

**THE SUFFERING TELJES JÁTÉK A DVD-N**

**DVD  
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2005/05

# GameStar



**DUPLA  
DVD**

**140 OLDALON!**

**HALF-LIFE 2: THE LOST COAST VIDEO  
BROTHERS IN ARMS ÉS DRIV3R DEMÓ A DVD-N!**

05/05

Ára: 1896 Ft

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: The Suffering

# NFS MOST WANTED

ÚJ KORSZAK KEZDŐDIK! **VÉGE A TUNING-FESZTNEK: MEGJÖTTEK A ZSARUK!**

# HALF-LIFE 2 AFTERMATH

MI TÖRTÉNT **AZUTÁN?** AZ ELSŐ INFÓK A FOLYTATÁSRÓL!

**ELSŐ KÉPEK!**

**TOMB RAIDER: LEGEND  
SW: BATTLEFRONT 2  
POP: KINDRED BLADES**

**TESZTELTÜK  
DOOM 3: ROE  
EMPIRE EARTH 2  
SWAT 4**



**Játéktesztetek:** Guild Wars, LEGO Star Wars, Matrix Online, Obscure, Still Life, Stronghold 2, Stolen, Restricted Area  
**Mélyvíz:** AGP-s csúcskártyák tesztje, Adatvédelem otthon, DDR2-es RAM-ok tesztje, Dual Core-os processzorok  
**Játékdemók:** Driv3r, Brothers in Arms, Cossacks 2, Juiced, Pariah, Taxi 3, Project Snowblind, Rising Kingdoms...



# TARTALOM

## Gyorskereső

Battle for Middle Earth	T	99
2 Days to Vegas	H	17
Age of Conan	H	15
Alien Swarm	H	18
Battle for Middle Earth	T	99
Billy Blake and the Temple of Time	B	93
Brothers in Arms	C	98
Constantine	C	98
Delta Force Xtreme	B	93
Doom 3: Resurrection of Evil	B T	58
Elite Warriors	B	92
Empire Earth II	B T	64
Gothic 3	H	14
GT: Legends	H	13
Guild Wars	B T	70
Half-Life 2	T	99
Half-life 2: Aftermath	E	32
Hammer and Sickle	H	17
Harry Potter and the Goblet of Fire	H	14
Hellgate: London	H	12
Heroes of Might and Magic V	Ui	24
Heroes of the Pacific	H	14
Knights of the old republic 2	T	98
LEGO Star Wars	B	74
Matrix Online	B	78
NBA Live 2005	T	99
NFS: Most Wanted	E	26
Obscure	B	80
Prince of Persia: Kindred Blades	E	34
Project Nomads	C	98
Project Snowblind	C	98
Republic Commando	T	99
Restricted Area	B	90
Rugby 2005	C	98
Scarface	H	21
Splinter Cell Chaos Theory	C	98
Still Life	B T	82
Stolen	B	86
Stronghold 2	B	88
SW: Battlegrounds II	E	36
SWAT 4	B T	48
Timeshift	Ui	25
Tomb Raider: Legends	EL	10
Tony Tough 2	H	18
War Front	E	38
World Racing 2	H	15
World Snooker Championship 2005	B	92

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

H: Hírek  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

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

A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
<b>Teljes játék:</b>	
<b>The Suffering</b>	<b>8</b>



Első látásra: Tomb Raider: Legends 10

## Újdonságok

Hírek	12
Új infók	24
Half-life 2: Aftermath	26
<b>Prince of Persia: Kindred Blades</b>	<b>34</b>



SW: Battlegrounds II 36  
War Front 38

## Játékbeutatók

S.W.A.T. 4	48
Doom 3: Resurrection of Evil	58
Empire Earth II	64
Guild Wars	70
LEGO Star Wars	74
Matrix Online	78
<b>Obscure</b>	<b>80</b>



Still Life	82
Stolen	86
Stronghold 2	88
Restricted Aera	90

## CÍMLAP



**NEED FOR SPEED: MOST WANTED**  
26. old

„S hogy küzdik le a zárt ajtókat a mi kommandósaink? Enn résznél kicsit irigyeltem az amerikaiakat, illetve a játékosok ugyanis a SWAT 4-ben simán megtehetjük, hogy az utolsó WC-ajtót is plasztikkal robbantjuk be. Nálunk hamar kimerül a költségvetési keret, ha ilyen pazarlóan bannánk a drága felszereléssel.”

**INTERJÚ A SWAT MAGYAR MEGFELELŐJÉRŐL - 51. OLD**

**50 oldal: SWAT 4**





# TESTVÉRSZTORI



„A MW legfontosabb újítása ugyanis a legutóbbi részhez képest a fakabátok rehabilitálása. A sorozat egészét tekintve ez tulajdonképpen nem is újítás, csupán visszatérés a gyökerekhez, hiszen már 1994-ben is, amikor az EA a Road&Truck magazinnal karöltve megalkotta a játéktörténelem addigi legélvezetesebb autós szimulátorát...”

él a  
kat,  
5  
rülne



62. oldal: Doom 3



64 oldal: Empire Earth



Játszottuk még	92
„Komolyan mondom”	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

## Tippek, Trükkök

Rövid tippek	98
Empire Earth 2	102
Doom 3: RoE	103

## Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
DDR2-es memóriák tesztje	114
Memóriák érdemes tudni	116
Grafikuskártyák tesztje	118
Adatvédelem	120
Olcsó fórum szoftverek	122
Dual Core és a 64 bit	123
Jövönéző	124
Vásárlási tanácsadó	126

## Másvilág

StarMusic	128
StarMovie	129

## Közösség

Aréna	130
Aréna Szoftver	133
Aréna Hardver	134
Másik oldal	135
A következő szám tartalmából	136

## Beköszöntő

# ÜDV olvasó!



Szeretem a májust. Tavasz van, jó idő, és valahogy mindig történik valami izgalmas. Úgy általában is, meg a játékvilágban is. Tavaly például a KotOR2

bejelentését ejtettük meg ebben a hónapban, tavaly előtt a HL2 első képeit hoztuk el Nektek, és idén is egész kényelmes hónapunk volt. Jött ugye először a CDV, hogy legfrissebb – ráadásul a magyar Digital Reality által fejlesztett – RTS-éről, a

War Frontról tegyük már közzé az első publikus infókat. Aztán az EA is úgy döntött, hogy rajtunk keresztül mutatja be a legújabb NFS-játékát (nem normális, mennyire király lesz!), s a valve-os Doug Lombardi sem ellenkezett, amikor felhívtuk, hogy ha már a Half-Life 2-t anno ránk bízták, tegyék már meg ugyanezt a folytatással is. Az előzetes rovat tehát mondhatni „erős” lett, ráadásul még szó sem esett a TR, a PoP és a SW: BF szösszenetekről. Mindennek a tetejébe a tesztfelhozatal sem szegyenkezhet, olyan nevek sorakoznak ott, mint a Doom 3: RoE, a SWAT 4, vagy az EE2. Mindez az E3 előtt egy hónappal! Elképesztő... Apropó E3: a világ legnagyobb játékiállítására a GS-kommandó is beveszi magát, és naggyon komoly összeállítást kaptok majd az ottani – várhatóan az ehavit kb. 20-szorosos bealázó – felhozatalról.

Nem volt azonban ennyire kellemes hónapunk a CD-szem-pontjából, először kerülünk ugyanis komoly dilemmába, hogy mi kerüljön rá a korongokra, és mit hagyjunk le róla. A teljes játékok méretének növekedésével ugyanis egyre gyakoribb, hogy csak egy CD-nk marad az egyéb nyalánc-ságokra, de ha ezt még a mostanihoz hasonló módon az is megféléli, hogy a demófelhozatal átlagos mérete darabonként az 500 megát súrolja... na akkor van bajban Mady. Persze igyekszik szegénykém, a szívét-lelkét kiteszi a CD-ért, de szerintem hosszú távon érdemesebb megfontolni, hogy ilyen probléma bizony a 9 gigás Dupla DVD-vel nem történik. S hogy ne mondjátok, hogy csak a szánk jár, a tettek mezején is bizonyítunk: ebben a hónapban ugyanannyiért fizethettek elő a Dupla DVD-s lapra, mint a CD-sre! A többi már rajtatok áll, kellemes morfondírozást @!

Üdv,  
**Boe**

Ul: a köv. szám nagyon durva lesz, ne hagyjátok ki. Az online kód pedig a szokásos „comegetsome”. Pisz.



# CD-DVD

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan bármely állománykezelő programmal (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html nevű állományt. Ha rögtön a The Suffering telepítésével akard kezdeni, futtasd az első CD-n található „setup.exe” fájlt. A DVD esetében a fájlok a főkönyvtárban vannak!

## Mit hol lelsz?

### CD 1

> Teljes játék:  
The Suffering

### CD 2

> Teljes játék:  
The Suffering

### CD 3

> Animációk  
> Demók  
> Extra  
> GS TV  
> 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 7 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 32-vel több animáció, 20 extra segédprogram, 100 egyedi teljes verziós minijáték és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

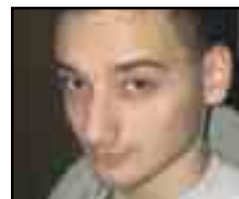
14 CD-nyi tartalom egy darab dupla rétegű korongon, több, mint 8,2 GB adattal!

## Ha problémád van a lemezzel

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

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

Üdvözlök mindenkit a májusi GameStar magazin lemezmellékletén. Mivel kinn hétágra süt a nap, ezért leégés ellen tökéletes lesz az e havi felhozatalunk. Jutott a finomságokból bőven, ebben a hónapban mindenki megtalálhatja a saját ízlésvilágát. Nem is húzom tovább az időt feleslegesen, vessétek bele magatokat a mellékletünkbe azonnal!



# JÁTÉKDEMÓK

## Brothers in Arms

>kiadó: Ubi Soft >méret: 390 MB >hely: Dupla DVD



A világháborús FPS-ek kedvelőinek igazán kis csemegével szolgálhatunk most is. A Brothers in Arms kipróbálható verziójába a gyakorlopályán kívül szerencsére az első küldetést is sikerült belepaszírozniuk a srácoknak. A Randevú a végzetten című részben el kell jutnunk ejtőernyőnkön Normandiába, majd fel kell kutatnunk St. Mere l'Eglise-t. Persze közben meg durrogathatunk rendesen mindenre, ami csak mozog.

HÓNAP  
DEMÓJA

## További demók a CD-ken

- > Rising Kingdoms
- > Taxi 3 eXtreme Rush

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Cossacks II: Napoleonic Wars
- > Elite Warriors Vietnam
- > Juiced
- > Pariah
- > Project Snowblind

## Driver 3

>kiadó: Atari >méret: 716 MB >hely: Dupla DVD



A készítőik voltak olyan jó fejek, hogy kiadják a Driver 3 kipróbálható verzióját. Ez az a játék, amelyről tuti nem kell hosszú oldalakat írni, hisz mindenki tudja, miről is van szó. Ha esetleg mégis létezne olyan elvetemült játékos, aki még nem olvasta volna rongyosra az előző számunkban olvasható fókuszunkat, az most nagyon gyorsan jövéteheti a bűnét. Ehhez mindössze ezt a természetes demót kell installálni.

EZT  
SE HAGYD KI!



## 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 átalatok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjatok a melleklet@gamestar.hu címre.



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

## Star Wars: Episode III

➤kiadó: Activision ➤hely: CD3/Dupla DVD



Az igazi Star Wars-rajongók már biztos tükön ülve várják a közelgő napot, amikor megnézhetik az Episode III filmpremierét. Addig is szeretnénk, ha rápillantanátok a készülő PC-s verzió kedvcsinálójára. A rövid, néhány perces ingame videó ugyan nem egy DVD-s minőség, de azért minden benne van, amit csak várhatunk egy jó Star Wars-játtéktől. Még nem láttátok? Akkor inkább nézzétek meg a saját szemetekkel!

## További animációk

### CD 3:

50 Cent, Auto Assault, Battlefield 2, Cossacks II – Napoleonic Wars, Scarface, Splinter Cell: CT, Still Life

### DUPLA DVD:

1944 Battle Of The Bulge, Army Racer, Battle of Britain 2, Boiling Point, Close Combat FtF, Deep Sea Tycoon 2, Dragonshard, Drive'n'Kill, Dungeon Lords, Earth 2160, Empire Earth II, Etrom, Fantastic Four, Guild Wars, HL2: The Lost Coast, LEGO Star Wars, Pacific Storm, Pariah, Psychonauts, Squadra Corse Alfa Romeo, Sacred Underworld, Settlers V: The Fog Realm, Stronghold 2, SWAT 4, World Racing, Conspiracy WoMD

## Filmelőzetesek:

### CD 3:

Fantastic Four

### DUPLA DVD:

A Lot Like Love, King's Ransom, Night Watch, Old Boy, State Property 2, The Devils Rejects, The Man Who Copied, The Skeleton Key, Winter Solstice

## Érdekesség:

### CD 3/Dupla DVD:

E hónapban egy igazán érdekes és tanulságos interjú olvashattok a CD/DVD mellékletben. A Digital Realityvel készített interjú a Programozás rovatban találjátok meg!



Lapozz  
a Teljes Játékhoz

# GAMESTAR TV

Elérkeztünk a GS TV jubileumi ötödik adásához! Természetesen – ahogy megszokhattátok – ebben a hónapban is olyan filmekkel látunk el benneteket, amelyeket épp most megjelenő játékokról készítettünk. Uhu debütál a GSTV-ben az Empire Earth második részével, fogadjátok sok szeretettel. Azoknak pedig, akik lemaradtak volna a GameStar Nyílt napról, most lehetőségük lesz bepillantani az események forgatagába egy rövid, filmingelős szösszenet keretén belül. A többi, csak nálunk látható anyaghoz szintén jó szórakozást kívánunk!



**Exkluzív bemutatók:** Empire Earth II, Guild Wars, LEGO Star Wars, Doom 3: Resurrection of Evil



**Extra érdekesség:** GameStar Nyílt nap videó  
**Videointerjú:** Battlefield 2

**Megjegyzés:** Ebben a hónapban a CD-s GameStar tulajdonosai összesen 2 videót láthatnak a GS TV adásából!

# JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



## World of Warcraft WoW Modpack

A már hónapok óta itthon is játszható World of Warcraft MMORPG rövid időn belül sokak kedvence lett. Gondoltuk, meglepjük a rajongókat (többek közt magunkat is ☺) néhány igen hasznos modifikációval. A csomagban három kis applikációt találhatunk, a Bidhelpert, az All in one inventort és az Atlas. Ezek az apró változtatások még kényelmesebbé teszik a játékot.

## Half-Life 2 Tim Coop

Sokak másik nagy kedvencéhez is termeltünk játék-kiegészítőket. Az egyik legelvezetesebb modifikáció a Tim Coop nevet kapta. A telepítés után lehetőségünk nyílik arra, hogy akár többedmagunkkal is végigjuttassuk a játékot. Az így elérhető Co-operative módban teljesen más érzés lesz egymást segítve végigjátszani a pályákat. Mindenképpen próbáljátok ki!

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

Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Half-Life 2, Homeworld 2, SWAT 4, Unreal Tournament 2004, World of Warcraft

# TELJES JÁTÉK

## THE SUFFERING

SZENVEDÉLYES SZENVEDÉS



### Figyelem!

Néhány számítógépen előfordulhat, hogy a CD-s verzió telepítés közben a második CD bekérése közben hibaüzenetet produkál. Ez a telepítést és a játék későbbi futtatását semmilyen módon nem befolyásolja, amint betették a 2. CD-t, egyszerűen kattints a „continue”-ra, és a telepítés folytatódik.

Itt a tavasz, és mindjárt a nyár is, süt a nap, csicseregnek a madarak... Mi kellhet nekünk jobban ilyenkor, mint egy sötét, komor, vérrel és félelemmel teli horror-TPS ☺! Éppen ezért ezúttal egy egész különleges horror-csemegével kedveskedünk, hogy legyen mivel elúzni ezt a ronda, napfénytől csillogó világot.

**H**ősünk, Torque, igazi kemény srác, azonban nincs éppen irigylésre méltó helyzetben: kiirtotta a saját családját – amire egyáltalán nem emlékszik –, ezért most őt készíti a törvény hidegre tenni, egy börtönben, ahol rövidesen kivégzik. Az események azonban másképp alakulnak: hogy jóra fordulnak, azt azért erős lenne mondani: a börtönt különböző rémek és szörnyek árasztják el, akik sorban mészárolják le mind a rabokat, mind az öröket. Torque végül, némi gondolkodás után (ami maximum 2 másodpercig tart) úgy dönt, hogy nem várja meg, míg őt is megölik – végül is épp most úszott meg egy kivégzést! –, hanem rendet tesz a dögök között, egyúttal megpróbál elmenekülni az immár pokollá változott tömlöckomplexumból.

### A sötét oldal csábítása

Ahogy az már a történetből kiderül, aki egy szimpla, lövöldözős-hentelős, zombiktól hemzsegő játékra számít, az meg fog lepődni. Bár a Sufferingben fontos szerepe van az akciónak, és bizony nem kevés szörnyet szedünk

befejezéshez juthatunk, attól függően, milyen karaktert alakítottunk. Az NPC-k egyébként is komoly szerepet kapnak: nemcsak segíthetnek utunkon, de különbözőképpen viszonyulnak is hozzánk. Míg kezdetben az örök legszívesebben azonnal végeznének velünk, később egyre jobban tisztelnek, a rabok pedig szinte istenitenek minket. Bár az 1800–1900-as évek börtönei önmagában is pokliak voltak a rabok számára, a fejlesztők ezt még tovább tudták fokozni. A hangulatot növelik, hogy mind magáról a komplexumról, mind a különböző rémekről olvashatunk az egyik börtönőr történetes felesége naplójából, Torque múltjáról, családjá lemészárlásáról pedig hősünk vízióin át kapunk betekintést.

### Kriptaszökevények

Az ellenfelek nem mondhatóak különösen értelmesnek, viszont annál váratlanabban és hirtelen törnek ránk. Felejtjük el a lassan csoszogó szörnyeket: ezek villámgyorsan támadnak, akár a plafonról is, és pillanatok alatt szétszabdálnak, ha nem vigyázunk magunkra. Egyedüli negatívuma a

## Torque rettenetes látomásai növelik az igazi pszichothrilleres atmoszférát.

darabokra, mire befejeződnek kalandjaink, ennél sokkal többet kapunk. A program erősen hajaz a Silent Hill baljós, rémálomszerű világára, s bár azt a szintet nem üti meg, de azért erősen megközelíti. Nemcsak a borzalmas kinézetű szörnyek, Torque látomásai, a különböző kivégzett vagy halálra kínzott áldozatok, de az apróbb logikai feladványok és az NPC-k is tovább növelik a pszichothrilleres atmoszférát. Utunk alapvetően lineáris, de jókora szabadságot kapunk, attól függően hogy miképp viselkedünk: ha rabokkal vagy örökkel találkozunk, két tanácsadónk közül a visító, földöntúli hangra hallgatva mindenkit lemészárolhatunk, vagy egy lágyabb, női hangot követve megkímélhetjük az illetőt. Ennek eredménye, hogy három különböző

játéknak, hogy grafikailag nincs a topon: bizony a szögletes arcú és fejű szereplők nem fogják emelni a hangulat szintjét, és a legújabb kártyákat megizzasztó grafikai effektekkel sem fogunk találkozni. Ettől eltekintve viszont első osztályú túlélő-horrort kapunk, ahol mind az akció, mind a borzalmak kedvelői megtalálják a számitásukat. Külön öröm, hogy bár konzolátíráról beszélünk, az irányítással sincs gond, és hab a tortán, hogy ha úgy tarja kedvünk, akár FPS-módban is játszhatjuk. Nincs is most már más dolgunk, mint behajtani azokat az ablakokat, lehúzni a redőnyt, elhúzni a függönyt, és megküzdeni az előbújó rémekkel (*muhahaha... MUHAHAHA - ender*)...

**Uhu/GameStar team**



# TOMB RAIDER LEGENDS

**ELSŐ  
LÁTÁSRA**



Anatómiából tuti nem menne át a grafikus

Figyelmet kérünk: manöken a kifutón!



**H**innétek, majdnem tíz éve már, hogy az idomokkal bőségesen megáldott, régészeti területen tevékenykedő hölgyemény, bizonyos Lara Croft betepegett életünkbe?! Aztán az első „randi” frenetikus sikere után problémásabb időszakok (részek) következtek, s bizony többen már ki is ábrándultak a csinos hősnőből. Most nekik is azt ajánljuk, tegyenek még egy próbát a Tomb Raider: Legenddel, hátha ismét fellobban a szerelem ☺. Aki hisz a mesékben, avagy a számkok erejében, azt nem is nagyon kell győzködnünk, hiszen a Legend éppen a hetedik rész lesz, azaz mesés produkciót várhatunk. Félretéve a tréfát, az új epizód másfél éve készülget, s a fejlesztők vették a fáradságot, és a gyökerektől indulva végigmentek (nem, nem Larán ) az összes eddig elkészült részen, közvélemény-kutatási adatokat

böngésztek, a szaksajtó kritikáit, a játékosok hozzászólásait elemezték. Kisdobos becsületszavukat adták, hogy levonták a megfelelő következtetést, és most igazán ütőset fognak alkotni.

Ennek érdekében meghívták a csapatba Toby Gardot, aki ott bábáskodott a kis Lara megszületésénél is. Croft kisasszony az elmúlt évek alatt semmit nem öregedett, így a friss grafikus motorral szerelt új részben talán még csinosabbnak tűnik. A nyilvánosságra hozott képekből ugyan botorság lenne bármilyen végső következtetést levonni, de a látvány azért annyira nem lehangoló, már ami a grafikát illeti. Ugyanakkor azt tényleg nem lehet megállapítani, hogy a beígért arcmozgás, grimaszolás, a szem apró változásai mennyit dobnak majd a külsőn. Ami a többi dolgot illeti: a játékmenet alapján nem változik, most is

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

Akción

### KIADÓ

Eidos Interactive

### MEGJELENÉS

2005. tél

### FEJLESZTŐ

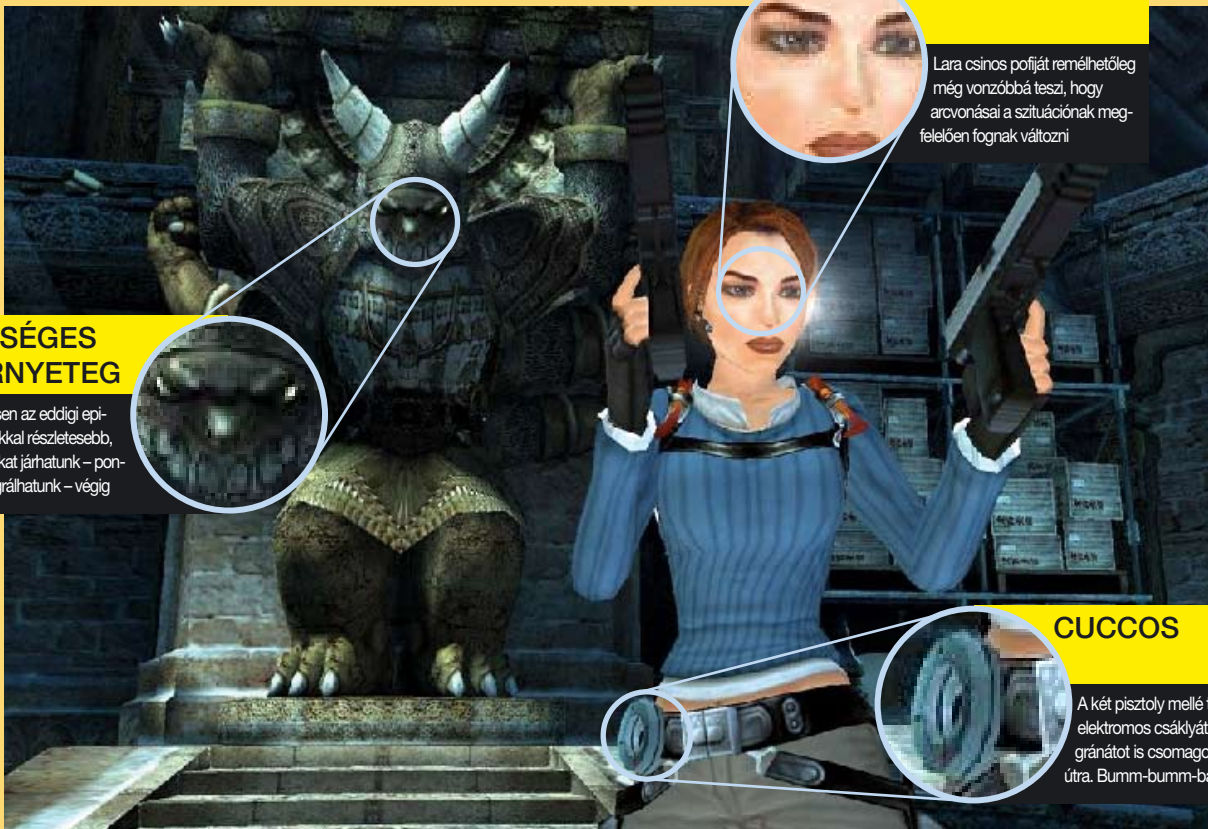
Crystal Dynamics

GYORSLINK **1282**

nyaktörő mutatóványokkal kell megszerezniük mindenféle értékes régiségét. A fejlődés Lara új tornamutatóványaiban, illetve a felszerelésében érződik igazán. Használhatunk magneses csákyát, távcsövet, különböző kommunikációs eszközöket (amelyeken esetleg fut egy régebbi Lara Croft ☺), sőt repeszgránátot is. Tehát a copfos hölgyemény ezúttal kicsit bekeményít. Talán ezzel van összefüggésben az is, hogy – bár erre nem esküdnénk meg – mintha egy árnyalatnyi vörössel bolondított volna meg Lara haját. Ördögi...

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





### KOZMETIKA

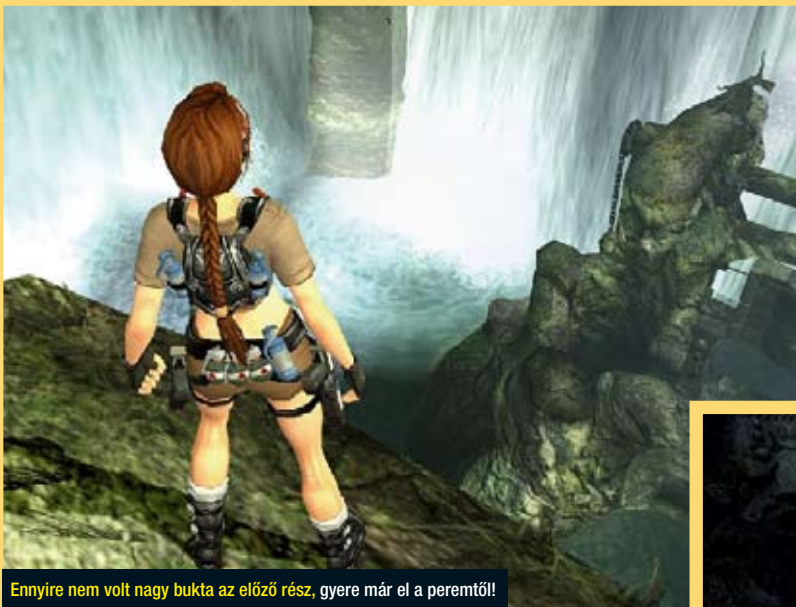
Lara csinos pófiját remélhetőleg még vonzóbbá teszi, hogy arcvonásai a situációnak megfelelően fognak változni

### SZÉPSÉGES SZÖRNYETEG

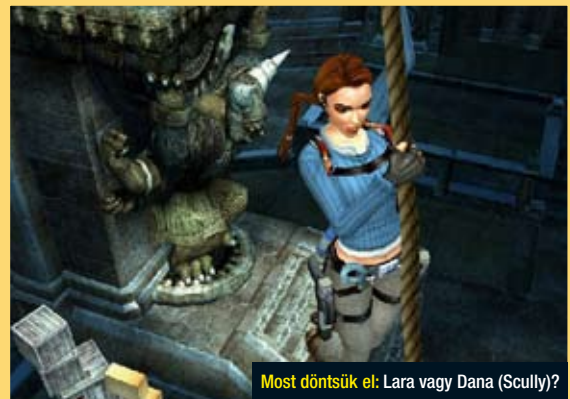
Természetesen az eddigi epizódoknál sokkal részletesebb, szebb pályákat járhatunk – pontosabban ugrálhatunk – végig

### CUCCOS

A két pisztoly mellé távcsövet, elektromos csákyát és repeszgránátot is csomagolhatunk az útra. Bumm-bumm-bang!



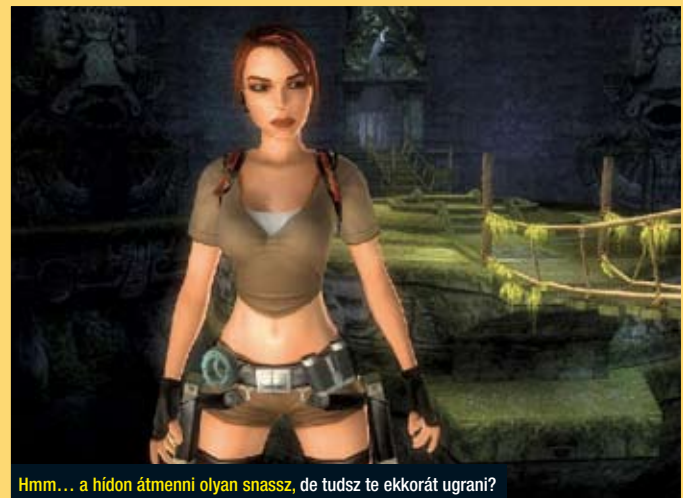
Ennyire nem volt nagy bukta az előző rész, gyere már el a peremtől!



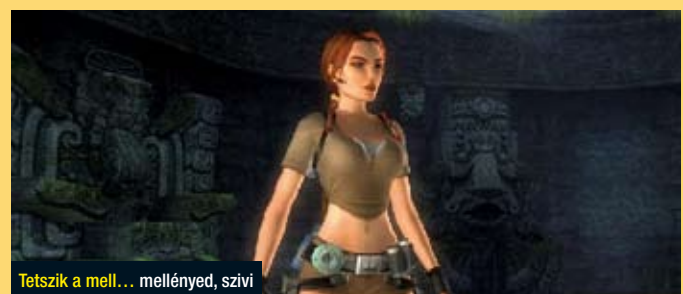
Most döntjük el: Lara vagy Dana (Scully)?



Beszűrődő napfény, csapadék és emelvények – romantika Lara módra



Hmm... a hídon átmenni olyan snassz, de tudsz te ekkorát ugrani?



Tetszik a mell... mellényed, szivi





# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Tisztelt Olvasóink, kedves kollégák!

Azt olvastam az interneten, hogy a mobilkommunikáció nagyon fontos a munkahelyi és a magánéletben egyaránt. A mostani számunk elkészülte ideális példát mutatott erre, legalábbis az előbbire (vagyis az utóbbira is, de azt majd valamikor máskor mesélem el).

Például egy szép hajnali napon az AK vs. DR készítőitől kaptunk egy telefont, amelyben arra lettek volna kíváncsiak, hogy vajon nem írának-e az új, War Front nevet viselő projektükről (sőt, még mielőtt íránk róla, vethetünk is rá néhány keresetlen pillantást! Magnificento!). Nem tudtunk ellenállni a kísértésnek, és (egyik) második világ-háború szakértőnk, Uhu aktív közreműködésével megcselekedtük, amit megkövetelt a haza. Jó lesz a cucc, jó lesz...

A másik két esetben mi inkább a hívó, mind a hívott fél oldalán álltunk. Ha már az előző évi los angelesi E3-on megismerkedtünk 50, usztkve 70 darab fejlesztőbáccsival (illetve lespanoltunk a maradék 200 már korábban ismerttel), gondoltuk felhasználjuk az ott szerzett telószámokat, és rákérdezzünk pár ismerősnél, hogy ugyan, mi is a pálya feljük (végülis erről szól az előzetes rovat szerkesztése, nemdebar). Szóval, lényeg a rovat: a Valve-s és az Electronic Arts-os kedves úriemberek megragadták a kínálózó lehetőséget, és megszórtak minket egy-két anyaggal a Half-life 2 kiegészítője, illetve az NFS új részével kapcsolatban. Mi megköszöntük nekik, helyre kis cikket riptyentettünk róla (remélem), betördeltük, és Ti pedig itt olvassátok. Magnificento, magnificento!

ender

## LONDONBAN, SEJ,

Elsőre nem is tudjuk, minek higgyünk: a Namco sajtóközleményének, vagy a képeknek, melyeket mellékeltek hozzá. A **Hellgate: London** mindenesetre nem az, aminek elsőre tűnik.

**A**z addig rendben van, hogy Bill Roper (a Diablo egyik atyja) kiszállt a Blizzard North csapatából, megalapította a Flagship Studiost, és bejelentette első játékát, egy RPG-t. Mindenki várva-várta a képeket, aztán lett nagy megdöbbenés: ez egy FPS?! A képek első látásra leginkább a Painkillerre emlékeztetnek, de a Flagship keményen kitart amellett, hogy ízig-vérig szerepjátékról van szó, méghozzá olyanról, amely alapjaiban fogja megreformálni az egész műfajt. Szó se róla, egy izometrikus Diablo-klónnak valószínűleg senki sem örült volna, de ez kicsit merész...

### Hack'n shoot

Őszintén szólva már a Diablo sem igazán volt RPG, inkább darálda (hogy imígyen magyarul a szép „hack ,n slash” kifejezést), de nem is azért szerettük. Fontosabb elemei itt is visszatérnek, ráadásul kibővítve még néhány szerepjátékokból ismert elemmel: a szörnyek például különféle tárgyakat hagynak maguk után, illetve a játékos menet közben küldetések, feladatokat vállalhat el, hogy ezzel is színesítse a jövőbeli Londont előzőnlő démonok mészárlását. Visszatérnek a Diablo véletlenszerűen generált pályái is, hogy ezzel is rávegyék a játékosokat a többszöri végjátásra. Még nem dőlt el pontosan, hogy hogy is fog kinézni a karakterfejlődés: Bill Roperék először egy a Diablo II-ben látott „skill tree” implementálásán gondolkodtak, ám végül elvetették a gondo-



latot, mert túl bonyolultnak tartották. Ettől függetlenül ígéri, hogy nem lesz az RPG-rész lebutítva (mint például a Deus Ex: Invisible War esetében). A játékos szabadon alakíthatja karakterét, akár új skillket is „kikeverhet” magának.

### „Blessed BFG of the Heavens” és társai

Érdekes az is, hogy a játékban nem a hagyományos FPS-trükkökre kell hagyatkoznunk, célzásra,

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

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

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

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

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

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



26

**NFS: Most Wanted**  
Forradalmi: Underground nappal



32

**HL2: Aftermath**  
Jó hír: Alyx túlélte



42

**War Front**  
Az AK vs. DR fejlesztőinek új játéka

# VAN SZÁAMOS DÉMON...



## Cyber Templar

A tápos pala visszatér

A Hellgate: Londonban is lesznek a játék elején választható osztályok, mint például a templar, ez „templomos lovagként” valószínűleg a paladinnak feleltethető meg. A többről egyelőre még nem esett szó, de mivel Bill Roper egy interjúban elhintette, hogy nagy szerepet kapnak a „támogató” osztályok is, akik elsősorban a mágiahasználat vagy lopakodás területén jeleskednek, a mágus és a rogue szerepe is biztosított – legfeljebb nem így fogják hívni őket a játékban.



pálya ismeretére, vagy a reflexekre – azokra az apró különbségekre, amelyek miatt egy profi Quake-játékos úgy aláz le minket egy meccs alatt, hogy el sem találjuk –, mivel maga a játékmenet majdnem olyan egyértelmű, mint a Diablóban látott klikk-klikk-klikk. A különbséget különféle extra felszerelésünk, képességeink és statisztikáink adják. Ennek főleg multiplayerben lesz jelentősége, mert ahogy az RPG-kben, itt is rengeteget számíthat, ha egy „ritka” tárgy gazdagítja arzenálunkat.



Dr. Betruger vendégszerepel (a fegyvert pedig az UT-ből lopták)

## LEGENDÁK NYOMÁBAN

A Blackhole Motorsports bejelentette következő, **GT Legends** névre keresztelt autós csodáját, amelyben – a címhez méltó módon – legendás járgányokba pattanhatunk. Több mint kilencven csodaszép GT-s és túraautót próbálhatunk ki, a hatvanas-hetvenes évek színe-javát: Austin Mini Cooper S... <úúú>, Ford Capri... <ááá>, Mercedes 300 SL... <asztaaa>! Különféle versenymódok, továbbfejlesztett grafikai és fizikai engine várható, ha minden igaz, még idén.





## FELTÁMAD A GOTHIC

Az offline fantasy RPG-k között mára csak két legendás név maradt a piacon: az Elder Scrolls- és a Gothic-sorozat. Jövőre nagy párbaj várható...

**R**égóta tudjuk, hogy készül, de eddig hatalmas volt a titkolózás a **Gothic 3** körül. Amikor néhány hónapja megláttuk az Elder Scrolls IV: Oblivion képeit, nem gondoltuk volna, hogy bárki is felveheti vele a versenyt – válaszképp vessetek egy pillantást a Gothic világra. Szégyenkeznie nem kell, az már biztos. A játék világa háromszor nagyobb lesz, mint a második rész esetében, sokkal változatosabb tájakkal (sivatagok, dzsungel vagy akár havas hegyoldalak) mindenhol jellegzetes állatokkal. És ezúttal nem lesznek „újrahasznosított” pályarészek. Több, mint húsz városba látogathatunk el, melyek közül többet elfoglaltak az orkok: a mi feladatunk lesz, hogy a helyi ellenállók élén felszabadítsuk őket. Ebből is látszik, hogy sokkal több interakcióra számíthatunk a lakosokkal, mint korábban – például bárkivel kereskedhetünk. A sztori még titok, de menet közben többféle elágazásra és befejezésre számíthatunk, néhány régi ismerős is felbukkan. Egyelőre ennyit lehet tudni – az E3 után valószínűleg okosabbak leszünk majd.

## KÉK ÉG, ÓCEÁN

Ha valaki kiruccanna a Csendes-óceán környékére, kicsit szusszanni egyet, gyönyörködni a kék égboltban, és netán még a repüléstől sem fél, az megtalálta álmai játékát: a **Heroes of the Pacific**nek nagyjából ilyesmi a lényege, egyetlen szépséghibája talán, hogy egy második világháborús harci repülő szimulátor. A játékban az 1941-es Pearl Harbor-i támadástól kezdve 26 küldetésen keresztül harcolhatunk az amerikai haditengerészet oldalán, miközben olyan történelmi helyszíneken fordulunk meg mint a Midway-szigetek, Iwo Jima, vagy Guadalcanal. Több mint 35 repülőgéptípus közül választhatunk, egyszerű vadászgépektől kezdve egészen a zuhanóbombázókig, és minden eddiginél „epikusabb” összecsapásokba bonyolódhatunk, mivel az égen egyszerre akár 150 repülőgép is harcolhat – igaz, ezek legnagyobb részét az MI irányítja, mert multiplayerben egyszerre csak nyolcan csaphatnak össze, ám egy külön menürendszer segítségével minden játékos 32 gépi egységnek oszthatja az utasításokat. Megjelenés szeptemberben.



Központ! Ez a feket fazon velünk van?



Miért van az az érzésem, hogy követnek?

## HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Novemberben érkezik az ötödik Harry Potter-játék, amely nem meglepő módon a negyedik könyv (és film) eseményeit dolgozza fel. A harmadik részhez hasonlóan ezúttal is tovább „durvul” a sztori, a film kapcsán is gondolkodtak arról a készítő, hogy ne tegyék-e korhatarossá. Aki olvasta a könyvet, az tudja, hogy a kedves író nő nagyjából itt kezdett végleg bekattanni, és jól megpakolni az eseményeket horrorisztikus fordulatokkal. Az EA számtalan újítást ígér a játékmenetben: jobban kidolgozott mágiarendszert, illetve kooperatív (!) módot is. Mivel ezúttal is Harry, Ron és Hermione alkotják kicsiny csapatunkat, multiplayerben közülük választhatunk kettőt.

Ron, hányszor kértelek, hogy még viccből se fogd rám a pálcád?





# BARBÁROK, ELORE!

Szegény Conan, hiába nagy és erős, régen kapott hírnevéhez méltó játékot. A Funcom most azonban nagyot lép az ügy érdekében, **Age of Conan: Hyborian Adventures** címmel rögtön egy MMORPG-t indít barbár barátunk multiverzuma alapján.

**A** Funcom eddigi legnagyobb sikere egyértelműen az Anarchy Online volt, most azonban visszatérnek a futurisztikus, sci-fi világból. Aki kicsit is járatos Conan, a barbár világában, az tudja, hogy a Robert E. Howard által írt regények (és az azokból készült filmek, képregények) gazdagsága csak a Tolkien által teremtett mitológiához mérhető. A Funcom így képzeli el az MMORPG jövőjét: a játék első szakaszában leginkább a felfedezés és a sztorira koncentrált küldetések teszik függővé a játékosokat, míg a magasabb szintű, sokkal erősebb karakterek már inkább egymással vívnak hatalmas harcokat. Nagy ötlet, hogy NPC-kkel is megtölthetjük csapatunkat, majd részletesen meghatározhatjuk, hogy melyik emberünk miféle taktikát kövessen. Ez főleg azoknak kedvez, akik szeretnek szólni, de hébe-hóba kifog rajtuk egy nehezebb feladat: ha éppen nem tudunk valódi játékosokból toborozni partit, igénybe vehetjük a gép segítségét (legfeljebb nem elvesz, hanem hozzáad kettőt...). Persze először különféle feladatokat kell teljesítenünk ahhoz, hogy egy-egy ilyen NPC egyáltalán szóba álljon velünk. Érdekes az új típusú „Real Combat” harcrendszer is, amellyel nemcsak klikkelgetni kell, hanem szorosabban is beleszólhatunk egy-egy összecsapásba, akár azt is meghatározhatjuk, hogy emberünk épp milyen erővel, merről suhintsa meg pallosát. Akit vonz Conan sötét és brutális világa, az várja velünk együtt a jövő év tavaszát. (Már csak egy nyár, egy őszi és egy tél van addig...)



Jól van dolga a mostani huszárnak



Conan csak a turistaosztályra kapott jegyet



Azért baró ez a sapi, mert le kell hajolni, ha be akarsz menni az ajtón.

## ÜZLETI HÍREK



Az Ubi Soft közzétette 2004-es negyedik negyedévi eredményeit, mely szerint 221 millió euró bevétellel zárta az évet. Jelenleg is szépen fogy a Brothers in Arms, a Splinter Cell 3, de még a Prince of Persia is, ezért őket nem fogja hanyatt vágni, hogy a Rainbow Six: Lockdown az eredetileg tervezett májusi megjelenésről átcúsúszik július-szeptember környékére. Mi viszont nem örülünk.

A Turner Broadcasting System bejelentette ősszel induló, szélessávú internetes előfizetőknek szánt szolgáltatását, a GameTapet. A GameTap lényege, hogy a felhasználók 10-20 dolláros havidíjért cserébe teljes játékokat tölthetnek le egyenesen a gépükre (kfm, jogtisztán...). A Turner eddig 17 kiadóval kötött megállapodást, több mint 300 játékról.

A következő generációs konzolok (PlayStation 3 és Xbox 360) érkezése az egész játékipart megbolygatja: az átlagosnál több kérés várható, mivel a cégek felelősek, hogy több futó projekttel is érdemes lenne megvárni az új hardvereket – a Scarface megjelenése például éppen emiatt csúszik 2006-ra.

# VOLKSWAGEN FOREVA'

A Volkswagen AG és a TDK Mediactive Europe óceánokat átívelő közös buliba fogott. A társulásnak köszönhetően széles néptömegek tesztelhetik majd a Volkswagen járműveket, –virtuálisan persze, egy számítógépes játékban. A **World Racing 2** névre hallgató autóversenyzős játék fejlesztője a versenyzős software –ekben profi Syntetic. A PC-re és játék konzolra tervezett játék remekül imitálja majd azt a borzongásos örömet, amit vezetés közben érezhetünk, viszont nem szükséges ténylegesen megvásárolnunk az autót. A virtuális autókázás vidám pillanatainak off road

is hódolhatunk a leginkább luxusnak számító modellekkel is. A TDK Mediactive Europe igazgatója szerint aligha akadhatnánk olyan márkára, amelyhez ilyen sokan kötődnek, hiszen egyszer már mindenki vezetett VW-t, vagy ha nem, hát majd fog. A legkülönbözőbb márkájú verdák szédületes és izgalmas versenye, a legendás futamok tüzelik fel a játékot. A World Racing 2-re áttekinthető árkádos karaktermátrix jellemző, és rengeteg küldetés közül lehet választani. A lendületes sztori mellett különféle tunin lehetőségek is feldobhatják a játékot.

Az első plazmasugár hajtóműves VW-bogár próbaútja





# PREY

## KARL MAY IS CSAK CSETTINTENE

FPS-ből nincs hiány a piacon. Egyik a horror hangulattal, másik a hatalmas bejárható területtel csábít. És olyan is akad, amelyben az indián mitológiát használják fel arra, hogy teljesen szokatlan megoldásokat építsenek a játékba. Hajtsuk el a békepipát, ássuk ki a csatabárdot, s meglátjuk, mire megyünk azokkal, akik odaát vannak (voltak)!

**A** Prey a 3D Realms boszorkánykonyhájában készül. Ez ugyanaz a csapat, amelyik anno hatalmasat robbantott a Duke Nukem 3D-vel, de hát azóta... mondjuk úgy, visszafogottabban ténykednek. Ennek a több mint hét szűk esztendőnek azonban nemcsak azért látszik a vége, mert bombasztikus fülest kaptunk a Duke folytatásáról (erről kicsit odébb találtak részletes infót), hanem azért is, mert a szintén régóta tervezett Prey fejlesztése a célegyenesbe fordult.

A történet egy rezervátumban kezdődik, ahol boldogan éldegél barátinjével indián származású hősünk, Tommy, bár erősen gondolkodik rajta, hogy el kéne húzni már innen. Aztán tényleg elég

a tájékozódásban és az idegen íráskor lefordításában válik hasznunkra (fordító madár – állat!). A játék motorja a Doom 3-ból származik, de alaposan felpékelve. Az ott tapasztalt MI-re például rá sem fogunk ismerni. A Doom agyatlan szörnyeivel szemben az itteniek egyik legfontosabb célja a saját testi épségük megvédelme, így ennek megfelelően nem rontanak ránk bika módjára, majd csépelnek addig, amíg el nem fogy a HP-jük. Az alienek fedezéket keresnek, koordinálják a támadásaikat, és adott esetben nem szégyellnek visszavonulót fújni.

Az eddig nem említett érdekességek között találjuk a „sétálható” falakat. Az idegenek hajóján ugyanis nincsenek létrák, liftek, hanem a függő-

Külföldi kollégáink ugyanis saját szemükkel látták a már úgy-ahogy futó programot, s erre kisdobos becsületszavukat is adták. A hirtelen feltörő kérdéssortromot a projekt vezetője, George Broussard meglepő magabiztossággal állta, igaz, komoly konkrétumokat spanyolcsizmával sem lehetett belőle kiszedni.

„A játék fejlesztésének néhány félresikerült indulása után úgy döntöttünk, hogy kidobunk minden meglévő anyagot, újjászervezzük a csapatot, s végre megcsináljuk a folytatást. Ez 2002 végén történt, s az Unrealre épülő saját renderelési technológiánkkal nekiláttunk a munkának. Örömmel jelenthetem, nem pihentünk: mára kész a fegyverek és a szörnyek többsége, a pályák is alakot öltöttek, s a játékmenettel kapcsolatban sincsenek már fehér foltok. Jelenleg az alkotórészek összehangolása, egybegyűrése zajlik, de amint ezzel megvagyunk, kiállunk a reflektorfénybe, és megmutatjuk a világnak, mit tud az új Duke” – mesélt meglepő magabiztossággal Broussard úr.

Úgy tűnik, az idei E3-on még nem debütál a folytatás, mivel a készítőik nem szeretnék egy félkész anyaggal megjelenni a sorozatos hasztásokról, leállásról, a projekt teljes törléséről érkező hírek miatt kicsit szkeptikussá vált nagyközönség előtt. Jövőre azonban már jó eséllyel elkészül a program, ami remek apropó is lenne, hiszen a Duke Nukem 3D 1996-ban jelent meg. Ha ezen múlik, mi vállaljuk a 10 gyertya beszerzését a tortára.

### Megpadlózás esetén Tommy lelke elhagyja a testét, s mi ezután ebben a formában is ténykedhetünk.

messze kerül a környéktől, mert egy UFO csaple a kocsmára, ahol a leányzó keresi a napi bevetőt. A sci-fikből ismert jelenet következik: egy fényugár felhúzza a barátját, majd kisvártatva a főszereplőt is. Innentől pedig megkezdődik a versenyfutás az alienekkel, a tét: vagy mi pusztítjuk el őket, vagy ők az egész Földet, ugyanis a támadás egy invázió előkészítését célozta. A készítőik szerint a történet erősen épít az érzésekre, a szerelmi szálra (reméljük, a Júlia regények színvonaláig azért nem jutunk el), s az események hatására Tommy is fejlődik (és nem csak a gránátobás képessége), ráébred a kapcsolatok, a gyökerek fontosságára, ráadásul ezzel együtt brutál indián trükkök birtokába kerül.

A Prey egyik legizgalmasabb része az egyik ilyen képesség: a spirit walk. Ez tulajdonképpen egy esély arra, hogy elhalálozás esetén ne kelljen visszatölnünk az állást. Megpadlózás esetén Tommy lelke elhagyja a testét, s mi ezután ebben a formában is ténykedhetünk. Ha pedig sikerül begyűjteni néhány állati lelket, akkor visszatérhetünk a testünkbe, és feléledünk. Hoppácska! De nemcsak erre jó a szellemjárás, hiszen ilyenkor falakon is átmehetünk, azaz felderítésnél sem jön rosszul. Sőt, még egy speckó íjat is használhatunk ilyenkor! Más szellemek is segítik harcunk: nagyapó lelke például rendszeresen osztja az észet, míg gyerekkori játszópajtásunk, egy sólyom

leges falak bizonyos részein ugyanúgy közlekedhetünk, mintha a padlón járnánk. Innen teljesen normálisan tudunk cselekedni, azaz nézelődni, löni, tárgyakat használni. Multiban nem kicsit lesz ütős ez a lehetőség!

És végül még egy jó hír: „csak” az év végéig kell várni a megjelenésre.

### Duke Nukem Forever: sohase mondd, hogy soha!

Még jó, hogy ez nem az áprilisi számunk, mert akkor ezt a hírt olvasva mindenki elégedetten mosolyoghatna: „Megvagytok, kis huncutok, ide rejtettétek az áprilisi tréfát!” Ellenben mindjárt itt a nyár, úgyhogy semmi okotok arra, hogy ne vegyétek komolyan a kinyilatkoztatást: tényleg lesz Duke Nukem Forever!!!



# VEGAST LÁTNI, ÉS TULÉLNI



A Gagyí Tuning 2005™ fesztivál díjnyertes alkotása

Kicsit a 24 című tévésorozathoz hasonlít a **2 Days To Vegas** című játék alapszituációja: valós időben mérve mindössze két napunk van arra, hogy kalandunk végére érjünk.

**A**z mindenesetre biztos, hogy mozgalmas két napunk lesz, pontosabban nem is nekünk, hanem hősünknek, Vinnie-nek, akit három év után most engedtek ki a börtönből. Persze alig lépi át a börtön kapuját, öccse máris belerángatja valami zűrös ügybe. (Ennyit a szép elhatározásból, hogy jófiú lesz, a társadalom megbecsült tagja...) Két napos ámokfutás veszi kezdetét, át az Egyesült Államok nagyvárosain, egészen a Las Vegasban játszódó végkifejletig, menet közben rengeteg lövöldözéssel, autós üldözéssel és meglepő fordulatokkal. Az egymást váltó autós és gyalogos részek a GTA-t idézik, most azonban nem leszünk egyetlen helyszínre zárva: végigdöngethetünk fél Amerikán. Jól hangzik, a képek is ígértesek – év végére kiderül, hogy mi sül ki belőle.

## A HÍR SZENT...



**A HÍR:** A Republic: The Revolutionról és az Evil Geniusről elhíresült Elixir Studios bezárta kapuit. Ugyan már korábban is elhintették, hogy az egyik legnagyobb kiadó számára fejlesztenek egy teljesen új játékot, a projektet leállították.

**A VÉLEMÉNY:** Bár minden együttérésünk Demis Hassabisnak és kicsiny csapatának, a hír azonban nem is elsősorban az Elixir bezárása miatt aggasztó, hanem amiatt, amivel a vezetőség megindokolta döntését: mindenki a következő generációs konzolok körüli felhajtást igyekszik kihasználni, és mindenki csak tuti befutókat akar látni csapatában. Ezek lehetnek sikeres játékosorozatok újabb részei, esetleg filmfeldolgozások, vagy a szélesebb körében is ismert „sztárfejlesztők” alkotásai – de semmiképp sem túlságosan újít, eredeti alkotások, amelyek tán zseniálisak, de ki tudja, hasra esik-e majd tőlük az istenadta nép is. Nincs ebben semmi meglepő, a nagy cégek szeretik minimalizálni az üzleti kockázatokat, a PS3, az Xbox 360 és a Nintendo Revolution érkezése előtt azonban minden lépés kockázatos. Inkább egy helyben maradunk.



Biztos úr, nem intézhetnének el ezt másképp?

## SARLÓ ÉS KALAPÁCS

A szerepjátékok és a háborús témák összekapcsolása eddig még sosem szült jót, de ne írjuk le rögtön a **Hammer & Sickle**-t. Egy szovjet kémek alakítunk, aki 1949 tavaszán Németország brit-amerikai fennhatóság alatt tartott részén lassan gyűrűző nemzetközi bonyodalmak kellős közepén találja magát. Persze ő sem egészen ártatlan, mert egy szovjet ügynök, aki a kapitalista disznóknál szaglászik, már önmagában gyanús (a kapitalista disznóknak mindenképpen). A színpalak mögött azonban már javában megy a trükközés, mert az amerikai, brit és német kémek is nagyban próbálják kijátszani egymást. Rajtunk múlik, hogy kiket sikerül a mi oldalunkra állítanunk, és az is, hogy miképp tudjuk egymásnak ugrasztani a különféle érdekcsoportokat, a helyi képviselőtől kezdve a maffiáig – ha jól ügyeskedünk, egy darabban hazatérünk, ha nem, akár a III. világháború is kirobbanhat...



Óh, azok a nyolcvanas évek...

**MagiComp**  
1054 Budapest  
Bajcsy-Zsilinszky út 60.  
(a Telekomnál, a Békény u. sarkán)

Tel.: 1373-05-02 Nyitva:  
20:58-55:46 H-P: 8-20  
30:48-13:39 Sz: 10-16

web: www.magicom.hu  
e-mail: info@magicom.hu

Processzorok	Ár	Memóriák	Ár	Alaplapok	Ár
Samsung 2200 OEM BOX	11.590.82.390	DDR400 2GB 512 MB Standard	4.290.9.190	AEBT NF7 NF7SL (2árv)	13.490.17.990
Samsung 2400 OEM BOX	13.190.84.230	DDR400 2GB 512 MB Standard	4.490.9.240	AEBT NF7S2NF7S2G (2árv)	14.990.16.990
Samsung 2800 OEM BOX	15.490.89.330	C Flash 128 2.5" 512 MB	2.990.4.990.390	AEBT K V8Pro Qos EYE (2árv)	23.990.23.330
ATI HD 3800 (7.54) BOX	31.990	FlashDrive 128 2.5" E10E1	3.390.8.390	AEBT NF7 (2árv)	22.490
ATI HD 3800 (8.99) OEM	32.990	FlashDrive 512MB E10E1	8.490.15.290	AEBT IS7E2 IS7E2G (2árv)	19.490.16.990
ATI HD 3800 (9.99) BOX	34.990	MP3 Player 2.5" 512 MB	14.390.13.390	ASUS KBV-X	16.490
ATI HD 3200 (7.54) BOX	27.490	Sec Dig. 2GB 512MB 1920 MB	5.290.8.990.590	Asus K7S4 1GB P4 400+	8.475.240
Celeron D 2.80GHz BOX	15.990			Gigabyte K8N-S600E 9 (2árv)	17.990.25.790
Celeron D 2.8GHz BOX	15.990	Módul (2árv) 10 GB 120	9.990.11.990.9.990		
Celeron D 2.8GHz OEM BOX	16.590.23.990	Módul (2árv) 40 120 160	12.790.16.240.17.490	LG CD-R WCombo	4.250.7.390
Intel P4 3.0GHz Pass. BOX LGA	30.990	Módul (5A) 2GB 1GB 2GB	18.490.16.490.23.740	LG 4x24 DVD RW 4x16 4x16	11.790.16.990
		Mem. (2árv) 4GB 1GB 2GB	11.190.13.390.17.390	RICO 3x24 DVD RW 4x16 4x16	11.490.12.990
AEBT 5250/5.950 120MB	3.990.14.990	Mem. (2árv) 1GB 512MB (2árv)	14.290.17.290.21.290	PowerLite 3x24 DVD RW 4x16 4x16	14.990.15.990
AEBT 5500/6300/6.250MB	17.990.15.990	Mem. (2árv) 1GB 512MB (2árv)	14.290.17.290.21.290		
Intel Core 2 Duo E6700 3MB	42.990.35.990	Mem. (2árv) 1GB 512MB (2árv)	19.290.20.190.23.990		



# BÖNGÉSZDE

## → Túl a csúcson

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

## OLVASÓI TOP 20

Miután megérkezett a második szállítmány World of Warcraft is magyar boltokba, a „méltán népszerű” (ehe-ehe) játék MMORPG-ként először első helyre tört a listán.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. World of Warcraft	(6) ▲	2005. február	97%
2. Half-Life 2	(1) ▼	2004. november	97%
3. CS: Source	(5) ▲	2004. november	93%
4. Need for Speed: Underground 2	(2) ▼	2004. november	94%
5. Doom 3: Resurrection of Evil	(új)	2005. május	87%
6. Call of Duty: United Offensive	(4) ▼	2004. október	87%
7. S.W.A.T. 4	(új)	2005. május	88%
8. Splinter Cell: Chaos Theory	(új)	2005. április	96%
9. Brothers in Arms	(3) ▼	2005. március	87%
10. Prince of Persia2: WW	(15) ▲	2004. december	94%
11. Far Cry	(18) ▲	2004. április	94%
12. LEGO Star Wars	(új)	2005. május	80%
13. The Sims 2	(7) ▼	2004. szeptember	95%
14. Driv3r	(12) ▼	2005. március	72%
15. KotOR 2	(9) ▼	2005. február	90%
16.			
17. UT 2004	(17) ◀▶	2004. március	89%
18. FIFA 2005	(11) ▼	2003. szeptember	93%
19. Diablo 2: LoD	(19) ◀▶	2001. augusztus	93%
20. Grand Theft Auto: Vice City	(13) ▼	2003. június	94%

## GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Lassan, de biztosan stabilizálódik a GTA előnye a S.T.A.L.K.E.R.-rel szemben, a későbbi helyezettek pedig csak nagyon lemaradva követik őket.

	szavazatarány
1. GTA: San Andreas	41%
2. S.T.A.L.K.E.R.	32%
3. F.E.A.R.	10%
4. Call of Duty 2	9%
5. Age of Empires 3	8%

## MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Lehet, hogy a film hatása, de az örökrangadós WoW-ot nagyon durván megközelítette ez a szinte tökéletes hangulatú kis játék, amely nem más, mint a: LEGO Star Wars...

1. WoW
2. LEGO Star Wars
3. Doom 3: RoE
4. S.W.A.T. 4
5. CS: Source

## MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Half-Life (Best Seller Edition)
2. The Sims: University
3. Diablo 2: LoD
4. NFS: Underground 2
5. MoH: Pacific Assault

## FIGYELEM



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

## ANGOL TOP 5

Értem én, hogy a WoW az első, de ezek a fránya angolok mindig rákattannak valami olyasmire, amit nagyon nem értek. WSC 2005? Miért?!

1. World of Warcraft
2. Cossacks II
3. The Matrix Online
4. World Snooker Championship 2005
5. Doom 3: RoE

## MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
25 to Life	2005. ősz
Age of Conan	2006. tavasz
Age of Empires 3	2005. ősz
Anno 3	2005. november 22
Asheron's Call	2005. nyár
Bad Day L.A.	2006. eleje
Battlefield 2	2005. nyár
Black&White 2	2005. ősz
Cold War	2005. június 15.
Commandos: SF	2005. tavasz
Desperados 2	2005. ősz
Elder Scrolls 4	2005. vége
Fantastic Four	2005. július 15.
F.E.A.R.	2005. június
Gauntlet: SS	2005. október
Gothic 3	2006. eleje
GTA: San Andreas	2005. június
HP és a Tűz Serlege	2005. ősz
Imperial Glory	2005. május
King Kong	2005. ősz
Lineage 2	2005. eleje
Lula 3D	2005. ősz
Pariah	2005. nyár
S.T.A.L.K.E.R.	2005. ősz
Stargate SG-1	2005. ősz
Starship Troopers	2005. július 1.
The Movies	2005. május 15.
UFO: Aftershock	2005. ősz
Quake 4	2005. vége
You are empty	2005. ősz

# HAZAI MEGJELENÉSEK

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

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



újdonságok > böngészde

**3** legjobb olcsó vétel!

## ÁPRILISI BUDGET MEGJELENÉSEK

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
Beyond Divinity	Ecobit	K	3990	
Chaos League:	Ecobit	K	3990	
Echelon Wind Warriors	Ecobit	K	3990	
Foolympics	EVM	K	1999	
Gunship	SevenM	K	1990	
Heavy Weight Thunder	EVM	K	1999	
Master of Orion	SevenM	K	1990	
Outcast	SevenM	K	1990	
Sherlock Holmes és az ezüst fülbevaló	Ecobit	M	3990	
<b>U2 – The Awakening</b>	<b>SevenM</b>	<b>K</b>	<b>3990</b>	



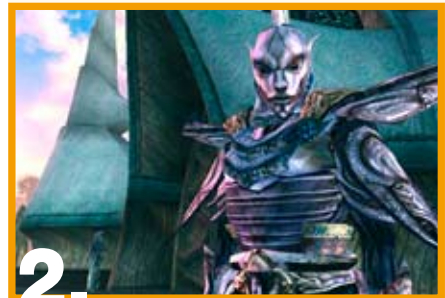
## MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
Cossacks 2: NW	Automex	K	7990	stratégia
Doom 3: RoE	Automex	K	7990	akció
Restricted Area	Seven M	M	5990	RPG
Söldner Relaunch	Seven M	M	9900	akció
Star Wars Lego	Automex	A	9990	akció
<b>Stronghold 2</b>	<b>Automex</b>	<b>A</b>	<b>9990</b>	<b>stratégia</b>
The Matrix-Online	Ecobit	A	10990	MMORPG
World Snooker Challenge 2005	Ecobit	A	9990	Sport



### Conflict Desert Storm

2005.03-tól kapható 1 990 Ft.



### Morrowind

2005. 02-től kapható 2 490 Ft.



### Sacred

2005. 04-től kapható 1 990 Ft.

## MÁJUS HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
7Sins	Seven M	M	7990	élelszimulátor
Car Industries	SevenM	M	7990	Stratégia
Cold Fear	Automex	K	7990	Akció
Guild Wars Collectors Edition	Automex	A	16990	MMORPG
Imperial Glory	Automex	A	9900	Stratégia
Majestic Chess	SevenM	K	5990	Sakk
Neocron 2	SevenM	K	7990	MMORPG
Popsztár - Hódítsd meg a színpadot	SevenM	M	5990	Manager
Star Wars Galaxies All In One Pack	Automex	A	7990	MMORPG
The Bard's Tale	Automex	K	7990	RPG



## JELMAGYARÁZAT

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

## JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

**Automex:** 06-1-461-5700  
**Ecobit:** 06-1-478-0910  
**Electronic Arts:** 06-1-327-4272  
**EVM:** 06-1-369-2686  
**N-Tec:** 06-1-261-1219  
**SevenM:** 06-1-430-3750



## A NYOMI NYOMOZÓ NYOMOZ

Talán csak a legelvetemültebb kalandjáték-rajongók emlékeznek Tony Tough-ra, a játéktörténelem egyik leglúzerebb magán-detektívjére. Első játéka inkább rajzfilmszerű, 2D-s csoda volt, egyszerű fejtörőkkel és néhány egészen jó poénnal – csak az a rettenetes szinkronhang ne lett volna hozzá. A Tony Tough 2-ről nyugodt szívvel elmondhatjuk, hogy már ki is néz valahogy. Sőt! Ha sikerül az előző részhez képest még néhány lapátnyi poént rádobálni, pár szellemes fejtörőt betenni, plusz amennyiben a drága fejlesztők olyasvalakit szereznek Tony szinkronhangjának, aki nem néhány perce ébredt fel egy orrműtét utáni altatásból, akkor tuti a siker.

Felpörgött a buli Rácpáceszen



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



Nem meglepő, ha a következő generációs konzolok gőzerővel dolgoznak azon, hogy megjelenésük idején minél több játékot tárhassanak a tisztelt nagyrődemű elé. Az ign.com csapata körülszágászott a várható Xbox 360-játékok között, és elküldött egy bizonyos Need For Speed: Underground 3-at is. A kérdés már csak az, hogy ugye PC-re is jön majd? Nagyon bízunk a pozitív válaszban, a kedves fejlesztő srácok jól felfogott érdekében.

Hivatalos bejelentés még nincs, de felröppent a hír, és eddig senki nem is cáfolta, hogy a legendás Falcon repülőgép-szimulátor sorozat következő része Falcon 4.0: Allied Force címmel készülődik. Ezen lehet csendben örvendezni, csak olyan kínos kérdéseket ne tegyen fel senki, hogy „mikor fog megjelenni”, vagy „milyen újítások lesznek benne”, mert nem tudni.

Konzolokra már bejelentették a következő James Bond-játékot (From Russia With Love), melyben az ifjú Sean Connery bőrébe bújva verekedhetjük át magunkat az 1963-as film jelenetein. Egyes források szerint – a hivatalos közlésekkel ellentétben – várhatóan PC-re is meg fog jelenni a játék. Azért még ne nagyon éljük bele magunkat.

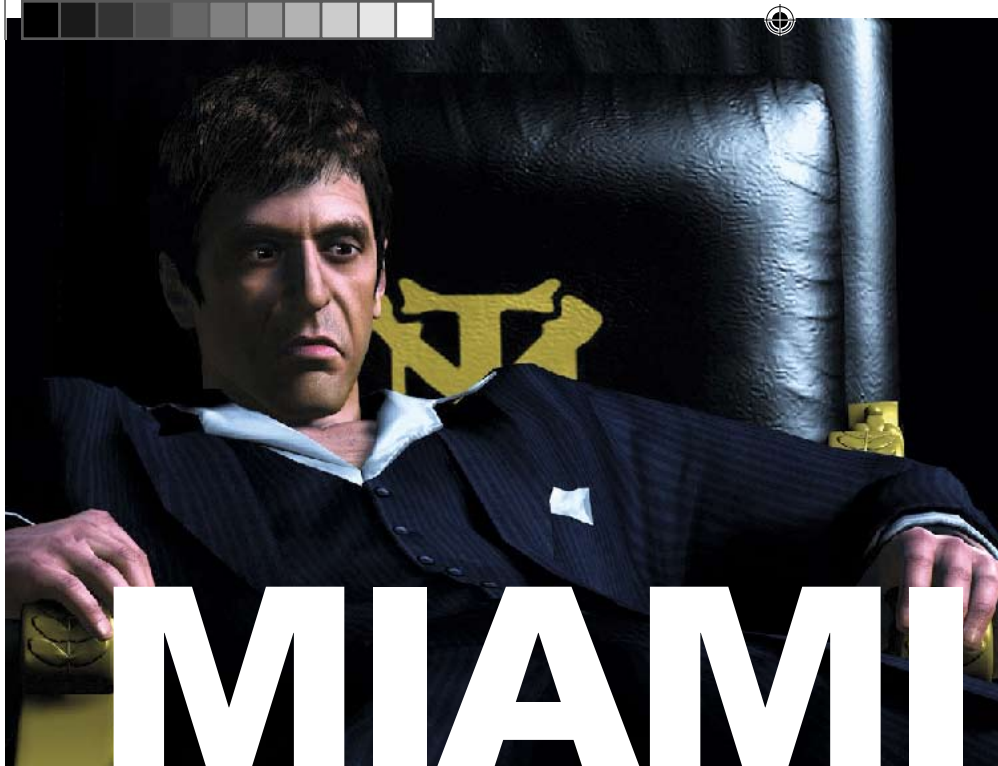
## JÖNNEK AZ IDEGENEK! MEGINT!

Várható volt, hogy a Half-Life 2 engine-jét több játékhoz is felhasználják majd, arra azonban nem számítottunk, hogy FPS-en kívül bármi egyéb szóba jöhet.

És mégis. Az Alien Swarm: Infested című akció-stratégia koncepciójában leginkább a legendás UFO sorozatára emlékeztet, bár a kivitelezés fényévekre van egykori kedvencünkötől (a Source engine használata talán épp elég bizonyítéknak...). Itt is az a dolgunk, hogy megvédjük szeretett Földünket a galád élőlényektől, illetve kicsiny csapatunk élén rendre visszaverjük támadásaikat. Hogy dolgunk ne legyen túlságosan egyszerű, menet közben némi belső politikai viszálykodás közepébe is csöppenünk, úgyhogy hamar rájövünk, lehet hogy az idegenek sem rosszabb arcok azoknál, akik nekünk osztják a parancsokat. A játék érdekessége, hogy a Half-Life 2 tulajdonosai számára ingyenesen letölthető lesz, akik azonban nem rendelkeznek az alapjátékkal, külön is megvásárolhatják a dobozos verziót.







# MIAMI ALULNÉZETBŐL

A **Scarface** játék először konzolra és PC-re jön ki. A játék egy olyan világba vezet minket, ahol túlteng a mohóság és kapzsiság, és ahol Tony Montana szerepébe bújhatunk. Őt tartják az összes megfilmesített gengszter közül a legszívtelenebbnek. A Radical Games által fejlesztett third person action shooter játékot a Vivendi dobja piacra várhatóan még ez év őszén.

**A** Scarface című mérföldkőnek számító film számtalan egyéb mozit és játékot inspirált már. David McKenna, a nagynevű forgatókönyvíró írta az interaktív játék anyagias és aljas alvilágának történetét. A játékosok Miami gyakran vad, ködös utcáin császárkálhatnak, vagy a Bahámákon nyomulhatnak az ágrólszakadt és veszélyes arcok, azaz a játék karakterei között. Jó bulinak ígérkezik ilyen környezetben információkat szerezni, üzletfelekkel egyezkedni, csempészárut rejtegetni, messze elkerülni a versenytársakat, vagy lelkes küldetésstudattal újraképezni a bukott birodalmat. Az autentikus filmes élmény érdekében egyébként Al Pacino külsejét is kölcsönözte a játékhoz, hogy a játékosok még közelebbinek érezzék a Scarface mitológiának a hangulatát, bár hangját egy biccentésnyi hellőt leszámítva nélkülözniük kell a rajongóknak. A Scarface játékban a „Mi lenne, ha Tony nem halt volna meg” történeti szál sem kizárt. A játékot jelenleg az ősidők óta ismert Radical Games fejleszti.



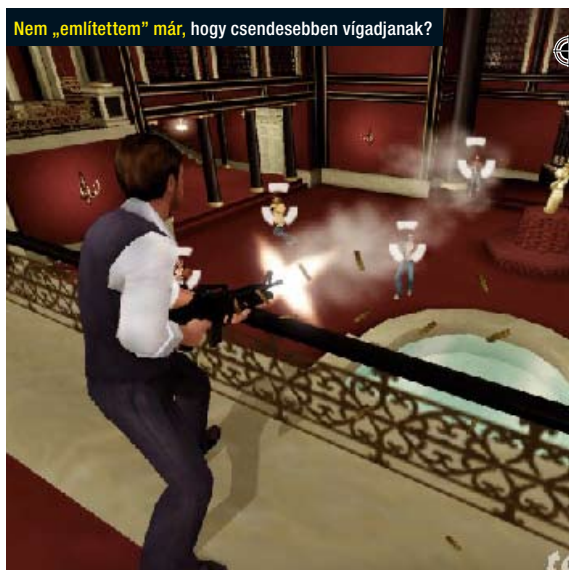
### JÁTÉKBEJELENTÉSEK

A Techland a Chrome után most horroszisztikusabb FPS-sel próbálkozik: az Island of Living Deadben egy egész szigetért való élőhaltat kell majd halott halottá tennünk.

A Codename: Panzersről (is) elhíresült hazai büszkeségünk, a Stormregion csapata új világháborús RTS-en munkálkodik, melynek címe Rush for Berlin, és ebből vaslogikával kikövetkeztethető módon a német főváros elfoglalása lesz a cél.

A DiCE csapata (Battlefield sorozat) bejelentette, hogy... lesz egy játékuk, méghozzá FPS, talán ősszel. A kedves hangú sajtóközleményt nem igazán értettük, mivel mindössze annyi információt tartalmaz, hogy még élnek a srácok, és dolgoznak is – ennek persze örülünk, jó egészséget kívánunk, és hogy öltözzenek melegen, mert cudar idő lehet Finnországban, de legalább a játék címét elhíthették volna.

A Rome: Total War fejlesztői, akik a kiegészítő (Rome: Total War – Barbarian Invasion) bejelentésével egy időben már pontos megjelenési dátumot is közöltek: várhatóan október 17-én érkezik, be lehet írni a naptárba. Játshatunk a vandálok, hunok és szászok színeiben, lesznek éjszakai csaták, és a könnyebb egységek (még a lovasság is) átúszhatnak a folyókon.



Nem „említettem” már, hogy csendesebben vigadjanak?

17.-20.08.05  
GC BUSINESS CENTER  
18.-21.08.05  
GO GAMES | ENTERTAINMENT  
WWW.GC-GERMANY.COM

## LEIPZIGER MESSE

Tade fair's made to measure!

# GREAT | CHANCE

INTERAKTÍV SZÖRAKOZTATÓ JÁTÉK, HARDWARE,  
IRODAI RENDSZEREK ÉS OKTATÁS SZAKKIÁLLÍTÁS

Mitől kezdődik a 2005. augusztus 17-én kezdődő vásár? A 2005. augusztus 17-én kezdődő vásár. A 2005. augusztus 17-én kezdődő vásár. A 2005. augusztus 17-én kezdődő vásár. A 2005. augusztus 17-én kezdődő vásár.

2005.08.17 KIZÁRÓLAG SZAKMAI ÉS MÉDIA NAP

Vendégpartnerek:



# TIÉD AZ ÉJSZAKA



Hugi, te vagy az?! Akkor azért voltál olyan ismerős... Na, most már mindegy.

A The Sims második kiegészítőjében, azaz a **The Sims 2: Nightlife**-ban (nálunk magyarítva, Éjszakák címmel kerül forgalomba) kedvenceink végre kipihenhetik a kemény napi munka, vagy éppen a tanulás fáradságait, és fejest ugorhatnak az éjszakai életbe. Persze, mivel az ember általában nem csak DJ Bobo fán-tásztikus slágerei miatt jár diszkóba, szerteágazó lehetőségeink lesznek az ismerkedés, csajozás-pasizás (a nem kívánt rész törlendő) terén is. Összeköthetjük a kellemest a még kelle-

mezzel: egy kemény nap után lesétálunk a nekünk tetsző szórakoztatási ipari létesítménybe, lötyögünk egy sort, aztán leszólítjuk a nekünk leginkább szimpatikus leányzót (pl. „gyűssz topogni, gecó?”). Persze ha inkább egy kanbuli hívei vagyunk, akkor a cimborákkal levonulhatunk egy játéktérbe biliárdozni, vagy bowlingozni, közben jókat röhögni, és persze dönteni a sört. Aki pedig úgy érzi, már kinőtt a diszkós korszakból, az szíve választottját elviheti egy romantikus vacsorára is.

## JUNGLE BOOGIE

Amikor megjelent a Vietcong, még az első között dolgozta fel FPS formájában a vietnami háborút. Időközben divatba jött a téma, és mire megjelent kiegészítője (Vietcong: Fist Alpha), már nyitott szemmel aludtunk el az unalomtól abban a pillanatban, ahogy megláttunk egy vietnamos FPS-t. Persze továbbra is vannak az első résznek fanatikus hívei, akik máig nyomják neten a meccseket – elsősorban az ő óhajaikat-sóhajaikat figyelembe véve készűl a Vietcong 2. Új engine, új kampány és új multiplayer módok, de az első részre jellemző hangulat. Megjelenése december környékén várható.

## ÉJJELEI ŐRJÁRAT

Bár már hónapokkal ezelőtt kikerültek az első képek az orosz Nival Night Watch című játékából, mostanáig váratott magára a hivatalos bejelentés. De aki eddig álmatlanul forgolódott éjszakánként, az megnyugodhat: lesz nemzetközi verzió, utána pedig majd valóban lehet álmatlanul forgolódni. Egy minden bizonnyal nagyon félelmetes, farkasemberes-vámpiros taktikai RPG-ről van ugyanis szó, ahol a játékos egy titkos rend tagjaként (Buffy és barátai?) a legkülönfélébb mágikus képességek használatával veheti fel a harcot az éjszaka támadó rémségek ellen, bejárva közben Európa néhány nagyvárosát. Háromféle mágiahasználó osztály közül választhatunk: lehetünk alakváltók, bájolók és... mágusok. (Hm.) A csűrűsavaros sztorit egy orosz fantasy-író szállította, és nem lehet annyira rossz, mert már filmet is készítettek belőle.



Bécikém, segítsél már...

## MULTIHÍREK



Ahogy immár minden évben, idén másodjára is megrendezésre kerül a GPS (Gody Professional Series) LAN, május 20. és 22. között Szolnokon. A megmérettetés már az ötödik, és egyben egy nemzetközi verseny kvalifikációja is, hiszen a győztes csapat Párizsba utazhat az ESWC 2005 nagydöntőjére, ahol más országok legjobbjaival mérheti össze ügyességét.

2005. június 20-26. között rendezik Miskolcon a VIII. Számítástechnikai Találkozót, ahol hálózati partin és játékokon kívül sok egyéb programmal várják az érdeklődőket – például idén is slágertéma a 3D-s grafika, az animációkészítés. Versenyek is lesznek, tovább folytatódik a CS-LIGA és a MOD-verseny is. Minden érdeklődőt szeretettel várnak a szervezők. Bővebb információ a [www.szt-miskolc.hu](http://www.szt-miskolc.hu) lapon található.

Április végén a Mechwarrior-rajongók maroknyi, ám annál lelkesebb csapata bajnokság keretében mérte össze erejét – az első helyezett Apáti László lett. Aki az alábbi kép láttán felismeri magában az eddig szunnyadó vágyat egy jó kis Mechwarrior-partira, az keresse meg bátran az egyik szervezőt, Puheli Andrást a [puhelia@freestart.hu](mailto:puhelia@freestart.hu) címen.

Elkészült az Insurrection 1776 nevű Battlefield: Vietnam mod játszható, 0.3-as változata. Hosszú ideje a legeredetibb mod, melyben a XVIII. századi hadviselésbe pillanthatunk bele: nem csupán a szárazföldön, de tengeri ütközetekben is.

Hazánk legrangosabb cybersport eseménye, a World Cyber Games idén először új koncepcióval kerül megrendezésre: az online selejtező több hónapra át ad lehetőséget a versenyzőknek a bizonyításra, és persze a nagydöntőre való meghívásra. A versenysorozat így már nem csak egy óriás hétvégi partyból áll: hosszas kvalifikációból, a legjobbak élében történő megmérettetéséből és persze majd a szingapúri világbajnokságból. Információért és nevezésért keress fel a [www.hu.worldcybergames.com](http://www.hu.worldcybergames.com) weboldalt.





# ÚJDONSÁGOK



**A** Heroes of Might & Magic világszerte milliók szívét dobogtatja meg, még akkor is, ha a negyedik rész nem hozta azt a szintet, amit elvártunk volna. Az új epizód azonban annyi újítást tartalmaz, hogy nehéz lesz csalódni benne.

Aki figyelemmel követte a sorozat történetét, az még emlékszik a negyedik rész szolid bukására, ami leginkább annak tudható be, hogy a 2003. nyarán tönkrement 3DO-nak túl sok gondja lévén nem volt elég ereje és ideje megfelelően csiszolgatni a játékot. A mai napig is rajongói körökben a Heroes III-at tartják minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiai játékának, így hát a név kötelez, az ötödik epizódba beszállt új partnereknek (Ubisoft és a Nival Interactive, akiknek többek közt a Silent Storm-ot vagy a Blitzkrieg-et köszönhetjük) alaposan fel kell kötniük azt a bizonyos alsóneműt, ha vissza akarják szerezni a régi nagy dicsőséget.

Miután április közepén a francia Ubisoft hivatalosan is bejelentette a Heroes V jövő év elejére várható megjelenését, azonnal felizzott a levegő, az első képek fogadtatása nem volt egyértelműen pozitív. Az eddigi 2D-s, izometrikus grafikát ugyanis teljesen új 3D-s látványvilág cseréli fel, teljesen új motorral felszerelve. Ennek fényében a stílus is változik, bár marad a rajzos hangulat (némi japán érzéssel vegyítve, az alkotókat máris az a vád érte, hogy a Final Fantasy látványvilága felé hajlanak). Fabrice

**„Az alkotók egy sokkal szélesebb és színesebb világot építenek ki, és az RPG vonalra is alaposabban ráfeküdtek.”**

Combounet, a Ubisoft képviselője szerint a komoly rajongói oldalak pozitívan viszonyulnak az új grafikai stílushoz, mivel a 3D számtalan lehetőséget biztosít: nagyítás/közelítés, nagy részletesség, élethűbb

animációk, rengeteg speciális effekt, amelyek egy mai játékost is képesek elvarázsolni. Az alkotók persze nem csak grafikai téren újítottak: egy sokkal szélesebb és színesebb világot építenek ki, és az RPG vonalra is alaposabban ráfeküdtek. A játékmotort alapvetően marad a régi, de a hősök fejlesztése sokkal több lehetőséget ad majd, és a hat teljesen különböző birodalom, 40 féle lény és számtalan új varázslat is elég biztatóan hangzik. A harcok immár nem hatszögekből felépülő sakkasztalra folynak majd, de alapvetően megőrzik régi formájukat, és a Heroes világának felfedezése teljes szabadságot ígér a játékosnak. Harminc egyjátékos küldetés, komoly multiplayer támogatás (LAN, vagy Internet) és pályaszerkesztő is megtalálható majd az új Heroes játékban. 2006 elején minden kiderül, addig is bízunk benne, hogy az újjászületés komplikációk nélkül zajlik majd le.

Megjelenés: **2006. eleje**

ÚJ INFÓK >

# HEROES V



# ÚJ INFÓK > UNREAL TOURNAMENT 2006

Megjelenés: **TBA**

**L**ehet szorgalmasan járni az angolórákra, hallgatni a BBC-t, beszélgetni angol és/vagy amerikai ismerőseinkkel, ugyanis ha megjelenik az Unreal Tournament 2007, nagy szükségünk lesz rá!

Bizony, minden idők egyik legkedveltebb multís programjának következő részét már ezerrel kotyvasztják a drága fejlesztők, és jól is állnak, meg nem is. Rengeteg dolog kész van, a pályák játszható állapotban várják a tesztelést, töltődik fel a fegyverraktár, s az MI-nek is elmagyaráztak már pár dolgot. Egy „apró” elem azért még hiányzik: a grafika. No igen, jelenleg maximum szürke betontömbök között kenhetik egymás száját a készítőik, de nyomós

okuk volt erre a „hanyagságra”. Elsősorban a játékmenet kiegyensúlyozására, a pályák változatoságára és használhatóságára koncentrálnak, s csak ha mindez tökéletesen klappol, akkor szólnak a digitális Picassóknak, hogy húzzanak már rá erre a botra valami rendes göncöt.

Két érdekesség a projekttel kapcsolatban, mielőtt az igazán nagy durranásra rátérnénk: a multiban

**A parancskiadás nem menüből kiválasztható utasításokkal történik, hanem élőszóban**

igyekeznek csökkenteni a távolságot a kezdők és a profik között, illetve megteremteni a lehetőségét, hogy a tejetetők kategóriába tartozó lövöldözők számára is teremjen babér (azaz lesz majd gépés

csopi is); a másik, hogy komoly hangsúlyt fog kapni a single player játékmód, ahol a velünk tartó katonáknak külön személyisége lesz (ezt már ismerjük), és ennek megfelelően kell koordinálnunk őket. És itt jön a szenzáció: a parancskiadás nem menüből kiválasztható utasításokkal történik, hanem élőszóban!!! És nem csak bizonyos szavakkal operálhatunk, hanem teljes mondatokkal, sőt akár

kérdéseket is feltehetünk embereinknek. Hogy a rendszeren még dolgozni kell, azt az alábbi kedves történet bizonyítja: az egyik teszter balra küldte a gép irányította társát, s miután az tényleg megcsinálta, amit kért, kitört belőle az elégedettség: „Wow, they

did the right thing!” – mire a katona megfordult, és elindult jobbra ©...

Az egyetlen rossz hír: egy éven belül tuti nem készülnek el.





A GYORSHAJTÓ FIÚ ESETE A RENDŐRNŐVEL

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

A legnagyobb sikerszériák is eljutnak egyszer arra a pontra, ahol hozzá kell nyúlni a jól bevált receptekhez. Ezzel tisztában voltak az EA dizájnerei is, amikor leültek megtervezni a Need For Speed sorozat legújabb darabját.



**N**em is bíztak semmit a véletlenre: ha valaki, akkor a fejesek az EA-nál maximálisan tisztában vannak vele, hogy mikor és hogyan kell fimonhangolni egy jól működő gépezetet. Pontosan tudják, mi kell a népnek – azonban ennek ellenére sosem kapkodják el a dolgokat, az újdonságokat csak kímérten csepegtetve, az újabb és újabb epizódok közt precízen elosztva adagolják a mélyen tisztelt fogyasztóknak (mellesleg ebből kifejezetten jól megélnék, lásd a Sims sorozatot és a kiegészítők díszes garnadáját, vagy magát az Need For Speed szériát). Gondoljunk csak vissza! A nem is oly régen beindult NFSU-franchise eddig megjelent két epizódjából az elsőnél mindenki elalélt, de kisvártatva már érkeztek is a kifogások, hogy nincs egybefüggő játéktér, nincs LAN-támogatás, több játékmód is kéne, no meg ugye a visszajátszás... – a másodikban

pedig mindent megkaptunk. Örültünk is neki, mint napközis a kakaónak, de hiába volt szép, hiába volt jó, csak szúrta a szemünket, hogy még mindig nincsenek zsaruk, és a beígért „nem éjjeli” (ha nem is nappali, de alkonyati, pirkadati...) vezetés sem valósult meg. S láss csodát... hamarost bejelentették a következő epizódot, a sokat sejtető Most Wanted alcímmel, melyben minden emberi számítás szerint kiköszörülnek ezeket a csorbákat is – gondoltuk. S igazunk lett!

## Fel a kezekkel! Rendőrség!

A MW egyik fontos újítása ugyanis a legutóbbi részhez képest a fakabátok rehabilitálása. A sorozat egészét tekintve ez tulajdonképpen nem is újítás, csupán visszatérés a gyökerekhez. Hiszen már 1994-ben is, amikor az EA a Road&Truck magazinnal karöltve

## NŐK, NŐK, NŐK

Új NFS-maca a láthatáron

A legutóbbi Need for Speed részek sikerében, még inkább a körülöttük kialakult óriási felhajtásban egyértelmű szerepet játszottak a promóciányok, akiket lemodelleztek, s beraktak a játékokba ilyen-olyan szerepkörrel felruházva. Nem meglepő tehát, ha a Most Wantednek is megvan a maga kis üdvöskéje, egy fölöttébb szimpatikus leányzó személyében, aki természetesen nagyon értékes belső tulajdonságokkal bír, de azért – mint a képeken látható – nem feltétlenül ezek miatt választották ki a feladatára, hogy a sztoriban a szigorú rendőrnőt alakítsa. Tudván, hogy egy ilyen babe feni ránk a fogát, s fog loholni utánunk városrészeket át, szírinázó rendőrautójával (ráadásul egyenruhában!)... Szóval nem kispálya. A képeken a fotózás kulissza-titkaiba pillanthatok be.



# FEED TED

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Arkád autóverseny	Electronic Arts
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
2005 vége	EA Canada
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
NFS sorozat	

GYORSLINK >> 1258

megalkotta a játéktörténelem addigi legélvezetesebb autós szimulátorát (sőt, ha a játékokat saját koruk színvonalához viszonyítva értékeljük, megkockáztatom, hogy azóta sem robbant semmi akkorát, mint az első NFS a saját idejében), a nyolc szuper sportkocsi garantálta ámokfutásunk kvintesszenciáját bizony a kék-fehér, szírenázó rendfenntartók feltűnése jelentette a visszapillantó tükörben, miközben a vasárnapi mazsolákat kerülgettük a Costalon, vagy az Alpine-on. Azóta a zsernyák ciklikusan feltűntek ugyan a sorozat különböző epizódjaiban (legmarkánsabban ugye a két Hot Pursuitban 1998-ban és 2002-ben), de az utóbbi időben nyugtalanító csend uralkodott házuk táján. Épp itt volt az ideje tehát leporolni a szírenát, felvettetni velük az





## BIZONYÍTÉK, NEM IGÉRET!

Képanalízis könnyen, gyorsan

A Most Wanted elképesztő minőségű grafikával bír: amikor először megláttuk a screenshotokat, nem hittük el, hogy ez maga a játék. Ha azonban közelebbről megnézzük a képernyőlopatokat, jó néhány árulkodó jelet találhatunk, hogy mégis. Nemező bizonyítékokat is, hogy összehatásában bizony átkozottul jól néz ki a program...

### ÁRULKODÓ JEL #1

A füst, bár eszemint jól néz ki, a szokásos „textúralap” technológiával készült, tessék megnézni ezeket az éles vonalakat itt hátul.

### BIZONYÍTÉK #1

Ilyen szintű részletességgel autót még nem modelleztek le számítógépes játékban... A beömlők, a visszapillantók, a sporttülés, a biztonsági öv, a belső merevítések, mind-mind precízen kidolgozott 3D-s modellek tűéles textúrázással

### BIZONYÍTÉK #2

A környezet minden apró részlete (aszfalt, házak, hidak) valós időben tükröződik az autón!

### BIZONYÍTÉK #3

Elképesztő minőségű fény-árnyék játék és csillanás-effektek futnak végig a karosszérián

### ÁRULKODÓ JEL #3

Ez már-már ciki: a fényszóróbúra egy egyszerű, alfacsatornás átlátszó sárga textúra tükröződések és árnyékok nélkül. Talán ezen még javítanak a megjelenésig...

### ÁRULKODÓ JEL #2

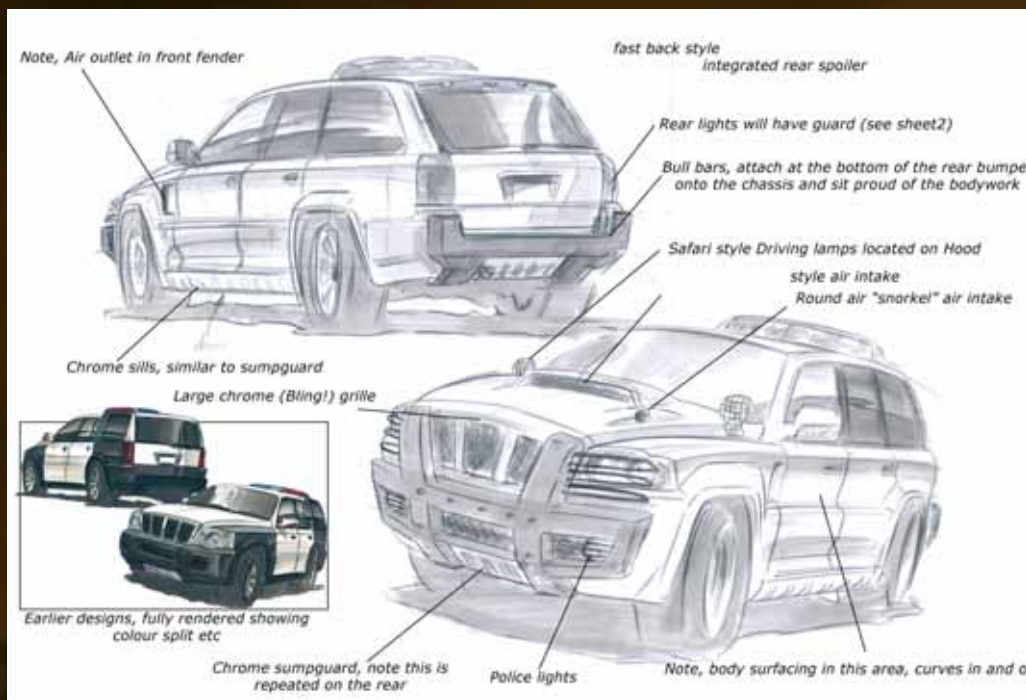
Az aszfalttextúra – ne szépítsük – a Voodoo 2-t idézően mosottas. Csak épp nem feltűnő, mert egy ilyen kocsi mellett nem erre figyelünk

**NEW YORK, DE NEM MANHATTAN**

(zeltő a száguldas helyszíneiből)







## JÖN A YARD!

Rendőrök

Az alábbi tervezeteken látható, hogy a rendőrök által beújított hardver sem piskóta. Az USA-ban egyébként sem jellemző, hogy WagonR szintű „elfogóvadászokat” adnak a járőrök feke alá (nem mintha bajom lenne a WagonR-ekkel...), ott a normál rendőrkocsik is alpból erősített járgányok mind a karosszériát, mind a motort tekintve. Ellenben ha fognak egy Lincoln Navigatort, vagy egy Dodge Vipert, és azt piszkálják meg, majd rakják az üldözőink alá, biztosítottak érezhetjük a meleg percekét. Hálózatban üldözni a haverokat velük pedig külön móka lesz!

egyruhát, és kiküldeni őket az utcára, a sebességmérővel egyetemben.

### Ember embernek farkasa

A Most Wantedben elszakadunk a hollywoodi sztereotípiáktól, és a sármos szőke jófiú szerepéből (akinek egyetlen értékelhető tulajdonsága – kocsiján kívül –, hogy a környék összes egzotikus, félvér macáját felpróbálja) átcsoppenünk a koszos alvilágba. Egy olyan szubkultúrába, ahol az erő az úr, ahol a gyengét eltapossák, ahol a hét minden napján bizonyítanod kell, hogy érsz annyit (Te is, a kocsi is), hogy kapj még egy esélyt... Jól hangzik, ugye? A Driver és GTA sorozatokat idéző felvezetés után nem meglepő, hogy a Most Wanted játékmenete a rendőrök elleni „küzdelemre” van kihegyezve. A

feladat nem egyszerűen a különböző versenytípusokon történő tisztes helytállás: felejtjük el a mezei drag, drift és circuit nyújtotta kihívásokat! Ennél itt nagyobb a tét! A rendőrök és a nappali (!) forgalom keresztútjában

ugye biztosan kapunk majd olyan feladatokat, mint a kocsilopás, drog-csempészet, meg lehetne baleset-okozás, tetthelyről elmenekülés is, és hasonlók”. Larry erre sejtelmesen mosolygott, ami vagy azt jelenti, hogy

## „Magazinok címlapjaira való felkerülés helyett most a rendőrségi körzési listák meghódítása a cél”

végzünk majd elképesztőbbnél elképesztőbb feladatokat. Hogy pontosan milyeneket, arról Larry LaPierre, a senior producer, akivel alkalmunk nyílt interjút készíteni a játék kapcsán, egyelőre nem is árult el többet, ám a beszélgetés közben mi szerényen bepróbálkoztunk, hogy „ha már az illegalitás mocskában hentergünk,

beletrafáltunk, vagy azt, hogy „hagyjatok már srákok, haladjunk azzal az interjúval”. Reméljük, az előbbi. Az mindenestre reménykedésre ad okot, hogy a játék „célja” – már amennyire célnak lehet ezt nevezni – a magazinok és a DVD-k címlapjaira való felkerülés helyett most a rendőrségi körzési listák meghódítása lesz.

### Ahol égett gumi büze terjeng, és átható halszag

A Most Wantedben természetesen az Underground 2-ben bevezetett nyitott játéktér vár minket, amelynek az Egyesült Államok keleti partvidékének nagyvárosai (New York, Boston, Philadelphia), azoknak is főként az ipari negyedei szolgáltak modellül. Ennek megfelelően visszatérnek az egymással összeköttetésben lévő autópályák, sugárutak és mellékút-hálózatok, de hegyi levegő helyett az esetek túlnyomó többségében kikötői dokkok, külvárosi csatornák és lerobbant gyártelepek dohos „illatát” szagoljuk majd. A terep összetett, valóságghú, tele rejtett lehetőségekkel, utóbbiak kiismerése és memorizálása kulcsfontosságú lesz, ha le akarjuk rázni az



www.gamestar.hu | 2005. május





## A FEJLESZTŐK HÁZA TÁJÁN

Jó munkához jó munkahely kell

Nos íme, így készülnek a Need for Speed epizódjai! Móka-kacagás az egész, szünetben mindenki csocsózik meg bandázik a haverokkal. Hátul jakuzzi, állandósított thai vendégmunkásnőkkel, bárpult és minden egyéb, ami kell. Bár még mindig nem egy GS szerki, de interjúalanyunk, Larry (a portréfotón) azért nem hiába mosolyog.



utánunk loholó zsarukat. A rendőrök pedig – ahogy a rossz környékeken az szokás – dögivel fognak járőrözni. Eleinte csak rutinszerűen, megszakásból, később azonban, ahogy egyre kijebb húzzuk azt a bizonyos gyufát, célirányosan, utánunk és társaink után kutatva. És minél rosszabbak vagyunk, annál többen lesznek, ami magában foglalja a játék folyamatos nehezítését is, hiszen ahogy haladunk előre sztoriban, s végzőnk el egyre több kétes feladatot, úgy vetnek be egyre több trükköt a fakabátok is elfogásunk érdekében. Ha sikerrel akarunk járni, a teljesítendő célok mellett erre is oda kell figyelni. Persze számos taktika áll majd a rendelkezésünkre, hogy a többszintű rendőrségi készütséget elfogadható mértékűre redukáljuk, vagy ha ez nem sikerülne, és mégis belekeverednénk a slamasztikába, akkor segítségükkel lelépjünk a forró helyzetekből. Rendelésünkre állnak például a város különböző pontjain véletlenszerűen megtalálható „gyorsfestő” garázsok, melyekben megváltoztathatjuk kocsink küllemét. Nem túl eredeti ötlet, anno a GTA első részében is láttuk már ezt a megoldást, de ettől függetlenül bevezetésük a játék koncepciójához passzoló, használható gondolatnak tűnik.

## 21”-es felnik, sárkányos matricák

A vezethető autók felhozatala kellőképp széles lesz, és az már biztosnak tűnik, hogy a megszokott japán tuningcsodák és amerikai izomautók mellett az európai felsőosztály is képviselteti magát a játékban, élén szívünk csücskével, a BMW M3-mal. Ha időközben kiderülne, hogy ehhez még kapunk egy-két Porsché és Ferrarit is, az egész öreg kontinens nyugodtabban hajtaná álomra fejét a megjelenés előtti éjszakan – közöttük Larryvel, aki ezen megnyilvánulásunkat szintén szerény mosollyal viszonzta, tehát még akármilyen kialakulhat a dologból, lehet reménykedni! Kérdés volt viszont, hogy mit döntenek a dizájnerek a kocsik tuningolásával kapcsolatban, hiszen az Underground előtti NFS-ek országúti „gumball” versenyfiangije nem feltétlenül összeegyeztethető a legutóbbi részek által képviselt matricás-nitrós streetracinggel. Nos, a Most Wanted nem választ, hanem ötvöz. Autóinkat a „mindent bele” elvnek köszönhetően ezentúl is modifikálhatjuk, sőt, Larry szerint a külső-belső tuning kifejezetten jelentős szerepet kap, annak ellenére, hogy a fő hangsúly többé nem ezen a motívumon lesz. Az persze egy érdekes kérdés, hogy amikor a színváltásra festett, tökig krómozott, metálfényezett, nyolcas szintű matricákkal sárkányosra dekorált kocsikkal csak úgy élheted túl a magas szintű rendőrségi készütséget, hogy bemenekülsz egy festékboltba, és lefújatod az egészet hamuszürkére, vajon megleped-e majd ©? A kérdés persze teoretikus.

Az autók kezelése nem tér majd el gyökeresen az eddigi NFS-ekben megszokottól, a fejlesztők célja ugyanis mit sem változott az utóbbi időkben uralkodó





## VROOM-VROOOOMMM

Hangrögzítés profi módra

Amint a képeken láthatjátok – s ahogy arról a cikkben is szó volt –, a srácok nem diktáfonnal vették fel a hangokat. A 15 fős profi hangmérnökstáb a leghetlenebb szögekből mikrofonozta körbe a kocsikat (ezen a telepen épp a Porschét dolgozzák meg, egyből kábé 6-8 darabot), és a mai legprofibb technikákat felhasználva konvertálták hangjukat fájljokba, hogy átadhassák a matériát a programozóknak. Az eredmény biztos elképesztő lesz, ám minket egyelőre jobban érdekel, hogy hol található a képeken látható raktár, ahol polcokon, mint egyszerű matchboxokat tárolják a moddolt Porschét.



irányvonalhoz képest. Még mindig egy olyan versenyélményt kívánnak megteremteni, amely alapjaiban visszaadja az alattunk tomboló gépszörnyek valóságos természetét, ám mégis szórakoztató, könnyű kijátszani, és nem utolsó sorban ugye élvezhető. Ebben az irányban történtek további lépések az irányíthatóság és a kocsi fizikája terén: Larry szíves közlése szerint nem lesz „szimulátorosabb” a Most Wanted, hisz a játék jellegénél fogva így jó néhány helyzetben inkább lenne részünk feszült koncentrációban és erőlködésben, mint kiváló szórakozásban. Azonban nem áldoznak fel mindent a játszhatóság oltárán sem, hisz akkor ennyi erővel csinálhattak volna motorcsónakversenyt is, meg egyébként is kárba vesztett volna az a rengeteg erőfeszítés, amit a valóságos részletek kidolgozásába fektettek.

### Az ördög nem alszik, hanem a részletekben lakozik

Mert bizony fektettek, rengeteget, sokkal többet, mint eddig bármikor. Az audio-team (mert egy NFS-játéknál ugye erre is egy külön csapatot tartanak) csak a hollywoodi szuperprodukciónak mérhető munkát végzett. Komplet stúdiókat telepítettek ki terepre, tonnányi mikrofonnal szerelték fel a tesztautókat a legelképesztőbb helyeken, mindezt egy céllal: hogy a játékos a leghitelesebb, legtökéletesebb élményt élhesse át vezetés közben, ahol nemcsak az eredeti járgányról rögzített motorhangot hallja maga körül, de a karosszéria és a környezet minden apró rezdülését is (természetesen egy combos 5-6-7.1-es hangfalrendszer szíves támogatásával, nem feltétlenül fülhallgatón keresztül). A vizuális élmény minőség szem-

pontjából egyértelműen méltó párja lesz a hanghatásoknak. A képek, melyeket itt mindenfelé láthattok, egyszerűen elképesztők, felesleges a témát ragozni. A biztonság kedvéért megkérdeztük Larry barátunkat, hogy a screenshotok valódiak-e, vagy célszerszámmal korrigálták őket, ő azonban letette a nagyesküt, hogy egyenesen a játékból származnak,

a grafikus hardverek következő generációjára épít, akár a konzol, akár a PC-s verziót nézzük. Larry a szokásos, PC-s hardverigényt firtató kérdésünkre még csak a bevett marketingdumát sem volt hajlandó leadni („Tudjátok, még folynak az optimalizálási munkálatok, de alacsonyabb részletességgel a gyengébb gépeken is jól fut majd...”), ennek ellenére a

## A megszokott japán tuningcsodák és amerikai izomautók mellett az európai felsőosztály is képviselteti magát.

ő maga nyomkodta a print screen, és hogy úgy higgyük el, hogy ezek a kocsik így mozognak játék közben, mint ahogy ő itt ül. Kik vagyunk mi, hogy megkérdőjelezzük az ő szavát? A Most Wanted tehát ilyen, kész, bealáz minden látványt, amit eddig 2D-s képernyőn valódi időben számolva mozogni láttunk, leszámítva az Unreal Engine 3.0-t. Persze ezt a látványt ne a mostani otthoni gépünkön képzeljük el (hiába 3 GHz, hiába 9800), a Most Wanted

mondat második felének teljesülésében biztosak vagyunk – nem maxra húzott grafikával nyilván fut majd közép kategóriás gépeken is.

### Végre török?

A lenyűgöző látványvilágon túl tovább növeli a gépigényt (aminek a grafikus processzorral ellentétben mi azért örülünk), hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a fizikai motor tudásának tüpörzésára is. A játéktéren ezentúl például szép számban előfordulnak majd teljes

mértékben rombolható tereptárgyak. Larry szerint erre az újításra azért volt szükség, mert egy régóta alapvető kíváncsi, nevesül az interakció a játékos és a környezete között, csak így érhető el maradéktalanul. Az újítás tetszetős, nyilván hozzá is tesz majd a valóságérzethez, ám azonnal felszínre taszajt egy másik visszatérő problémát: az NFS-autók törhetetlenségét. Larry szerint az autó ugyanolyan szerves része a környezettel való interaktivitás megteremtésének, mint a rombolható tereptárgyak. És bár a fejlesztés során az egész csapat egyetértett abban, hogy a versenyek során szépen lassan teljesen leamortizálódó autó inkább frusztráló, mintsem felvillanyozó érzés, véleménye szerint megfelelő kompromisszumot sikerült találniuk annak érdekében, hogy interaktív kapcsolat alakuljon ki játékos és környezete között. Hogy ez pontosan mit jelent, legkésőbb év végén ki fog derülni. Az EA ugyanis ez év karácsony környékére tervezi piacra dobni a játékot, azaz még jó fél évet várnunk kell rá. Nagyon sok kérdésnek tisztázódnia kell még addig, ám az már most látszik, hogy a Most Wanted mindenkinek kötelező darab lesz, akit kicsit is érdekelnek a gyors kocsik és a grandiózus üldözések. Mi a magunk részéről várjuk szeretettel.

### Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



Dicséretes az EA részéről, hogy két rész után most kicsit pihenni hagyja a tuningolós streetracing vonalat, ahelyett hogy még egy – mondjuk ki: biztos sikert garantáló – rókabőrt lenyúzott volna róla, és bátran nyitni mert egy régi-új hibrid terület felé. Hogy milyen lesz a kóktél összehatása, egyelőre kérdéses, de ha van kiadó, amely nem arról híres, hogy ciki cuccokat engedne ki a keze közül, akkor az az EA. Tehát túl sok félnyalónk nincsen.





# HA AFT

Sokan néztük döbbenet, tátott szájjal a Half-Life 2 végén G-Man záró monológját, egészen addig, míg el nem indult a stáblista. Abban a pillanatban már meg is kezdődtek a találgatások: mi lett Alyxszel? Mi lett City 17 lakóival? Mi lesz most Gordon Freemannel? És egyáltalán... mikor kapunk választ ezekre a kérdésekre?

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** **KIADÓ**

Sztorivezérelt FPS Valve

**MEGJELENÉS** **FEJLESZTŐK**

2005. szeptember vége Valve

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

Half-Life sorozat

GYORSLINK &gt;&gt; 279

# HALF-LIFE 2

## TERMMATH

**P**ersze volt olyan is, akit inkább az foglalkoztatott, hogy nem kéne-e azonnal repülőre ülni, és kiegyenesített kaszával berontani a Valve főhadiszállására, választ követelve (mások egy Doug Lombardi-forma vudubaba beszerzését fontolgatták, hogy beleállíthassanak a hátába egy méretes kötőtűt). A Valve persze bolond is lett volna happy enddel zárni a sztorit, és nászútra küldeni Alyxet és Gordont valami – ant-lionoktól viszonylag mentes – tengerpartra. Még meg sem jelent a második rész, már neki is láttak a folytatásnak, amely ugyanott veszi fel

a történet fonalát, ahol a Half-Life 2 abbamaradt. G-Man kísértél az ajtón, nekünk pedig menekülnünk kell. Méghozzá széleseben.

### Gordon, mit tettél?

Aktatás kás mentorunk ugyanis nem túlzott, amikor finoman felhívta figyelmünket tettünk következményeire. Az egész város és összes lakója halálos veszélybe került, mivel a Citadella, az áruló Dr. Breen főhadiszállása bármikor felrobbanhat. Az első feladat máris világos: az elharapózó káosz közepette ki kell jutnunk a városból, illetve lakosait és a felkelőket is ki

### VALVE VS. VU GAMES

Lezárult a per

Április utolsó napjaiban végre lezárult a Valve és a Vivendi Universal Games pereskedése, mely még 2002 augusztusában kezdődött. A két fél végül peren kívül egyezett meg, mindketten visszavonták a vádakat és ellenvádatokat. Az eredmény: a VU Games augusztus 31-ig beszünteti a Half-Life, Half-Life 2, Counter-Strike, Counter-Strike: Condition Zero és Counter-Strike: Source bolti forgalmazását, és ezek a játékok a jövőben már csak a Valve Steam elnevezésű rendszerén keresztül lesznek megvásárolhatók, illetve letölthetők. Sőt, a viták egyik kiindulópontját képező netkávézóktól is vissza lesz vonva minden olyan írásos vagy szóbeli engedély a Valve játékaira, melyeket a Sierra, a VU Games vagy bármilyen másik forgalmazó adott ki.

kell juttatnunk. Ez persze nem lesz egyszerű: például a Xenről szabaddult ant-lionokat eddig sikerült City 17 falain kívül tartani, ám a nagy sürgés-forgásból ők sem akarnak kimaradni, és utat törnek a város szívébe... Reméljük, a mágneses erőter, amely a Citadellában lefegyverezte Gordont, nem vette el az óriás rovarok (bogarak?) királynőjétől szerzett hormonbogyót. Ha igen, kínos helyzetben leszünk, mert nem biztos, hogy megismernek minket a srácok. És ne feledkezzünk el a bent rekedt Combine-katonákról sem: ugyan ők is épp olyan veszélyben vannak,



### KERESD A NŐT

Az Aftermath történéseiben nagy szerepet kap Alyx is, különösen Gordonhoz fűződő viszonya. Románrcra valószínűleg nem számíthatunk, de számtalan közös harcunk lesz, míg kijutunk a Citadella által veszélyeztetett zónából.

### ANT LION A VÁROSBAN

Mivel a folyamatos robbanások következtében akadozik az áramellátás, megszakadt néhány erőter, amely eddig távol tartotta az ant lionokat. Ők persze semmiképp sem maradnának ki a mókából, úgyhogy ezúttal a városban is találkozhatunk velük.

### EXTRA MOZDULATOK

Hogy ne kelljen folyamatosan Alyx testi épességéért aggódnunk, a lány ezúttal is vigyáz majd magára. Ehhez egyedi mozdulatokat is kap: ha a helyzet úgy hozza (például egy hangyácska robot felé), előre, vagy akár oldalra is vetődhet.

### KATONÁK VOLTAK

A Citadella robbanása elkerülhetetlen, és ez nem csupán nekünk szúr szemet. A Combine katonái éppolyan kiszolgáltatottak lesznek, mint mi, és számukra is fontosabb lehet a menekülés, mint a lázadók elleni harc.

### KÜLSÉRELMI NYOM NÉLKÜL

Gordon áldásos tevékenykedése ellenére még mindig vészjóslón magasodik City 17 felett a Citadella. Ez azonban nem lesz végig így: az Aftermath vége felé már nyugodtan ideképzelnénk egy hatalmas lángoszlopot is.

### MENEKÜLÉS CITY 17-BŐL

Ahogy lassan lángba borul a város, Gordon és Alyx sürgősen kénytelen lesz keríteni valami többszemélyes járművet. Gyalogosan nem valószínű, hogy a robbanásig biztonságos távolságra jutnak a Citadellától.





mint mi, ettől függetlenül még nem biztos, hogy azonnal a szívükbe zárnak minket. Ha pedig visszaemlé-

volt. Azok a végtagjaiktól, különféle (általában elengedhetetlennek tartott) szerveiktől megfosztott, zombiszerű

## „A Combine-nak vannak még olyan titkai, amelyekről eddig sejtésünk sem volt.”

kezünk a Dr. Breen irodája felé tartó, libegő koporsóban tett utazásunkra (pontosabban azokra a fura lényekre, akiket menet közben a Citadella belsejében láttunk fel-alá lófrálni), akkor nyilvánvalóvá válik, hogy a Combine-nak vannak még olyan titkai, amelyekről eddig sejtésünk sem

lények ugyanis, akiket elsuhanva láttunk, egykor hozzánk hasonlóan emberek voltak – igaz, mára nem nagyon emlékeztetnek emberi mivoltukra. A kérdés az, hogy miután „megszabadítottuk” őket a rabságból (már amennyiben annak számít, hogy épp rájuk robbantjuk az épületet),

## A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

Mesébe illő karakterek

A Valve a Half-Life 2 megjelenése óta sem tételekedik: elkészült a Half-Life 2: Deathmatch, mely még „a” multiplayeres játékként érkező Counter-Strike: Source árnyékában is váratlan népszerűsége tett szert (sokan találtuk úgy, hogy esztelen nagy móka a gravity gunnal robbanó hordókat és komplett fürdőkádakat hajigálni egymás nyakába, vagy éppen franciággal dekázgatni egy romos utcasarkon...), és hamarosan érkezik a Day of Defeat: Source is. Mindkettő jól illusztrálja a Valve stratégiáját: a Half-Life 2: Deathmatch és a Day of Defeat: Source is egykor „amatőr” modderek munkája. A venezuelai Adrian Finol például a Frontline Force-szal hívta fel magára a Valve figyelmét, és mára a csapat teljes jogú tagja, illetve az eredeti Day of Defeat modot készítő, John Morello vezette csapat is átköltözött a Valve irodájába. Persze, így könnyű, egyszerűen szemmel tartják a Half-Life-közösséget, figyelnek az eredeti, tehetséges arcokra, és ha úgy érzik, valaki hozzá tud tenni a Valve kreatív állományához, már fel is van véve. Mint a mesében, nem igaz? Ezért is játékipari „forradalmár” a Valve: nem csupán szembeszállt egy kiadóval, majd kivívta saját függetlenségét, de megteheti azt is, hogy a berögzült hierarchiákra fittyet hányva juttasson a tehetséges külsősöket csapatába – olyanokat, akik remélhetőleg forradalmi ötleteket is hoznak magukkal.

vajon személyükben újabb váratlan szövetségesre teszünk-e szert, vagy egyből fejre támadnak. Ugyanígy valószínű, hogy lesz-kooperáció a Combine-katonákkal – az eddigi Valve játékokra egyébként is jellemző volt az „ellenségből barát-barátból ellenség” fordulat. Mivel eddig összesen kétféle módon létesíthettünk velük kapcsolatot (vagy felvettünk a kedvükért egy üres flakont a földről, és bedobtuk a kukába, vagy halomra löttük őket), ehhez képest bármiféle interakció „egy gyönyörű barátság kezdete” lehet.

## Gordonka – zenekari kísérettel

A kiegészítő több fontos apróságban változtat az alapjáték jól bevált menetén. Például a Valve maga is fúrcsának tartja, hogy ugyan a sztori az emberekről és megmentésükről szól, Gordon mégis inkább egymagában, magányosan harcolt. Most gyakrabban kap kísérőket, társakat maga mellé, de (szerencsére) nem csak oly módon, mint amikor a játék vége felé három-négy ellenállóval az oldalunkon araszoltunk végig a csataterre változott utcákon. A legfontosabb segítőtárs természetesen Alyx lesz, illetve hébe-hóba robotkutyája, a fan-

### KRITIKUS SÉRÜLÉSEK

Beliüről nemigen látszik, hogy mit is művelünk a Citadellával, nyoma sincs különösebb sérüléseknek – egyelőre. Talán mégsem olyan nagy a veszély, mint G-Man mondta, és megússzuk az egészet szárazon? (Sajnos nem valószínű.)

### A COMBINE TITKAI

Breen irodája felé suhanva vethettünk először pillantást ezekre az élőhalott-külsejű lényekre, akik még a Combine kísérletei előtt emberek voltak – mára önálló akarat nélküli szolgák. Ezúttal közelebbről is megismerkedhetünk velük.

### A LÉNYEG: ALYX JÓL VAN

Ha valakinek eddig álmatlan éjszakái lettek volna Alyx miatt, most megnyugodhat. Úgy tűnik, doktor Vance csinos leányának nem esett komoly baja a robbanás során, amely végzett Dr. Breenel, a Citadellával, és kis híján velünk is.

### GRAVITY GUN V2.0

A játék végére az addig viszonylag békés gravity gun lett leghalásosabb fegyverünk. A folytatásban visszatér, sőt új trükkökre is képes. A kérdés már csak az, hogy megkapjuk-e az übertáp változatot? Akkor nemigen állhatnának az utunkba.



## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** KÍADÓ

Sztorivezérelt FPS Valve

**MEGJELENÉS** FEJLESZTŐK

2005. május vége Valve

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

Half-Life sorozat

GYORSLINK >> 279

# HALF-LIFE 2 THE LOST COAST

Miközben tűkön ülve várjuk a Half-Life 2: Aftermath-t, a Valve egy ingyenes kiegészítéssel lep meg bennünket – ez a jó hír. A rossz viszont az, hogy ezután videokártyánk talán egy életre meg fog gyűlölni bennünket.

**S**ebaj, előbb-utóbb úgyis lecseréljük. A bónusz pálya ugyanis amellet, hogy több mint félórás kalandot ígér a Half-Life 2 világában, afféle technológiai demóként is szolgál. Akik végigjátszás után nem tették azonnal félre a Half-Life 2-t, azok tanúsíthatják, hogy a Valve betartotta ígéretét, és a megjelenés óta folyamatosan önti a kisebb-nagyobb kiegészítéseket. Például új pályákat a Counter-Strike-hoz, vagy a Half-Life Deathmatch alá. Most azonban belead apait-anyait, hogy mindent, de mindent kihozzon a Source engine-ből, amire az csak képes. Persze nem azért, mintha eddig bárkinek kétségei lettek volna afelől, hogy jelenleg ez a játékipiac legerősebb grafikus motorja (az Unreal 3.0 csatásorba állításáig mindenképpen), de a Valve már az Aftermath-ra, sőt a Half-Life 3-ra készül. Mivel nem akarta, hogy a ter-

vezők és dizájnerek a megjelenés után máris lelépjének, fizetésüket holmi tengerparti nyaralásba feccölni, inkább kiosztotta a feladatot: mutassák meg, hogy milyen irányban érdemes elindulni, ha azt akarjuk, hogy egy-egy játékból lopott képet ne nagyon lehessen megkülönböztetni egy fényképtől.

### Elveszett, de megkerült

A Lost Coast egyébként az alapjáték Highway 17 című fejezetéből lett kiemelve, majd külön pályává alakítva, új épületekkel, szereplőkkel és játémenettel feltöltve. A ránk váró eseményekről csupán annyit tudni, hogy itt is összefutunk egy kedves helyi őslakossal, nevezetesen egy öreg halásszal, aki Gregori atyához hasonló módon igazít el bennünket – csak éppen első találkozásunk során nem prófétai dörgedelmeket osztva lövi shotgunnal a mutánsokat, hanem... halászsztat. (És

jól tudjuk, milyen fontos mindig az első benyomás.) A képek alapján világos lehet, hogy ha majd csendes píttyergést hallunk a számítógép házának belseje felől, akkor semmi gond, csak videokártyánk esett kétségbe. Pedig

nem is csak rajta múlik: a Lost Coast minimális (!) rendszerkövetelménye egy gyöngye 3,2 gigahertzes processzor és 1 giga RAM – nagyon reméljük, hogy a kőhögő rohamtól félrehallottunk valamit, de sajnos nem valószínű.





## AKCIÓBAN A HDR

Variációk egy témára



A HDR technológia azt szimulálja, ahogy a valóságban viszonyul szemünk a fényváltozásokhoz. Ezen a képen árnyékból nézzük a külső, fényes helyszínt.

Ezt látjuk nem sokkal azután, hogy sötétebbé lépünk elő: a verőfényt elvakít és beletelik néhány másodpercbe, míg szemünk hozzászokik a különbséghez.

A leginkább valósághű képet sötétedés kapjuk: a külső és belső tér kontrasztja nincs egymáshoz igazítva, az zárt részen alig kivehető néhány részlet.

Sejthető, hogy szintén nem hátrány, ha grafikus kártyánkat sem búcsúban löjük magunknak. (Még akkor sem, ha hárompálcikás.)

### „Halló, Paks? Kölcsönkérhetném egy napra az erőművet?”

De hova ez a brutális rendszerkövetelmény? A dizájnerek már eleve olyan helyszínt választottak, melynek grafikai megjelenítése szükségszerűen megzsidósítja őket is a tervezés során, és gépünket is, amikor megpróbálja kirajzolni: hatalmas nyitott tér, hosszú partvonal rengeteg sziklával és persze vízfelülettel. Egy falucska, aprólékosan kidolgozott házakkal (amelyeknek még tégláik is megszámlálhatók, ha épp valakinek arra támad kedve), no és egy kis templom, tele gazdagon díszített, fémből készült füstölőtartókkal, színes ablaküvegekkel. Minden textúra nagy felbontású bump-mapping-kezelésen esik át, de az igazi újítás a HDR (High Dynamic Range) bevezetése. Az eljárás lényege, hogy az engine azt a folyamatot próbálja szimulálni, ahogy a valóságban szemünk viszonyul a fényhez, azaz hogy szabályozni igyekszik az íriszbe

jutó fény mennyiségét (fotósok kedvéért: az apertúrát). Egyszerűbben megfogalmazva, valószínűleg mindenki találkozott már azzal az X-aktákba illő fura jelenséggel, hogy ha verőfényből lépünk egy sötét szobába, néhány másodpercig eltart, míg szemünk alkalmazkodik a megváltozott fényviszonyokhoz, vagyis hozzászokik a sötéthez, és ki tudja venni

nyitva egyik se veszítsen részletgazdagságából. Jobban látni, szó se róla, csak épp a realiztikus élmény veszik el. A HDR-rel ez már a múlté, és ha belegondolunk, jelentősége nem merül ki a csinos grafikában, hanem a játékmenet szerves részévé is válhat. Például elég nyomasztó lehet, ha egy sötét szobába jutva idegesen meresztgetjük szemün-

tabb, és rengeteg pluszmunkát igényel. A grafikusoknak folyamatosan, minden egyes tervezési fázisban újra el kell képzelniük, hogy a táj adott tárgyai miképp festhetnek verőfényben, vagy épp szürkületben. Az ezek közötti eltéréseket egy külön szoftver segítségével bele kell építeniük a textúrába, és a tükröződő felületek jó részéhez (ezek a legérzékenyebben a fény változásaira) akár négy verziót is készíteniük kell, amelyeket az engine pozíciókhoz és a fényviszonyokhoz képest változtat. A kérdés már csak az, hogy a Valve miért szúr ki saját magával. Vajon megéri? Szerintük igen, mert ha sikerül átlépni a játékok grafikája és a fotorealizmus határát – aminek kulcsa valóban lehet akár a HDR is –, az játéktörténelmi mérföldkő lenne. És ők szeretnék elsőként megmutatni, hogy azon túl mi van.

## „Az első komolyabb lépés a „fotorealisztikus” játékbeli grafika felé.”

a tárgyak apróbb részleteit is. Ugyanez fordítva is igaz: ha egy sötét helyről lépünk ki a fényre, az elvakít minket, és csak kis idő elteltével látjuk tisztán a távolabbi tárgyak körvonalait. Első halálra nem biztos, hogy nagy dolognak tűnik, pedig a Valve nem kevesebbet remél ettől, mint az első komolyabb lépést a „fotorealisztikus” játékbeli grafika felé. A játékokban ugyanis azért tűnhet kevésbé valószínűnek egy tájkép, mert a láthatóság kedvéért mesterségesen kivilágosított az égbolt, a földi tárgyak képének kontrasztja pedig meg van emelve, hogy egymáshoz viszo-

ket, hogy az a valami ott a sarokban tényleg egy szörny, vagy csak a képzeletünk játszik velünk. (Amikor pedig már tisztábban látjuk, esetleg kiderül, hogy tényleg egy szörny.) Ugyanez a másik oldalról: egy sötét helységben állva kicsapódik az ajtó, kintről reflektorok fénye tűz be a szobába, és mi legszívesebben szemünk elé kapnánk kezünket, miközben homályos alakok rohannak felénk... Hatásos trükk, nem igaz?

### A túlóra kifizető

Mindez rettentő egyszerűnek hangzik, de megvalósítani már sokkal bonyolul-

### mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Mindannyian kíváncsiak vagyunk, hogy milyen a csúcsra járatott Source motor. Ha a Valve megvalósítja a fotorealisztikus játékgrafikát, gyertyát gyújtunk Doug Lombardinak (és Gabe Newellnek).



táziadúsan elnevezett Dog is besegít. Sokkal többet fogunk Alyx oldalán harcolni, és ezúttal a Valve valamivel szorosabbra is fűzi a viszonyt kettejük között. Félreértés ne essék, még mindig nem tartunk a nászútnál, egyszerűen több interakcióra lesz lehetőségünk. Az is biztos, hogy a Valve „élményé” akarja tenni, hogy a hölgyeménnyel harcolunk együtt. Ahhoz, hogy ne úgy érezzük, mintha folyamatos baby sitterkedni kellene a lány fölött, Alyx néhány speciális képességet, mozdulatot kap – csak győzzük majd tartani vele az iramot.

### A várakozási idő is feleződik

Az első ígéretek szerint ősz végére érkezik az Aftermath – ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen, bár a Valve esküdjözik, hogy rettentően belejött a Half-Life készítésébe. Tény: a programozók által létrehozott eszköztár készen áll, Marc Laidlaw is megírta már az új sztorit, a tervezők és dizájnerek pedig már hónapok óta dolgoznak az új helyszíneken. Ráadásul a Half-Life 2 megjelenését jelentős mértékben késleltető Valve kontra VU Games per is véget ért (erről külön dobozban olvashattok), illetve mivel a játék csak a Steamen keresztül lesz elérhető, nem kell várunk a csomagolásra sem. Bizony, jobb lesz, ha megbarátkozunk a sokat szidott Steam rendszerével, mert a Valve ebben látja a jövőt. Úgy érzi, nincs szüksége a dobozos játékokra (legalábbis nem a hagyományos formában), és a kiadó „támogatására” sem, ami egy bizonyos szint fölött már inkább korlátozza a kreatív munkát. A Valve-nak immár nem kell kompromisszumokat hozni, nem kell tárgyalnia, azaz nincs más dolga,

mint dolgozni a következő játékon. És ez hatalmas előny nekik is, nekünk is.

### Ismét egy történelmi lépés?

A Half-Life 2-t nem kizárólag mi értékeltük az utóbbi évek FPS-ei közt a legnagyobb hatású alkotásnak. Ennek megfelelően nem csupán a játékosok, de a szakma is kíváncsian tekint a Valve felé, hogy záros(abb) határidőn belül képes-e túlszárnyalni saját sikerét. Arra szerencsére semmilyen jel nem mutat, hogy a srácok különösebben meg akarnának ülni a fenekükön. Ami a technikai előrelépést illeti, felesleges találgatni: a Lost Coast kapcsán hamarosan bepillantást nyerhettek, hogy épp milyen technológiai megoldásokon is mesterkedik a Valve. Egy ingyenes kiegészítőn kényelmesen tudnak kísérletezni, és majd elvállik, végül meddig akarják feszíteni szerencsétlen számítógépünk teljesítőképességének határait. A lényeg persze nem ez, hiszen ha az alapjáték grafikai színvonalán szemernyit sem javítanak, akkor sem berzenkedne senki. Egyelőre nem tehetünk mást, mint hogy az eddigi kiváló tapasztalatok alapján bízunk abban, hogy legalább ugyanolyan remek lesz az Aftermath játékmenete, mint a Half-Life 2 – és az eddigi rossz tapasztalatoktól függetlenül bízunk abban is, hogy ősz végén valóban megjelenik. Óra indul!

### mazur ELSŐ BENYOMÁSAI

A Half-Life 2 kicsit sportszerűtlen befejezése után az a legkevesebb a Valve-tól, hogy nagyon jó kiegészítőt készít, minél hamarabb. Szerencsére úgy tűnik, ezzel ők is tisztában vannak.





# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Huhh, de nehezen állt össze ez a szám! Most is jó stuffok vannak, de erősen gondolkodtunk, hogy végül is mi legyen a fókusz, illetve mi érdemel meg több, vagy kevesebb oldalt. A fontosabb játékok szerencsére többféle műfajt is felölelnek, hiszen a fókuszba került taktikai kommandós



SWAT 4 mellett ott figyel a parázttató és vérgőzös akció, a Doom 3 kiegészítője, a Resurrection of Evil is, illetve a stratégiák rajongói az Empire Earth 2-ről tudhatják meg tőlünk a nagytűt.

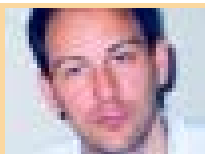
Nekem az igazi meglepetést azonban a Guild Wars okozta. Az ex-blizzardos fejlesztőkből álló csapat az egy olyan kiváló akció-MMORPG-t hozott össze, amely egyszerre emlékeztet a Diablo II dungeon hack'n'slash játékménetére, ugyanakkor a World of Warcraftból is merít elemeket. Sokak szerint a WoW végre legyőzőre talált, mi ezt nem állítjuk, de az a tény, hogy havonta nem kell érte egy fillért sem fizetni, mint más MMORPG-ért, hanem csak az alapjátékot kell megvenni, szerintem sokakat elgondolkodásra fog készíteni...

Amilyen kellemes csalódást okozott számunkra a Guild Wars, olyan kellemetlen volt a Matrix Online, amelyből a nagy név és érdekes, vonzó környezet ellenére egy erősen közepes játék született. Aki nem hiszi, lapozzon a 78. oldalra... A másik ígéretes, ám meglepően gyenge játék a Stronghold 2, amelynek sikerült alaposan alulmúlnia az előző részt. A vicces az, hogy az angolok vették, mint a cukrot.

Szerencsére egy sokszor leírt és mostanában gyengélkedő játékműfaj ezúttal igencsak kellemes darabbal szolgált: a többféle időskibben is játszódó Still Life egyszerre emlékeztet a Hetedik, illetve a Pokolból című idegfejtő, horrorisztikus krimikre.

Szóval ezt a számunkat igencsak széles látókör jellemzi, ami korántsem baj, hiszen az már egy ősi igazság, hogy a "változatosság gyönyörködtet" ©!

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Egyértelműen a Duke Nukem 3D, bár egyben kicsit tartok is a folytatástól, hiszen nehéz lesz az eredetit felülmúlni. Talán ezért is húzzák annyira...”



**Csonti**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali  
előélet: 6 éve játékszágró (PC ZED, GameStar)

„A százszázalékos játék egyenlő a tökéletes játékkal, ilyen pedig senki eddig, és nagy valószínűséggel ezután sem fog születni. Már csak azért sem, mert az emberi faj telhetetlen...”



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

„Az első két Dungeon Keeper hatalmas kedvencem volt, így nagyon vártam a harmadik részt, a Bullfrog azonban ígérete ellenére mégsem készítette el – legalábbis eddig... Minden DK-rajongó fant arra szeretnék buzdítani, hogy imádkozzanak egy hármasért a Bullfrog oltáránál.”



**Ender**  
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia  
előélet: 9 éve játékszágró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Nem lehet szerintem 100%-os játék, és ennek nagyon egyszerű oka van: a GameStar értékelődobozába három számjegy nem fér ki. Emiatt egy másik kérdésre is választ kaptunk: 100%-nál nagyobb érték sem lehet!”



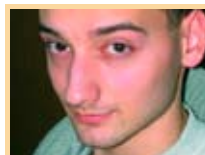
**Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékszágró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„A 100%-os játék tökéletes lenne. Hibátlan, mindenkinek tetsző. Amíg emberek készítik a játékokat, akik maguk sem hibátlanok, addig nem lesz hibátlan játék. S amíg hatmilliárd különböző ember él a planetán, addig mindig lesz, akinek nem tetszik...”



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

„Tökletes játék nincs és nem is lesz. Bár a Kotor és az EVE-online közeljárt, hiszen semmilyen más játék nem kötött le még ennyire.”



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

„Számomra a 100%-os játéknak két ismérve van. Az első, hogy hangulataiban fogjon meg, de nagyon durván. A második legfontosabb, hogy a serial mellett legyen a dobozban egy kupon, amely egy hónap fizetett szabadságra váltható be a főnöknél.”



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

„Olyan játékkal már találkoztam, amelyek számomra tökéletesek voltak, de a kötetlenés nálunk szakmai ártalom. Olyan játék azonban sosem lesz, amelyben nem lehetne hibát találni. Nem személyes...”

## 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 eljuttatott verziót.

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

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

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

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

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

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

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



**48**  
**S.W.A.T. 4**  
Bravo csapat? Khhhhh....



**58**  
**Doom 3: RoE**  
Doktor Betruger kéri a következőt



**64**  
**Empire Earth 2**  
Ballagnak a katonák...

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



**Sam**  
szakterület: Akció, stratégia, RPG  
előélet: 4 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)  
„Az egyik a Duke Nukem, azt hiszem, nem kell ecsetelnem, hogy még nem készült el ☹... A másik a Diablo II: rengeteg éjszakába nyúló multipartit nyomtunk Boe-vel és Szittyóval, nem ártana egy újításokkal tűzdelt folytatás. Bár úgy tudom, ez még szóba sem került...”



**Szittyó**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG  
előélet: 4 éve játékságíró (GameStar)  
„Én elég régi S.W.I.N.E.-rajongó vagyok ☺. Valahogy a kis buta nyulak és disznók háborúja nagyon megfogott, de nem tudom folytatni, mert nincs mivel. Talán majd a Panzer, bár abban nem lesz blöd humor, sem a Másfél zenekar muzsikája, remélem, azért egy titkos nyulás, disznós pályát raknak bele a kedvemért ☺.



**Uhu**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS  
előélet: 6 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)  
„Két ilyen program van: az egyik, régi nagy kedvencem az Ishar sorozat, amely a 3. részzel befejeződött. A másik a Mafia, amelynek talán lesz folytatása, de hogy nem csináltak hozzá kiegészítőket, az már önmagában is tragédia.”



**Kecske**  
szakterület: Multiplayer bármí, taktikai FPS, CS  
előélet: 4 éve játékságíró (GameStar)  
„A LOCK ON ☺!!! (De ilyen szimulációséges időkben bárminek jöhetne a folytatása, örülnek neki!)”



**ZeroCool**  
szakterület: FPS, autós gammák, online, HW  
előélet: 6 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)  
„Igazából azt szeretném, ha a Sam & Max folytatása után a LucasArts venné a fáradságot, és feldolgozná újra a Day of the Tentacle-t. Azt sem bánám (sőt szeretném), ha nem az újfajta csilli-villi 3D-t használnák, hanem az eredeti, rajzfilmszerű megvalósítást!”



**Boe**  
szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG  
előélet: 4 éve játékságíró (GameStar)  
„Azok a játékok, melyek számomra kedvesek, általában rendelkeznek folytatással (náha többel is, mint kellene). Egy kivétel van csak: a Diablo sorozatnak egyelőre még nem jelentették be a harmadik részét, ráadásul Bill Roperék kiválásával a Blizzard nem is biztos, hogy belevág...”



**Malachit**  
szakterület: minden amire 50%-nál kevesebbet adunk  
előélet: 7 éve a PC-X+GS legfőbb tördelője, designere  
„A Max Payne 2 nagyon bejött, úgyhogy nagyon várom már a folytatást. Rémem, még kevesebbet kell rá várni, mint a második részre.”



**Berr**  
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármí  
előélet: 14 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)  
„Bár kicsi rá az esély, mégis nagyon jó lenne, ha egykori legkedvesebb kalandjátékomnak, a The Pawn-nak elkészülne a folytatása.”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

P. Andrea tette fel nekünk:

„Szerintetek milyen a 100%-os játék? Egyáltalán készülhet-e olyan?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

S.W.A.T. 4	48
Doom 3: Resurrection of Evil	58
Empire Earth II	64
Guild Wars	70
LEGO Star Wars	74
Matrix Online	78



Obscure	80
Still Life	82
Stolen	86



Stronghold 2	88
Restricted Aera	90
Játszottuk még	92
„Komolyan mondom“	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

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

### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságai, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékelmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátásuk csak az adott műfaj szerelemeseinek ajánlott.

### 80-89%

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

### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedéssel 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 katasztrófálisak, "játékmenettel" már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.



# SWAT

## JOGODBAN ÁLL VÉGIGTOLNI

A filmekben a rendőrségi különleges egységek általában irtózatosan leszerepelnek – különben minek is kéne az egy szál pisztollyal hadonászó főhős, aki helyettük végül elfogja a világ (aktuálisan) leggonoszabb bűnözőjét. A valóságban és a SWAT 4-ben azonban teljesen más a helyzet.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Taktikai FPS	<b>KIADÓ</b> Vivendi
<b>KÖRNYEZET</b> Belső terek	<b>FEJLESZTŐK</b> Irrational Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Triber: Vengeance, Freedom Force vs. TTR	

GYORSLINK **989**

**KÉPEK** a 95. oldalon  
**KIEGÉSZÍTÉS** a CD/DVD-n  
**EDITOR** a CD/DVD-n

**B**izony, ahhoz képest, hogy mennyire sokat tapasztalt, remekül kiképzett és felfegyverzett emberekből áll össze egy ilyen speciális kommandó, általában csak a „béna rendőrök” szerepet osztják rájuk a forgatókönyvírók. Remélem, sokan láttátok Luc Besson klasszikusát, a Leon, a profit, ahol a Jean Reno alakította bérgyilkos két osztagot tesz taccsra, mielőtt egy remek trükkkel leviteti magát az ostromlott bérházból a többi rendőrrel. Azért akadnak ritka kivételek, amikor a különleges egység emberei tudásuknak megfelelően (vagy még azon felül) alakítanak a filmvászon – a SWAT című moziról külön keretes írásban emlékezünk meg.

#### Előd a múlt ködéből

A SWAT 4 esetében ellenben csak rajtunk múlik, hogy a szárnalmas lúzer, avagy a vérprofi szakember titulust érdemeljük ki. A játék neve már önmagában sok mindent elárul. A SWAT a Special Weapons and Tactics angol kifejezés rövidítése, amely magyarul különleges fegyvereket és taktikákat jelent. Bizony mind speciális eszközökkel, mind szokatlan problémamegoldással fogunk a

játékban találkozni, de ezekről majd szépen sorjában. Most inkább fejezzük be a cím boncolgatását ezzel a bizonyos 4-essel. Ez ugyebár azt jelenti, hogy három epizód is megjelent már (bár az első kettő nem FPS volt), de nem csodálkoznék rajta, ha fiatalabb olvasóinknak egyáltalán nem derengene semmi, ugyanis a SWAT 3 valamikor 2000 legelején debütált, tehát éppen elkerüli a múlt századi jelzöt. Természetesen az akkori GameStar foglalkozott a játékkal, s az igen megtisztelő 9-es osztályzattal jutalmazta (a 10-ből). (Illetve a mi áldott jó szívünknek köszönhetően teljes játék volt anno © – Bad Sector) Tette mindezt úgy, hogy a gép útkeresési algoritmusával néha komoly gondok akadtak: mire az MI eldöntötte magában, hogy ki is menjen először be az ajtón, addigra már (rendőr) hulláhegyek magasodtak a küszöbnél. Szóval a hibák ellenére értékeltük a már akkor megjelenő újító szándékot, hogy kicsit mást, kicsit összetettebbet nyújtsanak a készítők a sok Doom, Quake és azok utánzóit között. S több mint öt év után most ismét itt van a SWAT, hogy rendet tegyen, immár a (majdnem) legfrissebb technikai megoldásokkal felvértezve.

#### Zord arcok toborzása

Az egyszerű kezdőképernyőn lendülünk is gyorsan tovább, s nézzük meg, miből áll egy SWAT-féle kiképzés. A szokásos, és talán kicsit már unalmas fegyverhasználati gyakorlatok után érdekesebbé válik a tréning, amikor csapattársakat kapunk, s immár közösen kell végrehajtanunk a feladatokat. Itt kapunk ízelítőt a ránk váró kellemes élményekből, hiszen rögtön világossá válik, hogy

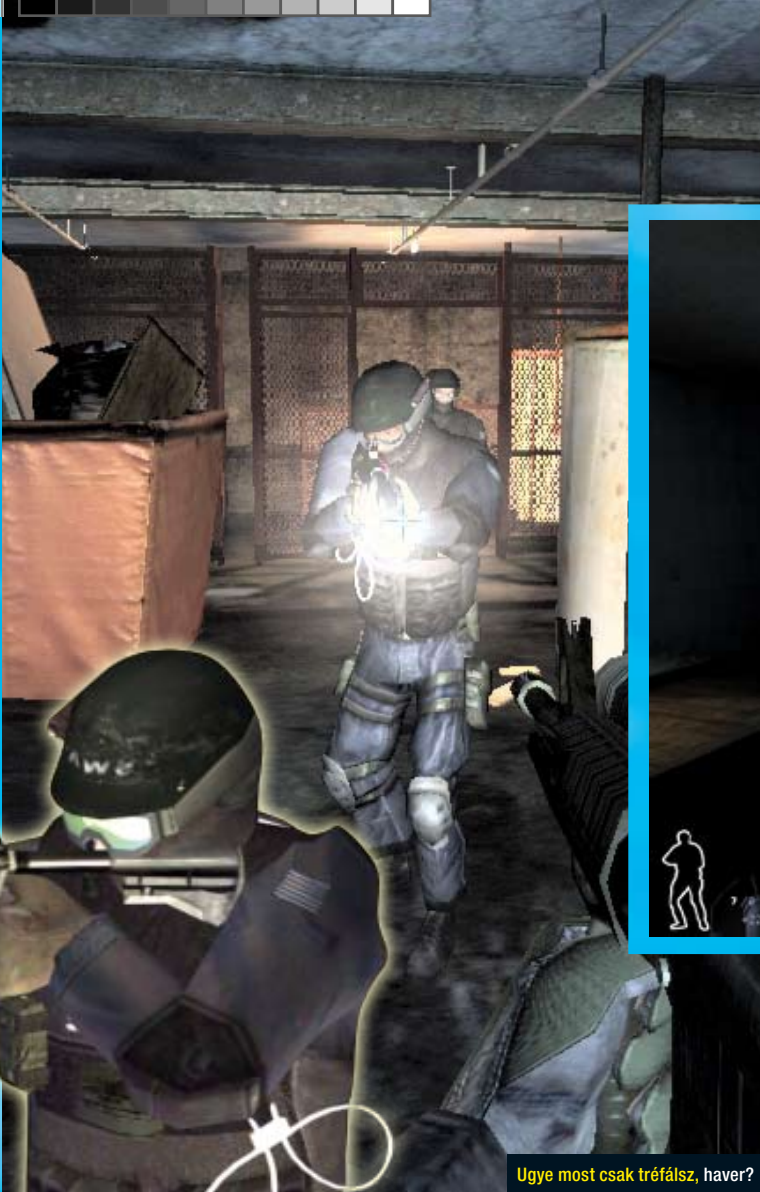


Hááát, nem csoda, hogy feladta magát...

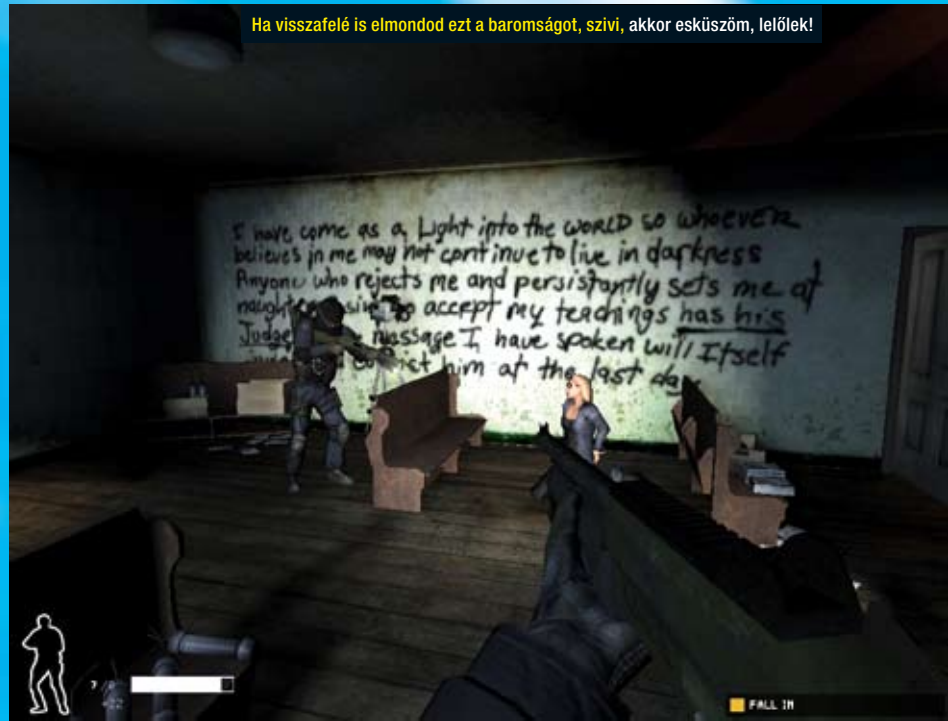


Tudod fogni rajta a Sport1-et is?





Ugye most csak tréfász, haver?



Ha visszafelé is elmondod ezt a baromságot, szívi, akkor esküszöm, lelélek!

egyedül itt nem sokra fogunk menni. Mint ahogy az is tisztázódik, hogy ez nem az a játék, ahol két, alkarra szigszalagozott rakétavetővel/lángszóróval kell végigperzselnünk a vidéket. Ugyanis akkurátusan elmagyarázzák, hogy mindenkit szépen fel kell szólítani fegyverei eldobására, majd megkérni, hogy legyen kedves térdre ereszkedni, amíg mi, vagy egyik kollégánk rá nem teszi azt a látszatra nevetségesen vékony,

lantásból nem tudja megállapítani, ki a tényleges áldozat, s ki az – esetleg – báránybőrbe bújít bűnöző. A SWAT-ben ugyan ezzel nem bonyolítják a szálakat, de a rendőrségi eljárás nem változtattak, aki mozog, arra bilincset kell raknunk.

### Törvényes keretek között

Az imént említett dolgokat egyébként nagyon komolyan kell vennünk, ugyanis a nem szabályszerű (azaz

## ” Ez nem az a játék, ahol két, alkarra szigszalagozott rakétavetővel/lángszóróval kell végigperzselnünk a vidéket. ”

valójában durván szívós műanyag bilincset. A mindenkiben egyébként a túsok és egyéb rendű és rangú ártatlan civilek is beletartoznak, ezért őket is földre kell kényszerítenünk, majd megkötözünk. Ez ugyan elsőre érthetetlen, s ennek maguk a túsok is gyakran hangot adnak, bizonyos szempontból van benne ráció, hiszen a rendőr egy szempil-

törvényes) viselkedést a játék súlyos pontlevonással „díjazza”. A nehézségi szintek nem abban különböznek egymástól, hogy a leggyengébbel tolva az ellenfelek egymás lábát lövik, míg a legdurvábban annyit sem tudunk kimondani, hogy „Vazze!”, és már jöhet is értünk a halottaskocsi. Az eltérés az abszolváláshoz szükséges pontmennyiségben rejlik. Azaz

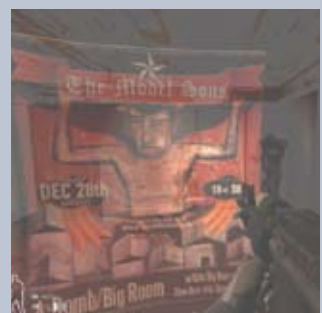
## BOGÁR MENT A SZEMEDBE?

Vigyázz, hova nézel!

A SWAT-ban bizony alaposan meg kell gondolnunk, mikor és hova fordítjuk tekintetünket, mert igaz ugyan, hogy a lábujjunktól a fejünk tetejéig védőfelszerelésben vagyunk, de ettől még nagyon kellemetlen lehet, ha bamba ábrázatunk előtt robban egy vakítógránát. A játék ezeket a kellemetlen közjátékokat remekül tálalja. A fényrobbanás után például vakítóan kifehéredik a képernyő, s halványan azt a jelenetet fedezhetjük fel kimerévítve, amelyet a detonáció pillanatában éppen láttunk, majd ez

egy idő után fokozatosan átmegy abba, amit valóban látnunk kéne. Azaz kitisztul érzékszervünk, s ismét normálisan működik.

A másik ilyen eset az, amikor az apró gumilabdákkal teli gránáttal ismerkedünk testközelből. Ennek mellékhatása, hogy ide-oda kezd rángatózni a kép, a körvonalak teljesen eltorzulnak, s képtelenség leszünk bármilyen értelmes cselekvésre. Talán mondanunk sem kell, hogy ezt milyen szépen ki tudják használni a terrorista bácsik.





## KIPP, KOPP, KOPOGOK...

Ajtónyitási technikák

A rajtaütés egyik legfontosabb része a rosszfiúkat és a rendőroket elválasztó ajtó „kiiktatásának” módjában rejlik. Ha nem a megfelelő eszközt használjuk, akkor vagy oda a meglepetés, vagy feleslegesen pazaroltuk a drága plasztikot. Ezért az úgynevezett optiwand használata mindig javallott, mert ilyenkor képet kapunk arról, nagyjából mire számíthatunk a túlsó oldalon. Ha tiszta a terep, akkor simán becaplathatunk. Kulcsra zárt ajtók esetén elővehetjük a tolvajkészetet, s kicsit bíbelődhetünk a zárral. Ám amennyiben nem azonosított személyeket látunk a varázslatos kutyüben, akkor két megoldás adódik a zárt ajtók gyors feltörésére: az egyik a C3-as robbanószer használata, a másik a direkt zárák leverésére fejlesztett puskaszakszerű elsütése. Előbbi hangos, látványos, ráadásul képes kisebb sérüléseket is okozni a közelben tartózkodóknak, így esetleg könnyedén elfoghatjuk a rossz helyen tébláboló bűnözőt. Ebben rejlik a hátránya is (azt leszámítva, hogy készleteink végesek), ugyanis a robbanószer nem válogat civil és terrorista között, így akár a túsókban is kárt tehetünk. A zárbontó puskával szemben nem árt másnak, csak az ajtónak, ellenben a meglepetés erejéről gyakorlatilag lemondhatunk, ha ezt az eszközt választjuk.



Talán épp a 911-et akarta hívni

normál fokozaton elég 50 százalékot elérni, és letudtuk a missziót, übermájer szinten viszont 95 alatt csak sajnálkozhatunk tehetségtelenségünkön.

Tehát nem lehetjük le még a bűnözőket sem anélkül, hogy ne szólítottuk volna fel őket, hogy adják meg magukat. Ez alól egy kivétel azért akad: ha közvetlen életveszély fenyeget egy túszt, illetve rendőrt (beleértve magunkat is), akkor jogos a fegyverhasználat. Közvetlen életveszélynek itt a célra tartott fegyver minősül, csak sajnos a terroristák általában nem állnak meg ennél a fázisnál... Másik dolog, amit nem árt észben tartani, hogy minden fontos ese-

ményről értesíteni kell a főnökséget, ellenkező esetben szép kövér mínuszpontokra számíthatunk. Ha sebesült túszt találtunk, ha sikeresen elfogtunk egy gyanúsítottat, ha társunk súlyos sérülést szenvedett, mindig rá kell irányítanunk a jelentés „tárgyára” a célkeresztet, majd egy gombnyomással közölni a hírt a parancsnoksággal.

Kötelező teendőink harmadik csoportja a bizonyítékok (azaz a fegyverek) begyűjtése. Ha egy terrorista megadja magát, netán lelőjük, akkor a közelében mindig kell lennie egy, esetleg két fegyvernek a földön. Ezekre rábökve szépen beszípkázunk a veszélyes csúszlikat, amit a

végén pontosztással honorál a gép. Azt mondjuk elképzelni se tudom, hová rakja az őrmester a huszadik automata fegyvert ☺...

### Parancsára, uram!

A játékban mindig egy krízishelyzetre kell reagálnunk, amelyet a rendőrség hagyományos köteleke nem, vagy csak hatalmas véráldozattal és kockázattal lenne képes megoldani. SWAT-parancsnokként az a feladatunk, hogy a ránk bízott négy tiszt segítségével a lehető legkevesebb erőszak alkalmazásával megment-sük a civileket, illetve elfogjuk a bűnözőket.

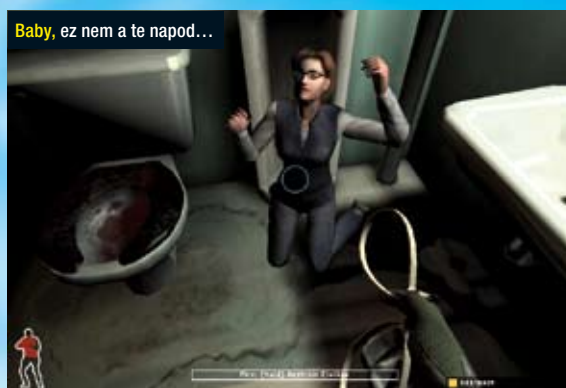
Embereink irányítása a manapság

divatos egy(-két-három)gombos technikával történik. Ha tekintetünk (magyarán a puskacsövet) olyan tárgyra, személyre szegezzük, amellyel vagy akivel kapcsolatban parancsot adhatunk ki, akkor a kép alján meg is jelenik az erről tudósító szöveg. Az egyértelmű, illetőleg leggyakrabban használt ukázokat egyetlen gombnyomásra kiadhatjuk, a bonyolultabb parancsokat pedig egerünk jobb fülének megpiszkálása után kereshetjük ki a felbukkanó menüből. Hogy minden világos legyen: egy ajtóra irányítva a célkeresztet alpból a behatolás és megtisztítás utasítást adhatjuk ki, míg ha például azt szeretnénk, hogy előtte ellenőriz-

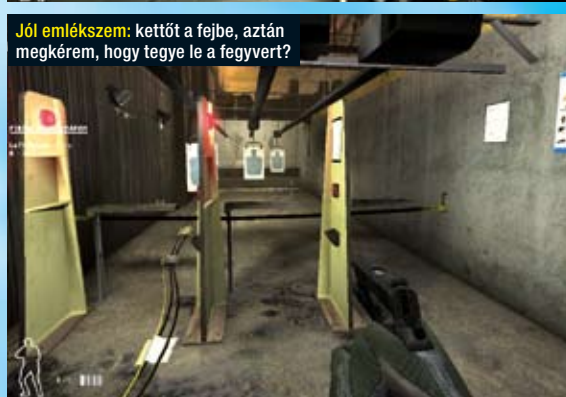
Girard kolléga combközépig jár a hullákban – bugshotnak sem utolsó



Baby, ez nem a te napod...



Jól emlékszem: kettőt a fejbe, aztán megkérem, hogy tegye le a fegyvert?





INTERJÚ A MAGYAR VALÓSÁGRÓL

# A MI FIAINK IS ODATESZIK MAGUKAT

A SWAT 4 kapcsán megkerestünk egy magyar rendőrt, aki nemcsak az utcán teljesít naponta veszélyes feladatokat, de rendszeresen nyúzza PC-jét is, így minden tekintetben tökéletes interjúalanyunk minősül. Nevét és rendfokozatát azonban nem kívánta nyilvánosságra hozni, s mi ezt tiszteletben tartjuk.



**Először is tisztázzuk, Magyarországon van-e megfelelője a játékban látott amerikai SWAT-nak?**

Igen, bár lényegesen kisebb létszámmal, mivel – szerencsére – nálunk ritkábban fordulnak elő olyan szituációk, ahol az ő speciális szakértelmükre lenne szükség. A magyar alakulatot egyébként TESZ-nek, azaz Terrorelhárító Szolgálatnak hívják.

**Hogyan lehet ide bekerülni?**

Először is el kell végezni a kétéves rendőrségi szakiskolát, nem hátrány, ha mindez kiváló minősítéssel zárul. Utána pedig meg lehet pályázni a különböző posztokat, ennek elnyeréséhez azonban szigorú fizikai követelményeknek (adott számú felhúzódzkodás, futás stb.) kell megfelelni, s még így sem biztos a hely, hiszen rengeteg a jelentkező.

**A SWAT 4-ben szinte úszunk a legmodernebb puskákban, pisztolyokban, különleges eszközökben, a magyar kollégák miből válogathatnak?**

Természetesen értelmetlen összehasonlítani a két csapat lehetőségét, de azért az aktuális feladat elvégzéséhez a magyar egységnek is megvannak a megfelelő eszközei. Esetleg nem annyira modern, nem annyira könnyű használni, ám azzal kell főzni, amink van.

**A játékban gyakran előkerül a műanyag bilincs, használ-e ilyet a hazai állomány?**

Igen, de az utcai járőröknél hiába is keresnénk. Az ilyen karpereceket (a rendőri szakzsargon szerint: patentbilincs) olyan egységeknél használják, ahol a munka során előfordulhat, hogy egyszerre több embert kell megbilincselni (például durvább focimeccseknél), így

Egy erőteljes rúgás megteszi ☹, nehezebb esetekre meg ott van a súlyos faltörő.

**Nézzünk át a jog asztalához. A játékban előbb fel kell szólítani a fegyveres elkövetőt, hogy tegye le a fegyvert, majd csak ennek elmaradása esetén lehet rálőni. Nálunk milyen megkötésekkel alkalmazható lőfegyver?**

akkor is csak úgy, ha a jogszabályban meghatározott számos feltételnek megfelel az adott szituáció. Kivételt képez az olyan eset, amikor a rendőr, vagy bárki más élete közvetlen veszélyben van, ilyenkor a fokozatosság elvét nem kell betartani. Talán érdekes lehet még megemlíteni, hogy ebből a szempontból a gumilövedék például nem minősül lőfegyvernek.

**„A beszédhangok ütnek, mint biztonsági ember a diszkó előtt.”**

nehézkés és lassú volna a hagyományos fém változat használata. A műanyag eszköz sokkal könnyebb, kisebb helyen elfér. A magyar verzió egyébként kicsit eltér a játékban láthatótól, nálunk ugyanis csak egy hurka van a béklyónak.

**S hogy küzdik le a zárt ajtókat a mi kommandósaink?**

Ennél a résznél kicsit irigyeltem az amerikaiakat, illetve a játékosokat, ugyanis a SWAT 4-ben simán megtehetjük, hogy az utolsó WC-ajtót is plasztikkal robbantjuk be. Nálunk hamar kimerülne a költségvetési keret, ha ilyen pazarlóan bánnánk a drága felszereléssel.

Ez egy nagyon pontosan és részletesen szabályozott téma. Rengeteg körülménynek és feltételnek kell megfelelnie ahhoz, hogy a rendőr jogszerűen süthesse el szolgálati fegyverét. Az intézkedés érvényesítéséhez, ha más módon ez nem megoldható, a rendőr jogosult kényszerítő eszközök bevetésére, de csakis előzetes figyelmeztetés után, s még ekkor is a fokozatosság elvét követve. Testi kényszer, bilincselés, elektromos sokkoló, illetőleg egyéb eszközök – s ha ezek egyike sem érte el a kívánt célt, akkor lehet lőfegyvert használni (persze ne feledkezzünk meg a figyelmeztetőlövésről sem), de

**Végezetül szeretnénk megtudni, neked hogy tetszik a játék: van-e külön kiemelendő pozitívumai, bukkantál-e valamilyen ordító hibára?**

Alapvetően nagyon megkedveltem a SWAT 4-et. Pályáit remekül viszaadja a bevetések hangulatát. A kidolgozottságra sem lehet panasz, hiszen a kesztyűtől egészen a fegyver tárazásáig minden valóságghűnek mondható. Jó dolog, hogy fontos a kooperáció, nem igazán lehet tökéletes munkát végezni, ha egyedül kommandózunk végig a terepen. Ami a negatívumokat illeti: fájlaltam, hogy a küldetések túlnyomó többségénél nem időre kell teljesítenünk a feladatokat. Így kicsit elkenyelmesezik az ember, s nem kényszerül rá arra, hogy kockáztasson. Sajnos a valóságban a bűnözők nem annyira türelmesek...



**Primary objective:** elfoglalni a női mosdót



zék embereink, hogy nyitva van-e az aranykapu, akkor azt már a külön listából kell kimazsoloznunk. Egészen bonyolult, összehangolt manővereket is vezényelhetünk, de ehhez már szükségeltetik néhány kezelógomb memorizálása, illetőleg némi gyakorlás is. Négyfős csapatunkat ugyanis két-két emberes alegységre bonthatjuk, s teljesen külön irányíthatjuk őket, akár egy másik

támadásból egy csúnya bukta lesz, mert egyesével, kettesével – koordinálatlanul – támadó embereinket kényelmesen leszedik a bűnözők.

### Útba- és eligazítás

Küldetések előtt egy viszonylag részletes és hosszú eligazítást kapunk, melyet nemcsak írásban, de szóban is közölnek velünk. Sőt – ahol ilyen volt, ott – a 911-es segélyhívóra

módon gyakran most is választunk, hogy honnan kezdjük az akciót. Igazából nincs jó recept arra, hogy mikor érdemes a főbejárat felől közelíteni, s mikor tanácsosabb valamelyik mellékutat választani. A lényeg, hogy minden fegyverest harcképtelenné tegyünk, s minden civilt épségben ki-

## TRÉFÁLNI TETSZIK?

(Nem annyira) rejtett poénok

Sok játékban láthattunk már olyasmit, hogy a készítők egy-egy finom poénnal megfricskázták a konkurenciát, esetleg saját magukat. Ezt leggyakrabban úgy csinálják, hogy azért egyből ne jöjjön rá mindenki a tréfára (lásd az a bizonyos Colin McRae-vel kapcsolatos felirat a buszmegálló falán), azonban vannak, akik nem finomkodnak ennyire. Ide tartozik az Irrational Games gárdája is, akik jól látható helyeken, összetéveszthetetlen utalásokat hagytak.

Az egyik pályán például játékgépek között lavírozunk, és hopp, mibe botlunk? A SWAT, illetve a Freedom Force vs Third Reich játéktérmi változatában gyönyörködhetünk. Egy kis önreklám sosem árt, ugyebár, de ennél is kellemesebb amikor az egyik laboratóriumban windowsos hibaüzenettel leállt géppel találkozhatunk ☺.



## A nem szabályszerű (azaz törvényes) viselkedést a játék súlyos pontlevonással 'díjazza'.

emeletről is! Ilyenkor a rendőrtisztek fejére szerelt kamera képét kell behozni, majd felnagyítani azt a saját képernyőnkön – így már kollégánk látómezijét tudjuk forgatni, s ennek megfelelően akár parancsokat is adhatunk. Az egyedüli probléma az időzítéssel van, ugyanis a rajtaütésnél ez elementáris fontosságú. Ha kicsit bénázunk a két egység közötti váltással, esetleg még mi magunknak is akcióba kéne lendülni közben, akkor bizony előfordul, hogy a jól megtervezett, több oldalról indított

érkezett, gyakran meglehetősen zaklatott és töredékes hívást is meghallgathatjuk. Vicces, ahogy az operátor használható információkat próbál kihúzni a halálra vált telefonálóból. Általában a bevetési terület térképét is megkapjuk, de ez néhol csak vázlatos, némely esetben pedig egyáltalán nem pontos, attól függően, hogy éppen egy hónapok óta előkészített akció csúcspontjáról, avagy egy hirtelen válsághelyzetről van szó.

Az előző részekben megszokott



Elismerem, mellesleg tényleg ott van a szeren, de most már dobd el a csúzlit!

## NEM HALÁLOS FEGYVER

A pacifisták ajánlásával

Más FPS-ekkel szemben, a SWAT azt értékeli, ha nem öljük meg ellenfeleinket. Ennek érdekében a szokásos gépkarabélyok mellett számos különleges eszközt választhatunk magunknak a rendőrségi raktárból. Következzen egy rövid ízelítő a színes palettáról:

### Less Lethal Shotgun

Vadászpuska, amelyik „kevésbé halálos”? Hát nem ilyen jelzőket szoktunk aggatni a játékokban felbukkanó shotgunokra, azonban most tényleg arról van szó, hogy ezzel a cuccal inkább fegyelmezni, mint temetkezni fogunk. Egyetlen hátránya, hogy viszonylag kevés hozzá a lőszer.



### Pepper-ball

A jó öreg paintball szigorúbb változata. Bár nagyon vicces, ahogy ezzel a fegyverrel vonulnak a morc kommandósok, ennek ellenére brutálisan jól használható cucc. Nem halálos szert juttat az áldozatra, kétszáz lövedéke szinte kifogyhatatlan, ráadásul újratölteni sem kell. Nyami!



### Taser Stun Gun

Csúnya pisztoly, nemcsak kinézetre, hatásra is. A kilőtt elektromos huzalok ugyanis emberre csatlakozva irtózatot okoznak, aminek következtében a legkeményebb akarat is megtörik. Legjobb az előbbi fegyverek kiegészítéseként használni „végső érvként”. Vigyázat, lövésenként kell újratölteni!







Haver, én ezt a nyakláncot elteszem, te pedig nem láttál semmit. Értve vagyok?

Csak elcsipem a piros dró...

Nem vágsz át, tudok a sörök közt olvasni



# SWAT

## A FILMVÁSZNON

Színes, széles vállú

Tavalyelőtt mutatták be a S.W.A.T. (Különleges kommandó) című filmet, amely témájának középpontjába a más filmekben csak statisztaszerepre ítélt rendőrségi elit bevetési egységet állítja. A sablonokkal nagy kedvvel operáló mozi főszereplőjét Samuel L. Jackson alakítja, akinek az a dolga, hogy egy ütőképes csapatot szedjen össze egy nagyon kényes feladatra. Az ütőképes csapatnak természetesen kötelezően tartalmazni kell: 1 db fehér bőrű vagányt, 1 db négert, 1 db spanyol ajkút és 1 db nőt is (egy személy megfelelően több kritériumnak is – ha tud). Ezeket aztán jól ki kell képezni, majd jól nekiereszteni a rossz bűnözőnek, hogy a végén sok robbanás és vér után boldogan mosolyoghassanak zilált frizurájú hőseink.

A filmre nem is érdemes több szót fecsecelni, viszont a benne szereplő ügyeletes szexbombaról, Michelle Rodriguezról igen. És nem kizárólag azért, mert csinosabb, mint Samuel L. Jackson... Sokkal inkább a számítógépes játékokhoz fűződő kapcsolata okán, ugyanis Rodriguez kisasszony hangját már több programban hallhattuk. Említhetjük mindjárt a legaktuálisabbat, a Driv3rt, ahol Calitát személyesítette meg, de találkozhattunk vele a Halo 2-t is. Hab a tortán, hogy Milla Jovovich mellett ő keltette életre a Resident Evil játék történetét a filmvásznon.



mentsünk. Ha egy bűnözőt lelövünk, attól még simán megcsinálhatjuk a feladatot, de egy tús halála azonnal az akció sikertelenségével zárul. Úgyhogy csak óvatosan!

### Gázspray és M16

Ha meghallgattuk az eligazítást, és nagyjából tudjuk, milyen ellenállásra számíthatunk, akkor itt az ideje a fegyverkezésnek. Pazar választékot kapunk a legmodernebb gyilkoló-, kábító- és egyéb szerszámokból. Minden emberünknek egyedi felszerelést állíthatunk össze, de a lustábbak választhatnak a néhány alapból megadott szett közül is. Ne essünk a nagy tűzerőjű gyilokszerrekké bűvkörébe, hangsúlyozzuk, itt nem az emberölés az elsődleges

cél. Igazából a legjobban felszerelt gonosztevők ellen is hatásos a nem halálos fegyverek többsége (néhány ilyenről kiemelt írásunkban olvashatsz részletesebben), de ha nem törekszünk a tökéletességre, akkor akár pusztító erejű géppisztolyokkal is felszerelhetjük a társaságot. Ahogy nekünk kedves. Nagyon fontos a kiegészítő eszközök szerepe is. Az ajtók alá dugható optiwand például felbecsülhetetlen értékű információkat szolgáltat a nyílászáró mögött tartózkodókról. De ugyanolyan lényeges, hogy különböző gránátokból pakoljunk a túrára, mert a keményebb helyiségek biztonságos kipucolásához nagy segítséget nyújthatnak.



www.gamestar.hu | 2005. május



# KEMÉNYY, MINT

## TAKARÍTÁS SWAT MÓDRA

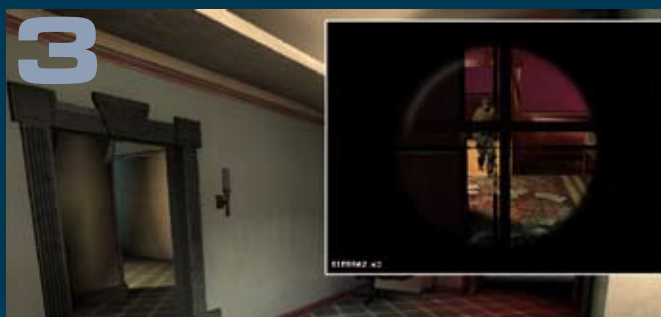
A gyémántkereskedelmi céghez behajtott egy teherautónyi bűnöző, akik nyakig terepszínű egyenruhában és Kalasnyikovokkal felszerelve szeretnének érvényesülni. Azonban mesés vagyon helyett a sivár börtönökre készülhetnek, mert megérkezett a takarítóbrigád.



Az eligazításból kiderül, hogy profikkal van dolgunk, így különleges gonddal választjuk ki a behatolás helyét. Mivel a főbejárat egy nagy hallba nyílik, ahová belépve száználmasan könnyű célpontot nyújtunk az emeleten esetleg megbúvó bűnözőknek, így a jóval nyugisabb liftes megközelítés mellett döntünk.



Feltett szándékunk, hogy mindenki élve ússza meg, de a komoly védőfelszerelés és az épületben néhol meglévő nagy távolságok miatt a paintballról lemondunk, s helyette a softos shotgunnal szereljük fel az egész gárdát. Csomagolunk ajtópecekéből, optiwandból és természetesen elektromos sokkolóból is.



Alig érünk be az első helyiségbe (1.), amikor érkezik rádióan a hír, hogy az egyik mesterlövész célpontot talált. Mivel mindenkit élve szeretnénk elfogni, ezért nem adjuk ki a tűzparancsot.



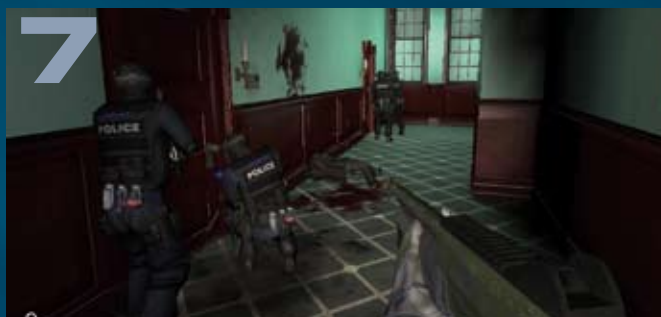
A felfelé vezető lépcső tiszta, így megkezdjük a felső szint pacifikálását. Az ajtó optiwandos vizsgálata (2.) után kiderül, hogy bent egy fegyveres gyanúsított figyel, így könnygázgránát kíséretében rohamozunk.



Nagy mázlink van. A szobában lévő tagnak nem volt gázmaszkja (3.), ennek megfelelően gyorsan meggyőztük arról, hogy a feltétlen kapituláció az egyetlen okos döntés.

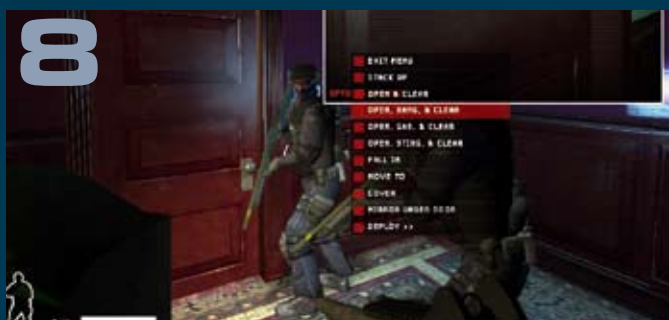
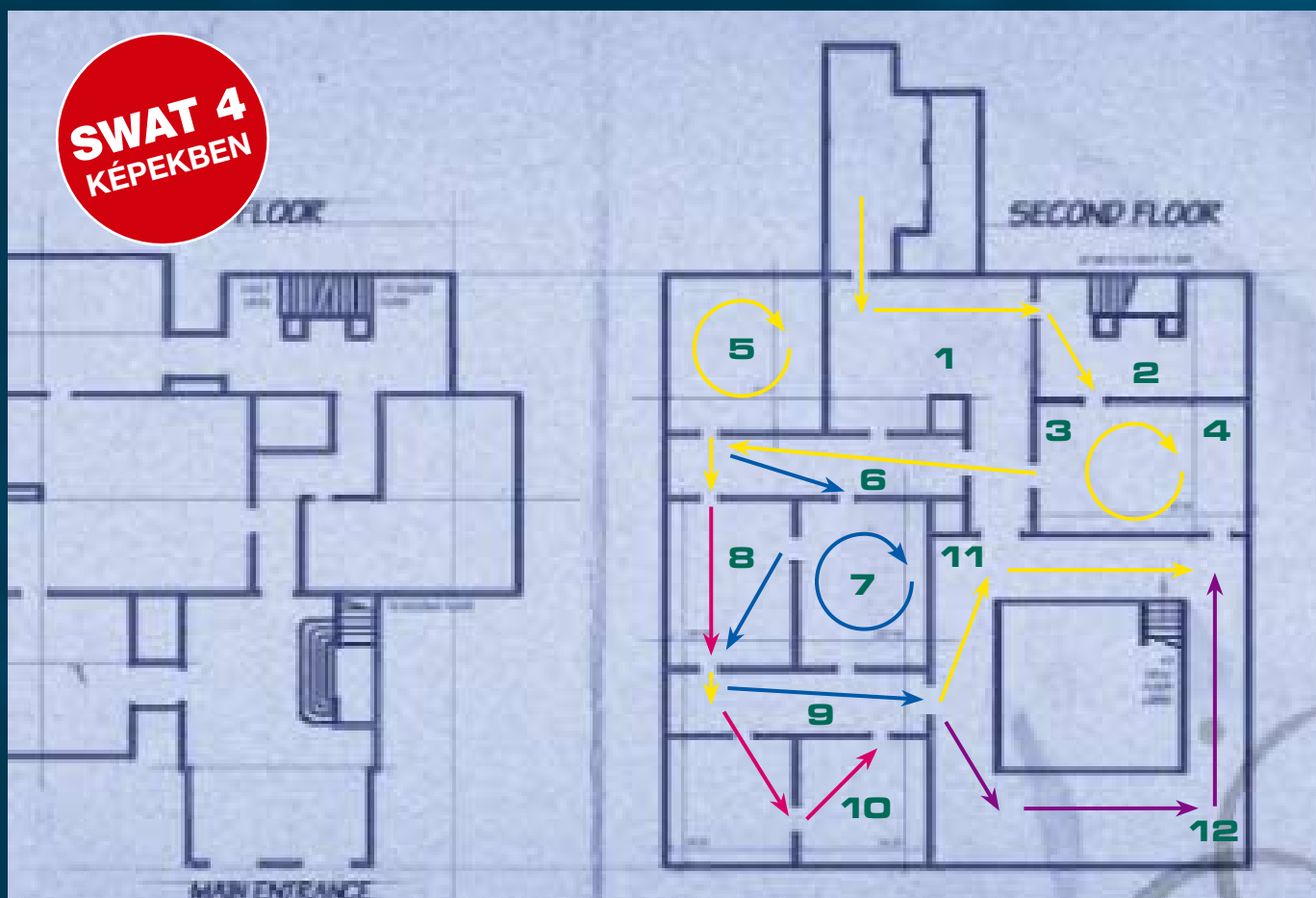


A központi aulához vezető ajtó alá sasolva kiderül, hogy a túloldalt sűrű a populáció, s többen hatalmas csúszlival grasszálnak. Egyelőre nem kockáztatjuk meg a nyílt konfrontációt, úgyhogy biztosítjuk hátunkat azzal, hogy utasítást adunk az ajtó kielérésére (4.), majd a folyosón található nyílászárónál is ezt tesszük.

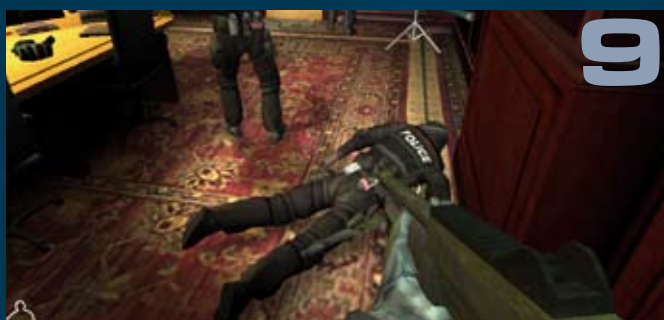


A balszárnyon lévő folyosóra érve először leellenőrizzük a jobbra nyíló önálló helyiséget (5.), s mivel ott senkit nem találunk, figyelmünk a másik oldalra irányul. A gyorsabb munkavégzés érdekében kettes csoportokban kémleltetjük ki a szobákat (6.).

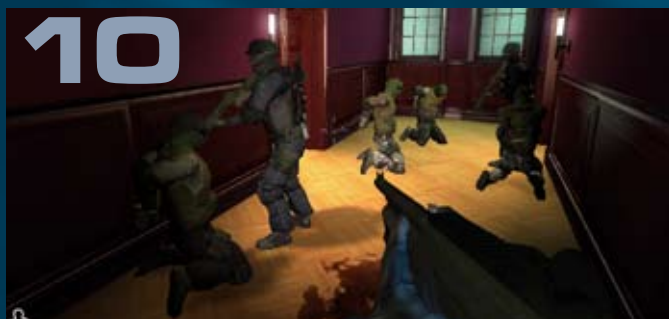
# T A GYÉMÁNT



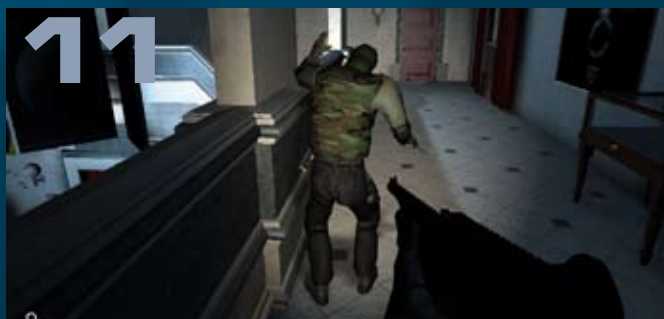
Az üresnek mondott szobába be is hatolunk a kék csapattal, majd oldalról szinkronban csapunk le a vörös párossal, akiket épp most utasítunk a gránáttal fűszerezett támadásra (7).



Sajnos komoly ellenállásba ütköztünk. A szobában ugyan csak egy női tús volt, de amíg embereink egymást kerülgették a szűk helyiségben, addig két irányból: szemből, majd kiszárvatva a kék csapat behatolási helyéről is megróhamoztak minket a terroristák. Ennek következménye látható a földön (8).



Szerencsére azért ezt leszámítva jól jöttünk ki a buliból, és összesen öt gengsztert bilincselhettünk meg rövid időn belül (9). A két kimaradt kisebb helyiségét a vörös csapatra bízuk (10), míg a kékék ügyelnek, hogy a hall irányából ne kapjunk újabb látogatókat.



Az előtér csarnokának felső szintjén már csak egyetlen garázda elem maradt, akinek figyelmét embereink elterelik (11), miközben mi hátulról beleeresztünk két adagot a „sóspuskából” (12). Így érthető, hogy nagyon nem is ellenkezik a letartóztatásakor. A felső szint tiszta, már „csak” két másik vár takarításra. De



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Brothers in Arms:  
Road to Hill 30

SWAT 4



8/10

Grafika

7/10

Nem rossz próbálkozás, különösen a katonák arckifejezésének változása dicséretes, ám a viszonylag egy sémára épülő pályák miatt a grafika összességében maximum négyest érdemel.

Zavaró kettősség jellemzi a programot: egyfelől állandóan a kicsit idejétmúlt részletességű szereplőket bámuljuk, másfelől meg remekül érezzük magunkat a tökéletesen berendezett, változatos pályákon.

8/10

Taktikai elemek

9/10

Nagyon könnyen és egyszerűen adhatunk parancsokat embereinknek, akik meglehetősen jól reagálnak utasításainkra. Egyedüli negatívumként a kicsit kevés számú parancs említhető.

A SWAT 4 legerősebb része (még jól): számtalan parancskombinációt csálthatunk elő egy-egy gombnyomásra, ráadásul kis gyakorlással összehangolt rajtaütéseket is levezényelhetünk.

10/10

MI

9/10

Ebben a tekintetben a BiA ott van azon a bizonyos színen. Nem igazán említhetünk még egy háborús FPS-t, ahol katonák ennyire jól reagálnának az eseményekre. Nem hibátlán, de ebben a kategóriában ezt egyelőre ne is várjuk el.

Saját embereink összeszokott csapat módjára foglalnak el egy helyiséget, de ebben nagy szerepet játszik a számukra – vélhetően – előre rögzített útvonal. Az ellenfelekre sem lehet panasz: menekülnek, bekerítenek, fedezékbe húzódnak.

7/10

Változatosság

9/10

Sajnos az adott helyszín és időpont (Normandia, 1944. nyár) meglehetősen megkötötte a pályatervezők kezét, így nem csodálkozhatunk azon, ha egy idő után megelégedjük a bokrokat és a Wehrmacht katonáit.

Érdekes dolog, hogy alapvetően mindenhol ugyanazt kell csinálni, még sincs az embernek olyan érzése, hogy legyen már vége az egésznek. A változatos kampány és az ötletes multi mellett saját ízünk szerint is készíthetünk küldetéseket.

33/40

Összesen

34/40

### Bevetésen

Maga az akció FPS-nézetből zajlik, s gyakorlott szemek rögtön megalapítják majd, hogy itt bizony nem kell tartani attól, hogy a *Doom 3* látványvilágát megalázza a program. Sajnos a karakterek és a tárgyak részletessége nem vetekedhet egyik mai stárjátékkal sem, de azért a

– messze van a tökéletestől, ráadásul az animációk egy része borzalmasan elcsúszott (tréfás, ahogy emberünk kábé 20 centivel a zár mellett tekergeti a kezét, majd közli, hogy az ajtó nyitva ☺). A hangokra viszont nem lehet panasz. Zene nem sok van, csak akkor jön egy kis izgi dobpergés, ha éppen

### Közvetlen életveszélynek a célra tartott fegyver minősül, csak sajnos a terroristák általában nem állnak meg ennél a fázisnál...

helyzetben sokat javít az, hogy a technikai hiányosságokat ötletességgel pótolták a pályatervezők. A kampányban végigtolható 14 küldetés mindegyike nagyszerűen kidolgozott, önálló világba kalauzol minket, ha eredetinek azért nem is nevezhető az összes. A sorozatgyilkos koszos pincéje például majd' minden thrillerben felbukkanó elem (*ahol gondolom, ott ülnek a báránnyok, és hallgatnak... – Bad Sector*), mégis olyan nagyszerűen alkották meg a fejlesztők ezt a pályát is, hogy őt a frász, míg őt a csótányok kerülgetik. Kár, hogy a serpenyő negatív oldalára is pakolhatunk még: a szereplők változatossága – finoman szólva

közvetlen életveszélyben vagyunk, de ez nem is zavaró, hiszen a rendőrségi munkához teljes koncentráció igényeltetik. A beszédhangok azonban ütnek, mint biztonsági ember a diszkó előtt. Leírhatatlan élmény, ahogy őt kommandós beront egy szobába, majd egyszerre elkezdene üvöltözni, hogy „Le a fegyvert!”, miközben a túsok sikoltoznak, a bűnözők meg válogatott szitkokat vágna a fejükhöz. Ehhez adjunk hozzá még néhány gránátrobbanást, kőszá fegyverropogást, esetleg egy-egy „A gyanúsított menekül!” felkiáltást, s talán kezdjük kapizsgálni, milyen is a SWAT hangulata.



Mi Sri Lanka fővárosa? És nem ér lesni!



Hogy is mondják: a szerencse forgandó?



A vérfagyasztó szabászat, ahol emberbőr volt az alapanyag



**Mi vagyunk a rendőrök**

Embereink meglepően jól és hatékonyan tevékenykednek. Természetesen ne várjunk tőlük olyan teljesítményt, mint saját magunktól, de az ilyen játékokra jellemző beakadások, tömegjelenetek nagyon-nagyon ritkán fordultak elő. Ez talán annak is köszönhető, hogy egy szobát megrohamozva viszonylag nagy időközökkel nyomulnak be embereink. Ami jót tesz a játszhatóságnak, az kicsit alámossa a valószínűséget, hiszen az ilyen speciális alakulatok tagjai általában nagyon kis távolságra vannak egymástól, amikor veszélyes helyet kell felderíteniük. Éppen ezért a játékban bizony előfordul, hogy mire a második páros behatol a szobába, addigra a két úttörő kolléga már a rohammentőre vár. Az ellenséges fegyveresek keménységi szintjüknek megfelelően céloznak, de még a legbénább is képes felfogni, ha tarthatatlan

situációba került, s ilyenkor megpróbál kerekét oldani (a gyengébb idegzetű meg megadja magát). Néha az is előfordult, hogy ellentámadásba mentek át, s több oldalról próbáltak borsot törni a zsaruk orra alá.

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

Mint arról már volt szó, élve érdemes elfogni a gazfickókat, de ehhez előbb meg kell törni az akaratukat. Teljesen kiszámíthatatlan, hogy ki mennyi stresszre, fájdalomra adja meg magát, de jelentősen nőnek az esélyeink, ha több oldalról támadunk rá valakire, illetőleg különböző kábító, bénító és egyéb nem halálos eszközt alkalmazunk. Utóbbit egyébként néha bepánikolt túsok esetében is muszáj alkalmazni, ugyanis másképpen nem tudjuk megbilincselni az őrjöngő civilt. (Aztán majd nyilatkozik a tévében, hogy mennyire rosszul esett neki, amikor a rendőr elektromos sokkolóval „nyugtatta meg” ☺...)



Pillanatfelvétel egy csúnya rendőrségi buktáról

**Valódi csapatmunka**

A történeti szállal egymáshoz nem kötődő küldetéseket egyébként saját szánk íze szerint tetszőleges módon megváltoztathatjuk, s némi munkával teljesen más stílusú pályát eszkalálhatunk. Akinek ennyi sem lenne elég, az felmehet a netre, és kipróbálhatja magát valódi játékosok mellett is. Fontos, hogy gépi irányítású segítőt (bot) a SWAT 4-ben nem kapunk, így annyian leszünk egy küldetésre, ahány havert be tudunk szervezni. De megéri a kitaró toborzás, ugyanis felejthetetlen élmény baráti társasággal tolni a multit. Itt tényleg egymásra leszünk utalva, és itt tényleg nem sok értelme van a szólózásnak. A különleges stílushoz különleges játéklehetőségek is járnak, ezek között is kieme-

lendő a VIP-es felállás, ahol a rendőröknek egy nagyon fontos személyt kell a pálya másik végére eljuttatni, míg a gonoszoknak el kell fogni ezt az embert, és két percen keresztül fogva tartani. Remélem, figyeltetek: elfogni, és nem megölni! No igen, ebből is látszik, nem akármilyen játékkal van dolgunk...

**-csonti-**

**HARDVER**

**MINIMUM**  
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | Gef FX 5600

„Az 512 MB RAM egyes helyzetekben kevésnek bizonyult.”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

- ▲ Rendőrségi szabályok betartatása
- ▲ Gazdagon, okosan tervezett pályák
- ▲ Sok fegyver, változatos taktikai lehetőségek
- ▲ Remek multi
- ▼ Gyengus grafika
- ▼ Lehetne több időre menő akció
- ▼ Apróbb logikatlanságok

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

**-csonti- VÉGSZAVA**

Különleges, remek hangulatú alkotásról van szó, amely csak elavult grafikája miatt maradt le a csúcskategóriás besorolásról.

**88%**

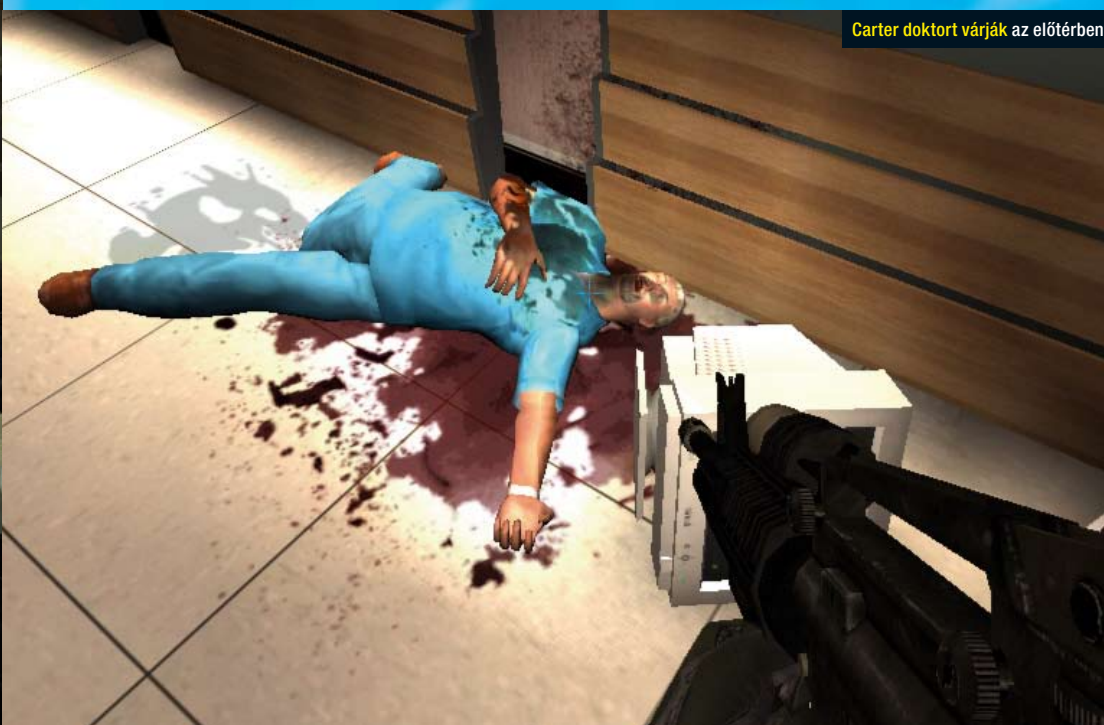
**ÉS A TÖBBI**

SWAT 3	90%
Joint Operations: TR	89%
Rainbow Six 3: Athena Sword	77%

Úgy látszik, a fánkot nem csak a „mezítlásos” járőrök szeretik Amerikában



Carter doktort várják az előtérben





BEMUTATÓ

# DOOM 3

## RESURRECTION OF EVIL

A LELKED A VÁLLALATOT ILLETI MEG

Tűzdobáló pokolbéli groteszk démonok, hörgő, nyáladzó élőhalottak, csontvázkatonák és emberfejú pókok: a Doom 3 hátborzongató marsi kutatóbázisán tavaly nyáron alaposan leizzadtunk, mire kiirtottuk őket mind egy szálig. Persze az igazi gonosz sohasem hal meg (különben a játékfejlesztők halnának éhen), így hát a kiegészítőben visszatérhetünk a Marsra, hogy – ismét – leszámoljunk vele, egyszer és mindörökre...

**H**a létezik játék, amely maximálisan megosztotta a játékvilágot, az egyértelműen a Doom 3: egyesek (köztük mi is, illetve a nevesebb nemzetközi szaksajtó) imádták, mások Carmackékat eme alkotásuk miatt jól elküldték melegebb égtájakra. A hatalmas ellentét gyökereit abban kereshetjük, hogy mindkét oldal könnyen talált okokat, amiért beleszerethetett a játékba,

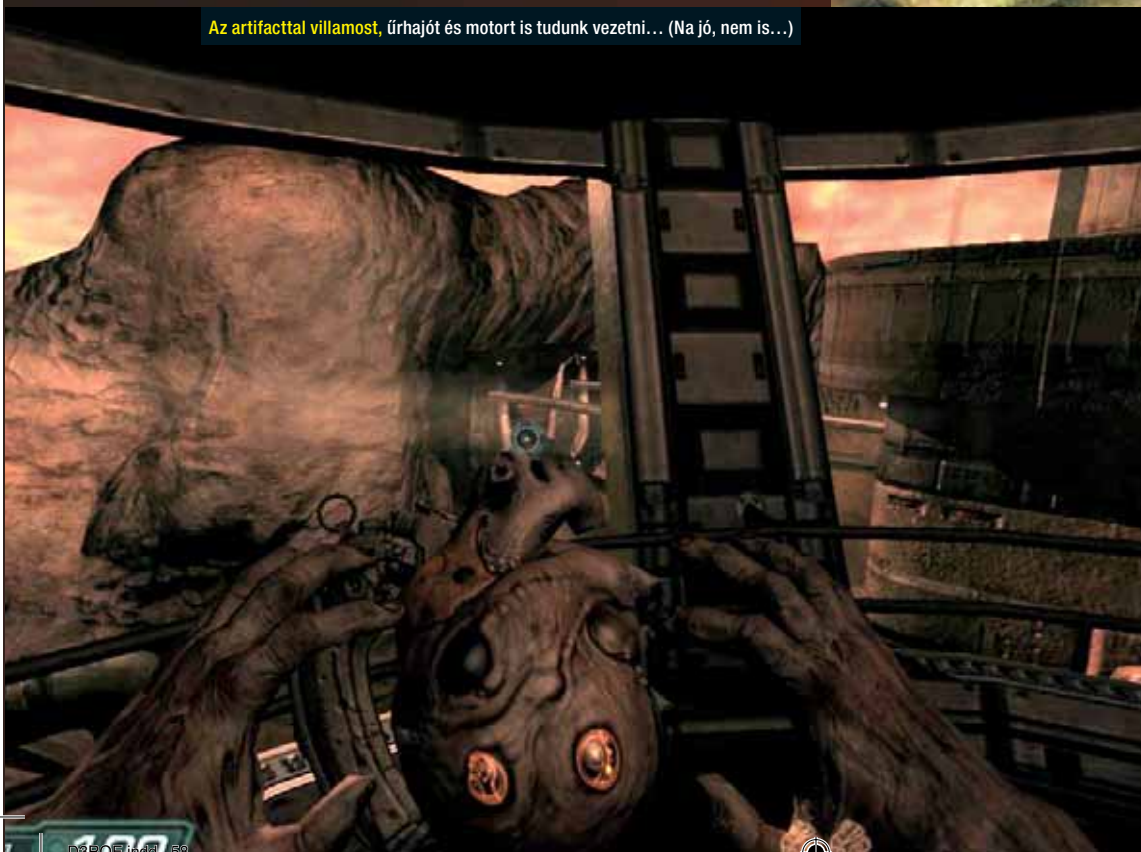
avagy meggyűlölhette. Imádhattuk a Doom 3-at hátborzongató és nagyon eltalált hangulata, elképesztő grafikája és szenzációs technikai kivitelezése, illetve a jól adagolt adrenalinpumpáló játékmenete miatt, de nagyon könnyen bele lehetett kötni a hosszú távon önméltó játékmenetbe és a közepes mesterséges intelligenciába is. Aztán jött a Half Life 2, és – ahogy arra számítani is lehetett – a

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Activision
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Marsi kutatóbázis	Nerve Software/id
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Return to Castle Wolfenstein	
<b>GYORSLINK</b>	1163

**KÉPEK** a CD/DVD-n  
**TRAINER** a CD/DVD-n  
**HÁTTÉRKÉP** a CD/DVD-n

Az artifacttal villamost, űrhajót és motort is tudunk vezetni... (Na jó, nem is...)





Doom 3 egy időre feledésbe merült: villámgyorsan lekerült a toplistákról, átadva helyét... nem, nem a *Half Life 2*-nek, hiszen akkorra a *Doom 3* már a közelében sem volt a csúcshoz, hanem vicces módon az ezeréves PC-s *Halónak*. Persze a Doom név

a játék új főszereplőjét csapatával együtt elküldik az ásatásokhoz, tehát nagyjából ugyanarra a helyszínre, ahol az előző rész úrgárdistájával leszámoltunk a földémmel. Hősünk – nagy okosan – felemel egy rejtélyes tárgyat, ezzel újabb portált nyitva

## Betruger professzor immár négy patán közlekedik, és kicsit ‚morcos‘, hogy kedvenc játékszerét lenyúltuk tőle.

nem érhet ilyen csúfos véget, és mivel Carmackék már igazából régóta a következő projektjükön dolgoznak, az Activision két másik csapatot bízott meg, hogy – persze az id-vel karöltve – elkészítsék a *Doom 3* xboxos változatát, illetve a PC-s kiegészítőt, a *Resurrection of Evil*-t. Utóbbit a *Return to Castle Wolfenstein* már bizonyított Nerve Software kapta meg...

**„Tudósokat keresünk marsi bázisra. Jó fizetés, nyugodt munkakörülmények.”**

Ami a sztorit illeti, természetesen nem menekülhetünk a szokásos, sci-fi filmekre jellemző kliséktől. A gátlástalan nagyvállalat, a Union Aerospace Corporation nem tanult a Marson történt borzalmas eseményekből, és a várható hatalmas profit érdekében egy újabb kutatócsoporttal tovább folytatja az idegen civilizáció rejtélyes műemlékeinek tanulmányozását. Az egyik küldetés során

a pokolba, melyen keresztül a beáramló démonok majdnem mindenkit kiirtanak a bázison. A túlvilági lények vezetője maga Betruger professzor, aki immár négy patán közlekedik, és nem gyengén „morcos”, hogy kedvenc játékszerét lenyúltuk tőle. Elizabeth McNeil, Betruger egykori munkatársának segítségével keresztül kell lövöldöznünk magunkat az egész bázison, hogy végül leérjünk a pokolba, és démoni tárgyunkat használva mindörökké (vagy legalábbis a *Doom 4*-ig...) megállítsuk az ördögi kreatúrák invázióját.

Az alapsztori tehát még az előző résznél is egyszerűbb, hiszen nem nagyon találkozunk semmilyen konfliktussal a fontosabb szereplők között (akikből amúgy sincs túl sok) – egyszerűen végre kell hajtunk a szeptől, vörös hajú, szemüveges tudósno parancsait, akivel állandó kapcsolatban állunk, ennyi. Ezúttal is találkozunk a bázison elszórvan pár ép és egészséges, illetőleg haldokló tudóssal és katonával.

Természetesen most is mindegyik vagy túlságosan reszket az életéért, vagy valamilyen másféle neveléses indok miatt nem tart velünk. Persze mindenki más halott, és jó esetben ott fekszik a hullája valahol, rossz esetben zombiként kóvályog a bázison, hogy az arra tévedt úrgárdisták (ezek lennének mi) finom agyvelejéből meguzsonnázzon.

Az alap *Doom 3*-ban a tudósok és katonák megtalált PDA-iban rendkívül szórakoztató, helyenként humoros e-maileket olvashattunk, illetve hangos naplót is hallhattunk, ezúttal is rá fogunk lenni ezekre, viszont sajnos sokkal kevesebb az „audiolog”, és jóval szárazabbak és unalmasabbak az elektronikus levelek. Az előző részben még tényleg érdekes volt, ahogy részletről részletre felfedezhettük, hogyan foglalták el fokozatosan a bázist a pokolbéli lények, most azonban már nemcsak az újdonság varázsa veszett el, mivel gyakorlatilag ugyanaz történik, hanem az is látszik, hogy sokkal tehetetlenebb és unottabb lehetett az a billentyűket pötyögő kéz, amely ezeket megírogatta.

Maguk az átvezető filmek ugyan nem kifejezetten rosszak, vagy eseménytelenek, de azért ezekre sem lehet

## DOBJ BE EGY SZÁZAST!

Játékgépek a RoE-ben

Hatalmas poén volt a pulycakalós arkád játékép a *Doom 3*-ban, így számítani lehetett rá, hogy a kiegészítőhöz is kapunk valami hasonlót. Nos, nemcsak egy, hanem több ilyen masinát is kipróbálhatunk teljesen valós időben, a célkeresztünket a kijelzőre tolvá. A legviccesebb gép a Sarge' Big Game Hunt, amelyben Sarge-dzsál olyan lufikat kell eltalálni, amelyeken medvék lógnak, gondosan beállítva a szélerőt és a puska irányzatát. A Hellanoid a klasszikus faltörő, az Arkanoid pokoli változata, és igazából nem egy nagy szám, viszont jópofa még a Martian Buddy Blaster, amelyben egy űrhajó belsejéből felénk áramló aszteroidákat kell eltalálni – a játék címe ellenére – gondosan kikerülve a „martian buddy”-kat, őket ugyanis épen kell felszednünk a gépünkre. Amikor adott számú buddyt felragadtunk, csak akkor tudunk a következő szintre lépni.





## ÚJRA SZÓL A DUPLACSÖVES

A Doom 2 után ismét a kezünkben tarthatjuk

Régi motoros doomosok talán még emlékeznek rá, hogy az anno egyébként nem túl sok újítást tartalmazó Doom 2 egyik legkedveltebb új fegyvere a duplacsöves soti volt. Ezt a puskát olyannyira megkedvelte a nép, hogy a Doom 1-ből is készült olyan később feljavított verzió, amelybe beleapplikálták. Miután a Doom 3-ból hiányzott a hön szeretett fegyver, ezért logikus is volt, hogy legalább a RoE-ban megkapjuk. A puskát stílusosan Sarge irodájában a vitrin alatt találhatjuk meg egy vadásztrófea és egy Sarge' Big Game Hunt árkád játékmáquina társaságában.



Kis karácsony, nagy karácsony...

Segítene kérem? Lenyeltem egy rakétát...



ráfogni, hogy olyan eszeveszettül érdekesítőek lennének, és kicsit kevesebb is van belőlük, mint az eredeti játékban. Összességében tehát a RoE sztorija egy fokkal gyengébb, mint az alap Doom 3-é.

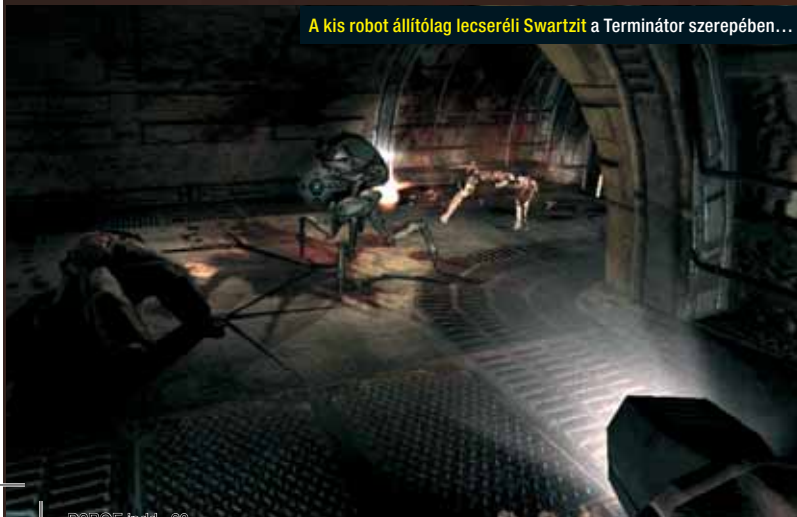
### Bumm a szörnybe

Kiegészítőről lévén szó, a *Resurrection of Evil* természetesen nem forradalmasítja az első rész játékmenetét. Ezúttal is sötét, de minimum félhomályos, villódzó lámpafényektől és monitorkijelzőktől alig-alig megvilágított folyosókon kell kavarunk, miközben szörnyek vadásznak ránk. Egyetlen saját fényforrásunk egy ócska (de legalább le nem merülő) zseblámpa, amelyet, ha kezünkben tartunk, akkor ezúttal sem használhatunk vele együtt semmilyen fegyvert sem. (Maximum csapkodhatunk a zseblámpával: sok sikert hozzá...) Az ujjunkat tehát

kidolgozását is az alapjátékhoz képest. Ott egyrészt maguk a boss monsztrák is egy fokkal vérszőlőbbek és eredetibbek voltak, másrészt rajtuk kívül a nagyobb „mellékszörnyek” támadása is külön esemény volt. Szerintem a *Doom 3* egyik leghatásosabb jelenete a pinky demon első támadása volt, ahogy üvöltve, hörögve megpróbálta betörni annak a szobának az üveglakát, amelyben éppen ott szorongtunk, aztán szép lassan benyomta az ajtót, hogy ízekre tépje hősünket: nos az ilyen és ehhez hasonló torokszorító momentumok sajnos hiányoznak a játékából. Mindössze a „vadászoknak” nevezett bossoknál kaptam egy-egy átvezetőt, de itt parázás helyett inkább már előre szentségteltem, ugyanis ezeket a dögöket sokkal, sokkal nehezebben lehetett legyűrni, mint a D3-ban Sarge-ot, illetve a két pokolbéli földemont. Emellett a RoE

**A szüntelen morajló, szuszogó gépek, vértől mocskos, villódzó betört kijelzők megadják a kellő alaphangulatot.**

A kis robot állítólag lecseréli Swartzit a Terminátor szerepében...



szüntelen az [F] gombon kell tartanunk, hogy azonnal lenyomva visszakapjuk az éppen aktuális fegyverünket, ha ránk rontanak a szörnyek. Nem tudom, hogy tudatos fejlesztői döntés volt-e, vagy egyszerűen csak kevesebb kreativitás szorult a srácokba, de alig-alig találok olyan részekkel, mint amikor például hirtelen tömegesen elkezdtek áramolni a pókok az alap *Doom 3*-ban, és frenetikusnak kellett őket irtanunk. Valahogy fantáziátlanabbnak éreztem a főszörnyek szerepét és

az akciórész szempontjából is egy fokkal ismétlődőbb: itt tényleg szinte csak arról szól a történet, hogy bemész egy szobába, jó esetben kiirtod az összes dögöt, aztán mész tovább, rossz esetben visszatöltöd az autosave-et, máshogy irtasz ki mindenkit, aztán mész tovább.

### Ez a kiegészítő nem jöhetett volna létre a Valve nélkül

Ugyanakkor használhatunk három olyan fegyvert, amely a kicsit fantá-





ziátlan dramaturgiai elemeket is fel-dobja. Rögtön a játék elején találjuk meg a „grabbert”, amelynek ötletét a Nerve/id teljesen gátlástalanul nyúlta le a Valve csapatától. Ugyanis szinte egy az egyben a gravity gunt kapjuk meg itt is, csak máshogy hívják: Lényegében ezzel is különféle tárgyakat emelhetünk, machinálhatunk a levegőben. A Nerve egyedüli „mentsége” (azon kívül, hogy kit érdekel, ha ötletet lopnak, feltéve, ha jól valószínű meg...), hogy a grabbert itt pusztán harci eszközként fogjuk használni, logikai részek megoldásához nem. Amikor például az impek energia- és tűzlabdákat hajigálnak ránk, akkor ezzel ragadhatjuk meg röptében a lövedékeket, és visszahajítjuk a dögökre, így lőszert takaríthatunk meg, amelyből ezúttal is igen szerény mennyiséget kapunk az egész játék során. Ez persze remek



Elburjázott a tévében a National Geographic.

móka, a gond csak az, hogy nem is annyira könnyű megfelelő ritmusban elkapni a labdát, majd visszavágni az ellenhez (olyan, mintha teniszenénk, haha). Ha netán elrontod, akkor a villámgyorsan mozgó impek nem fogják megvárni udvariasan, amíg újra és újra próbálkozol, hogy eltaláld őket, hanem odarombolnak hozzád, és közvetlen közelről szétzaggatják a húsodat, miközben

ott zsonglörködsz a kezvedben a grabberrel. Ráadásul a tömegesen támadó szörnyek ellen öngyilkosság ezzel szerencsétlenkedni, így tehát a grabber csak bizonyos szituációknál hatékony (például egy hosszabb folyóson, messziről, magányos ellenségnél, mint egy western párbajnál, illetve a repkedő halálfejek ellen talán a legjobb). Másrésztől hiába emelhettem fel

ezzel a fegyverrel szinte mindent, például a robbanó hordókat is, amelyeket aztán az ellenséghez vághattam, a pályák szerkezete miatt mégis ritkán – talán ha kétszer – láttam ennek hasznát. Összességében van egy olyan érzésem, hogy a grabbert azért is rakták a játékba, hogy egyfajta hanyag beszélőként szolgáljon a Valve-nak, hogy „Ja, a gravity gunnal vagytok olyan nagyra?

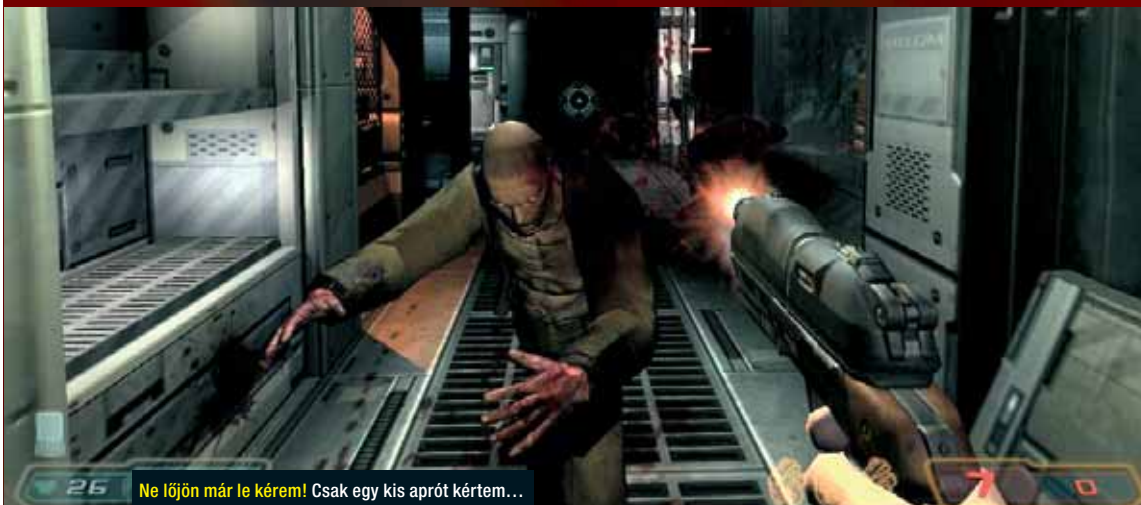


Nem csak a problémákat, de a hullákat is jól tudjuk lebegtetni...

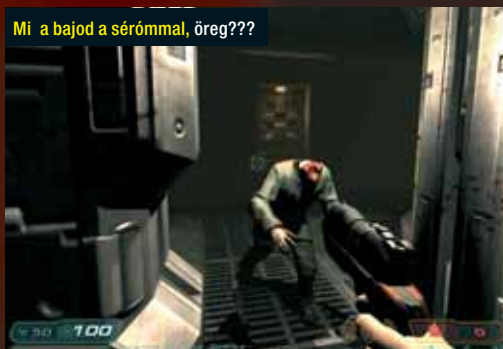


Segítenél berakni a ceruzalemet...?





Mi a bajod a sérómmal, öreg???



A STALKER-ben állítólag csontvázak is lesznek...



Hát ilyet mi is tudunk...” Maga az a tény, hogy a fegyvert rögtön a *RoE* legelején megkapjuk, illetve, hogy olyan eszeveszett sok hasznát azért az egész játék során nem vesszük, inkább csak a technikai megvalósítás miatt érdekes.

## Lélekvesztő

Ami viszont ténylegesen sokat segít, és egyben a legdurvább fegyverünk, az maga az „artifact”, amelyet hő-sünk a legelső jelenetben kaparint meg, és amiért tulajdonképpen az egész öldöklés folyik. Eleinte persze nem jó semmire, csak ott lebeg a kezünk előtt, amikor elővesszük, viszont ahogy egymás után győzzük le a mini-bossokat, úgy töltődik fel újabb és újabb képességekkel. A legelső ilyen speckó az időlassítás, amely (csakúgy, mint a jó öreg *Max Payne*-ben) arra szolgál, hogy a tömegesen ránk támadó dögöket csigatempóra kárhoztassuk. A következő legyőzött „vadástól” megszerzett mágiikus tulajdonság a berserk, amelytől négyszer olyan erőssé válunk, mint normál állapotban, így még legcsirkébb fegyverünkkel is hatalmas pusztítást végezhetünk. Végül az utolsó „varázserőnk” a sebezhetetlenség: ezzel egy rövid ideig gyakorlatilag God módban királykodhatunk. A legjobb az egészben, hogy a tápolásokat egyszerre aktiválhatjuk, tehát amikor már megvan a berserk, akkor démoni tárgyunkat használva egyidejűleg lassítunk, illetve brutálisan erőssé is

válunk, a játék vége felé pedig igazi legyőzhetetlen terminátor lesz belőlünk, miközben mindhárom démoni bűverő átjárja testünket. Viszont az artifactot nem csak lehet, hanem kell is használnunk, méghozzá a *RoE* második felétől egyre többet. Mivel a pályák szerkezete elég lineáris, ezért ettől a szakasztól egy kicsit arról fog szólni a játék, hogy bemész egy szobába, ha kevesen

## A villámgyors impek nem fogják megvárni udvariasan, amíg újra és újra próbálkozol a grabberrel...

vannak bent, akkor puskával gyorsan elintézed őket, ha viszont sokan rotnak rád, akkor – miután rendszeren kicsontoztad – szépen visszatöltheted quickloaddal az előző állást, bekapcsolod a csodatárgyat, aztán ismét berontva mindenkit könnyedén kiirthatasz. Persze nem muszáj így csinálni, de ha nem alkalmazod ezt a trükköt, akkor vagy elpocsékolod az artifact három varázserejét (ha kevés az ellen), vagy annyira leszded a páncéodat és az életerődöt, hogy komoly hátrányba kerülhetsz (A *RoE* pedig nehezebb, mint a *Doom 3*). Ettől viszont valahogy megtörik a játék ritmusa, pedig én pont azt élveztem *Doom 3*-ban, hogy ott szép folyamatosan henteletem, ritkábban töltöttem vissza a játékállást. Az artifact egyébként egyfajta gusztustalan, szürke, oszladozó állatszív-

re hasonlító lebegő eszköz, amely a felette tartott kezünket is lerohasztja. Energiáját az emberi holttestek felett lebegő vörös lelkekből nyeri: mivel nem sokat találunk ilyen hullákból, használatával érdemes takarékoskodni. Szerintem egyébként kétségtelenül ez az egyik legeredetibb FPS-fegyver, amit valaha is láttam, úgyhogy nagy gratulát érdemel érte a Nerve Software.

Visszatért sokak kedvence, a duplacsöves puska is – erről a külön dobozban olvashattok.

## Túlvilági erősítés

Persze nem lenne teljes a kiegészítő új idegen lények nélkül. A legtöbbet a vulgár nevű imphez hasonló lény fogja megkeseríteni az életünket: zöld plazmát lövell ki, ha pedig közel ér hozzánk, akkor hosszú körmeivel jól megvakargat. A randa kis dög sokkal gyorsabb, mint nagy barna rokona, még az a szerencse, hogy a zöld trutyit a grabberrel elkapathatjuk a levegőben, és visszahajthatjuk a feladónak: saját váladékának egyetlen találatától elpusztul a drága. A másik monszta egy hatalmas gusztustalan rém, aki úgy néz ki, mintha megpróbált volna – sikertelenül – lenyelni egy monitort, ugyanis

## ZÁSZLÓK MINDEN MENNYISÉGBEN

Capture the flag

Ha valamiben igencsak csődöt mondot a *Doom 3*, az a multiplayer rész. Nos, „mentsük ami még menthető” alapon a kiegészítő multijához mellékelték a capture the flag módot, amely nem a Nerve, hanem a ThreeWave keze munkáját dicséri. (Ez a csapat készítette el a CTF-es módot a klasszikus *Quake*-hez is.) A CTF-es pályák egész jól sikerültek, úgyhogy egy próbát megérnek, bár a lényeg még mindig a single player rész...



## MIT SÜTSZ, KIS ID?

A következő projekt

Mivel a *Resurrection of Evil*t a Nerve Software készítette, a *Doom 3* xboxos verzióját a Vicarious Visions, a *Quake 4*-en (képünkön) a Raven Software munkálkodik, az *RTCW 2*-ön pedig a *Splash Damage* (akik az *RTCW: Enemy Territory*-t csinálták), felmerül a kérdés, hogy akkor maga az id Software még is mi a jó életet csinál? Nos, legújabb projektjüket egyelőre csak új „IP”-nek (intellectual propertynek) nevezik, és annyit lehet róla tudni, hogy ez is FPS lesz. („Mivel ehhez értünk a legjobban” – tette hozzá Teed Hollenshead egy újságírói kérdésre.)



a szája helyén egy képernyőt láthatunk. Mindkét keze helyén egy rakétavető figyel, és szívesen grasszál együtt a hell knightal. Végül ott van a három vadász, akikkel szerencsére csak egyetlen alkalommal találkozunk. Mindhármuk legyőzéséhez különféle speciális taktikák szükségesek (lásd tipp rovat): még se próbáljuk csak úgy ész nélkül sorozni őket, mert hamar a saját vértócsánkban fetrengve végezzük.

## Szépséges szörnyetegek

Mivel kiegészítőről van szó, nyilván grafikus téren nem volt várható túl sok



Jó napot kívánok! Cipőt szeretnék venni, az én méretemre...



Egy kis hidratáló krém nem ártana...

újítás, és ezt az elvárás a RoE maximálisan teljesíti is ☺. Kétségtelen, hogy a Doom 3 még ma is az egyik legszebb játék, egyedül a falakon látható textúrák kicsit alacsony felbontásúak (ezeken szerintem kicsit azért kalapálhatott volna a Nerve...), viszont a szörnyek kidolgozása még most is messze a legjobb. A különbségek tehát nem is a grafika minőségében, hanem inkább a változatosságában rejlenek. Míg a Doom 3-ban picit sok volt az ugyanúgy kinéző, sötét terem és folyosó, addig a RoE-ben igyekeztek némileg sokszínűbbé varázsolni a környezetet, így ezúttal kevésbé támad az az érzésünk, hogy ugyanazokon a folyosókon bolyongunk már órák óta. Emellett alaposan bejártuk a kezdő helyszín régészeti terepét, amelyből csak kis részleteket láthattunk az alapjátékban, illetve a marsi bázis régi szobái és termei is némileg máshogy néznek ki. A különféle helyszínek általában véve némileg jobban megvilágítottak, illetve ritkábban fordul elő, hogy szinte teljesen koromsötétben kelljen botladoznunk. Ez ugyan valamennyire visszavesz a félelmetes hangulatból, viszont az is igaz, hogy másodsorra már úgyis nehezebben sikerült volna beparáztatni minket. Az új emberi szereplőket talán egy csöppet ütősebben kidolgozták, különösen a nagy mellű, szeplős, vörös hajú Elizabeth McNeil professzort nézve, de a kissé alkalmas külsejű főszereplő is részletesebb, mint az alapjáték hőse. A mellékszereplők

viszont most is bosszantóan hasonlítanak egymásra: vajon tényleg akkora fáradság lett volna annak a pár emberi NPC-nek, aki az utunkba akad, külön skint rajzolni?!

### NINcs új muzsika a nap alatt

Külön említést érdemelnek a hanghatások, amelyek most is a frászt hozzák a kedves játékosra. Ahogy a lények a Dolby Surround segítségével a tér minden oldaláról sziszegnek, hörögnek, ordítanak, az egyszerűen pazar. Arról nem is beszélve, hogy már a szörnyek támadása előtt alaposan fel leszünk spanolva, hiszen a szüntelen morajló, szuszogó gépek, vértől mocskos, villódzó, betört kijelzők megadják a kellő alaphangulatot, miközben magányosan kóborlunk.

Azt viszont kicsit sajnáltam, hogy Trent Reznor zenész, a Nine Inch Nails frontembere, vagy Chris Vrenna, egykori NIN-es (akik anno együtt csinálták a Quake zenéjét, és mindketten némileg közreműködtek a Doom 3 hanghatásainak kidolgozásában) legalább a régi vrennás főcímmzene helyett nem készítették egy másikat, mert akár mennyire is ott van a topon ez a mostani, kissé szárnalmas, hogy ugyanazzal kezdődik a RoE is, mint az alapgém. Nem javítottak a fegyverek elég gyengus hanghatásain sem: egyedül az új duplacsöves shotgun dörrén szép realiztikusan.

### Déja vu

A Resurrection of Evilrel mindenkép-

pen tisztességes munkát végzett a Nerve. A grabber – HL2-lopás ide, vagy oda –, illetve legfőképpen az „artifact” használata nemcsak igazán feldobja a játékot, hanem sokkal taktikusabbá is varázsolja. Az egyedüli pont, ahol az id-hez képest rezeg a lécs, az a hangulatteremtés. Hiába a jópofák az új fegyverek, korrekt a pályaszerkesztés, egyszerűen nem tudtam mégsem magam annyira beleélni a játékba az olyan, már említett hiányosságok miatt, mint az amatőr sztóri, a sokkal unalmasabb PDA-s e-mailek és hangfelvételek, illetve összességében a „láttuk már ezt” feeling. Igaz, nem új részről, hanem kiegészítőről van szó, de mondjuk nem ártott volna, ha legalább egy másik kutatóbázisra kerülünk. Kicsit találhattak volna egy fokkal érdekesebb karaktert is az újabb néma levente marine főszereplőnél, akinél most valahogy jobban zavart az átvezetőkből, hogy csak bambán néz ki a fejből, miközben főnöke, McNeil doktornő magyarázza neki az eseményeket, illetőleg a vállalat érdekében végrehajtandó feladatokat, amelyeket aztán hősünk vakon végrehajt. Mindezek ellenére, akinek tetszett a Doom 3, és nem érzi úgy, hogy már letudta az egészet az alapjátékkal, annak mindenképpen tudom ajánlani a folytatást, hiszen a démomná változott Betruger dokival való leszámolás (gondolom, nem árulok el ezzel nagy titkot) már önmagában megéri, hogy ismét alászálljunk a pokol bugyraiba...

**Bad Sector**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

A64 3000+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Némileg gyorsabban futott, mint a Doom 3, bár a nagyobb termek ajtájának kinyitásakor még most is durván beszaggat. (1024x768-as felbontás, High grafikus mód, minden más fullon)”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Új fegyverek (grabber gun, az „artifact”)
- ▲ Taktikusabb, mint a Doom 3
- ▲ Technikailag kicsit kalapáltak rajta (gyorsabb)
- ▼ A háttérsztóri (a PDA-s e-maileken keresztül) sokkal semmitmondóbb
- ▼ Másodsorra már valahogy kicsit utánérzés-szagú a marsi helyszín
- ▼ A bossok frusztrálóan nehezek

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

### Bad Sector VÉGSZAVA



Technikailag tökéletesített kiegészítő, amely csak a sztóri és hangulat terén marad picit alul a „nagy testvérhez” képest, illetve a játékményt sem olyan cizellált, mint a Doom 3-ban.

**87%**

### ÉS A TÖBBI

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



## EMPIRE

AMI A TÖRTÉNELEMKÖNYVEKBŐL KIMARADT

Aki szeret egyszerre bölcs uralkodó, a harcművész zseniális hadvezére, ügyes közigazdász és okos tudós (de legalábbis az első kettő ©) szerepében tetszelegni, annak nem ismeretlen az *Empire Earth* név. A fejlesztők pár évvel ezelőtt már belevágták fejszájukat e nagy fába, hogy elkészítsék RTS-ben is azt, amit körökre osztott stratégiájában a *Civilization* már régóta sikerrel visz. Az első rész nem is sikerült rosszul, de a nagy áttörés elmaradt: bár a játék nem lett rossz, a látvánnyal sem volt gond (kivéve, ha közelről láttuk az egységeket, mert akkor pixelkockákban „gyönyörködhetünk”...), mégis hiányzott belőle az esszencia – az, amitől az igazán nagy nevek közé verekedhetne volna magát. Másfél évvel később pedig megjelent a *Rise of Nations*, amely le sem tagadhatta volna, hogy e két programról mintázták, elegyítették. Meglepően jól szólt, különösen a világtérkép Rizikó-szerű stratégiázásának köszönhetően tölthetünk vele kellemes napokat. Trónra azonban az sem került. Azóta pedig egyetlen komolyabb, az egész emberiség történetét végigjátszó alkotás nem készült, úgyhogy az *EE2* számára minden körülmény adott volt, hogy második próbálkozásra már tényleg a legnagyobbak közé jusson.

## Azok az aztékok

Ezúttal is mintegy 10 ezer évet ölelünk fel – uralkodásunk során három különböző kampányban villanthatjuk meg, mire vagyunk képesek. A koreaiakat vezetve az ókort küzdhetjük végig, a németekkel a középkort és az újkort, míg az amerikaiakkal az újkorba, a legújabb korba és a jövőbe látogathatunk. Megemlíteném még a tutorial minikampány is, ahol az aztékok sorsát változtathatjuk meg döntő módon: bár maguk a küldetések, jellegükben adódóan könnyűek, de roppant ötletesnek találtam, hogy mindezt egy történetbe csomagolták. Így, ha sikeresen befejezzük a tutorialt, akkor nemcsak okosabbak leszünk, hanem visszaverjük a spanyol támadást, kereskedelmi és jószomszédi viszonyt alakítunk ki az amerikaiakkal, végül elháríthatjuk a fasiszta inkák támadását (úgy látszik, a dizájnereknek itt már teljesen elszállt az agyuk ©). *(Miért nem mindjárt kommunista apacsok,*

*ahol Lenin szerepét Winnetou tölti be? – Bad Sector)* A kampányok mellett lejátszhatunk pár küldetést is, amelyekben megváltoztathatjuk a történelem menetét. Természetesen ezeknél ne számítsunk sétálagaloppra. Szomorú viszont, hogy csak kevés van belőlük, de legalább generálhatunk mi magunk is összecsapásokat, saját szánk íze szerint, és ekkor már 14 nép közül választhatunk.

## Művészfilmek, kisfilmek

Mielőtt jobban beleásnánk magunkat a játékba, kapargassuk még a kulcsint, hiszen az RTS-ek esetében nagyon fontos a látvány is. A program teljesen 3D-s, a kamera is szabadon forgatható (megjegyzem, ez nagyon jó, csak épp a legritkább esetben van erre szükség, másrészt általában idő sincs a használatára), zoomolható. Érdekes kettősség jellemzi a grafikát: egyes részek nagyon szépek és hangulatosak, mások az átlag szintjén vegetálnak. A víz ezúttal is gyönyörű (már az elsőben is az volt), és az időjárás változása is szemet gyönyörködtet. A föld viszont meglehetősen sivár, a fák pedig nem sokkal múlják felül a *Warcraft 3* legendásan ronda, szögletes erdeit. Öröm viszont, hogyha ráközelítünk az egységekre, illetve a házakra, minden szép, letisztult, nem böködi a szemünket a sok pixel. Ugyanakkor az egész valahogy... élettelen. Ha összehasonlítjuk a *RoN*-nal (amely pedig nem is 3D-s), szembetűnő a különbség az *EE2* steril képe és a *RoN* élettől duzzadó látványvilága között. Sokszor olyan érzésem volt az *EE2*-vel játszva, mintha maketteket tologattam volna, olyan művi volt az egész. Mindebbe valószínűleg az is belejátszott, hogy az egységek animációja sem folyamatos, sem pedig kidolgozott nem volt. Ami viszont egyértelműen jól sikerült, az a hangulatos intró és a kampányokban szereplő átvezetők. Ez utóbbiak egészen különleges csemegék: nem azért, mintha blizzardos minőségű moziban gyönyörködhetnénk, hanem mert az állóképeket és a játék egységeit olyan szinten gyúrták össze, hogy azok egyfajta mozaikképként, mozgó festményként jelennek meg, ami már művészi hatást kelt.



## FEJLESZTÜNK-FEJLESZTGETÜNK

Kutatás és fejlesztés

A játéknak, mint általában a birodalomépítő programoknak, fontos része az új tudományok felfedezése. Összesen 15 nagy történelmi fejezetet haladhatunk végig, az ókortól egészen a jövő világáig. Természetesen minden korban máshogy néznek ki az épületek és az egységek is. Egy fejezetben 12 dolgot tudunk kutatni, de ha már hatot feltaláltunk, akkor azonnal ugorhatunk is a következőre. Ennek előnye, hogy ott már modernebb eszközökkel rendelkezünk, viszont, amit a korábbi állapotunkban nem pipáltunk ki, az menthetetlenül elveszik (a kifejlesztett találmányok nem). Itt is, mint sok más részében a játéknak, ajánlott mérlegelni, illetve kutatásnál sem ésszerű nélkül nyomkodni, hanem eldönteni, hogy az adott pillanatban mely fejlesztésekre van a legnagyobb szükségünk, mivel tudjuk a legnagyobb előny kovácsozni.



# EARTH

## IX GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Vivendi
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Földgolyóknk	Mad Doc Software
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Jane's Attack Squadron, DS: Legends of Aranna	
<b>GYORSLINK</b>	962

**JAVÍTÁS** a CD/DVD-n  
**HÁTTÉRKÉPEK**  
 a CD/DVD-n

A Civilization első része óta tudható, mennyire közkedvelt téma a történelem újrajátszása, kezdve az ókori csodáktól a középkor lovagjain, az újkor ágyúin át egészen a ma és a jövő csúcstechnológiáig. Népünk boldogítása, és győzelemre vitele olyan kihívást, egyben csábítást jelent, ami pillanatok alatt addiktívva tesz, és hetekre odaszögez a monitor elé. Mostani játékunk is hasonló babérokra tör, nem is csekély eséllyel.





És ez itt, hölgyeim és uraim, egy eredeti kubai falu, még a Fidel Castro előtti őskorból



Páncélos armáda, légi támogatással – ki merne velünk szembeszállni? (Aki szemben száll ☹?)

### A munkások szervezkedni kezdenek

No de lássuk a belsőt – már csak azért is, mert az *EE2* különösen itt domborít nagyot. Maga a játékmenet továbbra is a klasszikus RTS-hagyományokra épít: munkásainkkal kitermelünk, építkezünk, hadsereget gyártunk, kutatásokat folytatunk, aztán, ha eljön a pillanat, lerohanjuk ellenfelünket. A négy fő nyersanyag ezúttal is a fa, a kő, az étel és az arany. Ehhez jön még néhány, a kortól függően változó cucc, mint a vas, az olaj, a salétrom, az ón és az urán. A föld kincseit továbbra is lelkes munkásainkkal bányásszuk ki, ugyanakkor jó hír, hogy nem

kell bányáépítéssel vesződnünk. Az első nagy újdonság itt kerül az utunkba: egy speciális rendszer segítségével (Citizen Manager) akár a térképen lévő összes munkásunk feladatát átlátjuk, és akár globálisan is megszervezhetjük, ki mivel foglalja el magát. Mit is jelentenek ezek a nagy szavak? Azt, hogy egy külön képernyőre kerülve az egész terület térképét látjuk (persze, csak ami a látótávolságon belül van), rajta kicsi, de jól látható ikonokkal a nyersanyagforrások, és hogy melyik bányánál hány dolgozónk foglalkoztatódik. Az egérrel pillanatok alatt ide-oda tudjuk pakolni őket, sőt még a lustálkodó példányokat is munkára serkenethetjük. Az ötlet kiváló, de a

## A HÁBORÚHOZ HÁROM DOLOG KELL – DE AZ ÉSZ SEM ÁRT!

A War planner használata

Ilyen megoldással eddig egyedül a Battlefield 2-ben találkoztunk, igaz, ott egy külön játékos irányítja a felülnézeti térkép segítségével csapatát, jelöli ki a célpontokat. Itt is valami hasonlóról van szó, ami megint csak multiplayerben hoz forradalmi változásokat. A térképen játszani könnyedséggel tudjuk kijelölni az ellenséges célpontokat, a háborús övezetet, illetve azt az útvonalat, amerre szeretnénk, ha seregünk, illetve szövetségeseink seregei vonulnának. Ha elkészült a nagy mű, továbbküldhetjük a mi oldalunkon állóknak, sőt – ha akarjuk – azt is megválogathatjuk, hogy kizárólag csak a kijelölt felek kapják meg. Aki megkapta, maga is eszközölhet a tervén módosításokat, és azt vissza is küldheti.

Ha emellett még kihasználjuk a koordinált támadás nyújtotta előnyöket is: hogy egyszerre induljon meg az összes egység, az összes kijelölt irányba, akkor nagyon komolyan megtervezett és összehangolt hadműveleteket indíthatunk! (A gép viszonylagos passzivitása miatt ez ismét csak hálózatban nagy áldás.)



megoldás még nem teljesen kiforrott: előfordulhat, hogy egy munkást a térkép túlsó végéből rendelünk egy bányába, mivel nem tudhatjuk, a semmittevő dolgozók épp hol tartózkodnak. Illetve, ha egy bizonyos helyszínre akarunk embereket irányítani, mondjuk egy nagyobb építkezés céljából, akkor azt sem tudjuk megvalósítani ezen a management-térképen. Ezen kisebb-nagyobb hibák ellenére a fejlesztők ezért egy nagy piros pontot érdemelnek, és bízom benne, hogy más RTS-ekben is

vállunkról. A legtöbbször veszély esetén be is húzódnak derék egységeink, és onnan sértegethetik, illetve nyilazhatják az ellent, amíg az rájuk nem omlasztja a házat. Meg kell említeni még a világsodákat, amelyek népenként és koronként változnak, és ahogyan az világsodáknál lenni szokott, néhány bónusszal jutalmazza meg a terület gazdáját. A modern korba érve persze megjelennek a fejlettebb gyárak, repülőterek is, de hát ilyet láttunk már máshol is, nincs benne semmi újdonság. Az

## Öröm, hogyha ráközelítünk az egységekre vagy a házakra, immár minden szép, letisztult, nem böködi a szemünket a sok pixel.

viszontláthatjuk – már javított formában – ezt a megoldást.

### A hősök már megint hősködnék

Az épületek terén semmi komolyabb változtatás nem történt: a hagyományos házak, a városháza, piac, barakk, farm, templom, egyetem uralkodnak a képen. Az épületeket nem kell upgradelnünk, aminek örültem is – legalább egy gondot levettek a

egységek gyártása sajnos most is elszórva történik, nem tudom, miért nem lehet végre megoldani azt, hogy ne kelljen a seregünket ötven különböző helyről összeszednünk... (Mert a huszárok kiképzését nagyon zavarná a mellettük bombázót hegesztő munkás ☹! – Csonti) Viszont kellemes apróság, hogy egy adott egység gyártását folyamatosan is állíthatjuk, így amíg van az előállításához szükséges nyersanyag, addig

## MADÁRTÁVLATBÓL, TEMPLONTORONYBÓL, KARDKÖZELBŐL

Zoomolás – igényeink szerint





Az Empire Earth 2 menürendszere elsősre totál bonyolultnak tűnik, pedig valójában nem annyira az – hamar bele lehet tanulni. Igaz ez a kép-a-képben opcióra, amire azt gondolnánk, sosem használjuk, pedig gyorsan rá fogunk jönni, milyen hasznos kis kutyü.

## SOK KIS MENÜRENDSZER KIS HELYEN NEM FÉR EL

Némi magyarázat a képernyőn lévő bizgentyűkről



A minitérkép, ahol elkészített háborús terveink is megjelennek

A kutatáshoz, diplomáciához, háborús tervhez, munkásaink irányításához, valamint a korona-rendszerhez férhetünk könnyen hozzá az ikonokra kattintva

Az összes, rendelkezésünkre álló nyersanyagot, a maximális lakosok számát kísérelhetjük figyelemmel

A kép-a-képben funkcióval bármely területet folyamatosan figyelemmel követhetünk

Az egységeknek kiadható számtalan parancs található itt, beleértve a hős speciális képességét is

mindig termelnek újabbakat belőle. A harci egységek terén sem fognak minket komoly meglepetések érni: már mindet láthattuk valamelyik RTS-ben. Ami viszont kiemelendő, az a különböző alakulatok egymás elleni kő-papír-olló rendszere, amit itt nagyon finoman és aprólékosan valósítottak meg, ráadásul úgy, hogy mégsem lettek emiatt túlbonyolítva a csaták (erről bővebben még a keretes írásban). Csapataink tapasztalatot nem gyűjtenek, ez szomorú, hiszen így nem is visszük őket tovább. Igaz ez a hősökre is, akikhez emiatt természetesen nem is kötődünk annyira, mint mondjuk a WC3-ban, az *Armies of Exigó*ban vagy a *Panzers*ben. Szerepük annyi, hogy passzív bónuszokat adnak minden, körülöttük lévő szövetséges egységnek, és időnként elsűthetnek egy-egy speciális képességet. A játék elképesztően részletes szabályozhatóságára és beállíthatóságára újabb jó példa a csapatainknak kiadható nagyszámú parancs. Az alap, hogy viselkedésüket 5 féle módon módosíthatjuk a nyusztól a bőszi oroslánig, és hogy seregünk tagjait formációba rendezhetjük – ami ráadásul nem csak az első kanyarig tart! De emellett kiadhatunk nekik felderítés parancsot, agresszív behatolást ellenséges területre, járőrözést, felügyeletet, a gyalogosoknak pedig az ellenséges városáza

elfoglalását (ilyenkor elkerülhetjük a műemlékek barbár lerombolását ☹).

### A trombita csatába szólít

A csaták jellege szintén belül marad a stílus keretein, viszont a korábban említett kő-papír-olló rendszer miatt elfelejthetjük a hatalmas páncélos armadák mindent elsöprő támadását, és sokkal inkább a finom taktikázásra készülhetünk fel. Ez ugyan csak részben igaz az egyszemélyes módra, ahol a MI a szokásos átlagos teljesítményt hozza: ha a szkript irányítja, akkor jól harcol, amúgy meg a már régről ismert rendezetlen, pár egységből álló lomha támadásokkal próbálkozik, avagy passzív. Multiban viszont egész más a helyzet, és itt jön a képbe az *EE2* másik nagy újítása is! Az, hogy kell egy parancsnoki térkép, ahol a csaták forgatagából kilépve, átgondoltabban irányíthatjuk a csapatokat, egy másik játéknál, a *Battlefront 2*-nél is felmerült. Csak míg ott egy külön játékos foglalkozik a baráti csapatok (akik ott szintén játékosok) irányításával, itt az egyik, vagy akár több stratégia veheti kezébe a háború megtervezését. A War Planning rendszer hasonlóan átlátható és egyszerű, mint a munkások menedzselése, de azzal ellentétben sokkal jobban is működik (erről szintén az egyik boxban található részletes leírás). A játékmenetet elvileg bármikor le lehet állítani, és paran-

A füst és a köd – különösen, ha a vacsora kiadás babgulyásból állt – már a középkorban is gondot okozott



Az amerikai maratoni futás versenyzői starthoz álltak (a biztonság kedvéért a fegyvereiket is magukkal hozták)





## HETEN, MINT A GONOSZOK

A hét egységstípus előnyei és hátrányai



**1.** Könnyűgyalogos: bónusz a nehéztüzérség, kicsi plusz a nehézyalogság ellen



**2.** Nehéztüzérség: nagy bónusz nehézyalogság, kisebb a könnyű, gyors egységek ellen



**3.** Nehézyalogság: nagy bónusz a könnyű, gyors egységek, illetve kicsi a könnyűtüzérség ellen



**4.** Könnyű, gyors egységek (könnyűlovasság, könnyűpáncélosok): nagy bónusz a könnyűtüzérség, kicsi a nehéz, gyors egységek ellen



**5.** Könnyűtüzérség: nagy bónusz a nehéz, gyors egységek, kisebb a könnyűgyalogság ellen



**6.** Nehéz, gyors egységek: nagy bónusz a könnyűgyalogság, illetve kicsi a nehéztüzérség ellen



**7.** Speciális egységek – pap, kém, állampolgár: nincsenek bónuszai, viszont nem is különösen sérülékenyek

## KIRÁLYOK KORONÁJA

A Crown-rendszer

Afféle bónusz versenyt ad a játékmenetbe az, hogy éppen kinek a fején van a „korona”. A királyi dísz akkor kapjuk meg, ha katonai, gazdasági vagy birodalmi téren nagyot alakítunk, és ezzel a többieket is megelőzzük. Ilyenkor az adott terület koronája hozzánk kerül egy időre – addig élvezhetjük az előnyeit, amit mi választunk ki egy listáról. Ezek között lehet gyalogosaink, repülőink vagy gyors egységeink szaporább

mozgása, épületeink erősebb védelme, ostromgépeink nagyobb sebzése, illetve további hasonlóan kellemes dolgok. Ha letelt az idő, akkor azé lesz a következő etapban, aki a legtöbbet alkotta ezen a téren. Egyébként a hatások nem mindent eldöntöttek, de okos használatukkal a magunk javára változtathatunk az eseményeken. Mindez különösen hálózati összecsapásokban adhat egy plusz ízt a játéknak.

csokat kiadni, azonban, mivel nem egy gombbal, hanem gombkombinációval lehet előhívni, így gyakorlatilag alig használható. Ez, valamint az, hogy a játék sebességét nem lehet szabályozni(!), továbbá a rengeteg különféle esemény, amire mind oda kell figyelnünk, azt eredményezi, hogy egész egyszerűen elveszünk a tennivalók és az információk tömegében. Idővel pedig, belefáradva a rengeteg munkába, átállunk a lehető legegyszerűbb játékmenetre... Persze így is lehet nyerni, csak éppen emiatt az a sok plusz, amit a fejlesztők beletuszkoltak a programba, szinte feleslegessé válik. Hasonló volt amúgy a helyzet a RoN esetében is, bár ott az összetettség alacsonyabb szintje miatt nem volt ennyire feltűnő. Még két fontos újítás maradt, amiről mindenképpen említést tennék: az egyik a kép-a-képben opció, ami zseniálisan sikerült, a másik a Combined Attack,

ennek előnyét ismét csak multiban lehet maximálisan kihasználni.

Ilyenkor előre megmondhatjuk

az összes egységnek, hogy

mit csináljanak, azonban

csak miután lenyomtuk

a gombot, akkor lépnek

ténylegesen akcióba.

Amiről már csak röviden

tudok említést tenni, az a

diplomácia: szintén nagyon

aprólékos kidolgozott, így

nagyon finom taktikákat

vethetünk

be, ha barátokat, szövetségeseket

akarunk szerezni, vagy éppen csak

kavarni a sz... szörpöt.

### A világmegváltás elmaradt

A multira nem térek itt ki külön részletességgel, hiszen ahogyan az a cikk többi részéből kiderült, igazi nagyágyú lett a játék ezen része. Éppen emiatt jellemzi erős kettősség az EE2-t: az egyjátékos rész nem rossz, de átlagos, „láttunk már ilyet” jellegű. Hangulata pedig lapos, élettelen – ahogy a



„Ki gépen száll fölébe, annak tékép e táj” (Radnóti M.)



Olyan szépek ezek a kis hajócskák...ki ne merd húzni a kád dugóját!



grafika, úgy a hangok, a zene is. Nincs semmi komoly baj, csak az egész játékból hiányzik az az erő, ami odatapasztana minket a képernyőhöz, mint egy WC3, vagy akár egy AoE esetében. Az igazi hardcore RTS-rajongóknak persze az egyszemélyes részt is ajánlanám, hiszen ők örülni fognak a hatalmas mélységű szabályozhatóságnak, ami másokat inkább elriaszt. Hálózaton pedig minden kétséget kizáróan az egyik legjobb RTS. A nem hardcore stratégiák számára már nehezebb egyértelmű tanácsot adni: a legjobb, ha tesznek egy próbát, megnézik a demót, és eldöntik, hogy mennyire tudja feloldani őket egy klasszikus RTS, amely bár megpróbálta átlépni saját korlátjait, de csak kis részben sikerült neki.

**Uhu**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1,5 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Mindent maxra állítva, sok egységnél már képes volt beszaggatni, úgyhogy a folyamatos játékmenetet akarunk, érdemes kicsit visszavenni a beállításokat.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Lehetőségek egészen apró állítgatásokra
- ▲ A munkások kezelésének új rendszere
- ▲ Fejlett diplomácia
- ▼ A MI lehetne jobb is
- ▼ Nem tud továbblépni a stílus határain
- ▼ Átlagos!

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

### Uhu VÉGSZAVA

Egy hihetetlenül összetett, jól szabályozható RTS, átlagos grafikával, átlagos kampánnyal, de kiemelkedő multis lehetőségekkel.

# 83%

### ÉS A TÖBBI

Age of Empires 2	94%
Empire Earth	86%
Rise of Nations	86%



# Mi a közös az alábbi filmekben?

**2002.**

Szörny Rt

Lilo és Stitch

Star Wars II. Rész

- A klónok támadása

**2003.**

Némó nyomában

**2004.**

A hihetetlen család

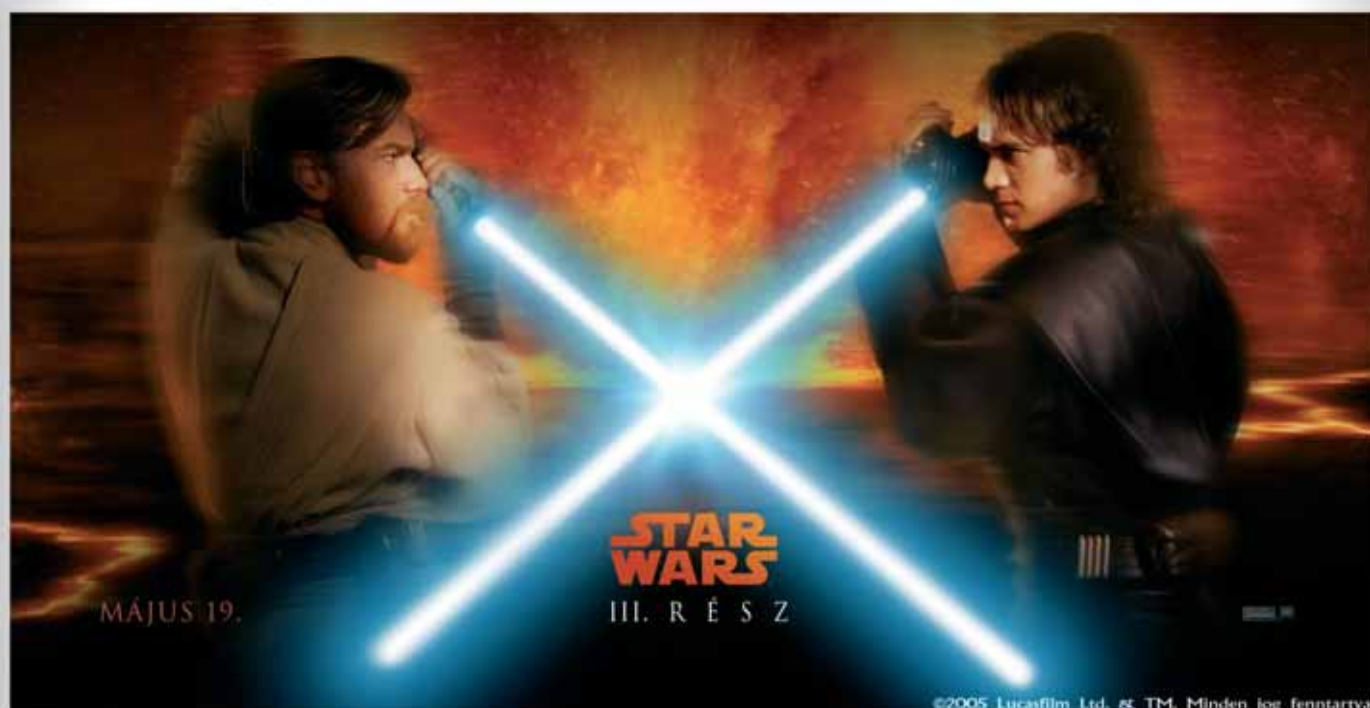
Én, a Robot

Holnapután

Egyedül a **Palace MOM Park** vetítette ezeket

# Digitálisan!

**2005. május 19.**



# DIGITÁLISAN

CSAK A *Palace* MOM PARK-BAN!  
CINEMAS

**EZT AZ ÉLMÉNYT NE HAGYD KI!**

ONLINE JEGYFOGLALÁS:

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

JEGYRENDELÉS:

MOZIVONAL: 336-5555 



IT'S A KIND OF MAGIC

# GUILD WARS

Egy MMORPG havidíj és frusztráló, feleslegesen időhúzó játékelemek nélkül? Gyönyörű grafikával, kidolgozott sztorival és magával ragadó, Diablo-szerű akció-RPG-s játékmenettel? El sem hinnénk, ha történetesen nem épp a Diablo vezető designerei állnának a projekt mögött...

**A**z a célunk, hogy az összes olyan frusztráló elemtől megszabadítsuk a játékot, ami manapság megkeseríti az MMORPG-eket – nyilatkozták az ArenaNet fejlesztői (Mike O'Brien, Patrick Wyatt, Jeff Strain, a három ex-blizzardos zseni, akik többek között olyan neveknek tudhatnak maguk mögött mint a *Diablo*, a *Starcraft*, a *Warcraft I-III* – míg a Blizzard új fiúkkal dolgozott a *WoW*-on, az igazi veteránok az ArenaNet megalapításához, majd a *Guild Wars* készítéséhez fogtak...).

Hogy miket „gyomláltak ki” a készítőik, azt majd lejjebb kielemezzük, azonban egy dolgot le kell gyorsan

szögezünk: a *Guild Wars* nem a szó szoros értelmében vett MMORPG. Az alapvető különbség a külső világ megjelenítésében rejlik: míg a hagyományos MMORPG-kben a különféle szervereken lévő összes játékos mindenhol együtt létezik, kóborol, harcol a mobokkal és egymással, addig itt pusztán a városok falai között és kisebb táborokban vannak összetelve, maguk a küldetések „instance-olva” vannak, vagyis a kapukon túl a maximum négyfős csapatok egyedül nyomulnak. Aki *Diablózott* anno, az ez alapján rögtön vágja, hogy tulajdonképpen a klasszikus hack'n'slash BattleNet-féle változatához hasonló megoldásról van szó.

Aki pedig *WoW*-ozik, vagy mással MMO-zik, annak első blikkre kiábrándító lehet ez a megoldás, hiszen – elvileg – épp a játéktípus lényege veszik el. Ugyanakkor tény, hogy ezzel végre megszűntek olyan problémák, mint a hihetetlen mértékű lag, vagy a főszörnyek előtti sorban állás (egy telítettebb szerveren ugyanis nem ritka, hogy a többiekre kell várni azért, hogy újraéledjen már végre az a főmonsza, ami másoknak is küldetés). Nincs továbbá „low level player killing”, „ganking”, „corpse camping” (tehát amikor a csintalan ellenséges játékosok csak arra specializálódnak, hogy az alacsonyabb szintűeket megszívassák).



„Te is fiam, Brutus?” „Arthas... (Brutus a másik fiad, te vén hülye.) De a szándékomat kitaláltad...”

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
MMORPG/Diablo klón	NCSoft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Fantasy világ	ArenaNet
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	
<b>GYORSLINK</b>	<b>318</b>

## Diabolo mentha á la MMO

Ezt persze lehet cikizni, hogy milyen „műanyag MMORPG” már, ahol nem is igazán egy hatalmas, különálló világban járunk, de nem szabad elfelejtenünk, hogy voltaképpen a *Diablo*

## MÁSODDIPLOMA

Ha kétfélét tudsz, nem adnak el kekszer'...

Bár a *Guild Wars*ban sajnos nincsenek olyan foglalkozások mint a *WoW*-ban (szabó, alkimista stb.), cserébe viszont itt kétféle kasztot is választhatsz, tehát lehetsz egyszerre akár harcos/nekromata, vagy elementalista/vadász is. (Sőt, kötelező is ilyen választani, ugyanis e nélkül nem tudsz átlépni a játék egy bizonyos szakaszán.) Ilyenkor persze mindenki elkezd hevesen gondolkodni, hogy most akkor melyik a legtutibb karakterkombó, amivel minden mobot, vagy emberi ellenséget a földbe taphat. Nos, természetesen nincs legtutibb kombó, hiszen sok függ attól, hogy például inkább csapatban vagy szolóban akarsz-e nyomulni. Érdekes talán egy kicsit próbálkozni, és többféle karaktert is indítani, már csak azért is, mert ez nem a *WoW*, ahol tetemes idő elmegy a szintlépéssel és fejlesztéssel.

Evri bádi densz náó







egy alaposan továbbfejlesztett változatával van dolgunk. Akik élvezték e klasszikus PvE-nyújtotta örömeiket, amikor csak a questre, a szörnyek elpusztításra és saját csapatodra kell koncentrálni, azok a mennyországban fogják érezni magukat, ugyanis a *Guild Wars* ezen a téren messziről lepípálja a *Diablo II*-t, vagy minden más utánérzést. Mielőtt azonban ezeket az elemeket (harc, küldetések stb.) kielemezném, kicsit azért ecsestelem, hogy akkor egyáltalán mitől tekinthető MMO-nak a játék. Nos, ami a küldetésekből hiányzik, azt a városokban mind megkapod. Mivel itt ténylegesen látod a többi játékost, ezért itt tudsz velük nyugodtan beszélgetni (ezt egyébként küldetés közben is lehet, hiszen a chatelő csatornák természetesen folyamatosan élnek), kereskedni, céheket alapítani, másokat bevenni, másokhoz belépni, vagy a bandádát összeverbuválni. Itt próbálhatod ki a tömegek között a vicces emote-okat is: táncolhatsz, dühönghetsz,

kacaghatsz, legyinthetsz, zenélhetsz (még hozzá különféle odaképzelt hangszereken: gitár, dob, hegedű – akár még koncertet is rendezhetsz a haverjaiddal). Az emote-ok egyébként egyszerűen jobbák és gyengébbek is a *WoW*-hoz képest: sokkal szebben animálták őket, viszont egy kicsit kevesebb van belőlük, és az avatarok semmilyen hangot sem adnak ki a gesztusok közben, pedig hát nincs is annál egyszerűen idegesítőbb és viccesebb, mint amikor





Aratómunkásként kezdünk...

egy gnóm a *WoW*-ban a rikoltó kappanhangján felröhincsel ☺. A városokban ugyanakkor nincs semmilyen PvP, hiszen egyszerűen nincs is két frakció (mint a szövetséges és hordás karakterek a *WoW*-ban), másrészt az egész PvP-történetet másképpen oldották meg, mint bármilyen más MMORPG-ben.

## Üssük egymást rendezett keretek között

A *Guild Wars* a készítők „competitive online role playing game”-nek hívják, emiatt egyesek tévesen azt hiszik, hogy most aztán tényleg orrbaszájba megy a PvP. Azt már feljebb taglaltam, hogy *WoW*-ban a PvP-szervereken tapasztalható „mindenkit bánthat mindenkit mindenhogyan” hozzáállás itt miért nem működhet,

## MERIDIAN 59

A legelső grafikus MMORPG

Pontosan tíz éve, 1995-ban jelent meg a világ legelső MMORPG-je, a *Meridian 59*. Az első Doom motorjához hasonló, mai szemmel nézve bűn ronda grafika ellenére sokak rákattantak az eleinte ingyenes játéokra. Az akkoriban ereje teljében lévő 3DO végül felvásárolta, és '96 szeptemberében fizetős lett. A játék egész szép kort, több mint négy évet élt meg, amikor is végül 2000 végén lelőtték a szervereket, és hivatalosan beszüntették a játékot. Nem hivatalosan azonban még egy ideig Németországban és Oroszországban játszógtak vele – persze akkor már ingyenesen.



az viszont talán még nem volt egyértelmű, hogy akkor egyáltalán mi a PvP a játékban?

Nos, először is már rögtön a játék elején választhatunk, hogy „role playing” vagy PvP karaktert kérünk-e. Ha az előbbi mellett tesszük le a voksunkat, akkor fogunk végigmenni a szokásos single és csapatos küldetéseken, ahol szép lassan szinteket fogunk lépni, egészen addig, amíg a maximum 20-ast el nem érjük. A PvP-t itt először is egy rövid kis küldetés során tapasztalhatjuk meg, amikor a történet szerinti „apokalipszis” (lásd: a dobozban) bekövetkezik. Később a szerepjátékos karakterünkkel az arénákban lefolytatott összecsapásokban vehetünk részt céhünk színeiben, amellyel egyaránt erősítjük saját pozíciókat a céhen belül, illetve a céh helyzetét a *guildwars.com* ranglétrán. Végül, amikor már kellően magas szintre léptünk, akkor kezdődnek az olyan küldetések, ahol más játékosokkal csaphatunk össze.

Aki viszont rögtön másokat akar virtuálisan ütni, annak ajánlatos a PvP-s karaktert választani: itt egy olyan hőst kalapálhatunk össze, aki kapásból 20-as szintű. Ennek nyilván semmi értelme sem lenne, ha küldetéseket tolnánk, így a PvP-karakterrel erre nem is nyílik lehetőség, hanem csak és kizárólag az arénákban lezajló összecsapásokban vehetünk részt. Amikor terminátor hősünket megalkottuk, akkor rögtön ide is kerülünk, és négyfős csapatokban egymás után akaszthatjuk össze a bajuszt más játékosokkal.

Őszintén szólva én a PvP-karakteres részt hosszú távon egy csöppet értelmetlennek meg illúziórombolónak tartottam, és villámgyorsan rá is untam. Szerintem, aki csak egy kicsit is komolyabb szerepjátékos, az inkább saját maga fejleszti ki a karakterét, de hát persze izlések és pofonok.

## Kveszt Elek

Annál is inkább érdemes végigmenni a



A GW-ben nem pancsolhat a sok piszkos kalandor, talán ezért szebb a vize...

szerepjátékos részt a *Guild Wars*-ban, mivel ez sokkal inkább a hagyományos akció-RPG-k stílusában készült, tehát részt vehetünk egy rendes, összefüggő (és viszonylag érdekes) történetben. A készítők a küldetéseket „missziókra” és „questekre” tagolták. Ez ugye első hallásra egyszerű szinonimának hangzik, itt mégis nagy a különbség köztük, ugyanis míg előbbi a fősztorihoz kötődő fontosabb feladatokat jelenti, addig utóbbi a kevésbé jelentős, random felvehető alküldetéseket felel meg. Mindegyik küldetésre jellemző, hogy összességükben érdekesebbek, és sokkal változatosabbak, mint például a *WoW*-ban, és rendkívül üdítő, hogy az ott megszokott „szedj összes 15 pitypangot, aztán hozd vissza”, illetve „üss le 12 orkot, aztán sipirc vissza” típusú, rettenetesen „fantáziadús” feladatok szinte teljes egészében hiányoznak a játékból. A *WoW* védelmében viszont hozzá kell tenni: itt kevesebb a küldetés, így könnyebb volt kicsit megerőltetni

vagy túl szociális típus, akkor sincs gáz, mert NPC-eket is felvehetsz (mint a csatlósok a *Diablo II*-ben), de egyedül semmiképpen se indulj neki, mert pillanatok alatt lenyomnak, mint a taxiórát!

A fontosabb missziókat különböző átvezető filmek kötik össze: ezek közel sem annyira látványosak, vagy hangulatosak, mint a *Diablo II* mai szemmel nézve is döbbenetes mozzajai (például azért is, mert egyszerű engine movie-k, nem rendereltek), viszont legalább feldobják a játékmenet. A filmcsekék során egyébként digitalizált szöveget is hallhatunk, méghozzá saját karakterünk is megszólal, ami szerintem hatalmas ötlet, és örülnék neki, ha az echte MMORPG-kben is találkozoznánk hasonlóval.

## Üsd a monsztrát és a rémet, azzal is Ascalont véded

A másik vonás, amitől nagymértékben különbözik a *Guild Wars* más MMORPG-ktől, az a sokkal

## „A szedj összes 15 pitypangot, aztán hozd vissza” típusú küldetések szerencsére hiányoznak a játékból.

a szürke agysejteket, hogy némileg jobbakat találjanak ki, illetve ezek megalkotásánál sem jellemezte azért a készítőket az a szárnyaló fantázia, ami például a *KotOR I-II*, a *Fable*, vagy a *Vampire: Bloodlines* fejlesztőit...

A küldetéseket eleinte csak kétfős, később nyolcfős csapatokban nyomhatjuk le. (Tehát ne pánikoljatok be a játék legelején, amikor még csak ketten lehettek ☺.) Mivel a külvilágban már csak nincsenek más játékosok, csak maga a csapat, ezért mindenképpen még a város falai között szedjük össze a többi játékost, mert nem áll majd módunkban később másokat útközben felvenni. Ha nem ismered senkit, vagy nem

taktikusabb és okosabb harc. Itt ugyanis nem elég egyszerűen kihúzni a bambán ácsorgó tömegből az egyik szörnyet, aztán csapatosan, avagy egyedül lemészárolni, hanem majdnem minden esetben nagyobb, okosan harcoló tömegekkel kell küzdenünk. A monsztrák mesterséges intelligenciája nemcsak meglepően jó (a mágiát használók mindig okosan helyezkednek, a gyógyítók megpróbálják épségben tartani a csapatot, miközben a harcosok őket védik), hanem valahogy kevésbé szkriptelt és kiszámítható, mint például a *WoW*-ban.

Bár rengeteg varázslatot és képességet tanulhatunk meg, a készítők ezek használatát egy pályán belül



## „APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST”

A katasztrófa előtt és után

Érdekes megoldást választottak a készítők az „oktatási rész” megoldásához. Szerencsére nincs valamilyen offline baromság, mint a Neocronban, viszont bizonyos tekintetben mégiscsak elkülönül a főjátéktól. A sztori szerint ugyanis Ascalon királyságával történik egy katasztrófa, amely teljesen megváltoztatja az eleinte vidám, kicsit tiri-tarka és gejl környezetünket. A játék legelején még ebben az ép Ascalonban járunk, és addig nem érdemes „átlépni” a két évvel későbbi világba, amíg nem érezzük úgy, hogy a legtöbb dologgal már tisztába jöttünk. Ez a pont egyébként mindenkinél változó: van, aki már 3-as szinttől otthagya a régi világot, mások még 6.-ig, 7.-ig is várnak vele.



szándékosan nyolcra szűkítették le, így mielőtt a mi kis elkülönített világunkba belépünk, alaposan meg kell gondolnunk, hogy „mit vigyünk magunkkal”, ugyanis ott már nem csereberélhetjük őket. Ez megint olyan megoldás, amit lehet utálni vagy imádni – nekem végül is bejött, hiszen ettől valahogy taktikusabb a játék.

A harcban igazából csak egy lényegesebb bémáságot vettem észre: ez a nekróm életre keltett hulláinak buta agresszivitása, akik minden ellenségnek nekiesnek, amelyek él és mozog. OK, zombikról van szó, de akkor legalább az én irányításomra „zombuljanak” be, és ne a saját hülyeségükből. Remélem, ezen még fognak változtatni az areanetes urak...

### Az állad: kopp

Amiben viszont a játék abszolút überel minden más MMO-t (szerintem beleértve a valahogy kicsit ízléstelen képi világú *EverQuest II*-t is), az a grafika. Ennyire gyönyörűen kidolgozott helyszíneket, karaktereket még offline szerepjátékokban is nagyon ritkán látni, nemhogy online-ban! A romokkal teleszórt városok, felégetett falvak

A Super Collector's Fanatics Diamond Edition-höz kapunk egy ingyenes geszt is, aki mindenféle igényeinket hajlandó kielégíteni...



és kipusztult földek (melyek éles kontrasztban állnak a játék eleji idillikus környezettel) hihetetlen részletességgel vannak kidolgozva, és nekem igazi felüdülést jelentettek a *WoW* rajzfilmszerű grafikája után (bár azt is szeretem). Azt talán mondanom sem kell, hogy a víz megjelenítése itt is olyannyira látványos, hogy legszívesebben megmártóznánk benne. Még durvábban dolgozták ki a karaktereket, akik úgyszintén messze verik az összes eddigi MMO és offline RPG-s termést. Főleg az általunk irányítható emberekre gondolok, de a szörnyek is igencsak ott vannak a színen. Az egyedüli gikszer, hogy mivel egyelőre mi magunk csak emberi karaktert irányíthatunk, ezért mindenhol ugyanolyan – kicsit már-már túlságosan is szép, jóvágású – nők és férfiak ácsorognak. Szerencsére reménykeltő, hogy a későbbi kiegészítőkben még lesznek újabb fajok is.

Kicsit zavaró még, hogy a grafikus motor nem enged akkor szabadságot, mint a *WoW*-ban, vagy egyáltalán bármilyen modern PC-s játékban: nem lehet ugrálni, úszni, illetve magasabb területekről letérni. Hosszú távon azért ezt megszoktam, de eleinte igencsak idegesített. A grafika mellett a hangok elég átlagosak, viszont a zenét ki más komponálta volna, mint a jó öreg Jeremy Soule, akinek többek között az *Icwind Dale*, a *Neverwinter Nights*, a *Morrowind*, a *Dungeon Siege* és sok más egyéb híres RPG muzsikáját is köszönhetjük. Soule most is a szokásos varázslatos/andalító/borzongató receptjéhez nyúlt, amely ugyan sokadszorra már nem túl eredeti, de még most is remekül illik ehhez a környezethez.

### Ingye'

Na jól van, azért a *Guild Wars* nem teljesen „free”, hiszen magát az

alapjátékot nyilván meg kell venni, aki viszont utálja az MMORPG-knél, hogy havonta fizetni kell, mint a katonatiszt, annak szerintem szimpátiikus, hogy ezúttal ezzel nem húzzák le a kedves játékost. Akárhogyan is nézzük (MMORPG light tulajdonságok ide, vagy oda), ez bizony elgondolkasztató, és gyanítom, hogy emiatt (meg persze amiatt is, hogy nagyon jó a játék) páran át fognak máshonnan pártolni hozzá, vagy legalábbis ezt választják második online RPG-jüknek.

„Valami trükk kell, hogy legyen benne!” – gyanakodhatnak az örök paranoiások. Nos, az egyik „trükk”, hogy a *Guild Wars* rendszerében sokban hasonlít a *Diablo II*-re, és azért olyan egetverően több szerverkarbantartást nem is igényel, hiszen a küldetések itt is instance-olva vannak. Másrészt fél év múlva tulajdonképpen fogunk azért fizetni – feltéve, ha meg akarjuk venni az új pályákat, indítható fajokat és sok egyebet tartalmazó félévente megjelenő kiegészítőket. Igaz, aki *WoW*-zik, az ugyanúgy pengetni fog az addonokért, úgyhogy szerintem mindenképpen előnyösebb ebből a szempontból a *Guild Wars* – feltéve, ha túlteszed azon magad, hogy nem egy ízig-veéig MMO-ról van szó.



### Killer recept – kompromisszumokkal

Ilyenkor szokás ezt a szakállas közhelyt leírni, hogy „nagyon nehéz helyzetben vagyok a végső értékelésénél”, amit meglehetősen rühellek, de sajnos muszáj, mert... nos, valóban elég nehéz helyzetben vagyok a végső értékelésnél ☹. Amennyiben pusztán a *WoW*-val vagy egy „igazi” MMO-val vetném össze ezt a játékot, akkor nyilván lehúznám a vérbe, hiszen azoknál jóval kevesebbet nyújt. Ellenben, ha a *Diablo II*-höz hasonlítanám a *GW*-t, akkor az egekig kellene magasztalnom, elvégre nemcsak sokkal szebb, finomabban kidolgozott és érdekesebb, mint a Blizzard nagy öregje, vagy összes későbbi utánérése (*Divine Divinity*, *Sacred* stb.), hanem a többféle PvP, a céhrendszer és az MMO-s ötletek miatt mérföldkövekkel eredetibb is ezeknél. Az igazság azonban valahol a kettő között van: a *Guild Wars* egy nagyon jól kitalált, különféle ügyes kompromisszumokkal megalkotott szabályrendszerű játék, viszonylag érdekes sztori móddal és egyelőre kicsit hiányos (de később majd kibővített) univerzummal.

Nem egy *Diablo 3* és nem egy *World of Warcraft 2*, de amíg ezek kijönnek, én azt hiszem, elleszek vele ☺.

### Bad Sector



„Vár állott, most kőhalom...”

## HARDVER

MINIMUM  
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
EZZEL TOLTUK  
A64 3000+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Szinte hihetetlen, de SEMMILYEN technikai jellegű problémám nem volt ezzel a gyönyörű online játékkal, mindent fullra húzva. Semmi lag, grafikus bug, szaggatás, fagyás, vagy egyéb galiba.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A *Diablo* és egy hagyományos MMORPG ügyes keveréke
- ▲ MMO-hoz képest jól kidolgozott questek
- ▲ Átvezetők, érdekes sztori
- ▲ Gyönyörű és izlésebb grafika (eddig a legszebb MMORPG)
- ▲ Profi, lagmentes szerverek
- ▼ Az első (training) küldetések unalmasak és sablonosak
- ▼ Közel sincs benne annyi lehetőség, mint egy „igazi” MMO-ban (pl.: *WoW*)
- ▼ Aki nem szereti a *Diablot*, és MMO-ra vágyik, zavarni fogja a csapatra vagy solóra instance-olt világ
- ▼ Nem lehet ugrálni, úszni, magasabb területekről letérni, és egyéb engine bugok

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

### Bad Sector VÉGSZAVA

A *Guild Wars* elsőre furcsa szerzeménynek tűnik: hogyan is lehetne keverni a *Diablo* hentes játékmenetét egy leegyszerűsített MMORPG-moddal? Aztán hamar kiderül: majdnem tökéletesen ☺.

91%

ÉS A TÖBBI	
World of Warcraft	97%
Dungeon Siege	92%
Diablo 2	88%





A JÁTÉKBIRODALOM VISSZAVÁG

# LEGO STAR WARS

Vader nagyúr óta tudjuk, hogy „egy bolygó elpusztítása eltörpül mindamellet, amire a mindenható Erő képes”. Nem semmi, de most kiderült, hogy még a LEGO-figurákat is képes mozgatni!

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-kaland	Giant Interactive
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Star Wars Ep. I–III.	Travellers Tales
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
PC-re eddig semmi...	

GYORSLINK >> 1060

TRAINER a CD/DVD-n

Vége, egymás mellett két legnagyobb gyermekkori kedvencünk, ráadásul egy számítógépes játék formájában. A korai képeket nézve elötörtünk belőlünk a nosztalgia, és nagyon reménykedtünk, hogy a drága fejlesztők nem hagynak ki egy ekkora ziccet... Most pedig örömmel

jelenthetem: a játék ugyan korántsem tökéletes, mégis az egyik legszórakoztatóbb, leghumorosabb és legeredetibb Star Wars-feldolgozás. Mert ugye a Halálcsillagnál is hatékonyabban működő Star Wars-reklámgépezet egyik fő bástyája volt a filmek LEGO-változatának megjelenítése, de őszintén, kinek van arra pénze, hogy az összes kis hozzávalót megvásárolja, ideje arra, hogy összerakja, és olyan kutyája, ami nem rágja meg (vagy nyeli le) a legfontosabb darabokat? Meg úgy egyáltalán, kicsit kinőttünk már a LEGO-korszakból... Ha pedig szívünk mélyén mégis visszavágyunk, ennél jobb alkalmat nem is találhatnánk magunknak.

### Egy-két-há'

Röviden összefoglalva, egy kaland- és akciórészekkel gazdagon

megpakolt platformjátékról van szó, melyben végigjátszhatjuk az első három Csillagok Háborúja-film sztoriját – igen, a harmadik filmbe is bekukkanthatunk, több mint egy hónappal megjelenése előtt. Őszintén szólva a „végigjátszhatjuk” jóindulatú túlzás, mert inkább „végigdöngetünk” az első három részen. Ha valaki nem látta volna a filmeket (nehezen hinném, hogy a kedves közönség soraiban ülne ilyen, de hát ki tudja), az nem sokat értene belőle. Az átvezetőket egyenesen burleszkyszerűvé teszi, hogy a figurák egy szót sem szólnak, csupán mutogatnak és grimaszolnak. Persze, aki igazi Star Wars-fan, többször is látta az összes részt, és betéve tudja a párbeszédet, az nagyon jól fog szórakozni azon, ahogy a játék „nagyvonalúan” átrendül az akciórészeket összekötő eseményeken. Leginkább azokhoz a vicces flash-animációhoz lehetne hasonlítani, melyek egy időben a neten terjedtek: ezekben különféle filmklasszikusokat (pl. Alien, Ragyogás) dolgoztak fel nyulakkal, 30 másodpercben. Ez is olyasmi, csak nem nyulakkal. És nem harminc másodpercben.

### Darabokban hever a szívem

A LEGO-fíling pedig egyenesen tökéletes. Minden tárgy (és persze szereplő) megfelelő darabkákból áll össze, azaz ha valamit szét tudunk csapni, az szó szerint darabjaira hullik szét. (Ismét egy érv a számítógépes verzió mellett: ezek azok a darabok, melyek annak idején eltűntek a nappali szőnyegének redői közt, és csak évek múlva kerültek elő – ha időközben nem végezték a porszívóban...) (Látom, ez az elveszett LEGO komoly traumát okozhatott gyermekkorodban ☹ – Bad Sector) Ez persze remek lehetőség arra, hogy a hősök gyakran csúfos és látványos véget érjenek, mégse legyen korhatáros a játék – ugye milyen ravasz trükk? Melyik másik játékról képzelhető el, hogy korhatáros besorolás nélkül megússza, amint a főhős feje lerepül és elgurul, végtagjai pedig csinos kis halomba gyűlnek a földön? Igaz, egy ilyen jelenet LEGO-változatát végignézve valószínűleg még a legmimózább gyerek sem fog rosszat álmodni.

### Kell egy jó barát

Egyszerre két szereplőt irányíthatunk, így a játékot az első pillanattól

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





kezdve lehet ketten is játszani – nagyon ritka manapság, hogy ne kelljen a multiplayerhez két gép vagy net, úgyhogy becsüljük meg. A második játékos menet közben is bekapcsolódhat, mert ugyan nem villog idegesítően a régi *Mortal Kombat*okból ismerős „Press START”, elég egy [F1]-et nyomni, és a gép által irányított partner helyére cimboránk léphet. (Ugyanígy menet közben is ki lehet lépni, olyankor a gép visszaveszi az irányítást.) Igaz, ennek megvannak a maga veszélyei: közös billentyűzet használata esetén könnyen verekedésbe, régi jó barátságok megszűnésébe torokollhat a móka. („Enyém a WASD, te görcs!” – „Anyaaaa! Elvette a WASD-meeeeet!” – *Bad Sector*) Ennek kivédésére érdemes két joypadet is beszerezni. Ha nincsenek barátaink, vagy inkább egyedül kalandoznánk, egy akkor is jól jön, mert billentyűzetről az irányítás kicsit macerás, főleg a fix kameranézetek miatt – joypaddal

viszont semmi gond nincs. Fontos jó tanács, hogy ha egyedül játszunk, a másik szereplőt „érdemes” azonnal kikapcsolni a menüben, a „Drop Out” paranccsal (mazochisták és önsorsrontók megpróbálhatják



egyik legszórakoztatóbb része, kikapasztalni, hogy melyik figurával milyen feladatokat oldhatunk meg, mert mindegyikük rendelkezik egy speciális képességgel. Először Qui-Gon Jinn és az ifjú Obi-Wan

egyszerű, az alapgombok (előre-hátra-ugrás-blabla) mellett csupán két másikra kell figyelniünk: egyik a támadás és védekezés, másik pedig a már említett „speciális képesség” bevetésére szolgál. Bár maga a harc általában arra korlátozódik, hogy örülden csapkodjuk a támadás/védekezés gombját, és megfelelő iramban kapkodjuk fel a földre potytyant piros szívecskéket (nos igen, platformjátékról van szó...), mégsem unalmas. Persze lehet, hogy az imént vázolt módszer csupán az én nagyszerű taktikám, mert lehet ennél szofisztikáltabban is haladni: ha nyomva tartjuk a támadás gombját, jedink hártja a lövéseket, ha pedig egy pillanattal hamarabb csapunk rá a gombra, vissza is veri a támadóra... azért lehet vele ügyeskedni.

## Melyik másik játékról képzelhető el, hogy korhatáros besorolás nélkül megússza, amint a főhős feje lerepül és elgurul, végtagjai pedig csinos kis halomba gyűlnek a földön?

egyszerre irányítani a kettőt, de ez erősen ellenjavallott), hadd mutassa a gép, hogy mit tud. (Nem sokat.)

### Együtt a banda

A főszereplők, tehát a kezdő két karakter személye gyakran változik, de itt jön a legnagyobb móka: minden helyszínen felbukkan néhány speciális karakter is, akik felett átvehetjük az irányítást. Ez a játék

alakítjuk, akik mint jóra való jedik, az Erővel tudnak trükközni. Később a különféle droidok ajtókat nyitogatnak nekünk, Amidala királynő pisztolyával magasabb platformokra húzhatja fel magát, a „közkedvelt” Jar-Jar pedig sokkal magasabbra ugrik, mint a többi karakter (lám, innen kell megtudnunk, hogy mégiscsak volt értelme belerakni a filmekbe). Hőseink irányítása rémesen

### „With a little help from my friends...”

Vannak olyan helyzetek, amikor csak a helyszínen tébláboló valamelyik



## SPOILER-HEGYEK

Episode III

A LEGO Star Wars a harmadik olyan játék, mely a Republic Commando és a Star Wars Galaxies új kiegészítője (Rage of the Wookies) mellett többet-kevesebbet elárul a Csillagok Háborúja harmadik epizódjának eseményeiből. Hiába az „elnagyolt” átvzetők, a három közül talán itt lövik le a legtöbb poént – ha valakit zavar az ilyesmi, tényleg jobban jár, ha a játék utolsó harmadát félreteszi a film megjelenéséig. (Úgysem fogja kibírni...)





# BEMUTATÓ

## LEGO A VILÁG

Korlátlan lehetőségek

Eddig sajnos csak gyenge közepes LEGO-játékokkal találkoztunk, a LEGO Star Wars tanulsága szerint azonban meg lehet oldani, hogy egy alapvetően fiatalabbakat célzó játék szórakoztató legyen a nagyobbak számára is. Mivel elképesztő mennyiségű filmes franchise van a játékoéig birtokában, remélhetőleg készül majd a LEGO Star Wars-hoz hasonló minőségű LEGO-feldolgozás más filmek alapján is. Elég csak az alábbi képre pillantani, hát nem lenne fantasztikus egy LEGO Spider-Man?



egyéb karakter segítségével juthatunk tovább, illetve olyan is, amikor mindkét karakterre szükség van (szerencsére, ha egyedül játszunk, az ilyen szituációkat mindig azonnal felismeri a gépi társ).

Persze vannak olyan feladatok is, melyeket ugyan egyedül is megoldhatunk, egy értelmes társal oldalunkon (már amennyiben megfelelő emberekkel barátkozunk) sokkal könnyebbek. Ahol ugyanis nem *feltétlenül* szükséges két ember továbbjutáshoz, csupán épp könnyebb lenne, ott a gép nem siet azonnal segítségünkre. Az MI tehát szemmel láthatóan nincs túlerőltetve: a gépi társ ugyan derekasan

igyekszik kivenni a részét a nehézségekből, közel sem olyan hatékonyan, ahogy egy valódi játékos tenné. Szerencsére ennek nem lehetnek végzetes következményei. Hogy a játék egyszerre célozza a legfiatalabb korosztályt is, ott válik teljesen egyértelművé, amikor az égvilágon semmiféle negatív következménye sincs, ha valamelyik karakterünk meghal. Apró darabokra hullik, majd néhány másodperc múlva ugyanott bukkan fel, mintha mi sem történt volna.

Ettől persze könnyűnek tűnik az egész, de ez a játék már csak ilyen: gond nélkül lehet benne haladni, az igazi kihívást az jelenti, ha az összes rejtett extrát meg akarjuk találni.

### Gyűjtsd össze mind!

A szokásos akció-kaland részek megfelelően változatosak, néha viszont egészen más jellegű pályákon is helyt kell állnunk: ilyen például az első részben látott fogathajtó verseny. Aki játszott a *Star Wars Racerrel*, az nagyjából tudja, mire számíthat, de magunk között szólva már a LEGO-buckalakók (avagy tuskenek) látványa miatt is megéri... Akad jó néhány boss fight is, például amikor szembe kell szállnunk Darth Maulal, Jango Fettel, vagy Dooku gróffal, de ezek sem annyira veszélyesek. Főleg a játék könnyűsége az oka, hogy az egészen végig lehet döngötni egy délután alatt: a rövideget azonban ellensúlyozza, hogy többször is végigjátszható, ami pedig még fontosabb, az embernek van is kedve újra végigjátszani. A már teljesített pályákon bármikor ismét végigmehetünk az időközben elérhetővé vált új karakterekkel. Ez egyrészt szórakoztató, másrészt épp emiatt már az első pályán is található egy ajtó, melyet csak R2D2 tud kinyitni, akivel jóval később találkozunk – addig nem tudjuk meg, hogy mi van az ajtó mögött, amíg nem állítjuk csatasorba a kis droidot, és újra neki nem futunk a szintnek. Vicces figyelni, ahogy az időközben elérhetővé vált – kilockolt, vagy az összegyűjtött LEGO-pénzekből megvásárolt – új karakterek gyülekeznek a kezdő helyszínen: a játék ugyanis Dexter kocsijában kezdődik (ő volt az az alien figura, akit a második részben Obi-Wan meglátogatott tanácsért, és aki briliáns mutatvánnyal képes volt egyszerre megölni rég nem látott barátját, és diszkrétan felhúzni lecsúszóban lévő nadrágját...). A helyszín először kietlennek tűnik, csak egy robotpincér sűrűlődik, de hamarosan megtelik ismerős arcokkal.

### Egyszerű, de nagyszerű

A grafikával kapcsolatban butaság lenne kötekedni: igen, elnagyoltak a karakterek, de aki látott már



Anakin itt már gonoszodik, nem hatja meg a piros szivecske

LEGO-t, az hamar megérti, hogy miért. Maradjunk annyiban, hogy tökéletes a LEGO-hangulat, a grafika pedig teljesen megfelel a célra: sokkal fontosabb, hogy a textúrák még 1600x1200-as felbontásban is élesek, sőt, aki nem a kubai rakéta-válság idején vásárolt utoljára videokártyát, még a bump mappingot és a tükröződő felületeket is bekapcsolhatja a menüben – az ám a csilivili. Ami pedig a hangokat illeti, *Star Wars*-játék esetében ezt még sosem sikerült elszűrni, most sem. A zene a szokásosnál hangsúlyosabb, mivel nincsenek párbeszéddek, de őszintén szólva nem is nagyon hiányoznak. Sok játék igyekszik minél szélesebb közönséget vonzani, de ez talán egyiknek sem sikerült még annyira, mint a *LEGO Star Wars*nak. A kis ribizlik biztosan nagyon élvezik majd, de remélhetőleg a nagyobbacska számára sem tűnik majd „gagynak” – ők valószínűleg inkább afféle paródiának fogják majd fel az egészet. Akárhogy is, mi remekül szórakoztunk rajta.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600 P

„Joypadet min-den-kép-pen érdemes...”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ LEGO!
- ↑ Star Wars!
- ↑ Stílusos és humoros
- ↓ Billentyűzettel kinszenvedés
- ↓ Kicsit rövid
- ↓ Könnyű

GRAFIKA	9	HANGULAT	9
HANGOK	10	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	7

### mazur VÉGSZAVA

Ezt jól összerakták. Szórakoztató, stílusos és mulatságos – talán az első játék, melyet valóban jó szívet lehet ajánlani kicsiknek-nagyoknak.

# 80%

### ÉS A TÖBBI

Harry Potter 3	88%
Shrek 2	81%
Asterix & Obelix XXL	58%



A találkozó, mely agresszív véleménycserébe fulladt...



Bepillantás a harmadik epizódba: csata Coruscant fölött

Vader nagyúr alkatrészekre szedi a lázadó söpredéket





GameStaros e-mail cím  
**MINDENKINEK!**

...@free.gamestar.hu

Mostantól regisztrálható!  
[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)



**HATALOM  
KARTYAI**

**GYŰJTSZD ÉS JÁTSZD!**

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben,  
vagy kattintsatok a [www.hkk.hu](http://www.hkk.hu) weboldalra bővebb infókért,  
ahol ráadásul most **GameStar** magazint is kaphattok ajándékba!





KÉK VAGY PIROS? INKÁBB EGYIK SE...

# THE MATRIX ONLINE

A tavalyi E3 idején már volt alkalmam megtekinteni egy zártkörű bemutatón a The Matrix Online-t. Akkor nem fogadtam a szívembe: a hosszú perceken át tartó értelmetlen verekedés elvette a kedvem a dologtól. Most, egy év múlva magam is kipróbálhattam.

**E**z az a filmlicenc, amelyet senkinek nem kell bemutatni. Akár tetszett a Mátrix, akár nem, nincs olyan GameStar-olvasó, aki ne tudná, miről van szó. A filmből készültek már játékadaptációk (nem sok sikerrel), így bizakodva várták a rajongók a Matrix Online-t, a játék MMO-s változatát. Én azért kissé félttem a dologtól, tartottam a „Jedi-szindrómától” (amikor is a Star Wars Galaxiesban mindenki jedi akar lenni, itt pedig Neo).

### A napszemüveg öltöztet

Amióta az első mozifilm kijött, azóta tudjuk, hogy nem mindegy, milyen napszemcsit viselünk. Az MxO egyik nagy erőssége a sokféle öltözék jelenléte: ez azt jelenti, hogy a játékban megtalálható coolságos öltözékektől a kinézetünk is menőbb lesz, bár őszintén szólva komolyabb szerepét egyik cuccnak sem láttam. Mindenesetre valami okból kifolyólag már a tutorialban meg kell tanulnunk átöltözni. Hogy miért? Nos az nem derül ki. Apropos tutorial: a hajamat téptem, mert kétszer kellett törőlnöm a karakterem a tutorial egy bugja miatt, hiszen amíg nem hajtok végre egy feladatot, nem enged tovább. Sajna ezt a részt ki sem lehet hagyni, szóval aki 10. karakterét csinálja, az már nagyon fogja unni. Én már a másodiknál untam. Egyébként szervertenként egy karakterünk lehet, s nincs túl sok szerver, szóval talán annyiszor nem fogjuk látni.

### Ez a harc lesz a végső

Nem tudom, ez jó hír-e, vagy sem, de az MxO minden veleszületett képessége ellenére sem különbözik hasonszorú versenytársaitól. Ugyanúgy három fő karakterosztályt választhatunk majd (az elején mindenki ugyanúgy indít, később lehet specializálódni): a Harcos (akár puskával, akár ököllel), a Mágus (ebben az esetben különböző vírusokkal és programokkal operáló hacker, aki sebezni és/vagy gyógyítani tud), illetve a Támogató (a support class, aki létrehoz tárgyakat, új kódokat). Bármilyen fantasy alapú szerepjáték ismerői azonnal rájönnek majd, hogy hiába hackerrel játszanak, az „csak” egy mágus a Mátrix szabályrendszerében. Maga a harc egyébként az egyik legjobb része az MxO-nak: mind a közelharc, mind a távolsági harc lehetőségei nagyon jól néznek ki, bárki össze tudja állítani a megfelelő technikát (ha az ellenfélnek pus-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Sci-fi MMORPG	Sega
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Mátrix	Monolith
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Tron 2.0, NOLF, NOLF 2, F.E.A.R.	
<b>GYORSLINK</b>	<b>227</b>





Nem hittem volna, hogy ilyen lefegyverző vagyok ©



Haláltusa: elszállnak a hitelkártyáim

kája van, akkor le tudjuk fegyverezni, ha extrát akar használni, meg tudjuk akadályozni stb.). Maga a harc lefolyása pedig maga a totális egyszerűség: a két ellenfél kijelöli, mit fog tenni, majd aki nagyobb „dob”, az nyer. Például én ütni akarok, az ellenfél védeni: ha az én támadásom mellett 90, az ellenféllel szemben 45 van, akkor nem tudta kivédni, így beütök. Ha fordítva, akkor kivédte. Az ellenfelek erősségét itt is szinkódok jelzik – ahogy az elején egy „okos” tanácsadó elmondja: ha lilát látsz, fuss! Harcolni viszont egyszerre csak egy ellenféllel lehet. Ez sajnos a vellel szemben álló csapat tagjait nem érdekli: miközben elkungfuzgatsz az egyik ellenféllel, simán beléd lönek. Erre mondják a magyar mátrixban, hogy „így jártál, haver!”

### Déja Vu missziók

Mivel az MxO – amolyan Anarchy Online módszerrel – végtelen, véletlenül generált misszióval rendelkezik, így unatkozni sosem fogunk: a játék sosem ér véget. Azonban ennek a rendszernek megvan az a hatalmas hátránya, hogy egy idő után mégis dögunalmas lesz: ugyanazt kell csinálni huszadszor, sőt ugyanott (maximum másik emeleten). Mivel a missziózás a legjobb XP-szerzési módszer, így senki sem úszhatja meg, de mindenki készüljön, nem ez a játék csúcspontja. Mint ahogy a helyszín sem az. Elsőre persze

hatalmas a város, meg jól néz ki: emberek járnak-kelnek, autók gurulnak, galambok turbékolnak stb. De akármikor is veszel fel egy missziót (azokat a kis telefon ikonnal bárhol és bármikor fel lehet venni), a küldi tuti, hogy minimum 300 méterre van. Szerencsére mind a térképen, mind a játék képernyőjén mutatja, merre kell haladni (sőt itt jön a legLOLabb dolog: még a misszióhoz vezető ajtókat is megmutatja, sőt a liftben az a gomb, amelyik emeleten a misszió van M betűvel van jelölve. Vicces...).

## ” A két ellenfél kijelöli, mit fog tenni, majd aki nagyobb „dob”, az nyer. ”

Nem túl változatos a házak, a lakások kinézete. A város tervezői biztos ismerték a Copy&Paste varázslatot, ugyanis az épülettípusok meghatóan egyformák belülről. Ha az egyik épületben jártál, a hasonló típusú pont ugyanolyan: uncsi. S persze a város is eléggé szivatós: ugyanis a térképen nincsenek feltüntetve a kerítések és a hasonló terepakadályok, így elveszünk egy darabig.

### Fejlődni kell

Induláskor ki kell választani, milyen típusúak vagyunk: a hitünk nagy-e, avagy a fókuszálási képességünk stb. A későbbiekben, szintlépéskor lehet

ezeket a tulajdonságainkat fejleszteni. Ezáltal leszünk egyre jobbak, überebbek, Neohoz hasonlatosak. Szerencsére nemcsak így lehet „fejlődni”, hanem egyrészt a legyőzött ellenfelektől, másrészt a helyszíneken található szekrényekből, tárolókból összeszedett holmikkal, harmadrészt pedig a számos utcai árusnál fellelhető és beszerezhető cuccból lehetünk ügyesebbek és okosabbak (vagy sebezhetőbbek nagyobb). Egyébként ahogy fejlődünk, egyszer csak választani kell, melyik oldalra állunk:

akarunk, akkor bemehetünk a táncklubba, és ott nyomhatjuk a nagyon menő denszt! Travolta-filing garantált, a goa meg jól szól. S persze ha odaállunk egy telefonfülké mellé, illetve megjelenünk a Mátrixban, az nagyon jópofa. Kár, hogy maga a játék előbb-utóbb totális, periodikusan ismétlődő unalomba fullad, hacsak az ember nem elvetemült Matrixrajongó. S ha az, akkor nem fog neki feltűnni, hogy az MxO is csak egy újabb, többiekhez hasonló MMORPG más környezetben. S őszintén szólva kevésbé hiszem, hogy a jövőbeni „tartalmi bővítés” forradalmasíthatná a játékot. Talán több eredeti ötlet, pergőbb játékmenet és az „élőbb” környezetet jót tett volna neki...

### Gyu

**HARDVER**

**MINIMUM**  
P4 1,4 GHz | 512 MB RAM | 64 MB VGA

**EZZEL TOLTUK**  
A64 3000+ | 1 GB RAM | X800 XT

„Annak ellenére, hogy gyors hardveren futott, néha így is „köhögött!”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

▲ Minden épület bejárható	▲ Jó nagy a világ	▲ A Mátrix-kunstkot megtanulhatók	▼ Élettelen a világ	▼ Repetitívek a missziók	▼ Hol az izgi storyline?
GRAFIKA <b>7</b>	HANGOK <b>8</b>	IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	HANGULAT <b>8</b>	KIHÍVÁS <b>7</b>	SAVATOSSÁG <b>7</b>

### Gyu VÉGSZAVA



Aki MMO-fanatikus, és imádták a trilógiát, az ne hagyja ki. A többiek inkább WoW-ozzanak (vagy tegyenek bármi mást).

**75%**

**ÉS A TÖBBI**

World of Warcraft	97%
Dark Age of Camelot	94%
Anarchy Online	90%







AZ ISKOLA, ÉS AMI ALATTA VAN

# OBSCURE

Bárki bármit is mondjon, az iskola azért nem *annyira* vészes hely. Az ember életre szóló barátságokat köthet, sok fontos-érdekes információval lesz gazdagabb, és nem harapják meg mutáns szörnyek. Legalábbis az esetek többségében.

**P**ersze vannak kivételek. Az *Obscure*-ban szereplő Leafmore középiskola például nem ilyen szerencsés, mert titokzatos módon sorban tűnnek el a tanulóifjúság lelkes tagjai. Néhány jó barát végül úgy dönt, hogy megkeresik elveszett társaikat, ezért megvárják, míg suli után a pedellus bácsi rájuk zárja az ajtót, és neki-láttnak a nyomozásnak. (Mi persze már a bevezető animációból tudjuk, hogy nagyjából mi történt, úgyhogy a helyükben semmi pénzért nem várnánk meg a sötétedést, hanem hazatepernénk, összepakolnánk, és más kontinensre költöznénk.) Ami ezután következik, szinte teljes egészében ismerős egyéb túlélő horrorokból: szobáról szobára haladunk, tárgyakat keresünk a továbbjutáshoz, egyre erősebb fegyvereket gyűjtögetünk (*Kréta, megromlott tiszorai, félméteres favonalzó? – Csonti*), és sorban irtjuk a ránk támadó rémeket – magyarán igyekszünk túlélni.

80

## Kicsöngettek!

Tegyük fel, hogy valaki még nem játszott valamelyik *Resident Evil*- vagy *Silent Hill*-epizóddal: számára nem lesz zavaró a rengeteg klisé, illetve a számtalan arcátlanul lenyúlt ötlet. Ha emellett még a tinihorrorok (Sikoly 1-2-3, vagy egy jobbat említve: Az Invázió) műfajára is vevő, valószínűleg remekül fog szórakozni.

## ”Dögös tinicsajszik és menő tinisrácok halnak rút halált...”

Ám aki nem felel meg az iménti két feltételnek, az jobb, ha más játék után néz. Egyrészt az iskolai környezet hangulatán kívül nem sok eredetiség szorult a játékba, még a sztori is kitalálható menetközben. Aki pedig nem bolondul az olyan filmekért, melyekben dögös tinicsajszik és menő tinisrácok halnak rút halált (azt hiszem, vagyunk

ezzel így néhányan), az nem fogja értékelni a nagy kalandot. Az öt főszereplő például nem kimondottan olyan típus, akivel az ember szívesen azonosul, mindannyian afféle lebutított tini-sztereotípiáknak feleltethetők meg: Josh az okoska, aki a helyi újságban riporterkedik, Stan az állati laza, kemény csávó. Kenny a sportoló, aki nem szép szavakkal,

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Túlélő horror	Microids/MC2
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Isti, zárás után	Hydravision

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

-

**GYORSLINK** >> 1063

**EXTRA** a CD/DVD-n

érnek haza vacsira (ha valamelyikük meghal, a játék még végigjátszható). Sőt, néha már olyan idegesítő, hogy az ember egyre inkább a szörnyeknek kezd szurkolni.

## Friss, fiatalos csapat

Az ötfős gárdából egyszerre mindig két karaktert irányítunk, voltaképp mindegy, hogy kiket. Mindenkinék megvan a maga különleges képessége, ami adott helyzetben jól jöhet: Josh például egy szobában körülmatozva meg tudja állapítani, hogy maradt-e még ott bármi érdelem, amit nem vettünk észre, Stan a többieknél valamivel gyorsabban törli fel a zárat, Kenny strapabíróbb és jól sprintel, Shannon tippetet ad a fejtörőkhöz (nem mintha olyan nehezek lennének), Ashley pedig képes „gorstüzelni” a fegyverekkel – egyik képesség sem életbevágóan fontos. A két karakter között szabadon váltogathatunk, ilyenkor a másik karaktert a gép terelgeti. Néhány utasítást is

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





## JÁTSZD ÚJRA! NEM.

Az extrákon nem múlt

Az Obscure-től nem sajnálta a pénzt a kiadó, a körítés ugyanis teljesen profi. Ahogy azt már a hasonló játékokban megszokhattuk, végigjátszás után jó adag extrához férünk hozzá, új jelmezekhez, fegyverekhez, de még egy videokliphez is, a főcímdalért felelős Sum 41-től. A baj csak az, hogy ezekért újból neki kéne esni a játéknak – pedig egyszer épp elég. Sőt!



Jó így este az udvaron lógni, nincs az a kimondott tömeg

adhatunk, például megkérhetjük, hogy jöjjön csak, netán maradjon veszteg, illetve, amennyiben ideje engedi, segítsen már meggyőzni ezt a csúnyaságot, hogy mindenkinek jó lesz, ha most inkább meghal. Ha úgy adódik, fegyvert is cserélhetünk velük. Ami elsőre igazán izgalmasnak tűnt, az a kooperatív játék lehetősége – ha ugyanis sikerül egy cimborát találnunk, mindkét karakter sorsát a kezünkbe vehetjük. Az ember mégiscsak értelmesebb, mint a gép, nem igaz? Ezt mondják. Más kérdés, hogy hiába a nagy ötlet, ha teljesen bénán van megoldva: mivel az *Obscure* billentyűzetről eleve nehezen játszható (mondhatnám azt is, hogy az [Esc]-től kezdve az [Enter]-ig egyenként etetném meg a

gombokat azzal, aki kitalálta, hogy a játék ne támogassa az egeret), de két játékos a billentyűzeten... vér, verejték és könnyek. Persze a gamepad sokat dob a dolgon, de abból is kettő kéne, mert valaki így is a billentyűzetre kényszerül. Szintén a multiplayer rovására megy, hogy egyjátékos módban ugyan még nem vesztes a kvázi-fix kameranézet, de ha ketten játszunk, egymáshoz közel kell haladni, mert valaki sosem lesz képben.

### Szereti Ön az ilyen fényt?!

Néhány jó megoldás mégis megemlíti a játékot: például az, ahogy a fényforrásokat is fegyverré alakíthatjuk. Ha egy szobába folyamatosan özönlenek a szörnyek, kiüthetjük az

ablaktáblákat, és a fény durván sebzí őket. A másik módszer, hogy a játék során nem csupán egyre erősebb fegyvereket, de egyre erősebb zseb-lámpákat is találunk. Elsőre LOL-gyanús, de ezeket egy pisztolyra vagy puskára erősítve kétszeresen sebzó fegyvert nyerünk: egyrészt nem esik jól a lénynek, ha teletövelődzzük sörrettel (ilyesminek senki nem örül), másrészt ugyanennyire nehezményezi, ha csúf arcába világítunk zseblámpánkkal. A kettő párhuzamosan is működik, miközben lövöldözünk, a lámpát is bekapcsolva hagyhatjuk. Persze, hogy ne legyen fenéig tejfel az élet, a lámpák egy idő után túlmelegsznek (?), és kikapcsolnak, majd várni kell, míg újra üzembe helyezhetjük őket.

### Sokra vihetted volna, fiam

Összhatásában sajnos gyenge közepes ez a játék. Érdekes módon technikai téren teljesíti a legjobban: grafikája például remek atmoszférát teremt, bár az iskola kicsit túlságosan is lepukkant, így mégis jobban illik a horroros sztorihoz. A textúrák élesek, a karakterek animációi pedig részletesek. Gond csak az irányítással van, illetve azzal, hogy az egészet végig lehet darálni egy délután alatt. Persze, némi bónusz anyagért többször is végigolthatjuk, de vajon megér annyit? Szerintem nem.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Stabil, jól optimalizált. Joypad használatára erősen javallott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Remek grafika
- ↑ Néhány jó ötlet
- ↓ Sablonos
- ↓ Nehezen irányítható
- ↓ Rövid

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

### mazur VÉGSZAVA

Aki még nem játszott túlélő horrorral, csak annak nem fog sablonosnak tűnni. Érdemebb inkább nekiugrani a *Silent Hill* sorozatnak.

# 68%

### ÉS A TÖBBI

<i>Silent Hill 2</i>	93%
<i>Silent Hill 3</i>	90%
<i>Resident Evil 3</i>	78%

81

Erről jut eszembe, van programod holnap estére?



Shannon, elakadtunk. Dobok egy máilt a kaveszUNET@gamestar.hu-ra

Elnézést, itt lesz a matekszakkr? Hahó?





# BEMUTATÓ



Mit is mondott, havi 90 000 + rezszi?



Na persze, megint rám maradt a takarítás!



No, akkor kezdjük előlről a kód megfejtését. Mit sütsz kis szűcs, sós húst sütsz...

## VÉRVIRÁGOK

# STILL LIFE

Miközben pár éve még reneszánszukat élték a sorozatgyilkolós, noiros hangulatú filmek, a játékok világában mintha elmaradt volna a nagy újjászületés. Ezért is vártam annyira a professzionizmusáról híres Microids új alkotását. Remekmű született, de hozzáteszem: csak felerészben.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Nyomozós kaland	<b>KIADÓ</b> The Adventure Company
<b>KÖRNYEZET</b> Chicago és Prága	<b>FEJLESZTŐK</b> Microids
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Syberia 1-2, Post Mortem	

GYORSLINK >> 1260

Valószínűleg kevesen akadnak, akik emlékeznek a *Post Mortem* nevű játékra, holott az csak pár éve jelent meg. A *Microids* a második nagy dobásnak szánta a *Syberia* után, de a számítások ezúttal nem jöttek be. A történet egy misztikus sorozatgyilkosságot mesélt el a húszas évek Párizsában. Gustav McPherson para-képességekkel rendelkező nyomozó a Hotel Orphée egyik kis szobájából indult akkor útnak, hogy felderítse, kinek áll érdekében ártatlannak tűnő nőcikéket kibelezni, ám hamarosan olyan kalamajkába keveredett, amelyet még a hasfelmetszőt üldöző Sherlock Holmes is megirigyelhetett volna. A remek történet ellenére a játék teljesen elsikkadt, s ezért főleg a *Syberia*hoz képest elavult, belső-nézetes motor, valamint az újításnak szánt, de valójában túlbonyolított párbeszédrendszert okoltuk. A *Microids*nál tanultak a hibákban. A folytatásban megőrizték a *Post Mortem* hangulatát, de ezt egy *Syberia* engine-be oltották, és egy *Gabriel Knight*ot idéző, kettős szálon futó nyomozással öntötték nyakon. Az egyik történetszál a modern

Chicagóban játszódik, ahol Victoria McPherson, Gustav lánya ügyködik. A másik a húszas évek végének Prágáját idézi fel, ahol nagyapó nyomoz. A szálak mozgatója ugyanaz a személy: egy Operaház Fantomja-szerű kosztümöt és maszkot viselő pszichopata, akinek kedvenc időtöltése prostituáltak brutális meggyilkolása, majd kibelezése.

### Hasfelmetsző Jacek

A történet a karácsony előestéjét ünneplő Chicagóban indul. Az FBI alkalmazásában álló Victoria egy elhagyatott, romos épületben történt gyilkosság helyszínére érkezik. A lány gyenge idegzetű nyomozótársa épp a folyosón áll, és összegörnyedve öklendezik. A látvány valóban vérfagyasztó, megirigyelhetné még a Bábolnai Húskombinát is. *(Reméljük, olvasóink közül most senki sem tol magába éppen egy májkrémes szendvicset @! – Bad Sector)* Mindenütt vérfoltok, a félreeső fürdőszobában, vérrel csurig töltött kádban kibelezett, kopaszra borotvált, tetovált prostituált ücsörög. Victoria első feladata bizonyítékokat gyűjteni a borzalmas bűntény helyszínén:

vérfoltokat, ruhafoszlányokat szedgetni, fényképeket készíteni, egy speciális UV-lámpával rejtjelmes feliratokat feltárni. A munka a rendőrségen folytatódik, ahol a kórboncnoki leletek szolgálnak újabb elrettentő információkkal.

A hosszú nap után végre hazatérünk Victóriával, a jómódban élő papa társaságában. A gyilkosság kapcsán szóba kerül Gustav nagyapja története, és a kíváncsiságtól hajtott lány a padláson álló ládában megtalálja a nagyapja feljegyzéseit. Megelevenedik a húszas évek végének Prágája...

A történet innentől kezdve Chicago és Prága között ugrál. Míg Victoria modern módszerekkel nyomoz, addig Gustav inkább klasszikus detektíves eszközökkel: tollal és noteszkával gyűjti az információkat. A lány erőssége a laboranalízis, az internet, az autós üldözés (*LOL – Csonti*) és a lövöldözés, a férfié a lassú, ámde zseniális kombinatorika. Victoria havas utcák, elhagyatott sikátorok, kollégiumi kampuszok, és nyomozó hangulatú garázsok környékén kutakodik, lakása, és a karácsony táján különösen nyomasz-





Igen, azt hiszem, vécének megteszi

tó munkahely között ingázik. Gustav ellenben büzői csatornapartokat, szajhákkel teli éji parkokat jár, ahol egyre közelebbi barátságba kerül a prágai prostituáltakkal és stricikkel. Miközben az örömlányok éji lepke módjára hullnak körülötte, kibontakozik egy szép szerelmi történet is (*Istenkém, de gyönyörű ... – ender*).

játékot ugyebár kötelező éjjel nyomni!). A *Post Mortem* egyik zseniális jelenetében váratlanul „beleugrotunk” az egyik áldozat pszichéjébe, épp a gyilkosság pillanatában. A *Still Life*-ban továbbgondolták ezt az ötletet a készítő, és sátáni nyakéket fűztek fel az egymáshoz kapcsolódó flashbackekből, látomásokból.

## SOROZATGYILKOS-JÁTÉKOK

„A hangok mondták, hogy játsszam végig, én nem tehetek róla!”

Rengeteg kalandjáték dolgozta már fel a sorozatgyilkolási témáját. Anno készült egy borzalmas akció-kaland a *Psychóból*, valamint egy némileg sikeresebb pixelmészárlódsi az amerikai kollégiumban játszódó *Péntek 13-ból*. Aztán ott volt az interaktív mozik aranykora, amikor is rengeteg sorozatgyilkos sztorija elevenedett meg, például *Hasfelmetsző* is *Jack the Ripper* címmel.

Két zseniális játékot emelnék ki a témában. Az *Electronic Arts Sherlock Holmes and the Serrated Scapelje* 1993-ból való, és ugyancsak a *Hasfelmetsző* történetét dolgozta fel rajzfílmyszerűen. A *Dark Eye*, amely *Edgar Allan Poe* örült világát elevenítette fel elementáris erővel, sajnos a feledés homályába merült. Itt különböző gyilkosok bőrébe bújhattunk. Külön érdekesség volt, hogy rémisztő bábfigurák játszották a szerepüket.



nó kocsikerekeket, görcsbe ránduló karokat, falakra vetülő, futó árnyakat, lesújtó véres pengét... A végén minden idegszálam remegett már, sőt a hangot is le kellett vennem, mert feltűnt, hogy szabálytalanná vált beszédem horkolása, ami pedig amúgy andalító dallamként érkezik éjjelente a papírvékony falakon túlról...

egyig közhelyesek és idegesítő. Ha nem kalandjátékot játszottam volna, hanem FPS-t, gondolkodás nélkül fejbe lövöm az ötödik perc után *Victoria* apját, akinek a legszörnyűbb események közepette is a karácsonyi mézes sütemény elkészítése a fő gondja, és aki homoszexuális bárokat idéző hanghordozással beszél leánykájával. Hasonlóan jártam volna el nyomozótársammal is, aki nem kevésbé herélt hangon társalog mobiltelefonján főnökével, és mindig ugyanazt a három mondatot ismételteti. Prágának azonban különös,

## A legdurvább az, hogy sosem tudjuk előre: melyik pillanatban törnek ránk a víziók.

A prágai és a chicagói gyilkosság-sorozatban rengeteg a hasonlóság. Az áldozatok prostituáltak, akik a jelek szerint jól ismerték gyilkosukat, mert nem tanúsítottak ellenállást, meglepetészerűen érte őket a támadás. A gyilkos rendszerint a torkukat metszi el, vagy beléjük mártja párszor konyhakését, hogy aztán kórboncnoki alapossggal kibelezze őket. Számítalan esetben eltűnnek a lányok belső szervei, ugyanakkor bizonyos áldozatai testébe különös üzeneteket dug a férfi. De jelek rejtőznek a gyilkosságok helyszínén is: feliratok és furcsa vasgyűrűk szaporodnak. Vajon rejtőzik-e valamilyen logika az egyszemélyes, örült rituálé mögött?

### Hatodik vérzék

A *Still Life* története és a hangulata annyira magával ragadó, hogy bármelyik film vagy regény megirigyelhetné. A játék igazi ízét azonban a víziójelenetek adják meg. A látomások a legváratlanabb pillanatokban törnek a Prágában barangoló magányos nyomozóra, és olyan félelmetesek, hogy egy idő múlva már csak kivilágított szobában mertem játszani a programmal (mert egy ilyen

A legdurvább az, hogy sosem tudjuk előre: melyik pillanatban törnek ránk a víziók. Elég elhaladni egy csatornanyílásnál, amely alatt elcsónakázott éji halottas bárkáján a gyilkos. Elég megpillantani egy kútkávát, amely mögé behajított egy fémgűrűt. Elég belépni egy homályos parkba, amelyen keresztül végigvonszolta haldokló áldozatát. A víziók ütésenként érik *McPherson* koponyáját, a nyomozó ilyenkor összegörnyed, a kép eltorzul, rezegni kezd, és részleteket látunk, melyeket azonban nem tudunk összerakni: roha-

### Requiem egy szöke szajháért

A prágai részekben valahogy a szereplők is sokkal jobban sikerültek: a chicagói figurák szinte egytől





## FROM FILMVÁSZON

Filmes inspirációk

A Still Life chicagói jelenetei leginkább talán a Hetediket, és a Bárányok hallgatnakot idézik. A prágai történet kapcsán a Pokolból (From Hell) című fim jutott az eszembe. Ez utóbbi munkából nyilvánvalóan sokat merítettek a készítők. Johnny Depp ott is egy para-képességekkel rendelkező, ópiumfüggő nyomozót játszik, akít a Hasfelmetező rémtetteinek felderítésével bíznak meg. Nyomozását a korabeli Londonban szörnyű látomások segítik, melyek rendkívül hasonlítanak Gustav McPherson véres vízióhoz.

keserűen szép noir-ízt adnak szereplők. Ott vannak például a prostituáltak, akiket egyre jobban megkedvel Gustav. Ott a korrump, ostoba rendőrfelügyelő, aki inkább eltüntet, semmint összegyűjti a bizonyítékokat. A lányokat futtató öregúr verőlegényei először elagyabugyálnak minket, de aztán velük is összehaverkodunk. Kedvenc időtöltésük, hogy ráuszítják haverjaikra a Nyers hús névre keresztelt dobermannt, majd hahotázva fogják a hasukat, amikor a csattogó álkapcsú állatot visszarántja a vaslánc. Nem úgy Gustav látogatásakor, amikor hirtelen...

És van itt egy különös festő is, aki a szajhákat örökíti meg vásznain, és szemmel láthatóan nincs ki mind a négy kereke. A játék talán legzseniálisabb filmbetéteiben épp egy szoborra próbálunk felmászni, hogy leszedjük az ujjára csúsztatott gyűrűt. Váratlanul egy varjú csap le ránk, kiragadja kezünkéből az ékszeret. A madarat üldözve egy romos kápolnába jutunk, ahol egy különös alak ücsörög: mintha maga is féluón állna a varjú és az ember között. Kiderül, hogy egy londoni bérkocsis, aki furcsa utasokat fuvarozott anno az angol fővárosban. De mit keres vajon Prágában?

És ne feledkezzünk el Idáról, Gustav arisztokratikus, szőke szerelméről, aki maga is prostituált volt valaha. A lány teherbe esett, és azt tervezi a nyomozóval, hogy összeházasodnak, és Amerikába költöznek. Lesz-e vajon valami a szép álomból?



Na, milyen az új díszkivilágítás?

### The Prague Mystery

A játék kissé módosított Syberia engine-t használ, de kezelése igen egyszerű. Victoria és Gustav egy-egy saját menürendszerrel rendelkeznek. Itt található az inventory, itt olvashatjuk el a naplónkat, mely az eseményeket kommentálja, és itt tároljuk a különféle írásos bizonyítékokat, például a leveleket, jelenéseket is. A párbeszéd során a bal egérgombbal lényegre törő, fontos információkra kérdezhetünk, míg a jobb gomb a lazább, történethez annyira nem kötődő csevegést szolgálja. Ez az újítás kellemes szintet visz a játékba, igaz, néha alig van különbség a kétfajta párbeszéd között. Chicago és Prága térképén navigálhatunk, ahol újabb és újabb felvillanó pontok jelzik az új helyszíneket.

A feladványok nagy részét bizonyítékok gyűjtése, szereplők faggatása jelenti, de akad néhány remekbe szabott puzzle is, például amikor a bűnesetek helyszínéről készült fényképeket kell összevetnünk a valós helyszínnel, apró változások után nyomozva. Sajnos azonban néhány túlbonyolított Myst-szerű feladvány

nagyon lerontja az összehatást. A feladatok közül a legborzalmasabb talán egy álkulcsos puzzle volt, ahol egy nem kevesebb mint 15 rudcskából álló iszonytató zárszerkezetet kellett hatástalanítani. (Körülbelül kétórás próbálkozás során sikerült is némi eredményt elérnem.) De van itt Myst-alapú széffeltörés, Myst-alapú lézerhatástalanítás, Myst-alapú festés, sőt, Myst-alapú süteménysütés is. Ezeknek a feladványoknak egy része remekül illik a történetbe, máskor azonban azt az érzést keltik: csak a játékidő növelése miatt tették őket a sztoriba. Sokkal elegánsabb lett volna ezeket a jeleneteket hagyományos fejtörőkkel megoldani!

### Csendéletből...

A játék grafikájáról és a hangokról csak szuperlatívuszokban tudok beszélni. Chicago, de főleg Prága hangulata remekbe szabott, az pedig, hogy az utcák kihaltak, cseppet sem zavaró (ellentétben a kalandjátékok többségével), sőt inkább fokozza a feszültséget. Különösen jó ötlet, hogy a prágai házak ablakai mögött sziluettek mozogolódjanak, mintha leskelődnének utánunk a lakók: ezzel már-már kaffkai, vagy még inkább Poe-regényeket idéző hangulata lesz a játéknak. A filmbetétek a Microidstól megszokott módon zseniálisak, talán a játék esszenciáját adják. Ugyancsak tökéletesek a hangok, a befejező képsorok alatt futó Mozart Requiem hatása pedig egyenesen fenomenális. Azonban van itt egy nagy DE! A játék utolsó negyedében érződni kezd, hogy elfogyott a készítő energiája és türelme, és a sztori kicsit leül. A várakozás persze végig ott lóg a levegőben, de a pocské befejezés

majdnem mindent elront. Hogy mi a történet vége, azt nem akarom elárulni, mindössze annyit, hogy nem zárul le igazán, és emiatt frusztráció maradhat bennünk. Egyértelmű, hogy a Microids folytatni szeretné a sztorit, de hát a mai világban ugyebár merészség ilyenre apellálni. Ha csak a Still Life-ből a Still szócskát le nem cserélik a készítő Halfra. Erre pedig ugyebár nem sok az esély...

### Berrr

#### HARDVER

MINIMUM  
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
EZZEL TOLTUK  
P4 3 GHZ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Nem volt vele technikai jellegű problémám.”

#### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Hátorzongató hangulat	▼ Túl sok Myst-feladvány
▲ Remek sztori	▼ Csonka befejezés
▲ Zseniális átvezető mozik	
GRAFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>10</b>
HANGOK <b>9</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>8</b>	SZAVATOSSÁG <b>8</b>

#### Berrr VÉGSZAVA



A Still Life igen vegyes kritikákat kapott. Én a laudátorokhoz csatlakozom, de meg kell jegyezni: van pár hibája a játéknak. Ennek ellenére krimirajongók semmiképpen se hagyják ki, mert az utóbbi évek legjobb bűnügyi játékát kapják.

# 86%

#### ÉS A TÖBBI

Syberia	<b>96%</b>
Broken Sword 3	<b>90%</b>
Post Mortem	<b>80%</b>

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

Negyediknek még épp beférek a hálószákkal...







Illusztráció: ©2003 www.amazonsoul.com

**discreet®**  
**training**  
**center**

**autodesk®**  
authorized training center

**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



# STOLEN

A HÖLGY, AKI CSINOS IS, TOLVAJ IS, MÉGSEM LOPTA BE MAGÁT A SZÍVÜNKBE...

Szexi tolvajlány, aki egyszerre egyesíti magában Sam Fisher, a Thief-es Garret és Lara Croft érényeit? Anya a marketingesek álma: nem túl eredeti, viszont tökéletesen eladható karakter. Már csak egy élvezhető játékot kell hozzá csinálni. Bagatell...



Lehet, hogy vacak ez a játék, de én legalább szép vagyok benne. Vagy nem?

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción	Hip Games
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Kitalált nagyváros	Blue 52
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	
<b>GYORSLINK</b>	<b>1072</b>

Nehéz a dolga a modern kor tolvajainak: manapság minden komolyabb értéket kamerák, láthatatlan elektronikus berendezések és állig felfegyverzett biztonsági őrök védnek. Elég egy rossz mozdulat, és azonnal megszólal a riasztó, ott van a nyakunkon mindenki, hogy szitává löje még a legmélyebb dekoltázzsal rendelkező csinos és domború keblű tolvajányokat is. Persze semmi gond, legfeljebb előtte szép csendben és halkán kiiktatunk mindenkit a forgalomból, aki ártani tudna nekünk, nem igaz? Nem igaz.

## Písz

A Stolenben ugyanis nem lehet ölni. Sehöl, senkit, sehogyan. A fel-alá járkáló őröket legfeljebb el tudod kábítani, hogy aztán annál inkább felpaprikázza térdje magukhoz. A készítők azt állították, hogy azért kényszerítik a játékosra ezt a piszful hozzáállást,

mert úgy gondolták, hogy már eddig is túl sok lopkodós játék hagyja, hogy a könnyű, gyilkolós megoldást válaszd. Így hát ők arra a döntésre jutottak, hogy teljesen elveszik ennek a lehetőségét. Dicséretes az igyekezet (illetve a fejlesztők a korhatárt is – gondolom – ezzel akarták lefaragni), a gond csak ott van, hogy a *Stolen* az egyéb lehetőségek, illetve a pályaszerkesztés szempontjából padlógáz. Ehhez még add hozzá a gyenge kameranézeteket, a meglehetősen béna irányítást, és már tálalhatod is az agyonfrusztráló játékot.

## „Eszed, amit az agyad meghagyott...”

„Szerencsére” találunk két olyan játékelemet, ami azért mégiscsak sok segítséget nyújt. Egyrészt alapo-

## „Szerencsétlen őrjáratoló melósaink észjárása egy őskori dinoszauruszéval vetekszik.”

san fel vagyunk szerelve mindenféle figyelemelterelő és egyéb technikai kutyúvel, amelyek használata mindig jóval körülményesebb, és főleg százszor unalmasabb, mint a *Splinter Cell*ekben. Mire belövöm, beállítom az őrök mozgását felügyelő, illetve

figyelmüket elterelő ketyeréket, addig már tízszer elosonhattam volna mellettük. Annál is inkább, ugyanis szerencsétlen őrjáratoló melósaink észjárása egy őskori dinoszauruszéval vetekszik. Tökéletesen megoldható például, hogy miután meglátott egy őr, akkor elfutunk előle, és a következő sarkon felkapaszkodunk a falra – nem fog észrevenni. Mivel úgy mond „sötétben vagy”, ezért hiába járkal milliméterekre tőled, szépen dörmög egy sort, aztán visszafordul, és hagyja az egészséget a fenébe.

## „... nem gondolkozol, tehát nem vagy ott” (URH)

Emellett az sem ritka, hogy amikor átlátszó vitrin mögé bújunk, akkor sem látnak meg, illetve amikor egy szállóköznyílásba ugrunk a szemük lát-tára, akkor azonnal megnyugszanak, hiszen arra már nincsenek progra-

codós gémmel, ahol gyakorlatilag szobáról szobára kell csak mázskálnunk, csöveken, falakon lógva, zárat feltörve (talán ez az utóbbi az egyedüli pont, ami kicsit jobb a *Splinter Cell*nél...) és mütárgyakat ellopva. A pályák zömén érződik, hogy sietve pakolták és dobálták össze őket egymás után: a termek, szobák, háztetők mind-mind majdnem ugyanúgy néznek ki, és rémesen fantáziátlanok. Ennek ellenére találkozunk olyan helyszínekkel is, amelyek egész eredetiek és érdekesek – nagy kár, hogy ez csak az elenyésző kisebbség. Szóval a *Stolen* csak annak tudom ajánlani, aki mindenáron valamilyen lopkodós cuccra vágyik, és a *Splinter Cell: Chaos Theory* már végigtolta. Nem elviselhetetlenül unalmas azért a játék, és a viszonylag érdekes sztori és karakterek miatt megvannak a maga pillanatai, de ordító hibái miatt sajnos a műfaj eddigi leggyengébb darabja.

## Bad Sector

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

↑ Csínibaba (nevesz reám)	↓ Szánalmas irányítás
↑ A környezet és a sztori okés	↓ Az MI egy dinoszaurusz IQ-jával vetekszik
<b>GRAFIKA</b> 7	<b>HANGULAT</b> 4
<b>HANGOK</b> 9	<b>KIHÍVÁS</b> 7
<b>IRÁNYÍTÁS</b> 4	<b>SZAVATOSSÁG</b> 6

**MINIMUM HARDVER**  
PIII 800 MHZ | 256 MB RAM | GEFORCE 3

## Bad Sector VÉGSZAVA

A nem túl eredeti alapötletet (Lara Croftot keverjük Garrettel és Sam Fisherrel) is sikerült még jobban elszúrni a gyengus megvalósítással. A *Stolen* szinte mindenben a közepes alatt teljesít egy fokkal: ha lopakodni akarsz, akkor bőven találsz jobb alternatívát.

# 59%

**ÉS A TÖBBI**

<i>Splinter Cell: Chaos Theory</i>	<b>96%</b>
<i>Thief: Deadly Shadows</i>	<b>89%</b>
<i>Hitman: Contracts</i>	<b>83%</b>



Bakker, ha tudom, hogy ez a pasi ennyire kiütötte magát, akkor nem járom be törpejárásban az egész termet!



# CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

BEIRUTBAN JÁRTAM, TURBÁNOST LÁTTAM,  
SZABAD-E LELŐNI?

Aki azt hiszi, hogy csak az amerikai hadsereg által szponzorált játékok tudnak felmutatni a müezzin énekét is elnyomó hazafias USA-indulókat az akció kellős közepén, az nagyon téved: ehhez elég kábé 40 tengerészgyalogos behatása is, akik élményeikkel segítik a fejlesztőket. És ez esetben milyen jól tették!



Éjszakai bár... Fiúk, bemegyek biztosítani a terepet!

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akció	Take 2
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Közel-Kelet	Atomic Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Close Combat sorozat, V for Victory sorozat	
<b>GYORSLINK &gt;</b>	<b>1000</b>

**A** játék motorjával készült, majd híradószerűen újravágott átvezető nyáltenger után azonnal fejest is ugorhatunk az akcióba: négyfős különítményünket vezetve kell majd olyan küldetéseket teljesíteni, mint például szakállas-turbános kiemelt célszemélyek eliminálása, túszmntés, illetve egyéb, a közel-keleti környezet kapcsán a valóságban is elképzelhető helyzet. Csapatvezetőként kérhetjük, hogy fedezzenek, vagy épp fogják el a magukat megadó személyeket, mielőtt azok hátbatámadhatnának – merthogy nem rohannak a halálba ellenfeleink. Később akár telefonos segítséget is igénybe vehetünk: a rádióba benyögve már jön is a meszterlövész osztag, az aknavatók csapás, vagy a Cobra helikopterek (bár belegondolva ez már a „felező” ☺). Elég kemény... A kedvencem mégis az volt, ami már a SWAT 4-ben is bejött: bizonyos ajtókon lehetőség

van kérni a felsorakozás-ajtó berüggeront-mindenkit halomraló kombót, amelynél már csak az a változat szebb, amikor ez elé még egy ajtó nyit-gránát be-ajtót becsuk művelet is beiktatódik. A harcok során egyébként még közelharcra is lehetőségünk van, ennek ellenére senki ne számíson még csak az arcade stílushoz közelire se: ugrabugra itt nem lesz, emberünk vagy rohan, vagy cammoghat a batyuja alatt, és löhet. Ennek megfelelően a kikukucskálós, vagy épp hasalós pozícióból bevitt halálpontos lövések jelenthetik az egyedüli nyereső taktikát.

**Szkriptelt is, AI-s is. Érdekes...**

Azaz van egy még jobb taktika. Embereink elég profik, só! Sokszor azon veszi észre magát az ember, hogy ellenfelet élve már nem is lát, csak őket kommandirozza. Mindezt tehetjük is, mert az AI meglepően jól van megírva, hibái ellenére mondhatnám ez a CC-FtF fő erőssége. Rámutatva bármely fedezéknek látszó tárgyra, kommandósaink egymást nem zavarva, intelligensen, minden irányt lefedve vonulnak tűzpozícióba! Erre szükségünk is lesz, mert a küldetések során szinten belül is folyamatosan váltakozik a tágas kültéri és a klausztrófobikus beltéri küzdelem, és sajnos néha hajlamosak sok ellenféllel

megpakolt kis szobába behatolva a helyiség közepétől megrémülni, és halomra lövetni magukat. A küldinek viszont már akkor vége van, ha kettő közülük beajul... Szomorú. De ennél is lehangolóbb, hogy ellenfeleink rögzí-

nem egetrengetően sok játékidőt ígér, ráadásul a legfeljebb 4 vs. 4-es multi is ezeken megy, ami ugyan sok pályaegységet jelent, csak nem túl érdekesítő, erre azért létezik jobb választás. Van viszont 4 fős koopera-

**„Az AI meglepően jól van megírva, hibái ellenére is ez a játék fő erőssége.”**

tett géppuskát látva sorban beállnak mögé fejlődésért, így néha félkézzel kivégezhető a fél környék – és egyéb finomságok is adódhatnak.

**Akkor én addig a tanknál bevárok**

A játék kezelhetősége igen korrekt, ha megtaláltam volna az egér érzékenységet változtató beállítást, akkor még azt a kifejezést is megkockáztattam volna, hogy letisztult ☺. A grafika kellemes, bár néha a fránya tárgyon átnyúlási bug felvillan, de igazából messze nem zavaró mértékig, ennél jobb motor fejlesztése már csak azoknak a cégeknek a sajátja, melyeknek lehetőségük adódik a csillagos égben megállapítani a költségvetési határt. A hanghatások és a zenék is hangulatosak, ha nem is kiemelkedőek, mindenesetre a kézközelből felharsanó arab csatakiáltásokba beleborsózik az ember háta. A játékban lévő 8 főküldetés ellenben

tív mód, ami valljuk be, nem túl sűrűn elérhető ficsör, de LAN-partira elég ütős tud lenni. Igazából egész jó kis játéknak számítana ez, ha nem lennének egyéb, technikaiilag azért jobban tálalt nagy nevek. De vannak.

**Kecske**

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS**

- ▲ Az arcade akció és a realitás meglehetősen optimális ötvözete
- ▲ Az AI sokszor meglepően jó...
- ▼ ...néhol viszont gyermekbetegségekkel küszködik
- ▼ Az összkép valahogy nem sok újszerűt mutat

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>8</b>
HANGOK	<b>8</b>	KIHÍVÁS	<b>7</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>7</b>	SZAVATOSSÁG	<b>5</b>

**MINIMUM HARDVER**  
1,3 GHz CPU | 256 MB RAM | 32 MB VGA

**Kecske VÉGSZAVA**

Ha nem világmegváltást vársz tőle, csak hogy kikapcsolódásként nyújtson „valami mást”, akkor jó helyen keresgélsz...

**82%**

**ÉS A TÖBBI**

America's Army	<b>87%</b>
Rainbow Six Raven Shield	<b>87%</b>
Full Spectrum Warrior	<b>81%</b>



Jelentem, körhinta biztosítva, a játszótér tiszta!



Garcia pedig művészi módon tud gránáttal bekapogni





# STRONGHOLD 2

## GYENGE, MINT A LEKVÁR

A Stronghold már 2001-es megjelenésekor sem aratott osztatlan elismerést, a negatív felhangok meg csak erősödtek a (fél)folytatás Stronghold: Crusader kapcsán. Ilyen előjelek mellett bátorság volt előrukkolni a második generációval. Ráadásul a bátorság szót egy órányi játék után botorságra, újabb hatvan perc elteltével pedig baromságra fogjuk módosítani.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Stratégia	2K Games
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Középkori Anglia	FireFly Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Stronghold, Stronghold: Crusader, Space Colony	
<b>GYORSLINK</b>	<b>1112</b>

**A** bevezetőből még nem gyanakodtam. Jó, nem sokkalnak ötletbombával, és a megvalósítás miatt sem koppan kiakadt állunk a padlón, de azért nagyjából rendben van a dolog. A főmenü sem idézi a C-64-es korszakot. Aztán kifejezetten kellemes meglepetés éri az embert, ha a kampány pontra bök, ugyanis a Stronghold 2 alternatívát kínál: választhatjuk a békés disznónevelős,

serfőzős, adóbeszedős küldetésfűzért, ahol az agresszivitás maximum prédára vadászó farkasok és kóbor banditák képében manifesztálódik; de megragadhatjuk a kardmarkolatot is, és térdig vérben gázolva tágíthatjuk birtokaink határát.

### Az angol beteg

Sajnos innentől kezdve azonban csak hanyatlak a játék színvonala. Elsőként természetesen (©) a háborúra koncentráló kampányt kezdtem tolni, ahol Angliában kell rendet vágunk, mert már megint meggyengült a királyi hatalma és egészsége, és egyébként is nehéz az élet, mert minden második ember, akivel találkozunk ellenséges kém, áruló vagy anyagyilkos. A sablonos, és néhol nagyon bárgyú történeten még csak átküzdenék magunkat, de a játék grafikus motor-

jával készült átvezető animációk bizony övön aluli ütésekként bukkannak elő a semmiből. Egyszer csak előtűnik terem két-három darabos figura, akiknek

néha belelátunk az üresen tátongó szemgödrébe, s akik olyan teatrális és életszerűtlen mozdulatokkal gesztikulálnak, hogy az ember önkéntelenül hátranéz a székéből: ez most itt véletlenül nem a Kész átverés show? Miután sehol egy Jáksó László, kényszeredetten visszafordulunk, és végighallgatjuk a szintén túlszpiázott szinkron„színészeket”, s végre elkezdhetünk játszani.

(Az optimisták itt még bíznak benne, hogy a közzjáték csak egy röpké kisiklás volt...)

### Középkor közelről

A második rész hatalmas szenzációjaként harangozta be a kiadót, hogy a sorozat immár áttér a teljesen 3D-s megjelenítésre. Ehhez csak annyit tennék hozzá: jó reggelt kívánunk, 2005-öt írunk, teccikérteni?! No sebjaj, jobb későn, mint soha, de ha már későn kapcsoltak, akkor legalább a minőséggel próbálták volna kompenzálni valamicskét! De nem, a *Stronghold 2* látványa a 2-3 évvel ezelőtti színvonalat hozza, ami kicsit zavaró. Ám a teszter élete nem merő szórakozás, ahelyett, hogy az unistallálás örömteli procedúrájába fogna, kénytelen maradni, és elmé-



Az átvezetők olyanok, mint a játék: gyengék





Torony, örökpanorámás kilátással eladó



Épp egy fehérrép távozik a lord tornyából. Vajh, mi járhatban volt?

lyíteni kapcsolatát ezzel a rendkívül antipatikus programmal. Az alapkonceptió hamar világossá válik: a szokásos építkezésekkel, iparosok, kereskedők, katonák toborzásával egy jól működő mikroközösséget kell felépítenünk, amelyet (választásunktól függően) gazdasági, illetve katonai veszélyek fenyegetnek.

A szisztéma hamar kiismerhető, nem bonyolították túl, ami egyébként nem is probléma. Az már sokkal inkább, hogy számos esetben a hajunkat tépjük a következetlenség és hanyag munka láttán. Például hiába szeretnénk az éppen üzemelő, mondjuk hat darab fakitermelő helyünk közül háromban leállítani a munkát egy időre, ezt bizony nem tehetjük meg. Vagy mindenhol fájrontot rendelünk el, vagy mind a hat egység gőzerővel



Így néz ki egy „izgalmas” csata – hányni a végében tessék

posztjukat pixelembereink, s ha ez olyan fontos pozíciónál történik, mint a személtakarító, akkor bizony nagy sz\*rban leszünk – a szó átvitt és konkrét értelmében is. A higiénia színvonalának csökkenésével ugyanis rohamosan hanyatlani kezd népszerűségünk, s ha egyébként sem voltunk a legjobb formánkban, akkor könnyen 50 alá eshet az érték, aminek egyenes következménye, hogy lassan mindenhol elszívárogna a dolgozók, s újakat természetesen nem tudunk munkára fogni. Érdekes koncepció.

### Csatazértis

Eltart majd egy darabig, mire kipróbálhatjuk a harcrendszert, hiszen viszonylag körülményes és lassú egy megfelelő regiment kiállítása, de ha elég műhely dolgozik a kezünk alá, akkor már ezzel nem lesz gond. Nem úgy magával a harcrendszerrel... Az még csak hagyján, hogy valami értelmetlen indokból itt a szokásos jobb egérgattintás helyett a bal fület kell

tünk. Bár talán már sejtitek, ebben sincs sok köszönet. A bamba gép simán tűri, hogy faldarabról faldarabra rontunk le várát, míg támadásnál az a legkomolyabb fegyvere, hogy mindig ugyanazon az útvonalon küldi rohamra az egységeit. Cseles! Ezek után most előhozakodhatnék olyan pozitívumocskákkal, minthogy külön nézőpontként várunk tetejéről is szemrevételezhetjük a terepet, illetőleg azzal, hogy a küldetések viszonylag változatosak, s nem mindig arról szól a dolog, hogy húzzuk fel újra ugyanazokat az épületeket. Ezek a nüanszok azonban maximum arra elegendőek, hogy a citrom kategóriát megússza a játék, ha ez volt a készítő céja, jelentem: sikerült!

### -csonti-

## HARDVER

MINIMUM  
1,4 GHZ CPU | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
EZZEL TOLTUK  
P4 2,4 GHZ | 512 MB RAM | GEF FX 5600

„Az idejétmúlt grafika ellenére elképesztően alacsony frame rate-et produkált.”

## HÁBORÚ ÉS BÉKE

A Stronghold két ösvénye

Talán az egyetlen épkezési ötlet a programban, hogy játéktílusunknak megfelelően választhatunk a harcorientált, illetve a gazdasági problémákra összpontosító kampány között. Ha jobban beegondolunk, ez sem feltétlenül szerencsés gondolat, mert aki az egyikért rajong teljes odaadással, annak nem sokat fog érni a másik változat, így tulajdonképpen egy olyan dologért is fizet a játék megvásárlásakor, amit ő igazából nem is szeretett volna megkapni. A másik probléma ezzel, hogy ha már ilyen markánsan felosztották a küldetéseket, akkor felmerül a kérdés: Nem lett volna-e jobb az egyiket kipécézni, s csak arra koncentrálni egy élvezetes, minőségű játékkal előállni?



## ” Az ember önkéntelenül hátránéz a székéből: ez most itt véletlenül nem a Kész átverés show? ”

hordja a fát. Miből állt volna egy külön kapcsolót betenni?

### Népszerűtlenség

A játékban egyébként fontos, hogy népszerűek maradjunk népünk szemében, ugyanis csak 50 százalékos érték felett tudunk újabb alattvalókat várunkba csábítani. Ez alatt azonban szépen elszökdőznek a büdös pa... palotakerülők, így pillanatok alatt összeomolhat addig jól prosperáló közösségünk. (Érdekes koncepció, hogy a fejlesztők a középkori parasztok életét rendszeresen modern demokráciák polgárainak lehetőségeihez hasonlítják bizonyos stratégiai játékokban... Talán nem kéne annyira ész nélkül a Sim Cityt majmolni, urak... – Bad Sector). Különösen tréfás húzás a programtól, hogy néha maguktól elhagyják kijelölt

kaparásznunk, ha mozgatni, csatába küldeni szeretnénk fiainkat. Ezt egy idő után – ha nehezen is, de – megszokjuk. Azt viszont nehéz feldolgozni, hogy egyszerűen képtelenség épkezési taktikával operálni. Embereink csapatostul rárontanak az ellenre, majd követhetetlen birkózás kezdődik néhány négyzetcentiméteren. Néha meg az lesz a baj, hogy hiába vagyunk túlerőben, katonáink nem képesek három lépést tenni az őket vígan nyilazó ellenség irányába. A fejlesztők pakoltak néhány alakzatot és speciális utasítást a programba, de jobban tették volna, ha egyszer maguk is megpróbálnak levezényelni egy ütközetet szellemi gyermekükkel.

### Mit keres ez itt?

És akkor még az ellenfél mesterséges intelligenciájáról egy szót sem ejtet-

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Kétféle kampány
- ▲ Viszonylag változatos küldetések
- ▲ Grafika
- ▲ Hangok
- ▲ MI
- ▲ Bugok

GRAFIKA	6	HANGULAT	7
HANGOK	6	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	5	SZAVATOSSÁG	5

### -csonti- VÉGSZAVA

Ritkán jön olyan játék, amelyik szinte minden részterületen gyengén teljesít. Ennek legalább lehet örülni...

64%

ÉS A TÖBBI	
Castle Strike	80%
Stronghold	78%
Stronghold: Crusader	71%



# RESTRICTED AREA

## ÖRDÖGI MUTÁNS

Hogy a cyberpunk-posztapokaliptikus jövő közkedvelt, azt az ebben a világban játszódó népszerű játékok sora bizonyítja. Nem különben a vagdalkozó-tűzlabdát dobáló, némi RPG-s beütéssel rendelkező programok, amelyek ugyancsak széles rajongótáborral rendelkeznek. Mi köze a két dolognak egymáshoz? A kettő házasságából jött létre az alábbi alkotás!

**A**ki nem tegnap óta került monitorközelbe, annak rögtön a *Diablo* jut eszébe, hiszen a Blizzard üdvöskéje nem csak a szerepjátékokat támasztotta fel, de egyúttal egy szinte önálló stílust is létrehozott, ahol nem annyira a mély történetvezetés, az NPC-kel való hosszas diskurzus, hanem a lelkes szörnykaszabolás, és az általuk elhulajtott tárgyakkal való kereskedés, fejlesztés dominált. Nem elfelejtkezve karakterünk kis lúzerből félistenné tápolásáról sem 😊.

A *Restricted Area* játékmeneete gyakorlatilag megegyezik a nagy klasszikuséval – a fő különbség a világban rejlik. A fejlesztésért felelős bácsik úgy gondolták, hogy elég már a sok fantasyból, ideje némi modernizálásnak, és ezzel az ötlettel felvértezve létrehoztak egy cyberpunk világban játszódó *Diablo*-klónt.

### A három (+1) testőr

Szerencsére a háttértörténet jól sikerült – még ha nem is mentes egy-két kiséttől –, és a poszt-apokaliptikus világ is hangulatosnak mondható. A kalandoknak négy különböző karakter bőrébe bújva kezdetünk neki. Kenji Takahasi a klasszikus keleti figura – talán övele játszva lehet leginkább *Diablo*-hangulatunk. Ő a jakuzák ivadéka, s bár mostanában elég rosszban van velük (konkrétan:

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio, Akcio-RPG	Vidis Electronics
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Cyberpunk	Master Creating
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	
<b>GYORSLINK</b> >> <b>723</b>	

vadásznak rá), de ez nem akadályozza meg, hogy samuráj kardját forgatva ritkítsa az ellent. Johnson a tipikus disztrójer, aki rokonságban lehet a Schwarzenegger családdal, legalábbis kinézete alapján. Ő egy elbocsátott elit kormánykatonára. Fegyverei is jellegzetesek: puska, lángszóró, majd később plazmavetővel is sütőgepi támadóit. Victoria Williams egy genetikai kísérlet eredménye. Szerencsére a kísérlet jól sikerült, mert egy mutáns helyett egy csinos szőke nő született, aki a fegyverek mellett pszichonikus energiát is latba tudja vetni, ha szüksége van rá. Természetesen őrá is vadásznak, hiszen a labor vissza szeretné szerezni

## Johnson a tipikus disztrójer, aki rokonságban lehet a Swarzenegger családdal, legalábbis kinézete alapján.

a jól sikerült „terméket”. A legérdekesebb karakter Jessica Parker, aki egy hacker. Bár jólét várt volna rá az egyik Megacity felső osztálybeli polgáraként, miután részt vett ilyen-olyan hackelésben, a hatóság megalézte, és ki akarta végezni, ezért azóta ő is üzött vad. Természetesen tud hackelni, bár a harcban, a mutánsok ellen ezzel nem sokra menne: ilyenkor kispisztollyal és egy úgynevezett drone-nal (ez egy lebegő robot) száll szembe a kevésbé barátságos lényekkel.

### Táp-talaj

A grafika sajnos nem mai darab. Csúfnak egyáltalán nem mondanám, csak épp nem 3D-s, és a karakterek mozgása nem különösebben részletes. Cserébe viszont szép és változatos animációkkal találkozunk,



Hiába nyomod a gázt, úgylis én vagyok a gyorsabb



Nnnna, a vacsora már megvan...



Ezt nézd meg, baby, az enyém mekkora!

amelyek bár nem érik el a Blizzard színvonalát, de sokkal több van belőlük, és sokkal jobban kötődnek a történehez. Emellett persze a játék motorjával készült átvezetők is színesítik a játékot. Nagyon frappáns húzásnak tartom még, hogy a négy

változat, hogy multiban is nyomhatjuk, mert bár a *Diablót* jelentős részben a multi segítette a dobogóra, de a *WoW* megjelenése után már nem tennék fogadást, hogy kizárólag a multis résszel akkora sikert lehetne elérni.

### Uhu

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ↑ Gyönyörű átvezetők.
- ↓ Egy *Diablo*-klón, semmi több
- ↑ Végre nem fantasy világban kaszabolunk!
- ↓ Elavult grafika

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

**MINIMUM HARDVER**  
PIII 800 MHZ | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### Uhu VÉGSZAVA

Egy hangulatos, cyberpunkos akciójáték, de a grafika már elagott, és szinte semmi újítás nincs a *Diablo*-féle játékmenehez képest.

# 74%

ÉS A TÖBBI	
Diablo 2	88%
Sacred	88%
The Temple of Elemental Evil	83%

A mini-Halálszavak minden szituációban praktikus



# Küldj SMS-t és nyerj!

Ebben a hónapban egy 1 éves ADSL előfizetést a TVNET Kft.-től

Az ADSL szolgáltatás a vezetékes telefont használja nagysebességű adatátvitelre, a telefonálás megzavarása nélkül. Egyidőben biztosítja a telefonbeszélgetést és az internet adatátvitelt. Az internethasználat nem képez plusz telefonköltséget, és az alapdíjas telefon előfizetéssel is használható. Az ADSL internet kiválóan alkalmas böngészésre illetve a magasabb sávszélességű csomagok, játékok letöltésére is. Az ADSL lefedettség országosan kb. 80%, így a fiatalabb felhasználók nagy tömegekben élvezhetik az ADSL gyorsaságát és a kedvező havi díjban rejlő lehetőségeket. Folyamatos akciókkal várjuk érdeklődő ügyfeleinket a [www.tvnet.hu](http://www.tvnet.hu) oldalon!

## ADSL 3000 CSOMAG:

- Letöltési sebesség:  
min. 512 kbit/s, max. 3008 kbit/s
- Feltöltési sebesség:  
min. 256 kbit/s, max 480 kbit/s
- Korlátlat internet kapcsolat
- 10 db ...@mail.tvnet.hu e-mail cím

**GameStar**

## KÉRDÉS:

Hány kilobit egy megabit?

GS A – 512  
GS B – 1024  
GS C – 384

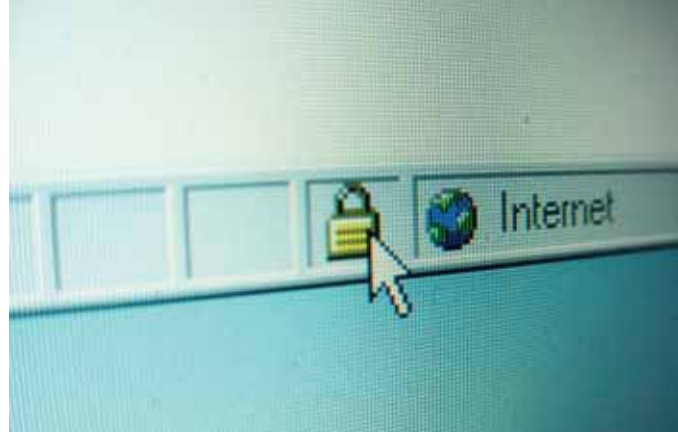
Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a 06-90-633-311-es telefonszámra, és tiéd lehet az egyéves ADSL előfizetés.

Az SMS elküldésének határideje:

**2005. június 9.**

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció  
e-mail: [sms@lax.hu](mailto:sms@lax.hu)  
telefon: 06-1-264-2443



TVNET Kft.

Cím: 1134 Bp, Lehel u. 11.

Telefon: 06-1-288-6300

E-mail: [sales@tvnet.hu](mailto:sales@tvnet.hu)

Infóvonal: 1258

**Tvnet**  
[www.tvnet.hu](http://www.tvnet.hu)



Jobb későn, mint soha

## DELTA FORCE XTREME

**E**gy igazi klasszikus, egy legenda, egy túlélő. A NovaLogic hét év után feltuningolt grafikával újra kiadta első Delta Force-játékát, tán afféle tisztelgésként saját maga előtt. Hagyjuk, hadd ünnepeljen.

Amikor a NovaLogic 1998-ban a világra szabadította a Delta Force sorozatot, több-kevésbé pozitív kritikákat kapott. Az egyetlen komoly probléma a grafikával volt, mert a fejlesztők házilag barkácsoló, VoxelSpace névre keresztelt engine-je nem igazán haladt a korrallal, és semmiféle 3D-gyorsítást nem használt – pedig ez már akkor is ciki

volt. Aztán a folytatás sem, így amikor a NovaLogic ment az utcán, az emberek gúnyosan összesúgtak a háta mögött („Ez még nem hallott a 3Dfx-ről!”), a gyerekek pedig kavicsokkal dobálták meg. A NovaLogic bezárkózott, és magányos lett, de csak azért se volt hajlandó leszakadni a VoxelSpace-ről.

### Next Gen Reloaded

Nos úgy látszik, mostanáig kellett várunk az eredeti Delta Force 3D-változatára, és úgy tűnik, nem igazán érte meg. Pedig ők tényleg mindent megtettek, hogy az új reinkarnáció

méltó legyen a sorozat régi, nagy híréhez (haha, háromszor is átnevezték, először Delta Force: Next Genre, aztán talán mivel félték, hogy majd a felháborodott PlayStation 3- és Xbox 360-tulajok dühödten követelik a játékot, megváltoztatták Delta Force: Reloadedre. Végül mégis a Delta Force: Xtreme mellett döntöttek, de megérte, mert nagyon jó cím! Most, hogy



A szabad világ és a demokrácia védelmében szétlövöm azt az ellenséges házat!

Megtaláltuk a tökéletes fedezéket: a saját autójukat csak nem nyomják szét...



ennyire szétdicsértük őket, talán a játékkal kapcsolatban is elejthetnénk néhány szót: rossz, unalmas, béna a fizika, az átdolgozott grafika is ronda. Aki játszott annak idején az eredetivel, annak ismerős lesz a három kampány húsz küldetésének nagy része, bár néhány új is bekerült. Aki nem, az sem veszít sokat, mert van ennél sokkal szebb és jobb játék is ebben a műfajban. Kizárólag nosztalgizálóknak ajánlott, de csak akkor, ha már nagyon nem bírnak magukkal.

### ÉRTÉKELÉS

> **65%** **KIADÓ** NovaLogic **FEJLESZTŐ** NovaLogic

Az elfelejtett uncsi-tesó

## BILLY BLADE AND THE TEMPLE OF TIME

**A**mikor egy portálszerű valami fölött lebegve, szétdobott karokkal megjelent hősünk, még azt gondoltuk magunkban: „Nahát, de aranyos! Tisztára olyan, mint a Prince of Persia...”

De kár lenne kimaradni a sztoriból, előbb gyorsan összefoglalnám: Billy Blade, kincsvadász és félelmetes kardforgató expedíciót szervez az Idő Templomába, hogy megszerezze az Idő Kristályát. Meg is találja – de jaj, valami szörnyűség történik! Húséges társa, Kong (aki egy majom) csapdába esik a kristály belsejében. Billy most végig kell hogy kaszabolja az Idő Templomát, meg kell fejtenie ravaszdi feladványait, és le kell győznie az Idő Őreit. (Érdekes, ilyenkor bármilyen baromságot be lehetne írni, ha minden szó nagybetűvel kezdődik: például „a Félelmetes Írható Cédé.”) Közben egy rakás helyszínt bejárunk, például a Karib-tengert, ahol

elátkozott kalózkodok kaszabolunk, de még a jégkorszakba is vissza kell mennünk, cromagnoni ősembereket ölni. Ez viszonylag

Szólíts nyugodtan Prince-nek csak így egyszerűen



Mondom a nevem Dzsinn. Nem gin.

nagy hülyeség, mert jól is néznénk ki, ha mire visszajönnénk, volt-nincs emberiség – de mindegy. Billy tudja, mit csinál.

### Nyizgiri!

Amikor az első pályán találtuk magunkat (nocsak, épp Perzsia...), csak úgy záporoztak a sokkok. Először nagydarab turbános terminátorokat kellett kaszabolni, akik valamiért állandóan azt ismételték, hogy „nyizgiri-nyizgiri”. (Kikerestük a szótárból, azt jelenti, hogy „Gyere Feri, üssük már le ezt a kis nyomit, azt hiszi, ő itt a Prince of Persia”). Aztán hatalmas, jobbra-balra suhanó bárdok között kellett jól időzítve átszisszolni, végül pörgő-forgó tuskés oszlopokat kellett kerülgetni. Aham... Szóval arcátlan koppintás, de a lehető legrosszabb fajtából, inkább félresikerült paródiának tűnik. Ez a játék nem túl szép, nehézkesen irányítható és elképesztően béna a kamerakezelése. Amúgy jó.

### ÉRTÉKELÉS

> **53%** **KIADÓ** Fusion Software **FEJLESZTŐ** Iridon



Olcsón nem jót

# ELITE WARRIORS: VIETNAM

**E**ddig titokban szimpatizáltam az nFusion csapatával, mert ők voltak az élő példa, hogy az eleve budgetes kategóriát célzó játékok is lehetnek jók (például pályájuk csúcspontja a Deadly Dozen). Ez most a kivétel, ami erősíti a szabályt.

A budget-játékokon nyilván látszik, hogy nem lapátolták beléjük a pénzt, mint a nagy kiadók nagynevű játékaiba, de ettől még nem kell őket összezsápní, lehet rajtuk ötletelni, esetleg jó helyről jó dolgokat nyúlni hozzájuk – a kicsiknek ugye szabad. Az Elite Warriors: Vietnam sajnos megtöri a szép hagyományt, mert ugyan látszik, hogy foglalkoztak vele (ez is valami), abszurd módon talán épp ez lett a veszte. Sikerült megbonyolítani, például egy alig használható taktikai térképpel, így ahelyett, hogy kibővítették volna a játék lehetőségeit, inkább csak behatárolták. Másrészt pedig buta lett az egész: bár az EW:V szegről-végről folytatása lenne az előző nFusion-csodának (Line of Sight), ezúttal mégis kevesebb a lopakodás, mesterlövészkedés, és sokkal több a berombolás ekszen.

## Rainbow 7

Ahhoz képest, hogy megint „egy vietnami háborús lövöldözős cuccról” van szó, viszonylag érdekes az alapszituáció. A játék

olyan valós tényeken alapul, amelyek csak a közelmúltban kerültek napvilágra. Hősünk az amerikai hadsereg egyik titkos alakulatának tagja. Ez a megfigyelésre és adatgyűjtésre szakosodott SOG, amelyet főleg Laoszban, Kambodzsában és Észak-Vietnamban vetettek be. Ismét egy négyfős alakulatot vezetünk, amelynek tagjai közt szabadon váltogathatunk. Minden emberünknek megvannak a maga speckó képességei, ezeket küldetések között fejleszthetjük. A legnagyobb baj azonban, hogy unalomba fullad az egész. Egyforma helyszínek, egyforma szituációk, csak véget nem érő budda-budda az egész. Nem tőlük vártuk, hogy újra életet lehelnek a megunt vietnami háborús FPS-ekbe, de azért... kár.

Akcióban Jet és Li – vagy ahogy a showbusinessben ismerték őket, a „Kalasnyikov-testvérek”



## ÉRTÉKELÉS

> **61%**

KIADÓ  
Bold  
FEJLESZTŐ  
nFusion

Elő a dákót!

# WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

**E**gy snookeres játék valamiért sosem hozza lázba a közvéleményt. Az újságírók nem kérdezték a fejlesztőket, hogy mikor lesz már kész, ők pedig nem csitítják a dühödt rajongókat azzal, hogy when it's done.

Amikor az ember késő este, félálomban kapcsolgatja a tévét, és beleszalad egy snookermeccsbe valamelyik sportszatórnán...



Mutatom, legközelebb ezt nem kéne eltenni a második lövésből

az egy igazi ajándék. Bágyadtan nézni, ahogy szépen öltözött, szimpatikus úriemberek játszanak jól átgondolt, elegáns gurításokkal, hallgatni, ahogy a kommentátorok diszkrétan bedobnak néha egy elégedett hűmmmentést, néhány szakszót... máris kedvet kapunk hozzá. (Ennél már csak golfmeccset jobb nézni, de az más téma.) A valóságban persze nem ilyen egyszerű a dolog, ha a haverokkal lesétálunk valami szórakoztatóipari egységbe, és letolunk egy 2v2-t, abban minden van, csak épp elegancia nem. Hagyjuk hátra a plebejus tömeget, lépünk inkább át az asztal körül némán köröző, minden lövést alaposan megtervező profikhoz. Azokhoz, akiket meginterjúvol a Jurosport. Akik rulezolnak, like hell.

## „Gurítsd a golyót – gurítom!”

Akit kicsit is megmozgat a számítógépes snooker, nem nagyon nyúlhat

mellé a WSC 2005-tel. Ha valami legalább szegről-végről kapcsolódik ehhez a nemes játékhoz, akkor az itt van. A Sega persze kínosan ügyelt arra, hogy semmi olyasmi ne maradjon ki, ami esetleg más, hasonló cuccban már benne volt. Minden játéktér pontos másolata a valódi világbajnokság helyszíneinek, minden létező játékmód megtalálható, ahogy minden valódi verseny vagy bajnokság is. Sőt: kilockolható mód a „League of Champions”, ahol 1927-től, az első világbajnokságtól kezdve minden döntőt végigjátszhatunk, több mint száz legendás játékosal – ami egyszerűen fánntásztikus, bár valószínűleg egy nevet sem tudnánk hirtelen bementeni a régi nagyok közül. Minden itt van, minden jó, már csak egy apróság okozhat gondot: vannak azért néhányan, akiket érdekel a snooker?

## ÉRTÉKELÉS

> **82%**

KIADÓ  
Sega  
FEJLESZTŐ  
Blade Interactive





Kecske ebben a hónapban – félretéve írhattam „már látom a fényt az alagút végén, kár hogy a vonatból jön” szemléletét – egy kis játékfejlesztői trendes vizionálásba bocsátkozik, lévén maga is képzett bittologató. Tény, hogy annyi csilivili erőműalkatrész jön mostanság teszt-laborunkat ékesíteni, ebből előbb-utóbb valami nagy dolognak kell születnie!



Kapitány úrnak jelentem, időjárás-processzor egy hétre előre meghekkelve, makker jó szelünk lesz!



Pirates: az élő példa arra, hogy lehet ütőset alkotni extrém technológia nélkül is...



Ááááá, mozdulni se tudok, mer' 8 gép kéne, hogy leszámolja

## CSODAJÁTÉK CSODAGÉPEEN

A JÁTÉKIPAR AZÉRT FEJLŐDIK, UGYE?

Otthoni számítógépeink Moore törvényének behódolva nemcsak hogy kétévente szorgalmasan duplázgatják teljesítményük, de lassan semmivé olvad a szuperszámítógépek architektúrájától elválasztó áthatolhatatlannak hitt szakadék is. Ahhoz képest, hogy mindez a játékiparnak köszönhető, a szoftverek fejlődése még itt sem mutat rózsás képet. Na, ez a hihetetlen!

**D**e csak elsőre. Mert bár a „pohár félig üres” szemlélettel odavethetjük akár azt is, hogy a hardvergyártók kompenzálják a szoftverfejlesztők trehányóságát, a helyzet ennél jóval árnyaltabb, mi több, a jövőkép határozottan biztató. Ahhoz, hogy megérthessük a fejlesztők hasfájásait, nézzük, mit tud kitermelni a fizikai eszközöket gyártó boszorkánykonyha!

### Végy egy csip etnyi csúcstechnikát

Bármely szoftver alá jól jöhet egy bivalyerős gép, emeljük hát a teljesítményét. Az órajel emelése kézenfekvő, csak egy idő után hangosabb lesz a gép a ventilátoroktól a felszálló Boeingnél is, a többi hűtési mód meg nem megbízható. Hajtsunk akkor végre egy órajel alatt több utasítást! Nagy ötlet, de az Intel procikban már a 7-es hosszúságú pipeline bevezetésénél kiderült, hogy fordítóprogram-optimalizálás ide, jösnöket megszegyenítő proci oda, ebből átlagosan jó, ha 2 kihasználható. Hyperthreading? Parasztvakítás. A játék-szerver programok annyira időzítésérzékenyek, például egy FPS esetében, hogy a drága környezetváltási költség miatt gyakran eleve egy szálon futnak, csoda-e hát, ha néha a legjobban a HT kikapcsolásával járunk?

Ezzel el is érkezünk a jelenbe: emeljük a CPU-k számát tokon belül, amihez persze olyan játékokat

kell majd írni, amelyek ezt képesek lesznek kihasználni. De legalább ez már biztosan helyes irány – hiszen ez a „szuperszámítógépek” architektúrájának irányja.

### Mélyvíz-izelítő over

Persze nem ez lesz a második proci, amelyet gépünkbe csempésznek, ez már megtörtént a videokártyákra erőszakolt GPU-val, melynek kiaknázása egyre könnyebb ugyan, de ez egyre több „ficsört” tesz elérhetővé, amit a játékosok szemtelen módon el is várnak, ha már egyszer pénzt fektettek bele. Nem kell tehát minden grafikusnak alapoktól tanulnia a 3D-s motor írását, olyan technológiákon keresztül, mint például a DirectX, kényelmesen pöckölgetheti a grafikus kártyát, más kérdés, hogy hiába tudja az évekkorábban legfeljebb vért izzadva előállítható effektet egyetlen mozdulattal belerakni a játékba, ha ezekből már számtalan van. A játékok komplexitása így enyhén szólva is burjánzik, probléma esetén pedig ember legyen a talpán, aki átlátja egy összetett hiba forrását az alapoktól. Időben így nem jártak jobban a fejlesztők, kétszer annyi ember is kevés, hogy minden lehetőséget kiaknázzanak, nem is beszélve arról, hogy az új technológiáknak elébe illik menni, ami elég ingoványos terület tud lenni.

### Járt utat járattanért

A fentiek miatt az a dolog kap egy játékfejlesztése során alacsonyabb prioritást, amelyek még nincs bejárta, azaz több erőfeszítést igényelne, csak sajnos általában pont ezek azok a területek, amelyek a játékok igazi egyediségét biztosíthatják, mint például egy jól megírt mesterséges intelligencia. Az általános minőség az egységesített technológiáknak köszönhetően tehát javul, nem beszélve arról, hogy a legrosszabb játék alapszintje is korábban elképzelhetetlen effektömpinget tartalmaz, legfeljebb nehezebb betörni a piacra, és több erőforrás kell egy igazán jó stuffhoz. Merthogy mennyi értékes processzoridőt „pazarolhat el” egy AI algoritmus? Vagy mennyi fejlesztési időt igényelhet legfeljebb egy valóságghú fizikai modell? Szám szerint ezek nem is érdekesek, mert bármennyi is a válasz: túl sokat.

### Fizikai chip.

#### Akkor most már lesz PPU-nk is?

Szerencsére nagyon úgy fest, hogy utóbbival már nem lesz gondunk, mert decembertől kapható lesz az első fizikai chip, mely külön kártyaként, vagy tán a VGA-ra integrálva lesz majd kapható – a piaci igényre itt a válasz, s az Unreal Engine 3.0 már biztosan használja majd, de sikere ettől





Unreal Engine 3: hamarosan bebűntet, feltéve hogy megvesszük hozzá az erőművet

függetlenül is borítékolható. A fejlesztőknek természetesen ezáltal sem lesz hosszú távon könnyebb dolguk, viszont egységesen jó – és egyre jobb – fizikai modell kerülhet be inentől kezdve akár olyan játékkategóriákba is, melyeknek valójában erre egyébként az égvilágon semmi szükségük sincs, de ha már adott a lehetőség, inkább ezt mutatja majd fel a fejlesztő, mint a háromszor annyi

közeledése miatt – lassan a PC-k szintjén is egyre inkább a szoftveres kihasználtság lesz. Minthogy nemsokára kijön a Sony a PS3-mal, amely majd' fél tucat processzor egybeintegrálása lesz egy konzolban, még hozzá finoman szólva is nem túlzottan szimmetrikus modellel (lesz benne GPU-szerű chip, meg mindenféle más is). Fordítóprogramot írni ehhez valódi „élmény” lehet, aki ezt csinálja, az közben úgy lemegy majd hídba, hogy még az osztálykönyvtár elkészülte előtt fel is avatják ☺... Ezt a piaci bátorságot legalább egy „sima kétmagos” processzorral követni ezek után már elkerülhetetlen lépésnek látszott az Intel részéről.

### Egy engine mind felett

Nem várja persze senki a sült galambot a hardverfejlesztőtől, szoftveresen is meg lehet – és a többi proci kihasználandó, egyre inkább meg is kell majd – oldani a visszatérő problémákat egy keretrendszer formájában, melyet egyrészt el lehet adni, másrészt fel is lehet használni mintegy gigászi technológiai demóként. CryEngine, Unreal3, Doom3, HL2 Source, hogy csak néhányat mondjunk a motorosztogatók közül. Az engine és a körítés együttes megírása a kisebbek számára egyre inkább nem alternatíva, így vagy licencelnek egyet, vagy összeütnek egy a játékba közvetlenül beledrótozott egyszer használatos, és (többnyire) gyengébb verziót. Az egyetlen probléma, hogy van vagy két év, mire legkorábban elkészül, hiszen ha más is használja, és nem csak házon belül látják a részleteket, akkor azért áttekinthetőségre és valódi minőségre van szükség – és akkor ez még

## A jövőben remélhetőleg nem a melegvíz újbóli feltalálásával foglalkoznak majd a fejlesztők.

munkával előállítható, és sokkal kevésbé látványos egyedi dolgokat. És nagyrészt igaza is van. Mert mikor lesz majd igazán jó MI a játékokban? Amint valaki kitalálja, hogy miként lehet úgy általánosítani az algoritmust – elvlegre gráfokról és mátrixokról beszélünk –, hogy az elég általános maradjon, de speciális, nagy teljesítményű célprocesszor formájában azért kihozható legyen. Az MI-fejlesztés akkor tesz majd egy hatalmas visszafordíthatatlan minőségi lépést, mert szemponttá válik. Nem a melegvizet kell majd újra feltalálni mindenkinek, az útkeresési algoritmust majd megoldja a célhardver, a maradék (természetesen akkor sem túl nagy) processzoridőt pedig majd fel lehet használni arra, hogy például ne álljon bambán az orkunk a t\*\*\*\* vakarászva a WarCraftben, miközben mellette álló társait már egy ideje vígan megszárolják. Persze ez lehet, hogy pont az MI-vel soha nem történik meg, függetlenül attól, hogy mekkora igény van rá, de néhány terület még biztosan a fizikai modell (remélhetőleg) jó sorsára fog jutni.

### Talán mégis szuperszámítógépem lesz?

Attól persze nem kell tartani, hogy eltűnnek a sokszobás komputerhalmok, mert közben azok is fejlődnek, de a kulcsszó – a két rendszerszint

csak az alapmotor. Ezt el lehet kezdeni licencelni még a befejezés előtt is, ami sok jót nem ígér: erre a Vampire – The Masquerade kapcsán láthattunk egy intő példát, amely jó eséllyel egy félkész Source engine-re épült, így kegyetlen bugos, ráadásul esélyük se nagyon volt jól megírni, mert egyszerűen egy alattuk formálódó dolog részleteire annak komplexitásából adódóan nem is lehet rálátásuk. Ezzel ellentétben a befejezett motorra történő fejlesztéskor a hardverek időközbeni gyors fejlődése miatt már avulással számolhatunk, pedig a rá fejlesztendő játék még csak ekkor kezd kikristályosodni – technológiai csúcspontok így már nem dönthet meg, stabilitásit viszont annál több eséllyel: gyakorlatilag az alapmotor-fejlesztő is besegít, sok-sok ügyféltől jövő tapasztalattal. A keretrendszer írása nem konkurenciát csinál, sőt: az átlagminőség javításával inkább tágítja a piacot, ami leginkább a MMORPG-s motorok megjelenésével lenne szembeütő. Az azért kérdés marad, hogy olyan kalandorientált játékoknál, mint a Pirates!, vagy épp a WoW, szükség van-e egyáltalán („ha már kéznél volt, rakjuk bele” alapon) az engine-ből adódó csúcskategóriás grafikára és fizikai motorra. De ez már csak ízlés dolga.

**Kecske**

## TI MONDTÁTOK

**Az előző számunkban arról kérdeztünk Benneteket, hogy hajlandók lennétek-e inkább fizetni egy reklámmentes játékért, vagy belemennétek, hogy ugyanazt olcsóbban kapjátok meg – ám hirdetésekkel megpakolva. A meghirdetett kérdésre sokan válaszoltatok, így most ezekből a levelekből szelezgettünk ki néhány jellemző véleményt.**

„Szerintem a nem túl szembeötölő reklámok nem zavarják az embereket játék közben, sőt, még néha jó is egy ismerős logó mellett elfurikázni például egy autós játékból (pl Burger King az UG-ben), de szerintem ha McDonalds, vagy TESCO lett volna ott, az sem zavart volna. Szerintem maga az a tény is, hogy licenszelt autókkal versenyezhetünk az autós gammákban, az is egyfajta reklám, hiszen igazi Audi-val, Volkswagennel, Ferrarival stb. mehetünk a pályákon. Az más hogy az ember nem fog egyből a kereskedésbe rohanni Lamborghinit venni... Tehát az apró reklámok, amik beleillenek a környezetbe, azok nem zavaróak (pl SC:Chaos Theoryban az AMD logó sem gáz, mert miért ne lehetne AMD proci azokban a gépekben?).” *Bérces Tamás*

„Hmm... szerintem nem akkora gáz, ha reklámok vannak egy programban. Ha emiatt olcsóbb lesz, talán többen hozzájutnak majd, és Magyarországon is jobban meg fogja érni játékot kiadni.” *MailMan*

„Nos, nekem nincs bajom a reklámokkal. De képzeljük el, hogy KOTOR-ozunk. Megyünk a karddal, erre hirtelen meglátjuk a falon: „Zacsós ERŐ kapható” - erre bepörögnék.” *Maverick*

1. A fejlesztőknek az az érdekük, hogy minél többet adjanak el az adott játékból.
  2. Nekik teljesen mindegy, hogy ki fizet, a lényeg a profit.
  3. Ha valami szponzor fizeti ki azt az összeget, amit amúgy velem fizettetének ki, nekik az is mindegy.
  4. Nekem viszont nem.
  5. Mindenki boldog, a fejlesztő és én is.
- Kemendi Balázs*

## SZAVAZZ!

Ha szívesen vennéd, hogy még a kalandjátékok is csúcsgrafikával és valós fizikai motorral büntessenek, küldj levelet a komolyanmondom@gamestar.hu címre, a levél subjectjébe pedig írd azt, hogy FULLEFFECT. Ha az erre költethető fejlesztési időt inkább a játéktér, a szörnyek és egyéb stuffok számának növelésére fordíthatnád, a subject TÖBB KALAND legyen. A témával kapcsolatos véleményeket VÉLEMÉNY subjecttel küldjétek ugyanide.





Mivel manapság egyre nehezebb jó és eredeti játékcímet kitalálni, és mivel mi nem csupán a játékosok, de a játékefejlesztők ügyét is szívünkön viseljük, mazur összeállított nekik egy kis listát néhány javaslattal.



HADD GRATULÁLJAK, TIM, HALLOM, BEJELENTETTÉTEK AZ ULTIMATE TENNIS EVOLUTION PRO 2-TI! FANTASZTIKUS!

UGYAN-UGYAN, BILL, AZÉRT A BLOOD MAGIC: THE BLACK REVENGE IS ÉV JÁTÉKA-GYANÚS!

## A NÉV KÖTELEZ

TUTI BEFUTÓK

Maximálisan együtt érzünk a játékefejlesztőkkel és kiadókkal. Mindegyikkel. A szívünk hasad meg értük, hiszen állandóan új és új nevekkkel kell előállniuk – hiába, annyi játék készült már az évek során, hogy szinte minden jó ötletet ellőttek már.

**P**ersze van, aki ravaszdi módon egy számot biggyeszt egy játékcím végére, és máris kész a folytatás. Ők ügyesen megoldották, le a kalappal, de még így is sokan vannak, akik épphogy csak belekezdtek egy új sorozatba. Az első lépés mindig nehéz, ezért négy kategóriában összegyűjtöttünk néhány javaslatot leendő sikerjátékok címére. Hogy még inkább megkönnyítsük a fejlesztők, lehetséges szinopsziszokat is felvázoltunk – mindezt persze teljesen ingyen, a Szent Cél érdekében, nem kérünk százalékot. (Bár...)

### FPS

**Ajánlott cím:** Operation Vietnam: Fight to Kill

**Egyéb felhasználható szavak:** *project, combat, forever, elite, escape, return, force, soldier, strike, battle, destruction, danger, assault*

Az FPS talán a legtaggabb műfaj, hiszen bármilyen helyszínen játszódhat. A legjobb választás azonban egyértelműen Vietnam, higgyék csak el, ez most a tuti. (Egy éve még a II. világháborús témákat javasoltuk volna.) Nagyon fontos, hogy legyenek majd a játékban filmszerű jelenetek, illetve lopakodós részek is. Legyen sokféle fegyver, bizonyos helyeken pedig vezethessünk valamilyen járművet is – persze közben lőjenek ránk. (Még szép, ez nem valami nyámnnyila autós játék, ez a háború!) Jöjjön velünk szembe sok ellenfél, akik azért mindig várjanak egy másodpercet, mielőtt észrevesznek, hogy lelőhessük őket. Legyenek itt-ott golyószóró-állványok, melyek mögé beállva hirtelen támadjanak meg minket sokan. Fontos, hogy a játék utolsó pályáján szakadjon félbe a sztori (már ha van, nem muszáj), mert különben ki venné meg a folytatást?

### RTS

**Ajánlott cím:** Absolute War: The Conflict

**Egyéb felhasználható szavak:** *total, command,*

*frontline, destroy, control, battle, army, conquer, empire, dawn, destruction*

A cím jól összefoglalja, hogy mire is számíthatunk. A második legfontosabb dolog a hosszú és látványos bevezető animáció, erre ne sajnáljuk a pénzt. (Majd a teszterekről levonjuk, azok úgyis csak játszának.) Először is legyen néhány választható oldal, legalább kettő. Miután elfoglaltuk helyünket a térkép egyik csücskében, kezdjük nyersanyagot bányászni, építsünk bázist, különféle egyéb épületeket, majd gyártsunk egységeket. Sokat. Ha már jó sok egységünk van, akkor jelöljük ki őket, és induljunk meg az ellenséges bázis felé. Gyekozzünk szétlőni mindenkit, közben persze továbbra is gyártsuk az egységeket, hogy elhullott embereinket pótolni tudjuk. Nagyon szórakoztatók ezek a játékok, persze fontos az is, hogy állati jó legyen a grafika, és hogy készüljön majd legalább egy kiegészítő, új játszható oldallal és legalább két új gyártható egységgel.

### RPG

**Ajánlott cím:** Return of the Evil: The Legend of X'qwRaA

**Egyéb felhasználható szavak:** *dark, black, blood, magic, revenge, omen, blade, death, knight, fate, shadow, tale, fantasy*

Rengeteg lehetőség! A változatosság kedvéért hősünk legyen például a nép egyszerű fia, aki nem is sejtí, hogy olyan erő birtokában van, mellyel egyedül ő képes megmenteni a világot egy ősi gonosztól, aki épp feltámadt. Vagy feltámadni készül. Vagy már észbe jutott, hogy feltámadjon, csak épp megszólalt a telefonja. Fontos, hogy hősünk lehessen mágus is, aki hatalmas tűzlabdákat dobál (ez alap, nem szeretjük azokat a játékokat, ahol nincs tűzlabda). A cím esetén a „Legend of...” előtag használata jelzi, hogy egy fontos

személyiségről van szó (hiszen legendák nem születnek bármilyen nímándról), a főgonosz nevét pedig nagyon egyszerű eldönteni, csak tenyereljünk rá a billentyűzetre. Lehessen szintet lépni, az mindig motivál, a szörnyek pedig minél értékesebb tárgyakat hordjanak maguknál, amit felszedhetünk utánuk. (Nem kell szívbjajosnak lenni, egy óriáspóknál is lehet kétkezes kard.)

### SPORT

**Ajánlott cím:** Ultimate Racing Rally Championship Pro  
**Egyéb felhasználható szavak:** *world, manager, challenge, extreme, super, league, career, advance, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009...*

Talán a sportjátékok esetében van a legkönnyebb dolgunk, hiszen először az adott sportág nevét kell beraknunk a címbe, hátulra pedig szinte mindig egy évszám kerül. A „Pro” szócska komoly hatást kelt, mintha a profik is ezzel játszának (akkor nekünk is jó, nem igaz?). A lényeg, hogy bármilyen sportágról is legyen szó, mindig ugyanazt kelljen csinálni, csak más feltételekkel. Ezért fontos, hogy legalább tízféle versenymód legyen (gép ellen, óra ellen, belső démonaink ellen) melyek során új járművekhez, pályákhoz, versenymódokhoz férünk hozzá. Ha stadionban játszható játékról van szó, akkor legyen tele a nézőtér palacsintaemberekkel, azok olyan viccesek.

Végül lássuk a „Jolly Joker” címet, mely kis fantáziával bármelyik műfajban megállja a helyét – némi ügyességgel még sportjátékban is, bár elsősorban FPS-ek, RTS-ek és RPG-k készítői veszik majd hasznát. Félelmetes, rögtön számtalan találgatásra ad okot, az ember pedig alig várja, hogy nekiessen és kiderítse, micsoda sötét események vannak itt készülöben. A tökéletes cím nem más, mint: Resurrection of Evil.

**mazur**





A Wizardry sorozat keleten (Japánban), ha lehet, még nagyobb népszerűségnek örvend, mint szülőhazájában, hiszen ott húsznál is több olyan cím jelent meg különböző géptípusokra (konzolokra), amelyek mind a Wizardry-univerzumban játszódnak. Emellett létezik Wizardry alapuló könyv, anime és persze kártyajáték is...



# RPG ALAPOK – WIZARDRY

MEDDIG ÉL A LEGENDA?

A 2005-ös évben egyelőre úgy tűnik, a korábban sokszor temetett RPG műfaja ismét reneszánszáét éli, köszönhetően elsősorban az olyan klasszikusok megjelenésének, mint a World of Warcraft, vagy a nemrégiben debütált Guild Wars. Az új trend – vagyis az éltető mana – mindenképpen az online lehetőségekben keresendő, de emellett nem szabad elfelejtenünk a stílus gyökereiről sem.

Az egész valamikor a hetvenes években kezdődött, amikor is apáink néhány dobókockával felszerelve elkezdtek szerepjátékokat játszani. Minthogy az akkori gépek legfeljebb írásjelek megjelenítésére voltak alkalmasak, az első számítógépes szerepjáték-próbálkozások is csak szöveges formában léteztek. Kategóriájukat tekintve persze még aligha beszélhetünk szerepjátékról, hiszen komolyabb történet vagy párbeszéd nélkül mindössze egy véletlenszerűen generált dungeonben bolyongva kellett az itt-ott elrejtett kincseket megtalálni, miközben különböző szörnyek próbálták ebben megakadályozni hősünket. Innen ered a „Dungeon Crawler” gyűjtőnév is, majd ezekből a próbálkozásokból alakultak ki a későbbi MUD-ok (Multi User Dungeon), ahol a kaland még mindig kábé úgy nézett ki, mint amikor a WoW chat-ablakát Combat módba állítva olvashatjátok, hogy „You hit 213 on murloc, angry murloc calls out for help...” A stílus ennek ellenére igazi szenvedéllyé nőtte ki magát, és így kézenfekvőnek tűnt, hogy az első igazi, tömeggyártásba kerülő személyi számítógépre elkészüljön az első „grafikus” RPG is. A feladatot a néhai Sir-Tech két alapítója – Andrew Greenberg and Robert Woodhead – vállalta magára, így 1981-ben megjelenhetett a Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord.

## Pont, pont, vesszőcske, készen van a fejcske

A „grafikus RPG” titulus mai szemmel nézve persze

erős túlzásnak tűnhet, hiszen a labirintust mindössze néhány perspektivikusan megrajzolt vonal építette fel, és hasonlóképpen a szörnyek se voltak sokkal szebbek. Ennek ellenére a programban megtalálható volt mindaz, ami az elkövetkező 20 év RPG-it jellemezte, így joggal tekinthetjük a Wizardry 1-et a stí-

## ” Angry murloc calls out for help...”

lusteremtő „Ósatyának” (hatfős party küzdött egy tíz szint mély labirintusban a gonosz varázsló, Werdna amulettjéért). Ekkoriban jelent meg az első Might & Magic és a nemrégiben feldolgozott The Bard’s Tale is, de az alapok és a „feeling” mindkét esetben a Wizardryban lefektetett irányelveket követték. A hatalmas sikernek köszönhetően 1982-ben és ’83-ban aztán megjelent a Wizardry 2. és 3. része – szégyen Werdna mindkettőben kapott eleget a játékosoktól. A 4. részben aztán fordult a kocka, Werdna bőrébe bújhattunk, és az ellene érkező kalandorcsapatokat kellett legyőznünk, ezúttal a börtönünkből kifelé haladva (írta a Dungeon Keeper elődjé). A játék érdekessége volt, hogy a fejlesztők – köztük az ekkor színre lépő David W. Bradley – valódi játékosok elmentett csapatait is bevetették Werdna ellen, ami akkoriban fergeteges újításnak számított.

## A Mester színre lép

Az eredeti szerzőpáros eddig a pontig dédelgette

a sorozatot, és így a Wizardry V: Heart of the Maelstrom 1988-as megjelenése már kizárólag Bradley nevéhez köthető. A történet teljesen új vizekre evezett, és bár az alapok mit sem változtak, a játékok komplexitása, illetve kivitelezése rengeteget fejlődött az elődökhöz képest – Bradley új szintre emelte a sorozatot, ezért is tekintik sokan őt a Wizardry igazi szülőatyjának. A rendkívül sikeres Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge-ot (1990) két évre rá követte a még sikeresebb Wizardry VII:

Crusaders of the Dark Savant, majd közel 10 évet kellett várni a Wizardry 8 megjelenésére. A világ azonban nagyot változott ez idő alatt, mások lettek az elvárások, és így a hagyományos „old-school” RPG-kre már egyre kevésbé voltak vevők az emberek (a díjakat ugyan besöpörte, de az eladások nem sikerültek a legjobban). Ugyanez a trend volt érezhető a Wizards & Warriors megjelenésekor is, ahol Bradley bár szabadabb 3D-s megvalósítást alkalmazott, a siker mégis elmaradt. A 2005 tavaszára időzített új Bradley-projekt, a Dungeon Lords a tervek szerint a régi értékek megőrzése mellett próbál megfelelni a kor elvárásainak (3D, hatalmas játéktér, akcióorientált harcrendszer, komplex karakterfejlődés „old-school” módra). Bízunk benne, hogy Bradley mesternek sikerül megtalálnia az arany középutat a két generáció elvárásai között, és akkor talán a legenda is tovább élhet...

Del





# TIPPEK

## Cheatz

### MEGJEGYZÉS

A trainerrel működő cheateket nem a hagyományos módon aktiváljuk, hanem a trainerprogramot (ami általában egy EXE) bemásoljuk a játék könyvtárba, majd ezt indítjuk el elsőnek. Ezután a játékban a trainer beprogramozza a megfelelő gombokra a megfelelő cheatet – nekünk csak a kiválasztott billentyűre kell böknünk, és máris indul a kód. A trainereket a GS CD-n/DVD-n találjátok meg.

### SPLINTER CELL CHAOS THEORY

**TIPP** Ha ügynökünk már nem boldogulna a rosszfiúkkal, vessük be speciális cheat-képzettségünket! Ehhez menjünk a \documents and settings\all users\application data\ubisoft tom clancy's splinter cell chaos theory\profiles\ könyvtárba, és ott nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a „profile.name.ini” nevű fájlt. Adjunk még egy sort az abban lévő szöveghez. Három gombhoz adhatunk kódokat, azaz, ha lenyomjuk az adott billentyűt, akkor működésbe lép a cheat. Az [F2], [F3], [F4] gombokat programozhatjuk. Néhány példa, mit írjunk be: F2=invisible; F3=invincible; F4=ammo...

Cheat	Hatás
<b>fly</b>	Hősünk megtanulja a repülés tudományát
<b>health</b>	Egészségünk pozitív irányba fordul
<b>ammo</b>	Kapunk egy halom löszert
<b>invisible</b>	Az NPC-k számára láthatatlanok leszünk
<b>invincible</b>	Sebezhetetlenné válunk
<b>summon echeloningredient.efraggrenade</b>	Kapunk egy repesz-gránátot
<b>summon echeloningredient.esmokegrenade</b>	Kapunk egy füstgránátot
<b>summon echeloningredient.estickycamera</b>	Egy sticky camera boldog tulajdonosaivá válunk
<b>summon echeloningredient.estickyshocker</b>	Egy sticky shocker kerül a birtokunkba
<b>summon echeloningredient.ewallmine</b>	Egy wallmine-nal leszünk gazdagabbak
<b>summon echeloningredient.eflashbang</b>	Megajándékoznak egy flashbanggel
<b>summon echeloningredient.eringairfoilround</b>	Egy airfoil egységet kapunk

### PROJECT SNOWBLIND

**TIPP** E remek kis játékhoz rögtön két különböző trainer segítségével enyhíthetünk a vállunkra nehezedő gondokon. Az adott gomb lenyomásával aktiváljuk, újra lenyomásával kikapcsoljuk az adott cheatet.

Billentyű	Hatás
<b>H</b>	Végtelen életerőnk lesz
<b>J</b>	Energiaánk kifogyhatatlanná válik
<b>K</b>	Végtelen löszert, gránátokat, icepicket kapunk
<b>L</b>	A beültetések energiája sosem merül le
<b>END</b>	Minden visszaáll a normál kerékvágásba

### KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

**Gyűjtjük az aknákat** **TIPP** Bár könnyedén, komolyabb sérülések nélkül át tudunk rohanni a lerakott aknákon, mégis jobban megéri hatástalanítani azokat, és magunkkal vinni. Később ugyanis, különösen az erősebb pályavégi főellenfeleknél igen csak hasznos szolgálatot tehetnek számunkra.

### REPUBLIC COMMANDO

**Harc a geono-zósiakkal** **1. TIPP** A geonozósiak tisztán közelharcosok, ezért nem jelentenek komoly ellenfelet felfegyverzett kommandósaink számára. Egyedüli kivételt az elitkatonák jelentik, akik halálos lángszórójukkal pillanatok alatt harc képtelenné teszik klónozott katonáinkat. Ezért, a harcban mindig velük foglalkozunk először, és csak utána a többiekkel.

**Ajtónyitátnál legyünk agresszívek** **2. TIPP** Ajánlott az ajtókat nem hackeléssel, hanem robbantással kinyitni. Ugyan a hackelés csöndesebb dolog, de meglepetést így sem kelthetünk, mert társaink úgyszólván rögtön tüzet nyitnak. Ha viszont robbantással jutunk be, akkor utána valamelyik társunk még bedob a szobába – bónuszként – egy EMP- vagy kézigránátot is.

### THE SIMS 2: EGYETEM

**Pénz-szerzés** **1. TIPP** A mellékállások, mint a bárpultos, vagy a korrepetáló tanár, ahhoz képest, amilyen keveset fizetnek, túl sok időt vesznek el. Koncentráljunk éppen ezért inkább a tanulásra, mert a jó jegyek nagyobb ösztöndíjat jelentenek, és így kevésbé lesznek pénzügyi gondjaink.

**Ápoljuk kapcsolatainkat** **2. TIPP** Ahhoz, hogy fejlesszük simünk befolyását, fontos, hogy a barátainkkal rendszeresen beszélgessünk, együtt együnk, tanuljunk. Vagy egyszerűen kopogtassunk a szomszéd ajtaján. Arra azonban figyeljünk, hogy – ellentétben a főprogrammal – társaink sokkal kritikusabbak közeledési kísérleteinkre.

**Mp3, stresszoldónak** **3. TIPP** Az állandó házimunka komolyan stresszeli simjeinket. Vegyünk nekik MP3-lejátszót, amivel ismét jókedvre deríthetjük őket, ráadásul sokkal hatásosabban, mint mondjuk a tévé nézéssel. A készülékhez olcsón hozzájutunk hivatalos intézményekben, ahol automaták találhatóak.

### BATTLE FOR MIDDLE EARTH

**Fejlesztjük a fák ellen** **1. TIPP** Ha egy kampányban vagy multiplayer partiban nincs éppen kéznél tüzes nyilakat lövő íjász, vessük be a fafeldolgozásnál lévő ork dolgozóinkat a veszélyes entek ellen. Ezek fejlesztői ugyanolyan hatásosak a faóriások ellen, mint a lángoló nyilvesszők.

**Építsünk még egy kaput** **2. TIPP** Ahelyett, hogy erődünk normál kapuját használnánk a ki-be járására, csukjuk be ezt, és építsünk egy kitérésre alkalmas másikat is. A riválisaink ezt nem tudják használni, mi viszont nem veszítjük el a mobilitásunkat.

### NBA LIVE 2005

**Ne önzőzzünk** **1. TIPP** A gyors passzok mindig kifizetődnek. Ne engedjük a csábításnak, és passzoljuk le bátran a labdát, ahelyett, hogy egyedül rohagálnánk végig a pályán.

**Három-pontos dobás** **2. TIPP** A hárompontos dobásnál tartsuk a „dobás” billentyűt olyan sokáig lenyomva, amíg a játékos az ugrásának maximumára nem ért. Ekkor engedjük azt el, és rohanjunk azonnal

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



# 100

**Saját tippek**  
Still Life, SWAT 4



# 102

**Doom 3: RoE**  
A Gonosz érintése



# 103

**Empire Earth 2**  
Világhódítási gyorstalpaló

lenyomott „sprint” gombbal a kosár irányába, hogy amennyiben nem találtunk volna be a kosárba, akkor a lepattanót el tudjuk még érni.

## DAWN OF WAR

**Hősök ellen rakétavetővel**

**1. TIPP** Amennyiben ellenséges hőssel kerülünk szembe, mindig használjunk rakétavetőt. Ez ugyan nem öl túlságosan gyorsan, viszont mindig fellöki az áldozatot, aki így nem tud mozogni. Eközben egy másik, lőfegyverekkel felszerelt csapat anélkül tudja szépen kinyuvasztani a hőst, hogy az védekezni vagy támadni tudna.

**Útvonalak hatékony lezárása**

**2. TIPP** Használjuk a Whirlwindeket utak lezárására. Gyártsunk belőlük hármat vagy négyet, majd adjuk nekik parancsba, hogy egy adott területet támadjanak. Miután ezek tüzérségi páncélosok, amelyek indirekt módon is tudnak tüzelni, ezért nem szükséges, hogy lássák az ellenfelet. Ennek segítségével sikeresen blokkolhatjuk a gép felvonulási útvonalait. Ha valahogy mégis sikerül egy-egy alakulatnak átcusszannia a blokádon, azok már úgyszólván meggyengült állapotban lesznek, hogy pillanatok alatt el tudjuk intézni őket.

**A hatodik küldetés megoldása**

**3. TIPP** A hatodik küldetésnél a császári erőknél két csapat úrgárdistát és egy vagy két Cybotot kell erősítésként küldeni, különben néhány ork jó eséllyel áttör, és megtámadja a nyersanyagforrásokat. Az úrgárdistákat nehézfegyverekkel lássuk el, és közvetlenül a császári alakulatok elé, a kis dombra irányítsuk. A Cybotokat a hídra telepítsük, hogy az ott elhaladó eldákat semlegesítsék. Ajánlott egy normál Cybot rohamágyúval, illetve egy Hellfire-Cybot.

## HALF-LIFE 2

**Az ideális fegyverek különböző ellenségek ellen**

**1. TIPP** A revolverrel vagy vadászpuskával leadott fejlévések különösen a zombik és a Headcrabs ellen hatásosak. Kézigránáttal és Pulse karabéllyal legjobban a Combine-katonákat ritkíthatjuk. A benzineshordók és a gázpalackok, valamint a Gravity Gun kombinálásával pedig halálos tűzfalakat hozhatunk létre.

**Uhu**



**2. TIPP** Ha az előző lehetőségek nem elégtettek volna ki mindenkit, íme néhány további kód.

Billentyű	Hatás
<b>G</b>	Mindenfajta lőszerből, gránátból végtelen lesz
<b>H</b>	A géppuskák nem fognak túlmelegedni
<b>J</b>	Végtelen bioenergiánk lesz
<b>K</b>	A beépítések ideje kitolódik végtelenre
<b>L</b>	Egészségünk nem fog csorbát szenvedni
<b>M</b>	Minden visszaáll normál állapotba

## PROJECT NOMADS

**TIPP** Akik esetleg múlt hónapi teljes játékunkkal nem boldogulnának, azoknak is van némi könnyebbség, egy trainer képében, amellyel immár győzelmeket arathatunk a gaz ellen fölött, és semmi sem állhat utunkba.

Billentyű	Hatás
<b>1</b>	Végtelen energiával rendelkezünk
<b>2</b>	Varázslataink és bombáink kifogyhatatlanok lesznek
<b>3</b>	Minden visszaáll az eredeti állapotába

## BROTHERS IN ARMS

**TIPP** Ha állandóan elvérünk Normandia harcmezőin, még mindig kérhetünk támogatást: bevethetjük a cheateket, amelyeket ezúttal egy fájl is támogat. Hogy működjenek a dolgok, másoljuk be a „brotherscht.zip” tartalmát a játék könyvtárába, de előtte csináljunk biztonsági másolatot a „bia.ini” és a „woo.txt” nevű fájlokról. Ezután a játékot elindítva csak nyomjuk meg a [ ] billentyűt, és máris beírhatjuk a kiválasztott cheatet.

Billentyű	Hatás
<b>god</b>	Isten mód
<b>fly</b>	Megtanulunk repülni
<b>walk</b>	Visszatérünk a földre
<b>allweapons</b>	Minden fegyvert megkapunk
<b>ghost</b>	Át tudunk menni a falakon
<b>allammo</b>	Rengeteg lőszer kerül a birtokunkba
<b>invisible 0/1</b>	Láthatatlanság ki-/bekapcsolása
<b>killall</b>	Mindenki meghal
<b>loaded</b>	Minden tárgyat megkapunk
<b>unloaded</b>	Minden tárgytól megszabadulunk
<b>loadspmap [pálya neve]</b>	Kiválasztjuk az adott pályát
<b>blindai 0/1</b>	Az ellenfelek megvakulnak
<b>deafai 0/1</b>	Ellenségeink süketek lesznek, mint egy ágyú





## SWAT 4

### Éljen a sós puska!

**1. TIPP** A játék egyik leghasználhatóbb fegyvere a Less Lethal Shotgun, amelyet ugyan macerás újratölteni, és a tölténykészletével sem árt takarékoskodni, de nagy előnye, hogy pontos, lövése nem halálos, ám roppant kellemetlen. Így nem probléma, ha esetleg előbb lövünk, és aztán szólítjuk fel megadásra a derék haramiát.

### Minimalizmus=maximumális durvaság

**2. TIPP** Ha nem vagyunk sztahanovisták, s nem törekszünk a misszió végi értékelésnél a 100 százalék elérésére, akkor viszont nyugodtan tárazzuk be a legdurvább fegyvereket. S ha eljön az igazság pillanata, egy gyors „Dobod el, ami a kezében van!” után már engedhetjük is a sorozatot ☺.

### Mester, hol a lövész?

**3. TIPP** Szintén az „igénytelenek” számára jön jól a mesterlövészek jelenléte, akik időnként beszólnak rádión, hogy célpontot találtak. Ilyenkor nyugodtan váltunk át a kollégára, és szedjük le a bűnözőt, ugyanis ezért nem kapunk büntetőpontokat a jogszerűtlen fegyverhasználat témakörében.

### Kukucs!

**4. TIPP** Kicsit unalmas lesz egy idő után, de feltétlenül vizslasunk alá a fel nem derített helyiség ajtóinak. Ezzel a módszerrel rengeteg gránátot spórolhatunk, ugyanis nem kell minden ajtónyitás után – biztos, ami tuti alapon – szeretetsomagokat bedobálni. Persze ettől még előfordulhat, hogy egy tisztának minősített szobában meglepetés vár ránk, de ennyi kockázat még belefér. Magát a felderítési feladatot érdemes a társainkra bízni, mert ők könnyebben és gyorsabban használják az optiwandot – mivel előfordulhat, hogy megosztjuk a csapatot, így a profik mind a vörös, mind a kék jelzésű pár egy-egy tagját ellátják ezzel a nagyszerű eszközzel.



## STILL LIFE

A játékot jócskán megnehezíti néhány Myst-szerű feladvány. Íme néhány ötlet a kemény diók feltörésére:

### Nagyapa ládája

**1. TIPP** Ha megfigyeljük, a láda zárján található minták megegyeznek az apánktól kapott nyaklánc köveivel. A következő szekvenciát kell hát beállítani a záron: rombusz-rombusz-szív-rombusz-rombusz.

### Széf a prágai templomban

**2. TIPP** A süket kórboncnok elfelejtette a kódot. Ez egy papíron található a polcon, míg a széf a szentélyben van. A számokhoz hasonló jeleket kell beállítani a széfen. Ezek: egy = mint 7 visszafelé; kettő = mint Z; három = mint 3; négy = +; öt = mint L5; hat = egy + a – fölött; hét = hasonló a 9-hez; nyolc: mint végtelen jel.

### Főzőcske

**3. TIPP** Íme a karácsonyi süti receptje:  
1. Fél csésze vaj, fél csésze cukor, egy csésze tej. Összekeverni.

2. Két csésze liszt, egy teáskanna fahéj, egy evőkanál gyömbér.  
3. Egy tojás, fél csésze melasz. Összekeverni.  
4. Klickr a sütőre.

### Zár kinyitása Prágában

**4. TIPP** Ez talán a játék legnehezebb feladványa. Ha beszámoljuk a rudacsákat felül balról jobbra 1-9-ig, és alul 10-től 15-ig, akkor – a kettő kulcs közti váltást (v)-nek jelölve – a következő sorrendben kell kattintgatnunk:  
1,v,10,v,2,v,3,4,v,12,v,5,v,6,4,v,14,12,v,14,v,7,4,15,v,4,v,6,6,14,v,7,v,13,13,v,6,6,8,v,9

### Szobrok

**5. TIPP** A következő sorrendben helyezzük el őket: maszk, alma, ezüst rózsza, köröm.

## LEGO STAR WARS

### A Lego: pénz!

**1. TIPP** Érdemes gyűjtögetni az ezüst, kék és arany Lego alkatrészeket – nagyon ki sem lehet kerülni őket, mert általában komoly pusztítást végzünk és szinte minden szétcsapott berendezési tárgyból ömlenek.

### Ments, életet mentesz

**2. TIPP** Mindig végig kell játszani egy-egy fejezetet ahhoz, hogy a mentés során az összegyűjtött Legó-darabkákat és a rejtett tárgyakat (szintenként 10 canistert, melyekből egy-egy járművet állíthatunk össze a móka és némi pénz kedvéért) szintén elmentsük. Ha menet közben kilépünk, legközelebb kezdetjük előlről.

### Darth Vader Vs Darth Maul

**3. TIPP** Sztori módban nem lehet minden canistert összegyűjteni, ha minden összerakható járműre fáj a fogunk, kénytelenek leszünk a már teljesített pályákra „free play” módban is visszatérni. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint beszélgetni a nekünk tetsző ajtón, majd kiválasztani két szimpatikus karaktert, akiket végigdöngethetünk a bandán. Így olyan szívet melegengető jeleneteket is rendezhetünk magunknak, hogy például Dooku gróf Darth Vaderrel vállvetve harcol Darth Maul ellen, vagy ha már elérhető a rejtett pálya, akkor Yoda mester mészárolja a lázadókat Leia hercegnő hajójának fedelzetén.

### Gyűjtsd össze mind!

**4. TIPP** Ha egy ellenséges karaktert lenyomunk a sztori módban, Dexter éttermében, a bárpultnál „megvásárolhatjuk” és később már játszhatunk vele free play módban is.

Ha nyomva tartod a támadás gombját, a jedik fénykarddal visszaverik a feljűk repülő lövedékeket.





# NE FELEJTSD,

nem csak a hamburger kerül ennyibe!



**GAMEPRO**  
Több mint játék

discreet

**3ds max<sup>®</sup> 7**  
evolution continues

### 3ds max 7

új mérföldkö 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





## A GONOSZ ÉRINTÉSE

# DOOM 3: ROE

Az első Doom 3 kiegészítő érezhetően nehezebbre sikerült, mint az alapjáték: többet kell taktikázni, bujkálni, visszatölteni a játékállást. Hogy utóbbi ne nagyon forduljon elő, szolgálunk pár tippel Nektek...

### Kapd el, ha tudod!

**1. TIPP** A grabber használata nem is olyan könnyű, mint azt elsőre gondolnánk, de nem is annyira nehéz, mint ahogy azt a második kudarc után hinnénk ☹️. Az a lényeg, hogy a megfelelő ritmusban kapjuk el a felénk kilőtt energiabombákat, és gyorsan irányítsuk az ellenségre, majd akkor eresszük el a kis válaszcomagot, amikor biztosan jól a célpontra tart. Mivel egy jó nagy díztorziós effekt látható ilyenkor, ezért kicsit nehéz megtalálni a célpontot, ráadásul a dögök sem fognak szép nyugisan ott ácsorogni, amíg becézöd őket. Egyszerre kell tehát gyorsnak és halálpontosnak lenni: ha gyenge gépen játszol, ami hajlamos a beszaggatásra, akkor ne nagyon használd a grabbert...

### Kódok, szekrények

**2. TIPP** A tartalék lőszer és fegyvereket lezáró szekrények kódjait most is a megtalált PDA-kban fogod fellelni. Ezúttal a készítőik nem nagyon erőltették hangfelvételes kódmegadást (az egész játékban talán csak egy helyen van), úgyhogy inkább az e-maileket nyálazzuk át. (Elég rövidek lesznek, nem kell nyafogni annak, aki ezt nem nagyon szerette.) Figyeljünk most is arra, hogy az adott kód pontosan hova szól!

### Az „artifact”

**3. TIPP** Az artifact, amelyet hősünk birtokol, eleinte nem jó semmire, úgyhogy hiába is vesztitek elő, csak szép gusztustalan, de használni nem tudjátok. Akkor telítődik energiával, amikor legyőzünk egy vadászt. Az első ilyen képesség az időlassítás, a másik a „berserk”, a harmadik a sebezhetetlenség lesz, és ha a végén minden megvan, akkor egyszerre használhatjuk őket. Mivel viszonylag kevés az emberi hulla, akinek lelkét felhasználhatnánk, ezért semmiképpen se pazaroljuk el a nem túl húzós szituk során (tehát amikor csak pár ellenség vesz körül), hanem tartalékoljunk a tömeges összecsapásokra. Viszont ha fel van töltve mindhárom lélekszint, és „lelkes” hullát látsz (piros aura van körülötte), akkor felesleges „garaszkodni”: lödd el nyugodtan az egyik „lélektöltényedet”, valószínűleg úgyis azért rakták oda készítőik jóindulatúan a hullát, mert nagy csetepaté van kilátásban.

**Bad Sector**

1-2 imp ellen hosszú folyosókon tökéletesen lehet használni a grabbert, csak meg kell tanulni



## Vadásznak, útjukból kotródj

### Tippek a vadászok legyőzéséhez

**AZ ELSŐ...** Először sokkal keményebbnak tűnik, mint amennyire nehéz valójában legyőzni. Alapvető fontosságú azonban, hogy a grabbert jól tudjuk már használni, különben esélytelenek vagyunk vele szemben, ugyanis hagyományos fegyverekkel sebezhetetlen. A szörny mellett két készülék áll, amelyek energiagolyókat lönek ki: ezeket kell visszapöckölni a dögre. Ide-oda ugrál, és ő sem gyögylabdával ló vissza, úgyhogy azért nem lesz könnyű eltalálni, de legalább jó gyakorlás lesz a grabber használatára.

**A MÁSODIK...** A következő vadász már egészen más történet, mint az első. Itt a grabberrel semmire sem megyünk, hagyományos fegyvereket kell használnunk. Lassítsuk le az időt, ahányszor csak tudjuk, és lőjük a teste közepén található narancsszínű „szívet”. Amikor a tűzlabdákat dobálja, akkor inkább hagyjuk békén, és rohagásszunk addig, amíg abba nem hagyja. Ismételjük addig a procedúrát, amíg meg nem hal. Nem lesz könnyű...

**A HARMADIK...** Ezt a vadászt a legnehezebb levadászni... Úgy tudjuk aránylag könnyen elintézni, ha a saját villámjával szórjuk meg egy kicsit. Ehhez először is a grabberrel vissza kell rá lődözni a lövedékeit úgy, hogy nem a padlón állunk, hanem a kiálló részekben. Miután eléggé megcsiklandoztuk, odaáll a dög a terem közepébe, és teljesen feltölti magát energiával. Ekkor aktiváljuk be az artifactot, és vegyük a kezünkbe a duplacsövet, majd nyissuk ki az oszlopokat egymás után, és pukkantsuk szét a belsejüket. Miután mind a három oszloppal végeztünk, a szörny visszajön, és megint „normális” lesz, így már viszonylag könnyen végezhetünk vele.

## The Maledict

### A főgonosz legyőzése

Gondolom nem meglepő, hogy a pokol mélyén tanyázó főszörnyet tényleg „pokolian” nehéz legyőzni. Először is kerüljük ki a hatalmas tűzlabdáját. Hál’ istennek a Maledictet nem kell grabberrel löni, hanem hagyományos fegyverrel is elintézhetjük. Vegyük a kezünkbe a BFG-t, és amikor meglátjuk Betruger fejét, akkor azonnal kezdjük sorozni. Egy idő után tűzköveket kezd dobálni. Ekkor azonnal kapcsoljuk be az artifactot, és rohanjunk oda trónhoz, ahol áll. Erresszünk bele egy jó nagy adag BFG-t, majd amikor repülni kezd, akkor vegyük a kezünkbe a rakétavetőt. Ez párszor meg fog ismétlődni, aztán amikor már eleget bántottuk, akkor jön a végső animáció...

**A lélekszívás** igen egyszerű művelet: egyszerűen álljunk a hulla felé, és az artifact magába szívja a lelket



## VILÁGHÓDÍTÁSI GYORSTALPALÓ

# EMPIRE EARTH 2

Bár a föld nekünk terem, a munkások nekünk dolgoznak, és a harcosok értünk küzdenek, ha elbukunk, akkor a mi fejünk hullik a porba. Mindezt elkerülendő néhány tanácscsal segítjük a leendő világbirodalmak büszke és tehetséges, de még zsenge uralkodóit.

### Ügyeljünk a viselkedésre és a formációra

**1. TIPP** A viselkedés beállítása attól függ, hogy éppen milyen szerepet kívánunk adni a kijelölt egység(ek)nek. Ha ellenséges területre küldjük, akkor érdemes az agresszív módot választani, ilyenkor nemcsak megtámadják, de üldözni is fogják az ellent. Ha védekezésre állítjuk, akkor is megvédi magát, viszont akkor nem vesznek senkit üldözőbe. A többi viselkedési mód, mint a pozíció tartása már adja magát. A játékban remekül működnek a formációk is, ezért feltétlenül érdemes alkalmaznunk ezeket. Támadáshoz legjobb az ék alak, ilyenkor a kemény, sok életerős egységek kerülnek előre, és a gyengébb, távolsági alakulatok hátra. Védekezésnél természetesen mást kell alkalmaznunk, olyankor a kétsoros felállás javasolt. A többi formációval pedig érdemes kísérleteznünk, hogy használjuk-e őket, avagy ne.

### Kapcsoljuk le a felhőket

**2. TIPP** Télen nemcsak sokkal lassabban haladnak egységeink, de a felhőktől gyakorlatilag nem is látjuk, mi történik a pályán! Hacsak nem vagyunk az önkínzásért oda, akkor kapcsoljuk ki, mert semmi funkciója nincs, viszont egész addig megbénít, amíg nem fordul jobbra az idő.

### Nyersanyag- és munkásmeledzselés

**3. TIPP** A nyersanyag-, illetve aranykészletünket remekül figyelemmel tudjuk kísérni a képernyőn. Ha valamiből hiány mutatkoznék, ne legyünk restek belépni a Citizen Managerbe, és állítani a munkásokat annak a nyersanyagnak a bányászatára, amelyből kevés van. Ha viszont valamit építeni akarnánk, akkor nem tudjuk itt megoldani: olyankor kénytelenek leszünk a pályán összegyűjtögetni az építkezésben részt vevőket, vagy pedig egyszerűen újakat gyártani.

### Kutatási szempontok

**4. TIPP** A kutatás szintén komoly odafigyelést igényel, ha nem akarjuk feleslegesen elpazarolni erőforrásainkat, illetve direkt hátrányba hozni magunkat. Itt is igaz az, hogy olyan irányba érdemes fejleszteni, amilyen stratégiát folytatunk. Ha egyelőre békésen növekedni akarunk, akkor a gazdasági és birodalmi kutatásokat helyezzük előtérbe. Ha viszont küszöbön a háború, akkor koncentráljunk a hadiiparra. A történelmi kor ugrását viszont szerintem nem érdemes elcsúsztatni, hacsak tényleg nem valami nagyon nyomós okunk van rá (pl. egy sokkal erősebb egység hozzáférhető lesz), mert a váltás után már nem tudjuk a korábban ki nem fejlesztett tudományokat vizsgálni, hanem csak azokat használhatjuk, amelyeket kifejlesztettünk, illetve amelyek az új érában kutathatóak.

### Tanuljuk meg az egységek erősségeit, gyengeségeit

**5. TIPP** Az egységek kő-papír-olló rendszerben erősek, illetőleg gyengék más alakulatokkal szemben. Feltétlenül ajánlom, hogy – bár pár percet igénybe vesz – egész egyszerűen tanuljuk meg, hogy melyiknek mi az erőssége és a gyengesége, mert sokat nyerhetünk azzal, ha az ellenfél egységeire mindig a leghatásosabb alakulatainkat küldjük. Ha pedig már betéve tudunk mindent, akkor nem kell minduntalan megállnunk, és elgondolkoznunk, hogy akkor most mit is gyártunk, kit is küldünk az ellenségre. Legjobb persze, ha többféle típusból áll a seregünk, mert akkor biztos nem érnek meglepetések minket, és ki tudjuk választani, hogy éppen melyik alakulat a legalkalmasabb az adott harci cselekmény elvégzésére.

Uhu

## Hogyan ássuk ki a csatabárdot

### avagy az ellenfél hatékony megtámadása

**1. TIPP** Mindenekelőtt végezzünk felderítést. Legjobb, ha olyan szerződésünk van leendő áldozatunkkal, amely engedélyezi a szabad átjárást, de ha nincs, esetleg harcban vagyunk, akkor is igyekezzünk minél több információt gyűjteni. Erre alkalmas a felderítő, de még jobb a kém, illetve később a felderítő kéműhold is jó választás lehet.

**2. TIPP** Mindenekelőtt építsük ki, legalább a határainkig, a megtámadandó célhoz vezető utat, hidat, hogy csapataink gyorsan a célterületre tudjanak érni. Állítsunk minden fejlesztést hadira, azokban a gyárakban, ahol a támadáshoz bevetendő járműveket gyártjuk, ha van elég nyersanyagunk, állítsuk folyamatosra a munkát, így a csata hevében nem kell ezzel foglalkoznunk. Ezután jelöljük ki a Rally Pointokat (ahová a gyárból kijövő egységek mennek). Amint vannak már az adott típusból kész példányok, fejlesszük őket veteránná vagy elitté, hogy ezzel is növeljük hatékonyságukat.

**3. TIPP** Amennyiben van szövetségünk (gépi, emberi), készítsünk a War Plannerben haditervet, jelöljük ki a célt, a célterületet, illetőleg azt, hogy melyik útvonalon közelítsék meg a csapatok. Küldjük el, és – hogyha szövetségünk elfogadta, akkor – indítsuk a határ felé csapatainkat, feltéve, hogy összegyűlt a kellő nagyságú sereg. Lehetőleg szoros összhangban csináljuk szövetségünkkel a csapatfelvonultatást, és több oldalról. (Gépi szövetség esetén elég véletlenszerű a támogatás, úgyhogy ha nagyon nem jön, akkor ne is várjunk rá, mert nem fog később sem segíteni.) Miután seregeink ugrásra készen állnak, kapcsoljuk be a kombinált támadás módot, és szép kényelmesen jelöljük ki minden egységnek a megtámadandó célját. Ha ezután kattintunk, akkor mindenki egyszerre indul el, és nekünk nem kell benevezni a gyorsasági klickelő bajnokságra. Ha elég nagy erőt vonlattunk fel, és jól megterveztük a támadást, akkor a győzelem sem maradhat el.





**Nulla forintért luxus notebook?!**



- 15.1" XGA kijelző, Radeon 9700 grafika
- Intel Pentium-M Centrino processzor
- 512 MB RAM, 60 GB merevlemez
- WLAN 54Mbit vezeték nélküli hálózat
- DVD író

**0 Ft + 11,759 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK** THM: 26.78%

A SULINET keretein belül Önnek 60,000 Ft visszajár!  
Windows XP Home és Gericom notebook táska ajándékba!

**GERICOM EGO**  
239,900 Ft

Nem kell lemondania a felsőkategória luxusáról, ha nulla forint kezdőbefizetéssel szeretne már ma hazavinni egy igényes kivitelezésű, pillékönnyű noteszgépet, amely sorra nyeri a tesztek.

A megerősített magnézium házas gép Intel Centrino technológiát használ. WireLess LAN segítségével bármely vezeték nélküli hálózathoz csatlakozhatunk.

A 4in1 kártyaolvasó azonnal fogadja digitális fényképezőink adatait, a nagysebességű DVD író 4.7GB adatot archiválhat, vagy játszva elkészítheti saját DVD házi mozinkat is. A 15" kijelző vékony keretével, elegáns és könnyed benyomást kelt.

Az extra csendes hűtési rendszer hatékonyan végzi a dolgát, így a gép meglepően halkán és alacsony hőmérsékleten üzemel.

Ne feledkezzünk el az ATI 9700-as grafikus kártyájáról sem, mert ezzel minden grafikus alkalmazás és játék program a jelen technika csúcsebességével futhat.

Fontos tudni, hogy a gép igen hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezik, ezért akkumulátoros használat esetén bőven van időnk egy DVD film végignézésére, majd a munkánk befejezésére is!

- 15.1" XGA (1024x768) kijelző
- Intel Pentium-M 705 processzor, 1500MHz / 1024kb cache
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- DVD +RW író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM +TV-OUT
- Wireless LAN (802.11b/g)
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port, PCMCIA csatlakozó
- 4in1 memória kártya olvasó
- Külső párhuzamos monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- 329 x 280 x 32mm, 2.9kg
- GERICOM hordtáska ajándékba!
- Windows XP HOME, PowerDVD5, Pinnacle Instant CD/DVD 8SE



**EXTRA kiépítés:**  
269,900 Ft  
(37,375 Ft + 11,764 Ft / hó)

- 15.1" XGA (1024x768) kijelző
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz / 2048kb cache
- 1024MB DDR RAM
- 80GB UDMA merevlemez



**37,488 Ft + 13,230 Ft / hó**  
**BUDAPEST BANK** THM: 26.78%

**GERICOM 42" PLASMA GTV4211**  
299,900 Ft

Ezt a mindössze 8,8 cm mély plasma képernyőt most szenzációs áron kínáljuk Önnek, amelyet igen kedvező hitel konstrukció tesz még elérhetőbbé!



**0 Ft + 2,654 Ft / hó**  
**BUDAPEST BANK** THM: 26.78%

**ACOMP XPLOERER multimédia PC**  
55,555 Ft



**MSI MEGASTICK 256 MB**  
13,992 Ft

Másolja fel kedvenc zenéit a MEGASTICK memóriájába, és bárhova is utazik, a lehető legkisebb helyen tárolva azonnal meghallgathatja a számokat. A kiváló minőségű fejhallgató és a beépített FM rádió szintén a készülék tartozéka. A sokoldalú MEGASTICK-et használhatjuk diktafonként és memória kulcsként is. Az elegáns dizájn és az elbűvölő forma mindenkit magával ragad.

USB 2.0 512 MB Pendrive memóriakulcs: 6,992 Ft  
Intel® Pentium® 4, 2800MHz, FSB533 Prescott: 23,992 Ft **AKCIÓ!**



## 2 vadonatúj GERICOM notebook, 0 forint kezdőbefizetéssel

# GERICOM

Intel Centrino technológia

15.1" XGA kijelző

DVD író (8.5GB double layer)

### GERICOM BELLAGIO

319,900 Ft

Mobilitás és modern kiépítés kiváló áron.

A GERICOM BELLAGIO igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhoz képest jelentősen kedvezőbb áron! Intel chipset és Intel Centrino technológia, villámgyors legújabb generációs DVD író, bőséges memóriakapacitás és ergonomikus kialakítás.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb.

- 15.1" XGA (1024\*768) kijelző
- Intel Celeron-M 340 processzor, 1500MHz
- Intel 852GM/GME chipset
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- Intel® Extreme Graphics 2, max: 64MB memory + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port,
- MiniPCI csatlakozó
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326 x 277 x 36mm, 2.7kg

**0 Ft + 6,269 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK** THM: 26.78%

GERICOM  
mobile world

### GERICOM SUPERSONIC PCI-E

319,900 Ft

Ez a rendkívül attraktív gép a GERICOM vezető típusa. Minden technikai újdonság megtalálható benne, amire csak szükségünk lehet. Az Intel villámgyors és alacsony energiaigényű processzora, a SONY által bevezetett X-Black extra ragyogó képernyő, az egyik leggyorsabb grafikus kártya, a GeForce Go 6600, DVD író, több órás akku idő és minden munkára elegendő 80GB merevlemez. Természetesen beépített WLAN (vezeték nélküli) hálózati kártyával és memóriakártyáinkat olvasó 5in1 kártyaolvasóval is fel van szerelve. Ultra vékony kivitelben (28mm) és kategóriájában belül a legkisebb súllyal várja Önöket.

- 15.4" WXGA (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1730MHz
- Intel 915PM chipset
- 512MB DDR2-533 RAM
- 80GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- nVIDIA GeForce Go 6600
- 128 MB DDR3 PCI-Express
- S-Video kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Gigabit LAN 10/100/1000Mbit
- Intel PRO/Wireless LAN 2915 a/b/g
- FireWire IEEE1394
- 4x USB v2.0 port
- Infra port
- AC'97 2.1, SPDIF
- 5in1 kártyaolvasó (XD/MMC/SD/MS/MS Pro)
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 363 x 266 x 28mm, 2.75kg

Windows XP Home Edition

GERICOM  
mobile world

Windows XP Home SP2, Power DVD Soutlion ajándékba!

**0 Ft + 15,681 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK** THM: 26.78%

ACOMP PÓLUS CENTER  
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel.: Fax: 419-4091, 419-4092  
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST  
1134 Budapest, Róberti károly krt. 68.  
Tel.: Fax: 338-5647, 338-5648  
Nyitva: H-P: 9:00 - 17:00, Szo-V: Zárva

ACOMP  
Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gericom termék honlapunk: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)

ACOMP  
Az ACOMP Kft.  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Korábban érzékelhető volt egyfajta sejtelmes előzengése a közelgő E3-as kiállításnak, ahol nem kevésszer mutatott be újdonságot az ATI, avagy az NVIDIA csapata. Idén ez a várakozás nem annyira lázas, legalábbis PC-s fronton nem. Konzol fronton annál érdekesebb lesz a meglepetés, lévén bemutatják az új generációs Xbox és Playstation rendszereket melyekben pedig pontosan ettől a két cégtől származnak megoldások. Ne szaladjunk azonban ennyire előre, szorítkozzunk aktuális tartalmunkra. Főleg azok számára próbáltunk ezúttal utmutatót készíteni, akik a közeljövőben szeretnének újkori memóriákat, esetleg csúcskategóriás VGA kártyákat vásárolni. Fényt derítünk továbbá arra is, hogy miként lehet ingyenes, vagy legalábbis nem túl drága fórumot indítani a weben, sőt az is kiderül, hogyan tudjuk a jelenleginél sokkal biztonságosabbá tenni adatainkat.

**ZeroCool**

## Üzemanyagcellás notebook?

165 évvel feltalálása után az üzemanyagcella frissnek és fiatalosnak tűnik, s a sok pletyka után végre megérkezett a PC-s világba is, sőt az egyik legfontosabb fejlesztés manapság, hiszen a notebookok használatának időtartamát mindenféleképpen növelni kell: a jelenlegi „klaszszikus” akkumulátorok kora lejárni látszik. Viszont mind a mobiltelefonoknak, mind a notebookoknak egyre több energiára van szüksége, így érdemes volt elővenni egy „régit” technológiát. A Sanyo és az IBM hibrid megoldásának lényege, hogy egy külső üzemanyagcella segítségével a notebook saját aksiját lehet pihentetni, míg a cella 8 órán át működtetheti a gépet. Az első hírek szerint a cella nem túl kicsi, sőt, egyelőre nem lehet tudni, hogy a metanollal működő készüléket valaha is felengedik-e bármelyik légitársaság gépére, illetve arról sincs hír, hogyan lehet majd utántölteni – metanollal.



## Érzelmes robotkutya



A számítógépes kutyák készítőinek fantáziája végtelen, így készülhetett el az új, interaktív Sega iDog, amely nem más, mint egy zenei robot. Érzékeny arra, hol nyúlunk hozzá: mozgatja a fejét és a füleit, és a LED-jeinek színe is változik hangulatától függően (sőt más és más zenét is játszik ilyenkor). Ez önmagában persze még nem nagy dolog (bár a farkát ne huzigáljuk, mert akkor vérvörös LED-eket kapunk). Az érdekesség az, hogy a kiskutyát egy iPodhoz lehet kötni, hiszen így le tud játszani számokat, sőt még mikrofon is található rajta. Magyarországi bevezetéséről egyelőre nincs hír.

## Ismét nő a PC-s piac!

Az IDC felmérése alapján ismét optimisták lehetnek a PC-k gyártói: az erős nemzetközi kereslet növekedésben tartotta a piacot. S mindez az EMEA (Europe, Middle East, Africa – azaz Európa, Közel-Kelet és Afrika), illetve a latin-amerikai régióknak köszönhető, amely tájakon annyira megnőtt a kereslet új gépekre, hogy 2005 első negyedévében 46,2 millió gép kelt el (ami 10,9 százalékos növekedés az előző év hasonló időszakához képest). Az EMEA-régió ebből 15 százaléknyi részesedéssel büszkélkedhet, ami legfőképpen a hordozható PC-k iránti kereslet megnövekedésének köszönhető. Ezzel szemben az USA „csak” 6,5 százalékkal nőtt. A nagy gyártók listája: Dell (8,7 millió PC), HP (7.1 millió PC). IBM (2.3 millió PC).





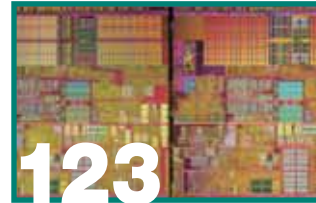
# 114

**DDR2-es memóriák**  
Öt páros 533-on



# 118

**Grafikus legek**  
AGP-s csúcsmodellek



# 123

**Dual Core és 64 bit**  
Megtalálták a megoldást

## AZ ÚJ NETSCAPE ÚJRA TÁMAD

Valaha piacvezető volt, mostanra csak folyamatos hibajavításokkal „tengődik”. Ez a Netscape böngésző, amelynek az internetes forradalom is köszönhető. Most vissza akarnak térni a küzdőterre a jelenlegi két vezető böngésző, az Internet Explorer és a Mozilla FireFox legjobb tulajdonságait összegyűrve. Képes az IE ActiveX-es tulajdonságaira ugyanúgy, mint a FireFox biztonságosabb böngészésére (hiszen beépített FireFox motorral rendelkezik). Mindemellett azért van még hova fejlődni, hiszen beépített szolgáltatásai mind a tulajdonos, AOL érdekeltségi körébe tartozó honlapokra ugranak, és a keresés is csak a saját motort használja. Mindenesetre új, minőségi versenytárs lép a böngészőpiacra (s akkor még nem is említettük az Opera 8.0-t).



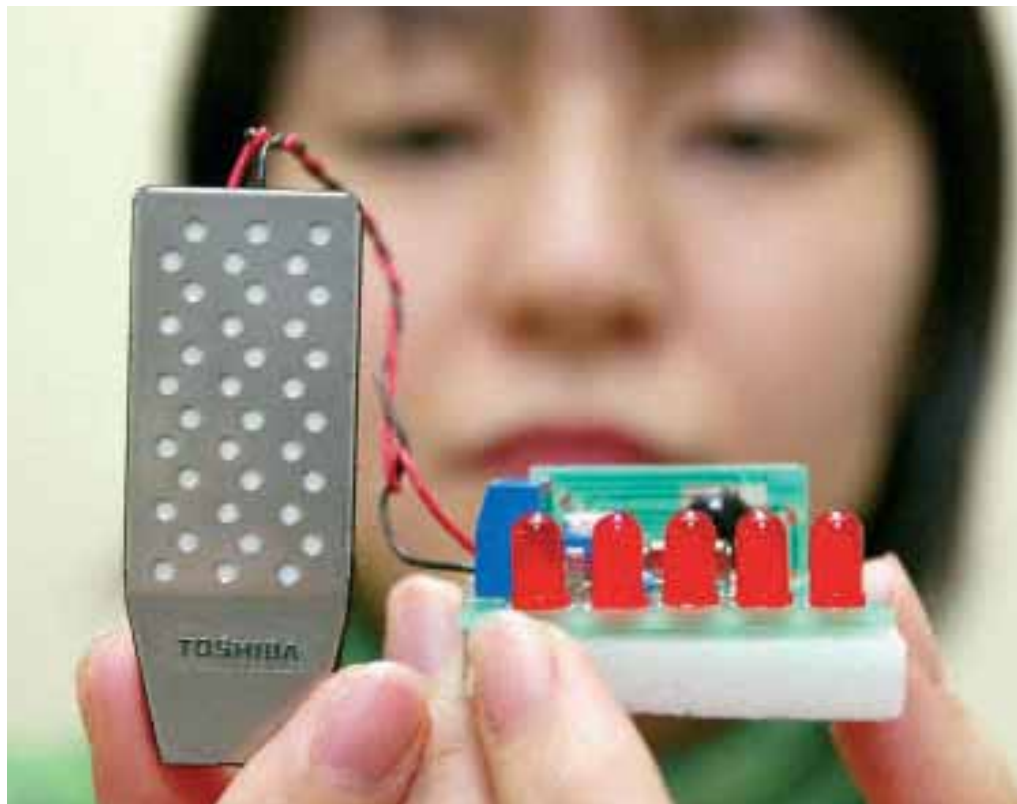
## MiniDisc meghajtó PC-hez

Őszintén szólva nem tudjuk, erre miért pont most volt szükség, de maradjunk a tényeknél. A Sony olyan, USB-re köthető HI-MD-s meghajtót dobott piacra, amely segítségével nemcsak zenét, hanem adatokat is lehet tárolni egy HI-MD technológiájú lemezen (1 gigás). Természetesen kompatibilis a régebbi MiniDisc formátumokkal is, PC-nk segítségével akár MP3 formátumból is írhatunk rá audiót, és hasonló okosságokat is tud. Természetesen cserélhető külső borítással rendelkezik, hogy minél szebben illeszkedjen PC-nkhez. Magyarországi bevezetéséről egyelőre nincs hír, ára Japánban mintegy 15 000 jen (azaz 27 ezer forint).

## Egyperces aksitöltés

A Toshiba új generációs lítium-ion akkumulátorokat jelentett be, amelyek segítségével a feltöltési procedúrát lehetne drasztikusan megrovidíteni. A cég szerint az aksi tárolókapacitásának 80 százalékát akár egy percnél kevesebb idő alatt is fel lehet tölteni. Egyelőre más technológiai részleteket nem lehet tudni, csak annyit, hogy „nano-részecskék használata a negatív elektród körül megelőzendő a szerves folyékony elektrolitek létrejöt-

tét töltés közben”. A technológia várhatóan 2006-ban debütál, elsőként autós alkalmazásokban, hibrid gépkocsiknál, és a gyártó állítása szerint 1000 töltés/kimerülés esetén veszít csak 1 százalékot töltöttségi képességéből. Teljes töltéséhez „néhány percre” van csak szükség. Reméljük – a gépkocsik mellett – ez a technika PDA-kban, notebookokban és mobiltelefonokban is hamar megjelenik.



www.gamestar.hu | 2005. május

## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Megjelent** az Opera böngésző legújabb, 8.0-s változata. A rengeteg biztonsági, sebességbeli, megjelenítési újdonságot tartalmazó program windowsos és linuxos változata is letölthető.  
[www.opera.com](http://www.opera.com)

→ **Az igen népszerű** (135 millió felhasználó) MSN Messenger is új változathoz érkezett. A 7.0 rengeteg újdonsággal rendelkezik: chat, online beszélgetés, videocsevegés, kézírás, totális testreszabhatóság jellemzi. Innen tölthető le:  
[messenger.msn.com](http://messenger.msn.com)

→ **Új változattal** jelentkezett a jópofa MP3 mixerprogi, a MobileDjMixerPro. Az 1.03 a már jól ismert keverési tulajdonságok mellett már karaoke képességekkel is rendelkezik.  
[www.mobiledjsoftware.com](http://www.mobiledjsoftware.com)

→ **Sokan**, akik audió CD-eket írnak, megkedvelhették a Burrn nevű programot. Nekik jó hír, hogy 1.13-as új változata immáron elérhető, amely ingyenes, és az 1.12 számtalan hibáját kijavították benne.  
[www.burrn.net](http://www.burrn.net)

→ **Azoknak**, akik fodrászhoz menetel előtt ki szeretnék próbálni, milyen frizura állna nekik a legjobban, bátran ajánlhatjuk a Hair Pro 2005 legújabb, v10.0-s változatát, amely nem más, mint egy virtuális fodrászat.  
[www.visualmusic.com](http://www.visualmusic.com)

→ **Bár egyre jobb** és megbízhatóbb a Windows (*mik ki nem derülnek - ender*), azért még manapság is okozhatnak gondot el nem távolított regisztrációs bejegyzések. Ezeket segít a RegCleaner SE v2.08, amely gyorsítja és biztonságosabbá teszi a Windows működését.  
[www.tweaknow.com](http://www.tweaknow.com)

→ **Az ICQ** sem akar lemaradni az azonnali üzenetküldő rendszerek versenyében. 5-ös változatának legújabb verziója, az 5.04 is letölthető immáron.  
[www.icq.com](http://www.icq.com)





## Rövid hírek

### H A R D V E R

#### → Egyre népszerűbbek

manapság a notebookok. Az MSI új Mega Book S270-e AMD Turion 64 technológián alapul, AMD Turion 64, AMD Athlon 64 és AMD Sempron processzorokat fogad, és beépített Wi-Fi-s kapcsolattal rendelkezik. Mindösszesen 1,8 kilogramm súlyú.

[www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

→ **A hazánkban** kevésbé ismert Foxconn új alaplapot jelentett be, a Foxconn 955X7AA-8EKRS2-t. Az Intel 955X chipkészlettel szerelt lap 64 bites, kétféle processzortámogatással és ECC DDR2 667 megahertzes memóriátámogatással rendelkezik.

[www.foxconn.com](http://www.foxconn.com)

→ **Az Edge** Tech új, külső tárolóegységet mutatott be. A mind USB 2.0-s, mind FireWire csatlakozóval rendelkező külső alumíniumházban 400GB-os merevlemez található, de persze elérhető kisebb kapacitással is.

[www.edgetechcorp.com](http://www.edgetechcorp.com)

→ **A GigaByte** új alaplapot jelentett be GA-8N-SLI Royal néven, amely egy igencsak jól húzható, Intel alapú full extrás megoldás. Legfőképp teljesítményre éhes és tehetős gamereknek szánják.

[www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

→ **A Corsair** új memóriamodult dobott a piacra, amelyet kimonodottan nForce4 SLI Intel Edition chipkészletre fejlesztettek. 675 megahertzen képes futni 3-2-2-8-1 időzítéssel 2,1 volton.

[www.corsairmemory.com](http://www.corsairmemory.com)

→ **Az ECS** új, ATI RS-400 chipkészlettel rendelkező alaplapot mutatott be. Az ECS RS400-A Pentium 4 LGA 775 tokozású processzort fogad, s PCI-Express buszt használ.

[www.ecs.com.tw](http://www.ecs.com.tw)



## PC-s billentyűzet mint lakóhely

Bizony, bizony, bármennyire is furcsán hangzik, a PC billentyűzete nem egy élőlénynek maga a mennyország. Olyan baktériumokról van itt szó, amelyek akár 24 órán át is élhetnek a billentyűzetben, megfertőzve a felhasználók kezeit, mutatta ki egy felmérés, amelyet egy chicagói kórházban végeztek. Maga a jelenség főleg a kórházakban veszélyes, ahol az orvosok, nővérek kezeire könnyedén rákerülhetnek olyan fertőzések, amelyekkel az egyébként is beteg embereket továbbfertőzhetik, teljesen akaratlanul. A kísérlet során a billentyűzeteket három baktériumfajjal fertőzték meg, és kiderült, hogy ezek több mint 24 órán át képesek élni. S mivel a billentyűzetet nehéz tisztítani, így a jó tanács mindenre igaz: mossatok kezet a billentyűzet használata után (is), hiszen nem lehet tudni, ki/mi lakik benne.

## Papíróra

Megjelent a világ első, elektronikus papíron alapuló órája. A Seiko Epson és az E-Ink közös fejlesztése érdekes új forradalmat indíthat el, hiszen az elektromos papír egész felületén bármilyen információ megjeleníthető: nagyon kevés áramot fogyaszt, nincs szükség háttérvilágításra.



## Ruby, a kicsi Tablet PC



Az IDF Japan 2005 rendezvényen mutatták be Rubyt, aki/ami nem más, mint egy ultrakicsi Tablet PC, amelyet PDA-billentyűzettel építettek egybe. Pentium M ULV 600 processzor működteti, rendelkezik érintőképernyővel, Windows XP Tablet Edition operációs rendszer fut rajta, és mindösszesen 45 deka. Megjelenéséről egyelőre nincsenek hírek, de az tény, hogy érdekes mérnöki bravúr a kis masina.

## TRANZISZTORREKORD

Na végre! Már hónapok óta nem tudtunk beszámolni új sebességi csúcstról a tranzisztorok világából, így most öröm a háznál: megvan az új rekord! Az Urbana-Champaignban található University of Illinois mérnökei áttörték a 600 gigahertzes sebességi határt egy új, indium foszfid és indium gallium arzenid alapú tranzisztor-alkatrészzel, így az álmohatár, az 1 terahertzes tranzisztor immáron elérhető közelségbe került. A kis ketyere egészen pontosan 604 gigahertzen futott. A dolog lényege, hogy magasabb frekvenciákat képes kezelni a kevésbé sűrű alapanyag. A gyorsabb tranzisztorok gyorsabb számítógépeket, rugalmasabb zsinór nélküli kommunikációt és hatékonyabb elektronikus harci eszközöket eredményezhetnek.



## BILL GATESKEEPER JÁTÉK!

Informatikai biztonsággal kapcsolatos nemzetközi erőfeszítések részeként a Microsoft elindítja 19 európai országot érintő online kvízzjátékát, a Gatekeeper Tesztet. A verseny célja, hogy felhívja a figyelmet az informatikai biztonság területének fontosságára, valamint lehetőséget nyújtson a biztonsági szakembereknek tudásuk összemérésére, ismereteik bővítésére. A hazai versenyzők közvetlenül a magyar nyelvű oldalon, a [www.gatekeepertest.hu](http://www.gatekeepertest.hu) címen regisztrálhatnak.


www.hpcstore.hu

**Telemat Informatikai Kft.**  
 1085 Budapest József krt. 52-56  
 459-2070  
 1094 Budapest Tompa u. 15  
 455-0397

**Sulinet expressz**  
[www.telemat.hu](http://www.telemat.hu)

**AOpen, Linksys, Acer, ViPower**  
 termékek teljes választéka

Tetszőleges konfigurációk, alkatrészek forgalmazása, szaktanácsadás, átépítés, szervíz





## AeroPower

ATX tápegység

Titanium bevonat  
Ventilátor, Szuper Halk 22dB  
Összes csatlakozó UV aktív  
Kék UV aktív kábelharisnya  
Túlfeszültség Védelem  
Túláram Védelem, Rövidzár Védelem  
AKTÍV PFC

350W / 450W / 550W

7.450 | 9.950 | 12.830,-+áfa

# Aero



## AeroEngine JR

ATX torony ház

Helyek: 4X5.25", 2X3.5" belső: 6X3.5"  
Méret: (H\*S\*M)=430X200X440mm  
Dual USB2.0, IEEE 1394 Firewire,  
Audio&Speaker, Ventilátor vezérlő  
1x12cm 4B LED ventilátor az előlapon  
8cm 4kék LED-es ventilátor  
+ T3 védőrács az oldallapon

9.190,-+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 kifizert. 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.

7.370,-+áfa

## GT-1000

Processzor hűtő

AMD: Athlon XP 3600+ és felette, Athlon 64  
Intel: P4 socket 478 3.8Ghz és felette

Ventilátor:  
Levegő szállítás: 37 CFM  
Fordulatszám: 1.800 RPM  
Zaj: 20.62 dBA  
Csapágyazás: csúszó

Hűtő:  
3x6mm-es hővezető csövek  
Aranyozott bordák (36db)  
Méret: 91.5(H) x 50(SZ) x 0.3(vastagság)  
Aranyozott hűtendő felület



7.000,-+áfa

## DDR Memóriák



400MHz-550MHz-ig  
DDR - DDR II memóriák  
Örökélet garancia  
CAS 2.5 6-3-3  
Dual Channel Kit

256MB 400MHz Value

5.850,-+áfa



667MHz

## DDR II Ultra

# GEIL

- PC5300 667MHz
- CAS 3-4-4-8
- 64x8 DDR2 FBGA chip
- 240tűs, Non-ECC, Un-buffered DDR2 SDRAM DIMM
- Narancs színű alumínium hűtőborda
- 6 rétegű ultra alacsony zajszintű árnyékolt PCB
- Igényes kiserelés
- Üzemi feszültség 1.8 - 2.4V

2x512MB

49.400,-+áfa



## modding

Kiváló minőségű PC kiegészítők és  
"modding" termékek



Neon szalag



UV aktív ATA



Világító bill.



Ventilátor rács



"Folyékony" fény

## Univerzális "Window kit"

Meglévő számítógépházunk  
oldalajába illeszthető plexi ablak

1.200,-+áfa



## Neoncsövek széles választékban

Piros, kék, zöld, UV

970,-+áfa



## termékek

Alberion  
ventilátorszabályozó

5.130,-+áfa



4.460,-+áfa

## Propus 3,5"

7 az 1-ben kártyaolvasó  
kék, sárga, fekete, ezüst előlap

## Lightmouse

optikai, USB / PS/2  
minőségi, igényes kivitelezés

2.490,-+áfa



### Partnereink:

Digitalmind Hungary Kft.  
1132 Bp. Kresz Géza u. 21. Tel: (1)-236-06-98

Szilícium Elektronika Kft.  
1085 Bp. Ulloi u. 2-4. Tel: (1)-266-17-63

OOPS Kft.  
1214 Bp. Rákóczi Ferenc út 154/170 Tel: (1)-278-04-92

Flash-Com Kft.  
1165 Bp. Emma u. 2. Tel: (1)-407-15-00

Flash-Data  
1042 Bp. Árpád út 90-92 Tel: (1)-360-06-39

Extrém PC Kft.  
1039 Bp. Madzsar J. u. 6. Tel: (1)-244-02-13

Leonardo Team Kft.  
7400 Kaposvár, Irányi Dániel u. 3. Lem. Tel: (82)-412-965

Egri Ászok Kft.  
3300 Eger, Deák Ferenc út 49. Tel: (36)-412-577

Karakter Számtech. Kft.  
5000 Szolnok, Szapáry út 6. Tel: (56)-420-067

Omikron-Computer Kft.  
4026 Debrecen, Zúgó u. 3. Tel: (52)-412-022

Ynet Kft.  
8800 Nagykanizsa, Fő u. 7. Tel: (93)-536-080

Dombó-Ware Számtech. Bt.  
7200 Dombóvár, Dombó Pál u. 18/B Tel: (74)-467-038

UnderGround Computer  
Bp. József krt 9. Tel: (1)-266-46-12

### Viszonteladók:

Be-Va Chip Kft.  
1201 Bp. Kossuth Lajos u. 31/B Tel: (1)-287-82-30

HRP Hungary Kft.  
1133 Bp. Véső u. 7 Tel: (1)-452-46-00

### Kiemelt Partner:

Ceo Számítástechnikai Kft.  
9700 Szombathely, Széchenyi út 4-6 Tel: (94)-330-900

### Importőr:



### Webáruházak:

boltbazis.hu  
Tel: (30)-474-12-82  
www.boltbazis.hu



Computermode  
1164 Bp. Csa u. 29. Tel: (1)-400-19-21  
www.computermode.hu



CoolComp Online Áruház  
Tel./Fax: (1)-886-73-83 Shop:  
www.coolcomp.hu



1144.Rátót u. 18-20  
Tel: 801-9800 Fax: 801-9801  
point@flash.hu www.flash.hu

A hirdetésben feltüntetett árak átlagárak jellegűek, az árak nem tartalmaznak. A hirdetésben szereplő képek csak illusztrációk.



## Mobilhírek

### Alfa-hullámokkal erősít a Samsung

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

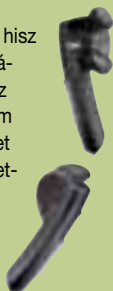
Igen, igen. Ez nem elgépelés és nem is áprilisi tréfa. A Samsungnak nem elég az eddig besöpört megannyi díj, most egy teljese új területre merészkedik. A forgalomba hozott új Samsung SCH-S350 telefon nem a megapixelével hódít, sokkal érdekesebb szolgáltatást kínál a leendő tulajdonosoknak. A beleépített mikro adóegység alfa-hullámokat képes kibocsátani, ami a feltaláló állítása szerint frissíti az ember memóriáját, sőt a hullámok növelésével fokozhatjuk a memóriánkat is. Na ezek után mondja valaki, hogy káros a mobiltelefon!



### A világ legkisebb....

[www.phonemag.com](http://www.phonemag.com)

Talán már egy önálló rovatot is indíthatnánk a fenti kezdéssel, hisz minden hónapban érkezik valami világszenzáció. A miniatürizáló örület ezúttal a mobiltelefonos headsetek gyártóit érte el. Az új, Flamingo névre keresztelt Bluetooth-os headset család nem csupán a világ legkisebb, de egyben legkönnyebb fülese címet is birtokolja. Az elemekkel együtt 10 grammos készülék hihetetlenül parányi, egy apró csipetítővel marad a fülön. Ráadásul a nagytestvéreket készlenléti időben is alaposan felülmúlja, hisz 10-12 órás működést tesz lehetővé egyetlen töltéssel.



### Ingyen beszélgetés a Motorolával

[www.skype.com](http://www.skype.com)

Valami egészen újszerű gondolattal állt elő a világ egyik nagy mobiltelefongyártója. Tervei szerint az új mobiljaiba és PDA-iba bekerül az egyik legnépszerűbb hangkommunikációs program, a Skype. A megkötött szövetség keretén belül megkezdődött a mobil Skype fejlesztése. A dolog igazi érdekessége, hogy elméletileg innentől kezdve nem is kell majd a hagyományos telefonbeszélgetéseket igénybe vennünk, hiszen a Skype szolgáltatása teljesen ingyenes. A szolgáltatónál csupán GPRS-re vagy más adatkapcsolatra kell előfizetnünk. Aki sokat beszél telefonon, annak ez mindenképpen nagy előnyt fog jelenteni, hogy „ingyen” telefonálhat egy másik motorolással. Más kérdés, hogy a szolgáltatók mit fognak szólni a nulla forintos percdíjhoz.

### TV-zzünk mobilon

[www.mobilereview.com](http://www.mobilereview.com)

A mobil TV-nézés gondolata nem újkeletű dolog. A már működő 3G-s rendszereken léteznek mobil csatornák, melyen különféle átalakított hang és képi anyagokat sugároznak az erre alkalmas telefonokra. Az viszont világújdonságnak számít, hogy IMB-1000 típusjelzésű készülék a hagyományos műholdas csatornákat is képes fogni. A futurisztikus elcsúsztatható dizájn mellett egy 16:9 arányú kijelzőt kapott, amittől még moziabb lesz az élmény. A készülék különben 100 megás memóriával is rendelkezik, illetve 2 megapixeles fényképezőjével kedvünkre kattintgathatunk. Lehet ennél több egy mobilban?



### Konzolt a mobilból!

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

Úgy tűnik, újabb örület vette kezdetét, ám szerencsére egyelőre tőlünk jó távol, Koreában zajlik a mobil/konzolforradalom. A Samsung új mobiltelefonjai igazi 3D-s játékokra lettek tervezve, hisz közel 1 millió polygont képesek kezelni. Ha pedig ez még nem lenne elég, a készítőik mindezt megfejelték egy extra tévés kimenettel is. A mobiltelefonot csak rá kell kötni a 110 cm-es plazmatévéinkre, és máris élvezhetjük a különféle játékokat. Csöndesen megjegyeznénk azért, hogy kíváncsiak vagyunk, vajon mi lehet olyan jó egy 240x320 pixel felbontású játékban...



### Wortex i-Pocket 200 Phone

Jó választás

Már jó néhány PDA-t bemutattnak Nektek itt a mobil rovatban. A mostani példányt viszont azoknak a figyelmébe szeretnénk ajánlani, akiknek elegendő van a zsebeket lehúzó megannyi kutyüdből. A Wortex PDA-ja nem csupán egy jól fejlett digitális zsebtitkár, de magában foglal egy komoly tudású háromsávú mobiltelefont is. Létezik persze számos ilyen hibrid PDA, de az i-Pocket 200 méretét tekintve messze a legjobb választás. Egyetlen hátránya van csupán a konkurens modellekhez képest, hogy egy kicsi antenna áll ki a tetején. Bár ez tulajdonképpen nem is akkora baj, hisz ezt saját tokjában, övre csipetve érdemes csak hordani, nem pedig zsebben, ami amúgy is kényelmetlen. A belsőt tekintve egy átlagos tulajdonságokkal rendelkező zsebtitkárról van szó. Az energiatakarékos, 200 megahertzes Samsung processzor mellett 64 megabájt memória teljesít szolgálatot, ami átlagos felhasználáshoz tökéletesen elég. A kijelző 4096 színben pompázik, a kontrasztot tekintve is átlagosnak mondható. Az i-Pocket nem tartalmazza a mostanság oly divatos fotóaparátot, viszont az SDIO bővítősínt képes GPS-es egységet, digitális kamerát és WLAN-os modult is fogadni. Azoknak ajánljuk, akik most akarják lecserélni mobiljukat, de nem szeretnék még egy plusz PDA-t cipelni mellette.



MK Trading  
[www.mktrading.hu](http://www.mktrading.hu)

86%

# MOBILVILÁG

## Motorola V3

Sovány sikervárományos

Bár szerkesztőségünkben csak Gyu kedveli teljes szívéből a Motorolát, komoly elismeréssel illetjük a cég új, igen elegáns és sok megoldással felvértezett modelljét. A V3 típusjelzéssel ellátott mobil egészen vékonyra sikeredett. Kinyitva még soványabb látszatot kelt, a súlya is teljesen elfogadható. Két kijelző található rajta, egyik belül (176×220 képpont), másik pedig kívül (96×80 képpont). Az igen finom alumíniumburkolat nagyban hasonlít a Nokia nemrégiben megjelent készülékéhez, noha ennek kidolgozása némileg más. A beépített digitális kamerájával VGA-felbontású képeket készíthetünk. MP3, illetve polifonikus csengőhangok lejátszására is alkalmas, a számítógéphez mini-USB-s csatlakozóval köthetjük. Súlya közel 100 gramm, ami ugyan még teljesen elfogadható, de bizony már komolyan érezhető a nadrágzsebben.



Motorola Magyarország  
[www.motorola.hu](http://www.motorola.hu)

92%

## Nokia 6230i

Kis lépés a Nokia számára

Néhány hónappal ezelőtt került a boltokba a Nokia 6230-as készülék, mely igen sok funkcióval lett felvértezve, mindemellett megfizethető és elegáns is egyben. Nem kellett sok, a cég máris bemutatta, majd piacra dobta ennek továbbfejlesztett változatát. Első ránézésre talán nem tűnnek fel az igazi érdekességek, de higgyétek el, van mire figyelni. Ha egymás mellé tesszük a két készüléket, azonnal látszik, hogy megváltozott a menüszervezet. Sokkal inkább felhasználóbarát és kezelhetőbb lett, nem is beszélve arról, hogy a kijelző felbontása is fejlődött (128×128 képpontból 208×208-ra). A beépített digitális kamera immáron 1,3 megapixeles, belső memóriája a korábbinak több mint ötszöröse (32 megabájt), és akár 512 megás MMC-kártyával is bővíthetjük. Dióhéjban ennyi, egyébként pedig egy valóban remek készülék!



Nokia Magyarország  
[www.nokia.hu](http://www.nokia.hu)

90%

## Spectec Wi-Fi SD-kártya

Zsinór nélkül

Mostanában egyre nagyobb teret hódít a WLAN. Persze érthető módon sokan nem akarják csak emiatt lecserélni jól megszokott okostelefonjukat, PDA-jukat. Létezik azonban egy jóval gazdaságosabb megoldás is, mint egy új készülék beszerzése. A Spectec Wi-Fi-s kártyája a világ legkisebb SD formátumú WLAN-eszköze címet birtokolja.

A hagyományos SD-s memóriakártya-méretű Wi-Fi-ből nem lóg ki fölösleges antenna, így nem olyan zavaró, mint az eddig kapható robusztusabb modellek. Használata igen egyszerű, mindössze gépünk SDIO-foglalatába kell behelyeznünk, majd a feltelepített meghajtóprogrammal azonnal csatlakozhatunk is az útbá eső hotspotokra. Másik jó hír, hogy ezért a WLAN 802.11b szabványú kis csodáért nem kell órási összegeket fizetünk, 22 900 forintos ára egy normál memóriakártyáéval vetekszik.



A  
**HÓNAP**  
kiegészítője

# Szoftverek

## Tekken rajongók figyelmébe

[my-symbian.com](http://my-symbian.com)

Lelkes Symbian programozók gondoltak a verekedős játékokon felnőtt felhasználókra is. A Martial Arts 3D meglepően szép 3D-s grafikával és egy tucat választható karakterrel kedveskedik nekünk.



## Sam Fisher már 3D-ben

[www.ngage.com](http://www.ngage.com)

Az N-Gage-tulajok ismét szétcsaphatnak a rosszarcú terroristák között. A Splinter Cell: Chaos Theory immár teljesen 3D-s, ráadásul co-op módot is tartalmaz. A demó miatt a fenti linken lehet kutakodni.

## Chateljünk mobilon

[wmirc.com](http://wmirc.com)

Az okostelefonok mostantól még okosabbak lehetnek. A wmIRC elnevezésű ingyenes applikációval például mobilunkon is csatlakozhatunk kedvenc chat-szobánkhoz, sőt akár mi is indíthatunk egyet.



# Piactér

A HÓNAP kutyúje



**ASUS WL-500G DELUXE**

Router

Ramiris | 06-1-888-3200 | Bevezetés alatt | www.ramiris.hu

Az ASUS hivatalos oldalán olvasható sorok szerint ez a kis router, avagy útválasztó a világ legokosabbja. Nos nem azért kezdjük el tesztelni, hogy igazat adjunk, vagy cáfoljuk a hardveróriás álláspontját, de tény, hogy valóban nem buta szerkezetéről van szó. Elvezetésében a WL jelző mutatja, hogy zsinór nélküli berendezésről beszélünk, melyek manapság egyre gyorsabban terjednek világszerte (jó, ha tudjuk, hogy egyértelműen erre vezet a jövő). Maga a készülék némileg természetesebb, mint egy szokványos ADSL-es modem, kialakítása igen elegáns, a szoba bármely pontjába elhelyezhető. Ha úgy tartja kedvünk, akár a falra is szerelhető, kis tartókapcsok segítségével. Legfontosabb tulajdonsága az úgynevezett Plug-n-Share technológia, amely teljes mértékben megegyezik a Microsoft által már évek

óta tuszkolt Plug and Play rendszerrel. FTP-s fájl-, nyomtató-, internet-, illetve webkamera-szerver is egyetlen perc alatt készíthetünk vele. A wireless lan kapcsolat egyik legnagyobb veszélye, hogy bizonyos rosszakarók akár egy másik szobából is próbálkozhatnak adataink elcsenésével. Ennek megelőzésére remek megoldásokat nyújtanak a beépített tűzfalas lehetőségek. Ezek konfigurálása ugyan igényel némi tapasztalatot, de nem vesztes megtanulni a kezelését. Árát figyelembe véve azt kell hogy mondjuk, hogy az ASUS ismét hozta a formáját – de hát, mint tudjuk, a minőséget bizony komolyan meg kell fizetni.

- ▶ **Plug-n-Share technológia**
- ▶ **Drága**



## ALBATRON K8ULTRA-U PRO

Alaplap

Flash-Point | 06-1-407-1500 | 22 860 Ft+áfa | www.flash.hu

Közismert, hogy csak alig néhány cég csinál alaplap chipseteket. Közülük legtöbbjük ismert, mindenki által nap mint nap hallott nevek, viszont például az a cég, amely erre a lapra is készített megoldást, itthon talán nem annyira ismeretes. Az ULI csapatáról van szó, akik az ideai CeBIT-en bizonyították, hogy legalább annyi alaplapra tették már fel őket, mint mondjuk az Intel chipeket (jó, persze ez erős túlzás, de akkor is látványos mennyiséget prezentáltak). Az ő álláspontjuk egyébként az, hogy csak és kizárólag AMD-s chipseteket készítenek. Az Albatron ezen alaplapja egy Socket 754-es megoldás, ami annyit tesz, hogy 64 bites processzorokat tehetünk bele. Egy egészen apró (bár nem mini) termékről van szó, melyen tényleg csak a legszükségesebb dolgokat találhatjuk meg. Egy AGP (8-szoros, maximum 1,5 voltos kártyához), 4 PCI-foglalat található rajta, továbbá IDE 1-2 és S-ATA rendszerű csatlók, illetve két memóriahely (266/333/400 megahertz moduloknak) is elfért rajta. A szokványos USB és integrált LAN (10/100), valamint



audió (6 csatornás) megoldások sem maradhattak el. Adataiból már rájöhettünk, hogy nem egy csúcstermékről van szó, ennek következtében azonban az ára eléggé kedvező. Noha itthon még csak bevezetés alatt van, remélhetőleg gyorsan elterjed. Tuningolni csak kicsit lehet, viszont semmi értelme, mivel úgyse tudjuk beletenni a mai trónkövetelőket. Új versenyző lévén, még sok érdekességet tarthathat ez a chipset, hamarosan egy nagyobb teszt keretében összevetjük az itthon fellelhető ULI alaplapokat.

- ▶ **A legtöbb gépházba befér**
- ▶ **Kevés memóriahely**



## INNO3D GEFORCE 6600 GT PCX

Grafikus kártya

Aqua Computer | 06-1-235-0684 | 40 250 Ft+áfa | www.aqua.hu

Ebben a hónapban csináltunk egy kisebb grafikuskártya-összeállítást, de azok résztvevői most inkább csak AGP-s megoldásokból válogattuk össze. Mindazonáltal miért feledkeznénk meg a PCI-X-es családról? Hát... nem tesszük ☺. Az Inno3D egyértelműen az elsők között dobja piacra az NVIDIA újabb és újabb chipjeire épülő termékeit. Természetesen a 6600-as GT változatból is készítenek kétféle, most pedig mindkettőt kipróbáltuk. Bármilyen meglepő, jelen pillanatban vajmi kevés különbséget lehet csak felfedezni a két különféle technológia között. Egyszer ez a gyorsabb, másszor az AGP-s, akárcsak a többi gyártótól származó termékek esetén. Akkor mégis miért érdemes PCI-X-eset venni? Nos, mert amint igazán beindul a piac, már úgyis csak ilyenek lesznek, és alaplapból is egyszerűbb lesz olyat találni, amelyikbe pont ezt a kártyát lehet beletenni. 6600 GT-hez képest igen csendesre sikerült ez a kártya. Egy eléggé visszafogott méretű ventilátor található rajta, a 128 megabájt memórián modulonként akad egy-egy kis



borda. Természetesen ez a kártya is fel van készítve az SLI-re, vagyis, ha kettőt veszünk belőle (persze megfelelő alaplap támogatás mellett), akár össze is kapcsolhatjuk őket. Dobozában a kártya mellett leírását, egy CRT/DVI- illetve S-Video/RCA-átalakítót találhatunk, közvetlenül a három lemez mellé. Ezeket a meghajtókat, a 3DMark 05-öt, illetve a Colin McRae Rally 04-et találhatjuk.

- ▶ **Nagyon csendes**
- ▶ **Gyenge bordafelszerelés**



## OMISYS 372+ MP3 PLAYER

Zenelejtsző

Bevezetés alatt | - | - | www.omisys.com

**M**int bizonyára tudjátok, idehaza is Dunát lehetne már rekeszteni a különféle MP3-lejátszókból. Van kicsi, nagy, olcsó, drága, és persze tömerdek olyan is, amelyekről még csak álmodozhatunk. Az itthon még nem annyira ismert OmiSys több érdekes modellt is bemutatott az ideai CeBIT-en, és mivel tudjuk, hogy komolyan kacsintgatnak a hazai piac felé, úgy gondoltuk, leteszteljük egyik terméküket. A 372+ jelzéssel ellátott csöppesség alapján véve egy USB-kulcs. A csatlakozót a tetején rejtették el, ezt egyetlen mozdulattal pattinthatjuk le róla. MP3, illetve WMA formátumú hanganyagot játszhatunk le vele, emellett adattárolásra és hordozásra is alkalmas. Ha akarjuk, diktafonként is használható, bár a 128 megabájt tárolókapacitás nem teszi lehetővé, hogy túl sokat rögzítsünk. A kéken pompázó kijelzőjén a számok címét és a főbb adatokat olvashatjuk le (például töltöttségi szint). Két igazán érdekes dolgot emelhetünk ki. Az egyik az USB 2.0-s csatlakozás, ezzel ugyebár elég gyorsan



meg lehet tölteni a lejátszót, illetve fontos, hogy az aktuális Windows operációs rendszer esetében még csak meghajtókat sem kell telepíteni, ha rádugtuk a gépre. Ezek apróságok, mégis olyan kényelmi funkciók, melyeket manapság már tényleg beletehetnének minden digitális lejátszóba. Remélhetőleg mihamarabb beindul a hazai forgalmazás, mert bizony igen kedvező áron juthatnánk hozzá...

- ↑ **USB 2.0**
- ↓ **Kevés tárolókapacitás**

4

## MSI 915P NEO2-54G

Alaplap

Expert Computer | - | 29 975 Ft+áfa | www.expert.hu

**G**yakorlatilag az alaplapok Cadillacjét köszönhetjük az MSI egyik új, PCI-Express rendszerre épülő megoldásában. Bár a chipset nem a legfejlettebb, tény, hogy minden megvan, amire szükségünk lehet. Hol is kezdjük? Nos, található rajta egy 16-szoros és két egyszeres PCI-E-s foglalatot, közvetlenül a három normál PCI mellett. Ezek alatt tetemes mennyiségű FireWire- és USB-csatolóknak szorítottak helyet. A jobb oldal alján helyezték el az IDE RAID és az S-ATA RAID típusú csatlakozókat. Feljebb tekintve látható a négy darab DDR2-es memóriafoglalat, melyekbe akár 4 gigabájtnyi, 533 megahertz modul is tehető. Az integrált gigabites hálózat, illetve a kiemelkedő, 7.1-es audió csatlakozók tovább színesítik az összképet. Az MSI már a kezdetek óta kiválóan szinkódolta termékeit. Ez annyit tesz, hogy az egyes foglalatok legtöbbször elkülönítik, ezzel segítve az összeszerelést. Ez jelen esetben is így van, a billentyű foglalatától a memóriáig mindennek megvan a szabványosított jelölése. Dobozában többféle kábel,



kiegészítő és processzorbölcső is található, ám az igazán kiemelendő érdekesség a mellékelt Wi-Fi csatlakozó. Az antennával és a PCI-os kártyával egy pillanat alatt kiépíthetjük az otthoni, zsinór nélküli hálózatot. Ennyi funkciót, és persze magát a megszokott MSI-s minőséget bizony meg kell fizetni, de mindenképpen megéri a pénzért – mellékesen jegyezzük meg, hogy még tuningolni is lehet, bár nem nagyon van rá szükség.

- ↑ **Wi-Fi**
- ↓ **Drága**

5

## LS 10 C

Zenelejtsző

For-Max Kft. | 06-1-342-6701 | 19 850 Ft+áfa | www.for-max.hu

Az LS 10 C flash memóriás MP3 lejátszó jó eséllyel pályázhat a vásárlók kegyeire a hipermarketekben, ugyanis az élénk színű piros-kék csomagolását teljesen magyarártották, így aki kicsit is járatos a számítástechnikában, az nyelvtudás híján is kiigazodik rajta. Számos funkciót kínál, ezek között természetesen legalapvetőbb az MP3 és WMA zenei állományok lejátszása. Képes megjeleníteni a számok szövegeit is, a kék háttérvilágítású grafikus, monokróm LCD-nek köszönhetően. A mellékelt mini USB kábel csatlakoztatása után elérhető a lejátszó memóriája a Sajátgépben, a zenék feltöltése közönséges állomány másolással lehetséges (USB 1.1 kapcsolat). Alkáli mini ceruzaelemről (AAA) vagy akkumulátorról táplálható a készülék, töltésre nem alkalmas. Hat előbeállított hangszín sablonból választhatunk, köztük találunk basszuskiemelést is. Ha megunnánk saját zenéinket, jól jön a beépített sztereó FM rádió, ebben lehetőségünk van elmenteni a kedvenc adóinkat is. A beépített mikrofon



segítségével rögzíthetünk fontos beszélgetéseket, akár több óras terjedelemben, ezek később a számítógépre áttöltve szerkeszthetők is. A 128 megabájt belső memóriával ellátott masina SD vagy MMC kártyával bővíthető igény szerint, így kártyaolvasóként és háttértárként rugalmasan alkalmazható. A készletben nyakba akasztós sztereó fülhallgató található. A lejátszás minősége – különösen az árhoz képest – meglepően jó.

- ↑ **Elfogadható minőség**
- ↓ **Gyenge kidolgozás**

4

## INNOAX INNOPOD IMX-D1

Zenelejtsző

Aqua Computer | 06-1-235-0684 | Bevezetés alatt | www.aqua.hu

**U**gyan még mindig leginkább grafikus kártyáiról ismeretes a mostanra már tényleg világhírű InnoVision, komoly gondot fordítanak egyéb piaci szegmensekre is. Néhány évvel ezelőtt megkezdtek az InnoAX család bevezetését, azóta már elég sok megoldás gurult le a futószalagokról. Az InnoPod sok tekintetben az Apple-féle sikerszériára, az iPod-ra hajaz. Tény, hogy nem annyira elegáns, némileg kevesebbet tud, viszont ehhez sokkal többen hozzájuthatnak viszonylag kedvező árfekvése miatt. Lényegében 4 gigabájt (mini merevlemez) lejátszóról van szó, mely minden fontosabb és ismertebb hangformátumot lejátszik. Ebben beletartozik természetesen az MP3, WMA, Wav, sőt még az OGG is. Beépített mikrofonja révén akár diktafonként is remekül használhatjuk, és lássuk be, amennyi tárkapacitása van, jó néhány órát rögzíthetünk akkor is, ha mondjuk 5–10 album már van rajta. Számítógépünkhöz nagy sebességű USB 2.0-s felülettel csatlakozik, ez már igen kellemes másolási sebességet jelent. Biztosan emlékeztek még a lemezes lejátszók egyik legidegesítőbb tulajdonságára

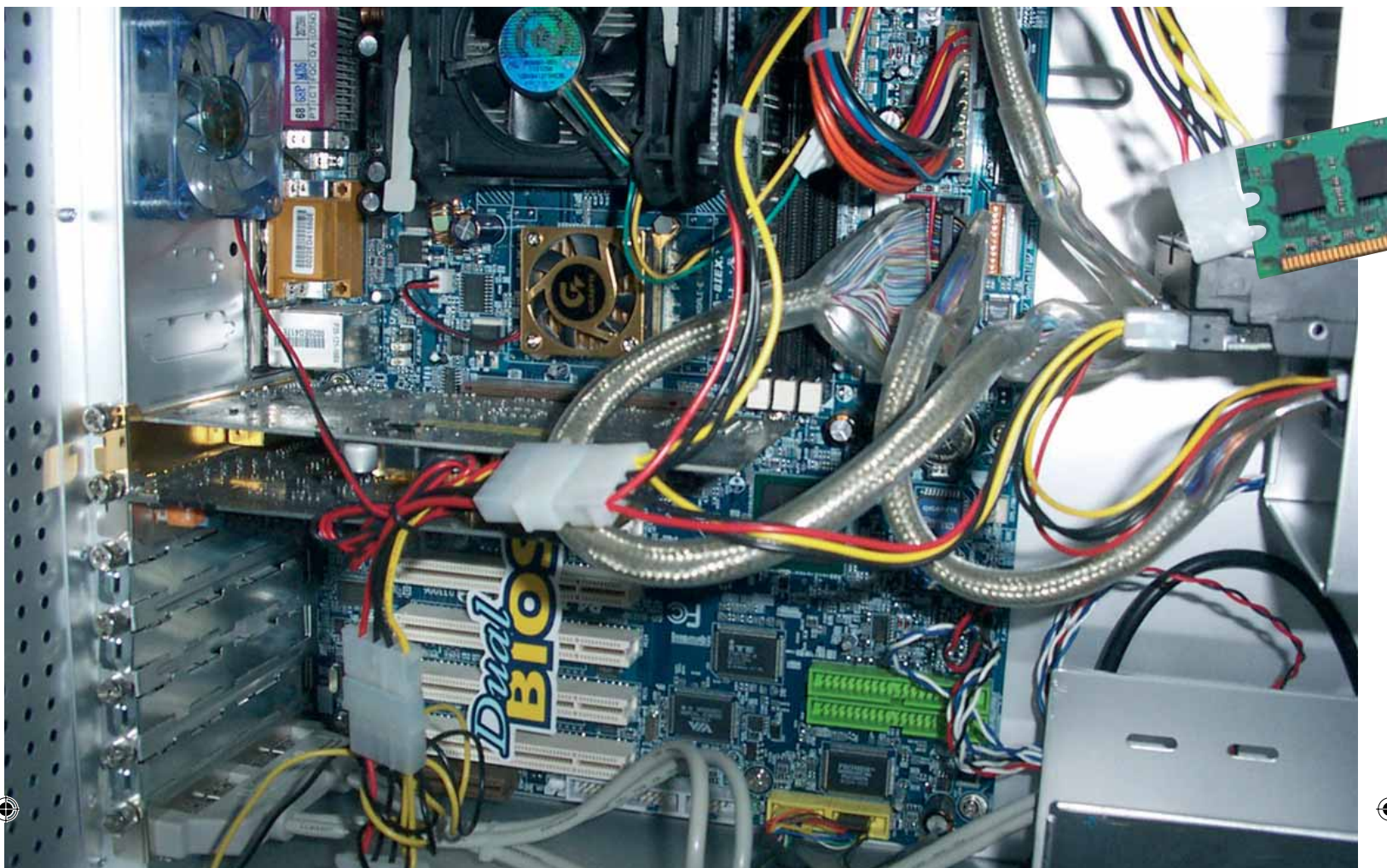


– rázkódástól bizony meg-megakadtak. Merevlemez egység lévén ez itt is előfordulhatna, hacsak nem lenne benne a 16 megás segédmemória. Ebben előretölti a zenét, és a rázkódás nem akasztja meg a lejátszást. Egy feltöltéssel körülbelül tíz órát képes üzemelni, persze ez a kihasználtságtól is függ. Hangzása kellemes, csak kidolgozásával lehetne vitába szállni.

- ↑ **OGG-t is lejátszik**
- ↓ **Kidolgozás**

4





ÖT PÁROS 533-ON

# MEMÓRIATESZT

A PCI-Express rendszerek terjedésével újfajta memóriamodul kezdett egyre népszerűbb lenni. Ez pedig az 533 megahertzen ketyegő DDR2, amely manapság a legolcsóbb és legelérhetőbb memóriatípus a PCI-X rendszereken. S mivel párban szép az élet (kihasználva a rendszer előnyeit), így minden gyártótól kettő ugyanolyan modellt vetettünk be.

**E**lőjáróban annyit máris megállapíthatunk: nem mindegy, milyen memóriát veszünk gépünkbe, hiszen valamennyi sebességnövekedést ki lehet préselni PC-nkből, ha megfelelő modulokat használunk. Ebben a cikkben 1 gigabájt memóriát (azaz 2 darab 512-es modult) teszteltünk: manapság új gépbe minimum ennyi illik. Nem volt célunk, hogy megszádjazzuk a memóriákat, így túlhűzést, vagy egyéb trükköket nem eszközöltünk. A lényeg az az, hogy a polcról levéve és az alaplapba behelyezve melyik teljesít jobban. Házi versenyünkben öt gyártó: az MDT, a Corsair, a G.EIL, a KingMax és a takeMS versenyzői léptek a ringbe.

114

## A teszteléshez használt benchmarkok

Ebben az esetben nem a klasszikusokat (3DMark, Aquamark és hasonló benchmarkos programok) használtuk, hanem kimondottan memóriák mérésére és vizsgálatára szakosodott progikát. A Performance Test 5.0 (továbbiakban PT5), a SiSoft Sandra legújabb változatának Cache&Memory Benchmarkját (továbbiakban Sandra), a Science Mark legújabb változatát (továbbiakban SM) és a RightMark Memory Analyzer 3.47-es változatát (továbbiakban RMMA). Az első három esetben, mivel átfogó tesztprogramokról van szó, csak a memória tesztelésére szolgáló részeket használtuk. Minden

tesztet három alkalommal futtattunk, és ezek átlagát vettük figyelembe a végeredménynél.

## Sandra, aki nagy blokkokat mozgat

A Sandra tesztmetódusa nagyobb-részt memóriablokkok mozgatására van kihegyezve. Ez főleg játékprogramoknál lehet nagyon fontos, hiszen textúrák, nagyobb adattömbök mozgatása igen fontos lehet egy-egy adott pálya sebességénél. (1. tábla) A táblázatból is látszik, hogy túl nagy különbségek nincsenek, az első helyezett Corsair a leglassabb takeMS-hez képest csak 13 százalékkal gyorsabb. A Corsair minden kategóriában elsőnek bizonyult. Meglepő

a KingMax magas blokkmozgatási sebessége, figyelembe véve, hogy a kombinált indexe a legalacsonyabb lett a mezőnyben.

## Science Mark, csak tudományosan

Ebben a rendszerben mindenféle cache-műveleteket mér a program, amelyhez érdekes „szimulációs” helyzetek is hozzájárulnak. Itt kilenc különböző módszert használtunk mérésre. (2. tábla) A tudományos(!) számolásoknál érdekes eredmények jöttek ki: a Corsair, a KingMax és az MDT teljesítménye csak hajszálra tért el egymástól, a Kingmax az egész „versenyt” kimagasló Compiler-értékével nyerte,

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





így aki fejlesztésre használja gépét, annak ilyen memóriát javasolunk. A táblázatból látható, hogy a három versenyző között alig van különbség, így akár holtversenyben is végezhetek volna az első helyen. A GEIL és a takeMS ezúttal lemaradt.

### Az ötödik teljesítményteszt

A Performance Test 5 más módszerrel közelít a memória mérésére, hiszen itt külön figyelik a cachelt és nem cachelt memóriát, illetve a kis blokkok allokációját és a memória írását is. Ebből is sok érdekesség kiderül. A program még pontozza is az eredményeket. (3. tábla)

A helyzet még bonyolultabb, mint az előbb, hiszen a különbségek még kisebbek, ezt nevezik célfotós versenynek, a KingMax 0,2 Passmarkkal és 1,3 Memory Markkal előzte meg a Corsairt. S még az utolsó GEIL is alig-alig maradt le. E teszt alapján szinte mindegy, melyik modul veszszük: majdnem teljesen egyformák a sebességek.

### A Jobb Mark memória-analizátor

Utolsó tesztünket egy igazi orosz csodafegyverrel, az RMMA-val végeztük. Ismét eltérő a teszt-metódus, így tovább tudjuk árnyalni a képet. Itt memóriablokkok sávszélességét vizsgálja a program: minimum, maximum és átlag byte/ciklust, illetve sávszélesség-sebességet megadva. (4. tábla). Itt tiszta a kép, a Corsair magasan nyert, sőt a KingMax is

jócskán megverte a harmadik helyen végző MDT-t. A GEIL és a takeMS leghátul szerénykednek. Mivel az RMMA egy olyan program, amelyet rendszeresen frissítenek, és csak és kizárólag memória elemzésére készült, így ennek pontszámai duplán számítanak majd a végelszámolásnál.

### Végeredmény Helyezési szám összesen

<b>Corsair</b>	7.
<b>KingMax</b>	8.
<b>MDT</b>	15.
<b>GEIL</b>	22.
<b>takeMS</b>	23.

A végeredmény kialakulásában fontos szempont volt, hogy amikor a KingMax nyert egy adott tesztet, azt hajszállal nyerte, míg a Corsair a két megnyert tesztet kimagaslóan, így jobban megérdemli a „Győztes” címet. Az MDT mindenütt a harmadik helyen végzett, így nem meglepetés a végső sorrendben elért harmadik helye. A GEIL és a takeMS között is csak hajszál döntött az előbbi javára. Összefoglalva elmondhatjuk, hogy a Corsair és a KingMax kiváló memóriát készített, az MDT megbízható középmezőny, de a „gyengék” sincsenek fénymértékkel lemaradva, tehát ha a Corsair memóriája kétszer annyiba kerül, mint mondjuk a takeMS, akkor annyival nem teljesít többet. No persze, aki megengedheti magának, az maradjon a Corsairnál, de GEIL- vagy takeMS-vásárlók sem kerülnek nagy hátrányba.

**Gyu**

1. tábla

	GEIL	TakeMS	Corsair	KingMax	MDT
<b>Combined Index (MB/S)</b>	9252	9293	9821	8784	9342
<b>Speed Factor</b>	15,3	15,6	13,7	14,4	15,3
<b>64 MB Blocks (MB/s)</b>	2513	2492	2823	2667	2501
<b>256 MB Blocks (MB/s)</b>	2585	2524	2831	2684	2501
<b>Helyezési érték</b>	4.	5.	1.	2.	3.

2. tábla

	GEIL	TakeMS	Corsair	KingMax	MDT
<b>L1 Cache</b>	18481	18827	18910	18911	18911
<b>L2 Cache</b>	21406	21491	21502	21214	21500
<b>Memory Speed</b>	4341	4558	4649	4570	4579
<b>Compiler</b>	12190	10909	10870	16400	10888
<b>REP MOVSD</b>	17362	15864	16833	17499	17332
<b>ALU Reg Copy</b>	5004	5057	5088	4943	5088
<b>MMX Reg Copy</b>	14283	14215	14496	14496	14313
<b>SSE Palign</b>	18213	18827	18733	18911	18911
<b>SSE2 Palign</b>	18481	18821	18910	18911	18911
<b>Helyezési érték</b>	5.	4.	2.	1.	3.

3. tábla

	GEIL	TakeMS	Corsair	KingMax	MDT
<b>Memory Allocate SB (MB/s)</b>	1167	1174	1178	1175	1178
<b>Read Cached (MB/S)</b>	1814	1828	1833	1833	1833
<b>Read Uncached (MB/s)</b>	1634	1676	1685	1687	1677
<b>Write (MB/s)</b>	1290	1314	1318	1332	1325
<b>Memory Mark</b>	575,8	584,4	586,5	587,8	586,4
<b>Passmark rating</b>	103,6	105,2	105,6	105,8	105,6
<b>Helyezési érték</b>	5.	4.	2.	1.	3.

4. tábla

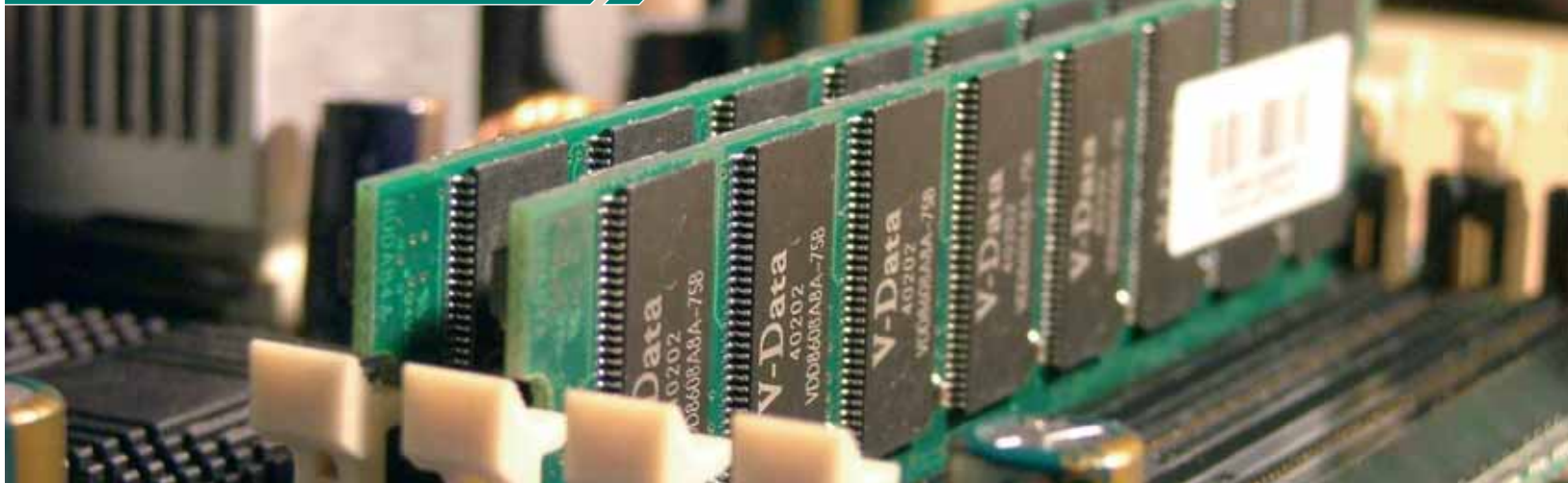
	GEIL	TakeMS	Corsair	KingMax	MDT
<b>Min (Byte/cycle)</b>	0,63	0,52	0,64	0,65	0,66
<b>Max (Byte/cycle)</b>	0,70	0,69	0,84	0,79	0,73
<b>AVG (Byte/cycle)</b>	0,68	0,66	0,80	0,75	0,68
<b>Min Sávszél (MB/s)</b>	2196	1793	2215	2248	2282
<b>Max sávszél (MB/s)</b>	2423	2408	2894	2734	2518
<b>Átlag sávszél (MB/s)</b>	2373	2271	2773	2586	2363
<b>Helyezési érték</b>	4.	5.	1.	2.	3.

**DELUX**

Új game design hardver eszközök a DELUX-tóll  
 Információ és a forgalmazók listája: [www.delux.hu](http://www.delux.hu)

Combo: MIDI ATX ház, Real 300W SATA PSU, Speaker, WebCam, RF KB.+Opt. Mouse  
 Most érkezett: Army FPS Game Design Multimedia PS/2 Keyboard+Optical Mouse





## MEMÓRIÁKRÓL...

# KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Arra gondoltunk, hogy a memóriák tesztje után egy kis összesítést is beteszünk a lapba, néhány olyan dologról, amit nem árt tudni. Kiváltképp akkor hasznos infók ezek, ha éppen mostanában tervezed a géped memória-ellátásának fejlesztését.

**R**övid, ám annál velősebb kérdezz-felelek rendszerben oldottuk meg a dolgokat. Vágjunk is bele:

### Mi az a CAS Latency (latency = várakozási idő)

Ez a nagyon fontos kifejezés nem más, mint az az idő, amennyi alatt a memória reagál a kiadott parancsra. Egészen pontosan azt az időintervallumot jelzi, amely a között telik el, hogy a memória parancsot kap az olvasásra, és ezt követően az adat készen áll arra, hogy elhagyja a memóriát. A latencyt óraciklusokban mérik, és sokszor úgy is jelölik, mint CL2 (két óraciklus), CL3 (három óraciklus), CL4 (négy óraciklus). Minél kisebb szám áll a CL mögött, annál gyorsabb memóriáról van szó: cél a CL1.5, amit már sok memóriabufferátor ma is el tud érn.

### Használhatok gyorsabb memóriát lassabb rendszerben?

Bár értelme nem sok van, azonban a memóriamodulok világában létezik a lefelé kompatibilitás: ez azt jelenti, hogy mondjuk egy PC3200 memória (DDR 400), simán képes lassabb alaplapban is működni úgy, hogy akár PC 2700 (DDR 333), vagy PC 2100 (DDR 266) módban is elfut. No persze ez valójában erőforrás-pocsékolás, de lehetséges.

### Használhatók-e két különböző gyártótól származó memóriát Dual Channel-es rendszerben?

Igen, használni használhatsz,

azonban a Dual Channel funkciót a két különböző memória nem tudja használni. Ehhez két, pont ugyanolyan memóriamodulra van szükség. Amennyiben 4 slotunk van, úgy törekedjünk a 2-2 egyforma modul használatára, bár a legjobb a 4 egyforma memória behelyezése a gépbe.

### Mi a különbség az ECC és a no-parity memória között?

Az ECC (Error Correction Code) képes detektálni és korrigálni memóriahibákat, miközben a rendszer fut. Általában szerverkörnyezetben használják, ahol a működőképesség megőrzése létfontosságú. A no-parity (paritás nélküli) memória nem tartalmaz hibajavító rendszert. Mivel manapság a memóriák igen ritkán hibáznak, így az otthoni, vagy a kis irodai felhasználásokhoz is bátran ajánlható az olcsóbb no-parity memória.

### Mi a különbség a registered, buffered és unbuffered memóriák között?

A registered memóriákat olyan alaplapokhoz tervezték, amelyek nagy mennyiségű és nagy kapacitású modulokat fogadnak be. Ezt a fajta modult főleg szerverekben használják, ahol nagyon sok memóriára van szükség. A buffered memória végül is ugyanaz, mint a registered, csak ezt régebbi EDO vagy FPM típusokra használják. Az unbuffered memóriákban nincsenek meg azok a chipek, amelyek az előző kettőben, így nem is nagyon alkalmasak nagy mennyiségű

adathoz, azonban házi vagy kis irodai felhasználáshoz kiválóak.

### Mi a Dual Channel DDR?

Ez nem más, mint egy olyan rendszer, amelynek segítségével két DDR memóriamodul használva meg lehet duplázni a sávszélességet. Ehhez teljesen egyforma modulokat kell használni olyan alaplapban, amelynek chipsetje támogatja a Dual Channelt.

### Mi a különbség a DDR és DDR2 modulok között?

Ennek a kérdésnek az eldöntéséhez egy apró táblázatot mellékelünk (1. tábla). A DDR és DDR2 memóriák legfőképpen egy fontos tulajdonságukban különböznek: adott idő alatt a DDR2 memória kétszer annyi adatot képes prefetchelni (DDR2: 4 bit; DDR: 2 bit), mint a DDR. A DDR2 órajelenként négy adatbitet képes a bemeneti/kimeneti tárolóba küldeni, míg a DDR csak kettőt. Magyarán a DDR2 a DDR-nél elvileg akár kétszer gyorsabb is lehetne, ám ez mégsem így van. Azért, mert a

bemeneti/kimeneti puffer sebessége nem változott a memória sebességéhez képest (DDR400 esetében 200 megahertz), tehát ennek az áteresztőképessége nem változott meg a DDR2-ben sem.

### Érdemes-e gépem memóriáját bővíteni?

Mindenképpen, manapság 512 mega az elfogadható minimum a játékokhoz, alkalmazásokhoz és a Windows XP-hez. Azonban már 768 is sokat gyorsít, egy vagy annál több gigabájt memóriáról nem is beszélve! S mivel a rendszer sebessége határozza meg gépünk működését (magyarán, ha a Windows lassú a kevés memória miatt, akkor hiába van Radeon X850 XT-nk: a hajunkra kenhetjük), így ajánlatos memóriára költeni, ha még csak 256 vagy 512 megabájt RAM-unk van. Figyelem! A PCI-Express-es alaplapok 99 százaléka nem eszi a sima DDR-s modulokat, így ha valaki át akar térni, akkor számoljon azzal, hogy memóriából is új kell majd.

**Gyu**

1. tábla	DDR	DDR2
<b>Adatbusz</b>	64 bit	64bit
<b>Adatrátá</b>	200/266/333/400 Mbps	400/533/667 Mbps
<b>Busz sebessége</b>	100/133/166/200 MHz	200/266/333 MHz
<b>DRAM sebessége</b>	100/133/166/200 MHz	100/133/166 MHz
<b>Tokozás típusa</b>	TSOP-II	FBGA
<b>Sűrűség</b>	256 MB 512 MB 1 GB	256 MB 512 MB 1 GB
<b>Feszültség</b>	2.5 V	1.8 V
<b>Prefetch méret</b>	2 bit	4 bit
<b>Burst hosszúsága</b>	2/4/8	4/8
<b>CAS Latency</b>	1.5, 2, 2.5	3+, 4, 5
<b>Írás Latency</b>	1T	Olvasás Latency - 1

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

# Dupla grafika a lelegegánsabban

Az ASUS legújabb alaplapján csupán egyetlen kattintás az SLI átkapcsolás

A tavaly az AMD Athlon 64 processzorokhoz szánt NVIDIA nForce4 SLI lapkakészletben bemutatott Scalable Link Interface (SLI) jelentősen kitágította a grafikus 3D teljesítmény határait: immár akár két alkalmas videochip is összedolgozhat egy program futtatásakor, így jelentős gyorsulás érhető el egy hagyományos, egykártyás rendszerhez képest.

Az SLI technológiát a PCI Express busrendszer rendkívüli rugalmassága teszi lehetővé, ugyanis az elemi PCI Express adatátviteli csatornákat, az ún. sávokat nagy szabadsággal lehet csoportosítani, így együttesen nagyobb adatátviteli sebességű kapcsolatot létrehozni. A grafikus kártyák alapvetően PCI Express x16 csatlakozást használnak, és ez az üzemmód az SLI alapja is, amikor csak egy kártya van a rendszerben. Lehetőség van azonban két videokártyát alkalmazni, ez az SLI üzemmód, ahol mindkét kártyának PCI Express x8 csatlakozás jut. A két üzemmód között váltani kell, a PCI Express sávokat át kell rendezni, és pont ez jelenti a legnagyobb kihívást az alaplapgyártóknak.

Számos fajta SLI átkapcsoló született, köztük a kifinomult ASUS EZ Selector, amely egy SODIMM foglalatot alkalmaz az egyszerű és biztos csatlakozás érdekében. Az A8N-SLI Premium alaplapon azonban AI (ASUS Intelligence) Selector néven új megoldást mutat be az ASUS: az eddigi mechanikus átkapcsolókkal szemben az első teljesen elektronikusan vezérelt selectort. A megoldás alapját a Pericom Semiconductor nagysebességű PCI Express kapcsoló áramkörei adják, amelyeket az ASUS saját egyedi szoftverrel egészít ki, így az SLI átkapcsolás néhány egérekattintással elvégezhető, semmilyen mechanikus átalakításra nincs szükség.

Az alaplap a megszokott gazdag felszereltséggel érkezik: dupla Gigabit Ethernet, dupla Serial ATA RAID (RAID 5 funkcióval), AI Proactive alkalmazások (AI NET2 hálózati diagnosztika, AI NOS dinamikus finomhangoló, PEG Link grafikus teljesítménynövelés), illetve az egyenletes tápellátásról gondoskodó, szabadalmazott ASUS EZ Plug kiegészítő tápcsatlakozó.

Az ASUS A8N-SLI Premium alaplapot a PC gyártók és újságírók is elismeréssel illetik: „Az AI Selectorral felszerelt A8N-SLI Premium kiváló tervezésről tanúskodik” – jelentette ki Joe Hsieh a TechTrend Magazin főszerkesztője. Az extrém teljesítményű gépek építésére szakosodott VoodooPC elnöke és technológiai vezetője, Rahul Sood is lelkes: „A VoodooPC kizárólag a leggyorsabb és legmegbízhatóbb alkatrészekből építi számítógépeit. Az ASUS A8N-SLI Premiumban mindent megtalálunk, amire szükségünk van, kitűnően illeszkedik a filozófiánkhoz: megingathatatlanul stabil és messze túlmutat vetélytársain sebességét és funkcióit tekintve.”

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







## AGP-S CSÚCSMODELLEK A GRAFIKUS LEGEK

A nem is olyan távoli múltban kicsit túlságosan is optimistán tekintettünk a jövőbe. Akkor úgy gondoltuk, hogy többet nem csinálunk olyan grafikuskártya-tesztet, melyben csak és kizárólag AGP-s kártyákat hasonlítunk össze. Aztán a piac mégis máshogy alakult. Lássuk, pontosan miképpen!

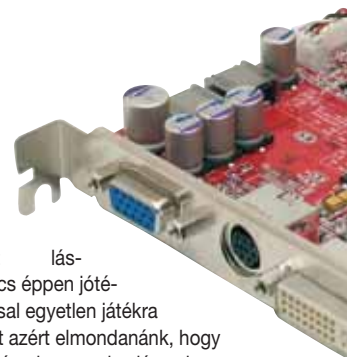
**M**ég anno, mikor az NVIDIA agytekervényeiben megszületett az AGP-s 6600 GT ötlete, sokan úgy érezhették, hogy a cég nem meri egyszerűen meglépni, hogy csak PCI-E foglalatra épülő terméket készít. Ezzel szemben az ATI bizonyos típusoknál pont ezt tette. Az idő aztán azt igazolta, hogy az NVIDIA sokkal jobban döntött, minthogy a felhasználók nemes egyszerűséggel nem akarnak még átállni egy komplett új rendszerre. Több hónap után az ATI csapata is elkezdte gyártani az új kártyák AGP-s verzióit, ám ennyi idő pont elég volt ahhoz, hogy aki fejleszteni akart egy jobb kártyára, az simán megvette a 6600 GT-t. Noha a legkeményebb kártyákból először most is csak PCI-E készült, immáron elég hamar lépett az ATI, és bizony már a piacon vannak a csúcsmoделlek AGP-s kiszerezésű darabjai. Ezekből néhányat, egészen pontosan két X850 XT-t és egy X800 XL-t vettünk górcső alá, és persze megnéztük azt is, hogy manapság milyen extrák dukálnak a jelenlegi piac legdrágább termékei mellé.

### A sebesség totális bajnokai

A tesztgép gyanánt újfent a már többször használt, ma még tökéletesen fejlettnak mondható, 3,2 gigahertzes rendszerünk szolgált, melyet ezúttal is 1 giga memóriával, és persze Windows XP SP2/DirectX 9.0c kombóval erősítettünk. Egyértelmű, hogy a legutóbbi, még bőven meleg ATI-meghajtókkal turbóztuk a kártyákat, aminek hála sikerült kinyerni a maximális erőt mindből. Első nekifutásra az ATI főhadiszállásáról érkezett vezérkártyát, egy X850 XT-t próbáltunk ki, amely egyébként pontosan 256 megabájt memóriával lett felszerelve. Korábban már emlegettük ennek kialakítását, de azért ismét térjünk erre ki egy kicsit. Ha először megnézzük a terméket, mit látunk? Szép piros ATI-logók izlésesen elhelyezve? Hát nem, persze, hogy az a legszembeütőbb,

hogy bizony ez a kártya nem egy, hanem mindjárt két helyet is elfoglal. Néhányan talán visszaemlékeztek még azokra az időkre, mikor az NVIDIA dobta piacra hasonló kiszerezésű megoldását. Akkoriban mindenki elkezdte őket szidalmazni, merthogy miért nem tudták kisebbre csinálni, és hasonlók... Most pedig itt az ATI, aki gyakorlatilag ugyanazt csinálta – tény, hogy egy valamivel gyorsabb megoldással. No de mindegy, villámgyorsan túltesszük magunkat az első megrázkódtatáson, és igyekszünk mielőbb üzembe helyezni a terméket. Csatlakoztatjuk a mostanra már általánossá vált tápot, majd mehet a főkapcsoló. Azon már nem is lepődünk meg, hogy ez is hozta a porszívós effektust, noha röviddel bekapcsolás után a rendszer szépen leszabályozta a pörgési sebességet. Doom 3 alatt természetesen újra

beindult a „nagyüzem”, ami azért lás-suk be, nincs éppen jótékony hatással egyetlen játékra sem. Annyit azért elmondanánk, hogy annak ellenére, hogy ez is elég zajos, messze nem annyira zavaró, mint az NVIDIA egykori hűtési rendszere volt. Egyébiránt, ha valakit zavar a zajszint, már most lehet ezekre a kártyákra is kapni különféle vízűtési megoldásokat. Mondjuk nem tudjuk, pontosan ki vállalkozna arra, hogy szétkapjon egy ilyen méregdrága kártyát, majd rátegyen egy távolról sem százszázalékos biztonságú hűtést, de ez persze már más térsza. Nos, a kártya sebessége egyértelműen magáért beszél. A legutolsó fejlesztés, nincs nála gyorsabb, bár bizonyos esetekben azért komoly



Mérési eredmények	3DMark 05 1024x768 (3DMarks)	Half-Life 2 1600x1200 (fps)	Doom 3 1600x1200 (fps)	UT 2004 1600x1200 (fps)	Far Cry 1600x1200 (fps)
GeCube Radeon X800 XL	4735	76	58	58	56
Sapphire Radeon X850 XT	5726	90	60	60	60

ellenfélre talál NVIDIA-s körökben. Ez persze annak tudható be, hogy nagyon sok játék nem éppen ATI-megoldásokra lett optimalizálva – oké, Half-Life 2-ben mindenképpen nyertesnek számít ☺.

### Beszerezhető versenyzők

Az első teszt példány, bármennyire is vonzó a legtöbb játékos számára, egy igen kellemetlen tulajdonsággal bír. Kereskedelmi forgalomban nem kapható, azon egyszerű oknál fogva, hogy ez egy úgynevezett „belső kártya”. Ezt osztogatja az ATI az első tesztelesekre. Nem kell mondjuk kétségbe esni, mert pont ehhez igen-igen hasonló megoldásokat adnak az egyes üzletekben. Ilyen termékkel kecsegtetett az egyre jobban nyomuló Sapphire, akik voltak olyan jó fejek, és rendelkezésünkre is bocsátottak egy szintén X850 XT AGP-s teszt példányt. Igazából meg sem lepődünk azon, hogy az ATI által meghatározott referenciakialakítástól szinte egyáltalán nem tértek el. Csupán két helyen ragasztottak rá saját logóval ellátott matricát, sem színben, sem semmi másban nem tér el. Mondanunk se kell, hogy a zajszint is tökéletesen megegyezik a kis ikertestvérrel, és igazából az is

evidens, hogy a sebességük is közel megegyező. Természetesen van egy minimális eltérés, de mint tudjuk, két teszt még ugyanazzal a kártyával sem lesz azonos soha – vagy mondjuk úgy, maximum annyi esély van erre, mint megnyerni az ötöst a lottón. Dobozának tartalma azonban sokkal kellemesebb, mint az ATI által küldött példány esetében – az igazsághoz hozzátartozik, hogy abban semmi sem volt ☺. A Sapphire ezúttal sem fogta vissza magát: kábelek tekintetében igen szép a felhozatal. Akad egy tápelosztó, egy RCA-s hosszabbító, S-Video elosztó, S-Video/RGB konverter, S-Video hosszabbító, és természetesen egy DVI/CRT átalakító. Összesen 7 darab CD-t mellékeltek hozzá, ezeken megtalálhatjuk a csomagolás pillanatában legfrissebb meghajtókat (amelyeknél természetesen csak újabbakat találhatunk a neten), két teljes játékot (Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: The Sands of Time), a CyberLink PowerDVD 5-ös lejátszót, a PowerDirector 3 videószerkesztőt, és egy olyan lemezt, amely különféle Sapphire tuningmegoldásokat ad a játékos kezébe. Felhívánánk figyelmeteket,

hogy ezen szoftverek haszná-  
lata teljes felelőssé-  
get von maga  
után,

amennyiben tuningolás közben elromlik a kártya, természetesen nem fogják garanciában cserélni. Más kérdés, hogy mi a fenének tuningolni a világ jelenleg kapható leggyorsabb kártyáját, nemde ☺?

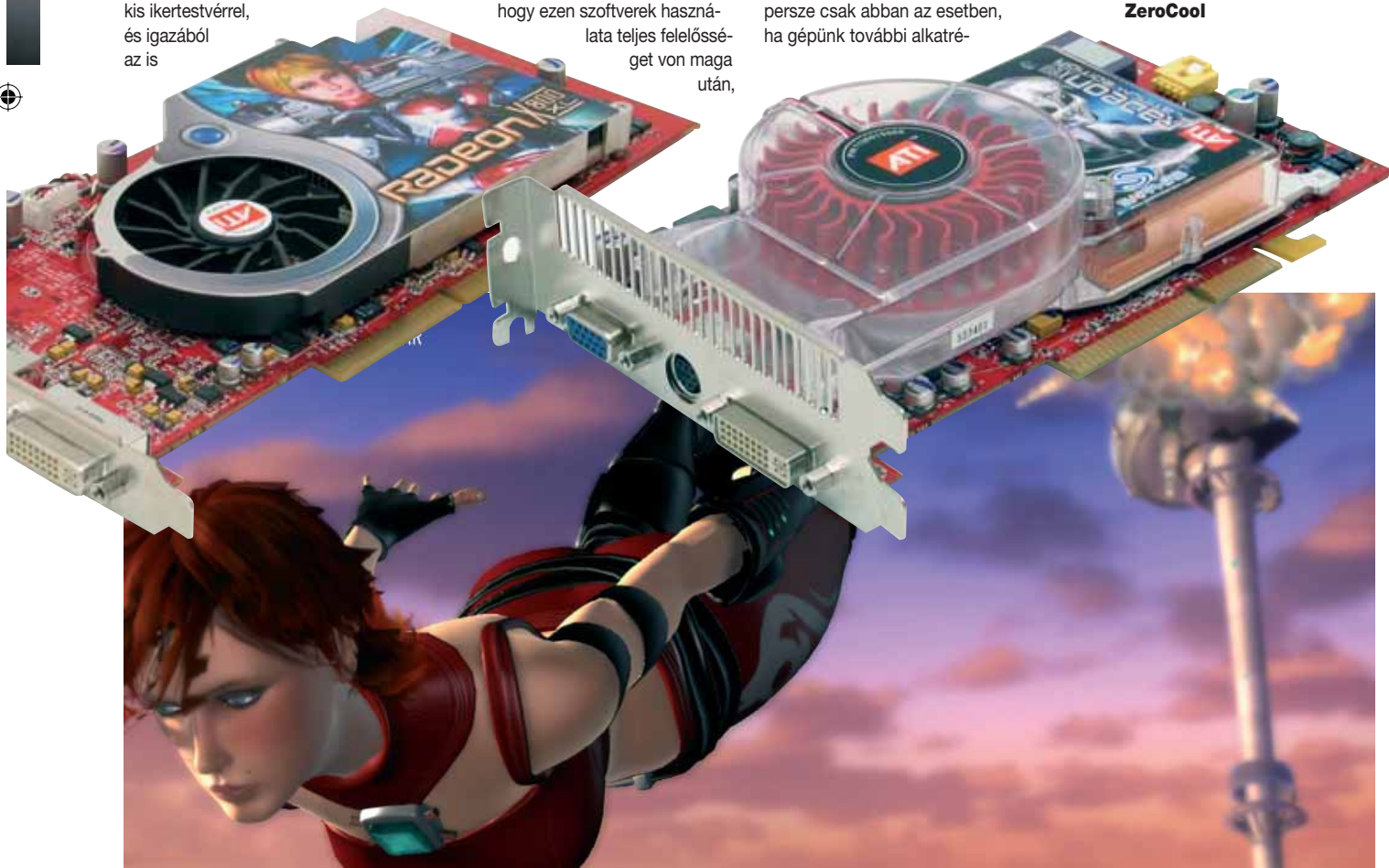
A másik szépséges versenyző a GeCube háza tájáról érkezett. Az ATI Radeon X800 XL chippel szerelt lap (256 megabájt, GDDR3-as memóriával) első találkozásra nem annyira robusztus, mint nagy testvére, de meglepő, hogy annál nehezebb valamivel. Hosszabb is, aminek köszönhetően sajnos nem feltétlenül fér be minden házba - ilyen kártya vásárlása esetén már érdemes mérlegelni, nehogy otthon érjen minket a kellemetlen meglepetés. Ez már csak egy kártyahelyet foglal el, és távolról sem annyira zajos, mint a másik kettő tesztelt példány. Sebessége természetesen alacsonyabb, de még így is tökéletesen megfelel a mai elvárásoknak. Most többen kérdezhetitek, hogy ugyan ez a kártya még meddig lesz jó a játékokhoz? Hát ezt nem lehet pontosan megmondani, maximum tippelni. Úgy körülbelül – és persze jobb esetben – ez év végéig még kellemesen muzsikálnak vele a játékok, persze csak abban az esetben, ha gépünk további alkatrét-

szei is megfelelőek (proci, memória-mennyiség és így tovább). Mellékletek tekintetében a GeCube nem annyira bőkezű, mint a Sapphire, de azért vannak érdekességek: a DVI/CRT átalakító mellett egy S-Video elosztó, egy S-Video/RGB konvertert, valamint négy lemezt találhatunk. Utóbbiakon a Counter Strike: Condition Zero, a PowerDVD 5-ös, a PowerDirector 2.5-ös változata található, és természetesen jelen esetben is mellékeltek egy korongon a meghajtó programokat.

### Hogyan tovább?

Mivel mindkét kártya eléggé jól teljesített, mindkettő elegendő memóriával, illetőleg AGP-s csatlakozással rendelkezik, ha valaki teheti, vágjon bele a vásárlás sokszor kellemetlen fázisába. Ezek a kártyák még tényleg jó ideig szaggatásmentesen kezelik majd a játékokat, bár egy esetleges Doom 4-megjelenés biztos okozna váratlan meglepetéseket. Továbbra se felejtjük el azonban, hogy ezekhez a kártyákhoz komoly háttérre van szükség, példának okáért egy közepes erősségű Celeron proci mellé még csak véletlenül se akarjunk ilyen atomerőmű-utáztatokat mellékelni.

### ZeroCool



Technikai adatok	Mag órajel (MHz)	Mem.órajel (MHz)	Memória (MB)	Forgalmazó	Telefon	Ár	Honlap
GeCube Radeon X800 XL	400 MHz	520 MHz	256 MB	Mistral Computerworld	06-1-236-0000		www.mistral.hu
Sapphire Radeon X850 XT	540 MHz	540 MHz	256 MB	Expert Computer Kft.	06-1-450-2430	140320	www.expert.hu





KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

# ADATVÉDELEM

Manapság egyre több és több olyan fájlt – legyen az hang, videó, kép, netán szöveg – rögzítünk, amelyekhez nem igazán szeretnénk, ha túl sokan hozzáférnének. Igyekszünk mindent megtenni, hogy biztonságban tartsuk ezeket, s ha mégis eljut valakihez, legalább nehezítsük meg kicsit a dolgát...

**B**iztosan többféle kódolási eljárást ismertek, amelyekkel minden, gépünkön található tartalmat el tudunk zárni az illetéktelen személyek elől. De lássuk csak, mit is akarhatunk elzárni! Levelezést, meglévő vagy éppen tervezés alatt álló munkáinkat, esetleg bármilyen eredetű fejlesztésünket, esetleg házi videót? Valójában minden olyan dolgot védelemmel érdemes ellátni, amihez bármennyire is kapcsolódunk személyesen. Több olyan eljárás létezik, amelyeket mindenki elérhet, de sajnos ezek legtöbbször elég kevéske védelmet nyújtnak. Szinte mindent viszonylag egyszerűen fel lehet törni, és akkor pedig fuccs az egész védekezésnek. Azért nézzük át gyorsan, milyen ismert, illetve kevésbé ismert megoldások léteznek.

## Mindenkinek elérhető

Az adatvédelem talán egyik leg-egyszerűbb változata, ha mondjuk van egy állományunk, egyszerűen betömörítjük, és ebben a pillanatban adunk a .zip, .rar vagy egyéb kiterjesztésű állománynak egy saját kódot. Ha ki akarjuk csomagolni ezt

kiadják a megfelelő kombinációt. Itt máris adnánk egy jó tanácsot: soha ne olyan kódot adjatok meg, ami csak számokból, vagy csak kisbetűkből áll. Ezeket a legkönnyebb megfejteni. Ha már védeni akarunk valamit, érdemes egy eléggé rafinált sort kitalálni, esetleg speciális karak-

**„Soha ne olyan kódot adjatok meg, ami csak számokból, vagy csak kisbetűkből áll”**

a fájlt, a rendszer jelzi, hogy csak kóddal férhetünk hozzá. Igen ám, de az ilyesfajta védelem ellen vannak nagyon okos, nem kevés esetben ingyenes segédprogramok, amelyek jobb esetben alig néhány perc alatt

terekkel is ötvözni. Ha jól csináltuk, egy ilyen jelszó megfejtéséhez akár 4-5 ezer évre is szükség lesz ☹. Sok esetben mondjuk legtöbbször nagyon rövid és egyszerű kódot választanak, melyet aztán valóban pofonegyszerű megfejteni. Hasonlóképpen, viszonylag egyszerűen megfejthető a Microsoft-féle Excel, Word és hasonló programokban megadható kódsorozat. A különbség az, hogy ezek esetében még a bonyolultabbakat is pillanatok alatt visszaadják bizonyos programok – ezeket most, érthető okokból, inkább nem nevezünk név szerint. Ha már tényleg le akarjuk zárni saját magunk által készített dokumentumainkat, esetleg táblázatainkat, alkalmazzuk az imént említett tömörítési megoldást, ha mindenképpen az ingyenes utat szeretnénk választani.

## Az igazi biztonság

Vannak persze olyan lehetőségek is, melyekért már kell, és adott esetben érdemes is fizetni egy kisebb összeget. Az egyik legismertebb, windowsos környezetben is remekül működő megoldás a [www.pgp.com](http://www.pgp.com) címen található. Itt lényegében több csomagot is kaphatunk, kezdve az egyéni felhasználástól, egészen a sokszerveres, többkliens kiszolgálásig. Ami számunkra leginkább érdekes lehet, az a PGP Personal Desktop. Ez a kis program többek között leveleink, állományaink, valamint MSN-es (és persze hasonló rendszereken futó) csevegéseink biztosításáról gondoskodik. Bizony, az sem utolsó szempont, ha élő csevegés közben kiadott kódjainkat nem tudják lehallgatni, persze a tudunk nélkül. A legjobb az egészben, hogy az eljárás világszerte olyannyira elismert, hogy még bankok és egyéb nagy szervezetek is bátran használják. Tény, hogy mondjuk efféle titkosítást már valóban csak indokolt esetben érdemes használni, érdemes vetni rá egy pillantást, hátha megtetszik valakinek. Mindent összevetve még ezek az eljárások sem nyújtanak teljes biztonságot. De ez körülbelül olyan dolog, hogy annak ellenére, hogy betörhetnek hozzánk, mégis felszereljük a riasztót, ha megtehetjük. Amennyiben tényleg van olyan állomány vagy adat, amelyet nem szeretnénk közkezen látni, érdemes mindent megtenni, hogy ha már el is jutott valakihez, legalább csak mi tudjuk elolvasni azt.

**ZeroCool**

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



# True Tone

06-90-629-329

Szerintem...

A csajod szerintem	GST 86
Apus anyus hívás szerintem	GST 87
Édes kedveses hívás szerintem	GST 90
Főnökös lebukós hívás szerintem	GST 92
Na ez egy lebukós hívás szerintem	GST 93
Nem felvevős szerintem	GST 94
Szerintem csörögsz szerintem	GST 95
A főnököd szerintem	GST 224
Na ebből lesz a nagy party szerintem	GST 229
Szerintem az anyósod	GST 232

Zenei:

A kis tehén	GST 67
A_Szovjetunio_himnusz	GST 358
Adrien Futok a szívem után	GST 359
Anima Sound System - Tekerd	GST 234
Aventura-Obsession	GST 362
Bárány és Jován - Perfect harmony	GST 235
Bonanza Banzai-Kihalt minden	GST 366
Cserháti -Ébred valami a szívemben	GST 367
David Morales-How would you feel	GST 368
Deep dish-Flashdance	GST 369
Demjen-Szerelem első vérig	GST 370
Denzel - Pump it Up	GST 52
Edda - Kölyköd voltam	GST 241
Ganxsta Z.& a Kartel - Gerilla funk	GST 71
Ganxsta Z.&Kartel-Gerilla afunk	GST 374
Groovehouse - Éjjeli vadász	GST 377
Horgas Eszter-Romeo&Juliett	GST 381
Hungária - Csavard fel a szőnyeged	GST 119
J. Winchester&Hrutka R.-It's Your life	GST 382
Ladánybene 27-i shot the sheriff	GST 384
Lajcsi& Emilio - Quando quando	GST 249
LGT-Szól a rádió	GST 385
LL Junior - Fullon vagyok	GST 73
Milk&Sugar - Love is in the air	GST 62
Pain-Hárem	GST 389
Panjabi Mc - Yogi	GST 391
Spigiboy - Éjjel érkezem	GST 392
Szécsi Pál - Gedeon bácsi	GST 252
Varga Zsuzsa - Rázd meg	GST 80
Vivaldi_A_negy_avszak_tavas	GST 358
VMoto rock-Angyallány	GST 393
<b>Állathangok</b>	
Béka	GST 17
Ló	GST 18
Madár	GST 19
<b>Emberihangok:</b>	
babanevetés	GST 23
fling	GST 24
orgazmus	GST 29
<b>Járművek, eszközök:</b>	
duda	GST 35
elgyorsulás	GST 37
indulás	GST 39
Klasszikus vekkerhang	GST 254

**AKCIÓ** Háttérképek és csengőhangok most csak **240.-Ft** Afa áron!



06-90-624-426

D12 feat Eminem	My band	GSAP 1481	GSAC 4405
Fatboy Slim	Right here, right now	GSAP 1391	GSAC 8280
Kylie Minogue	In Your Eyes	GSAP 1526	GSAC 8442
Santana	Maria Maria	GSAP 1431	GSAC 8322
Scoter	The logical song	GSAP 1471	GSAC 8339
Members Of Mayday	Sonic empire	GSAP 1424	GSAC 8319
Pink	Family portrait	GSAP 1327	GSAC 4415
Shakira	Underneath Your clothes	GSAP 1530	GSAC 8446
The Rasmus	First day of my life	GSAP 1508	GSAC 8429
UR9	Das boot	GSAP 1675	GSAC 8504

# HÁTTÉRKÉPEK 06-90-626-026



További erotikus videókat, képeket a [www.EZASZEX.hu](http://www.EZASZEX.hu) oldalon találisz! **beate uhse**

# CSENGŐHANG 06-90-626-026

		Polifónikus	monó
Anastacia	Heavy on my heart	GSP 2367	GSC 9206
Sonique	Alive	GSP 1286	GSC 4376
Groovehouse	Ha újra látom	GSP 1621	GSC 4437
Kerozin	Hugacsaka	GSP 1628	GSC 4444
Tiesto	Love comes again	GSP 2064	GSC 8306
Crystal	Két utazó	GSP 1589	GSC 8377
O zone	Dragostea din tei	GSP 1690	GSC 8547
Linkin Park	Faint	GSP 1758	GSC 8660
Gáspár Laci	Hagyd meg nekem a dalt	GSP 1802	GSC 8695
Il junior	Mr raggamoffin	GSP 1809	GSC 8713
Nox	A tél dala	GSP 2105	GSC 8963
Robbie Williams	Misunderstood	GSP 2120	GSC 8979
Dj Tiesto	Forever today	GSP 2140	GSC 8999
Fiesta	Amor Latino	GSP 2141	GSC 9000
Christina Aguilera	Fighter	GSP 2161	GSP 9016
Britney Spears	Girl in the mirror	GSP 2181	GSC 9048
Chemical Brothers	Galvanize	GSP 2182	GSC 9049
Dr.Dre feat. Snoop Dog	Still Dre	GSP 2184	GSC 9051
Black Eyed Peas	The apl song	GSP 2276	GSC 9105
Gwen Stefani feat Eve	Rich girl	GSP 2280	GSC 9109
United	Végző vallomás	GSP 2254	GSC 9119
Danni Minouge	You wont forget about me	GSP 2295	GSC 9148
Kisthén Táncczenekar	Szájber gyerek	GSP 2363	GSC 9191
G Unit	I smell pussy	GSP 2370	GSC 9209
Hooligans	Virus	GSP 2373	GSC 9212

**WAP HANGOS VIDEO** Küldd el a kiválasztott lány kódját a 06-90-629-329-es sms számrá és élvezd a hangos videóit!



További rengeteg háttérképet és csengőhangot a [www.mobilsimo.hu](http://www.mobilsimo.hu) oldalon találisz!

# JAVA JÁTÉKOK

06-90-629-329





NEKED IS LEHET!

# OLCSÓ FÓRUMOK

Az utóbbi időben egyre többet kapunk töletek olyan leveleket, hogy miképpen lehetne, és egyáltalán hogyan érdemes fórumot indítani. Arra gondoltunk, hogy összefogjuk most a legismertebb, hazánkban is használt megoldásokat, hátha te is tudsz választani.

**A**z elmúlt néhány évben viszonylag egyszerű volt olyan fórumszoftvert letölteni az internetről, mely annak ellenére, hogy komoly képességekkel bír, teljesen ingyenes volt. Általában csak annyi volt a megkötés, hogy több helyen fel kellett tüntetni a készítők nevét és weboldaluk címét. Mostanra legtöbbjüket már elérte a pénzhétség, ennek következtében, ha nem is annyira horror összeget, de sajnos fizetnünk kell a szoftverért (tisztelőt a kivételnek). Körülbelül úgy működött ez a dolog, hogy az első elkezdte bérbe adni, aztán a többiek csatlakoztak. De lássuk néhány lépésben, milyen ésszerű alternatívák vannak.

### Ha van egy kis pénz

Amennyiben úgy érzed, hogy bár programozásból nem vagy jeles, mégis egy sokak által látogatott oldalt szeretnél csinálni, érdemes elgondolkodni olyan fórumszoftver beszerzésén, amelyik valóban tud jó pár dolgot. Mint ilyen, sajnos fizetni is kell érte, legtöbb esetben éves díjat. A mi oldalunkon is használt Invision Power Board ([www.invisionboard.com](http://www.invisionboard.com)) sajnos néhány hete fizetősé vált. Mostantól már csak egy próbaverziót lehet ingyenes telepíteni, amely elég komoly korlátozásokkal bír (gyakorlatilag rövid idő alatt használhatatlanná válik). Hasonló, szintén

fizetős fórumot ad az Infopop ([www.infopop.com](http://www.infopop.com)), melyet mondjuk egyre kevésbé használnak az igazán nagy oldalak. Ezekről most nem is nagyon érdemes értekezni, nagyon sokat tudnak, de mivel nem mindenki számára elérhetőek, lépünk is tovább.

### Az igazi lehetőségek

Lássuk most azokat a lehetőségeket, melyekkel már sokkal inkább érdemes foglalkozni. Egyértelműen az egyik legjobb a phpBB ([www.phpbb.com](http://www.phpbb.com)). Ez is nagyon sok érdekességet tud, és bár nem annyira egyszerű a kezelése, mint az IPB-nek, totálisan ingyenes. Természetesen ennek is megváltoztathatjuk a kinézetét, sőt még magyar nyelvűre is varázsolhatjuk a hivatalos oldalán megtalálható, szintén ingyenes csomaggal. Ha kicsikét egyszerűbb megoldásra vagyunk kíváncsiak, látogassunk el a YaBB ([www.yabbforum.com](http://www.yabbforum.com)) olda-

lára. Ez a szoftver szintén szabadon módosítható, ingyenes, ráadásul viszonylag jól kezelhető. A szerkesztőfelülete kicsit kevésbé átlátható, mint a phpBB esetén, de meg lehet szokni.

Az eddig a pillanatig említett négy fórumszoftver „nagy hátránya”, hogy futtatásukhoz és üzemeltetésükhöz bizony szükségünk lesz egy szerverre is. Persze manapság már nem olyan nehéz olyan szolgáltatást találni, amely nem csupán tárhelyet, de többek között PHP-futtatási lehetőséget is ad (példának okáért: Ultraweb.hu). De azért mégis egyszerűbb lenne, ha még telepíteni sem kéne semmit, nemde? Nos, erre is van megoldás.

### A legkézenfekvőbb megoldások

Idehaza nagyon sokan használják az SG.hu ingyenes fórumait ([forum.sg.hu](http://forum.sg.hu)), melynek lényege, hogy alig

néhány kattintás alatt elindítható. Csupán meg kell adnod a kívánt azonosítót, e-mailed és weblapod címét, majd egy megerősítés után máris beindult a saját kis fórumod. A legjobb az egészben, hogy nem kell foglalkoznod a tárhellyel, telepítened se kellett, és tényleg alig másfél perc alatt van egy fórumod. Ennek angol nyelvű változata a ProBoards ([www.proboards.com](http://www.proboards.com)), ha valakit érdekel, próbálja ki. Természetesen utóbbi megoldások messze-messze kevesebbet tudnak, mint a korábbiak, nincs hozzájuk biztonsági frissítés, speciális képességek, meg egymás, de mégis, működő rendszerek, melyek sokkal interaktívabbá tehetik az oldaladat.

„Egyszerűbb” rajongói oldalakhoz tökéletesen megfelelnek a legutóbb tárgyaltak, oda nem kellene cícomák (extra küllem, avatárak, hozzászólásszám, statisztika és hasonló). Ha úgy érzed, hogy némi pluszra van szükséged, már meg kell próbálnod egy komolyabb rendszerre épülő szoftver telepítésével. Ezek leírása megtalálható a weboldalakon, viszont némi angoltudás már szükségeltetik hozzá (no azért nem kell megjedni, nem felsőfokú végzettséget igényelnek).

Ha ennyi lehetőség van, miért éri meg mégis fizetést választani? A kérdés jogos, a válasz pedig kézenfekvő: ha bármilyen biztonsági rést fedeznek fel, azonnal javítják, a fejlődő szoftver friss verzióit ingyenesen megkapod, és akár telefonon, akár e-mailen is kérhetsz segítséget, ha bárhol elakadtál – és még sorolhatnánk...

**ZeroCool**

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



MEGTALÁLTÁK A MEGOLDÁST

# DUAL CORE ÉS 64 BIT

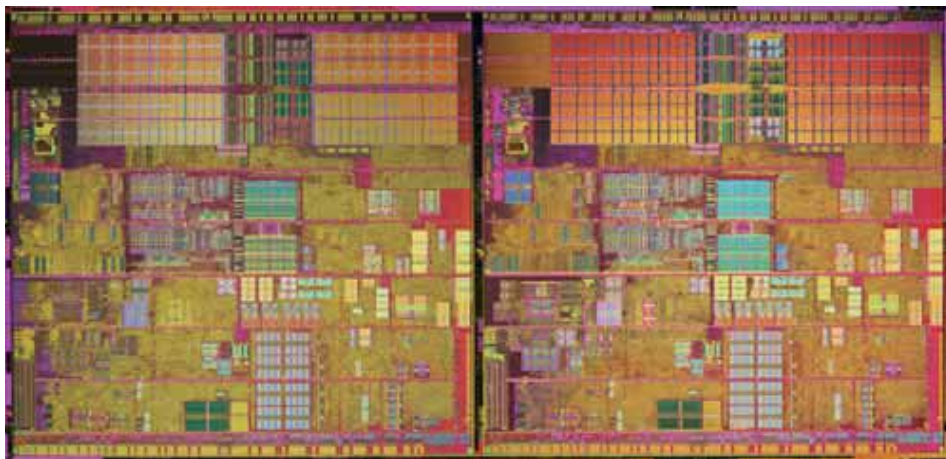
Hamarosan újabb mérföldkőhöz érkezik a processzortörténelem. Ezúttal azonban nem is igazán a sebességrekordok áttörése következik, hanem az újabb képességek fitogtatása. Középpontban a többmagos rendszerek lesznek, melyekről már elég sokat tudunk. Lássuk, hogy érdemes-e azonnal beugrani a mélyvízbe?

**T**eljesen meglepődöttünk, mikor jó néhányan olyan kérdéssel fordultak hozzánk, hogy megvehetitek-e már a többmagos Intel procit. Azonnal az fogalmazódott meg bennünk, hogy vajon tényleg közismert-e, mire is jó ez az egész dual core elnevezésű dolog. Mivel azonban eddig nem írtunk róla, gondoltuk, most összeszedjük dióhéjban a lényegét.

## Intel és a Dual Core

A jelenleg is piacvezető Intel két újabb processzort dob a piacra. Az egyik a Pentium D, másik pedig a Pentium Extreme Edition. A Smithfield-maggal ellátott lapkák 800 megahertzes FSB-vel rendelkeznek, ahogy azt korábban már pletyka szinten megpedzegették egyes internetes oldalak. Magonként nem kevesebb mint 1 megabájt másodsztintú gyorsítótárat tartalmaznak, ami máris egyértelműen mutatja, hogy nem lesz olcsó egy ilyen CPU. Annak ellenére, hogy az Intel korábban mennyire állította, még egy jó ideig nincs szükség a 64 bites kiterjesztésekre, ezen processzorok már támogatják ezt is. Az egyértelműen csúcskategóriás megoldás az Extreme Edition lesz, melyben a továbbfejlesztett Hyper-Threading megoldás immáron akár négy utasításszálat is képes futtatni egyidejűleg (magonként kettőt persze, ez pedig nagyban gyorsítja a feldol-

gozást). A Pentium D „csak” feleennyit tud, de még így is jóval gyorsabb lesz, mint a jelenlegi rendszerek. Nem igazán meglepő, hogy ezekhez a processzorokhoz ismét csak teljesen új alaplapt kell beszerezniük. Az i945, illetve az i955X lapkakészlettel szerelt alaplaptok már a 667 megahertzes



...néhány éven belül több olyan processzorral találkozunk, melyben kettőnél több, esetleg négy, vagy akár nyolc mag is lesz

DDR2-es memóriamodulok fogadására is fel lettek készítve, sőt, kezelik az 1066 megahertzes FSB-t, illetve a Serial ATA II szabványt is. Működését tekintve úgy kell elképzelni a többmagos processzort, hogy a rendszer több processzort lát egyidejűleg. A teljesítménynövekedés körülbelül úgy érzékelhető, mint a jelenleg is ismert többprocis rendszerek esetén, azzal a különbséggel, hogy itt egyetlen tokozásban van benne a két tényleges mag. A hőleadás lehet még egy „égető pont”, legalábbis, ha belegondolunk, hogy a jelenleg 3,4 gigahertz körül

mozgó procik eléggé termelékenyek. Az Intel éppen ezért kifejlesztette az úgynevezett Enhanced SpeedStep technológiát, amely a terhelés függvényében változtatja az órajelet, ezzel párhuzamosan pedig csökkenhet a hőtermelés. Természetesen ez még csak az első lépés, távolról sem kizárt, hogy néhány éven belül több olyan processzorral találkozunk, melyben kettőnél több, esetleg négy, vagy akár nyolc mag is lesz. Mondjuk azt még nem igazán tudjuk elképzelni, hogy ez a számítási teljesítmény mihez kellene (én igen... - ender), de csak abba gondoljunk bele, hogy mennyivel gyorsultak a gépek az elmúlt 15 évben... Annak ellenére pedig, hogy milyen sebesnek mondható rendszerekkel rendelkezünk manapság, még mindig várni kell egy alkalmazás betöltésére, és folyamatosan csak olyan játékok jelennek meg, melyek bizony komolyan megakasztják házi atomeróművünket.

## Az AMD sem tétovázik

Nyilván tudjátok, hogy az AMD már régen piacra dobta 64 bites processzorait. Nos, azóta azért már többször elgondolkodtak azon, hogy vajon megérte-e. Az időzítés mindenképpen rossz volt, mert pont akkor sikerült piacra dobni a termékeket, amikor is a felhasználók nem igazán akartak gépet fejleszteni. Aztán amikor végre

rászánták magukat az igazi AMD-fanatikusok, noha elég szépen teljesítettek a procik, mégsem volt elsőpró a siker. Miért is van ez? Nos a dolog ugyebár úgy működik, hogy nem elég maga a szuper képességekkel ellátott processzor, szükség van az azt támogató operációs rendszerre, illetve a szoftverekre is. Épp a napokban készült el a Windows XP 64 bites változata, melynek próbaverziójához már mindenki hozzáférhet. A szoftverek azonban még mindig váratnak magukra. Időközben pedig az AMD is lerántotta a leplet kétmagos procijáról, mely (akárcsak az Intel megoldása) magonként 1 megabájt másodsztintú gyorsítótárat tartalmaz, és körülbelül 35 százalékos sebességnövekedést ígér a jelenlegi Opteron rendszerekhez képest. Ez igazából csak azért érdekes, mert a kezdeti kétmagos megoldások „mindössze” 1,8, illetve 2,2 gigahertzes ketyegnek majd.

## Akkor most megéri, vagy sem?

A válasz egyértelműen az, hogy nem, teljesen felesleges azonnal, a megjelenés pillanatában többmagos processzorokért esedezni. Kiváltképp azért is butaság lenne, mivel ezeket nem is annyira otthoni gépekbe szánják. Drágák lesznek, kezdetben legalább olyan nehezen elérhetőek, mint a korai 64 bites AMD procik, és még a támogatottság is távol van. Most inkább plusz memóriát, esetleg bivalyerős grafikus kártyát szervéljünk gépünkbe, és akkor is sokkal jobb lesz a helyzetünk.

**ZeroCool**





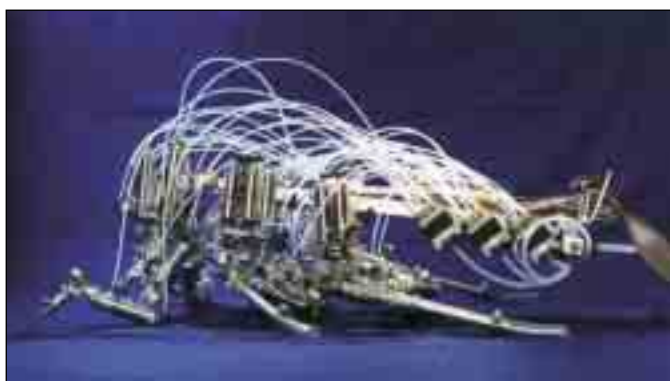
Manapság rengeteg gondot okoznak bizonyos dolgok: a zenei világnak a kalózkodás és a zenei eladások visszaesése, a polgároknak a csótányok, egyes sofőröknek az úton átfutó vadállatok. Sőt van, aki még az univerzum tágulásától és sok milliárd év múlva bekövetkező összetömörödésétől is fél. Nos a gondokra van megoldás. Az univerzumot érintő kérdésekre pedig a válasz: 42!

# JÖVŐNÉZŐ

## KELLEMETLEN „VENDÉGEK”

Valószínűleg Ti sem rajongtok a sváb-bogarakért (alias csótány). Mi speciálisan meglehetősen gyűlöljük őket, ronda, undorító lények, szerencsére nem lakunk együtt eggyel sem. Viszont a csótányok mégis igen különleges élőlények: speciálisan egy atomháborút is könnyen túlélhetnek, és igencsak sok technikát tanulhatnak tőlük az emberek is. A Johns Hopkins University tudósai ezért féltették ellenérzéseiket, és tanulmányozni kezdték a bogarakat. Egy robot számára próbáltak érzékelő antennát kifejleszteni, így került be a képbe a jó öreg sváb (latin gyűjtőneve: Blattella). Ennek segítségével az érzékelő robot kiválóan tud navigálni olyan szűk és sötét helyeken (összeomlott épület, beomlott bányák stb.), ahol másképp nem lenne lehet-

séges. S mivel a robotszemek nem működnek jól sötétben, kellett egy alternatíva. Azonban, ha a robot tapogatással észlel, akkor nem jelenthet akadályt neki sem a köd, sem a füst, sem a sötétség. A csapat rengeteg csótányt tanulmányozott, milyen technikával ismerik fel, és kerülnek meg az akadályokat. A szenzor mai változata urethanból készült (hajlékony, gumi-szerű anyag), amelybe beépítve hat hajlításerzékelő szenzor található. Ezek segítségével a robot tökéletesen képes érzékelni a teret maga körül: a kísérletek megmutatták, hogy a fal felé guruló gép, amint csápjához ér a falhoz és meghajlott, azonnal képes volt irányt váltani. Az eredmények biztatóak, így nemskára elérkezhet a csápos robotok ideje.



## HA JÖNNEK A JÁVORSZARVASOK

Este, egy-egy távoli amerikai úton, amikor már sötét van, a tücskök ciripelnek, és az autók teljes fény-szóróval haladnak, olyankor járhatnak arra Amerika kedvenc nagyvadai, a jávorszarvasok. Ezek az állatok jó nagy méretűek, súlyuk akár a 450 kilót is elérheti. S nem félnek az autósoktól. Csak Massachusetts államban 52 jávorszarvassal ütköztek autók az elmúlt évben, több halálos balesetet okozva ezzel. Így aztán közlekedésmérnökök svájci példákából és tapasztalatokból kiindulva gondolkodni kezdtek, mit lehetne csinálni. A régi, figyelmeztető táblák korszak megbukott, jöhet a csúcstechnológia!

Lézerek, infravörös érzékelők, jelzőlámpák kerültek az út mellé, amelyek mind az autóst figyelmeztetik, ha az állat arra jár, mind pedig megijeszítik az állatot fényjelekkel, hanggal, dobogással, hogy ellenkező irányba meneküljön, mint amerre az út van. Tudósok most egy ezerfős jávorszarvascsorda viselkedési mátrixát is tanulmányozzák műholdak segítségével, követeve az állatokat, milyen útvonalakon járnak, merre jelenthetnek jelentős veszélyt. Szerintük azonban nemcsak az út melletti jelzőrendszerek, hanem a gépkocsik korszerűsítésére is szükség lenne ahhoz, hogy elkerülhetőek legyenek az ilyen balesetek.



# Ha így nézem, CD, ha úgy, DVD

## Két oldal, Dupla élvezet?

Az igazság az, hogy a világ nagy zenei kiadói bajban vannak. Az eladások csökkennek, ezzel együtt a bevételek is, s persze a kalózkodásra fogják az egészet. Azonban most kiderül, hogy azért saját házuk táján is lehetnek gondok...

Április elején jelentették be a legújabb szórakoztatási lemezformátumot, az úgynevezett Dual Discet. Ez a korong pont úgy néz ki, mint egy normál CD vagy DVD, azonban mégis más, mint az eddig ismertek: egyik oldala CD, másik oldala pedig DVD formátumú. A hibrid lemezt azért találták ki, hogy két lemezt üssenek egy csapásra: egyik oldalán ott az új lemez, audio formátumban, a másik oldalán a képek, a multimédia, esetleges koncertfelvételek és klipek. S mindez egy

beszéljünk, hogy a fájlmegosztó rendszerek, vagy az MP3-at árusító helyek rontják az üzletet, hanem arról is, hogy a zenei világ elosztási hálózata szinte semmit sem fejlődött az elmúlt 15-20 évben. Elkészítették a CD-t, legyártották, elvitték a boltba, aztán várták, hogy csörögjön befelé a sok dollár. Ez működött is jó ideig, de most megváltozott a világ. Nem elég mindezt az MP3-ra fogni, tenni is kell valamit. Mi az egyértelmű döntés ilyenkor? Adjunk



film mellett rengeteg extra tartalom található egy korongon.

### Adjunk többet, jobbat

No persze nemcsak az új albumokról van szó, ahol fel lehet eleve készülni az extra tartalmakra, hanem régi, újra kiadott és kevert (5.1 surround hang, koncertfelvételek) lemezekről is, amelyeket így újra el lehet majd adni. Itt van például Miles Davis „Kind of Blue” című fantasztikus albuma, amelyen most már egy dokumentumfilm is figyel az album készítéséről. Ugyanígy most már az adatkorongra nagyméretű képeket, az albumborító nagy, részletes változatát is fel lehet tenni. A lehetőségeket csak az emberi fantázia, vagy a kiadók hangulata, illetve kompetenciaszintje korlátozza csak.

### A–B oldal örömei

Gondolkozzunk el azon, vajon a felhasználó szeretni fogja-e ezt a rendszert. Idehaza egy új lemez kábé 5-6 ezer forint. Ha ennyit kapok egy audio CD-t a kedvenc előadómmal, és egy filmet szintén vele (legyen az koncert,

vagy bármi egyéb) el lehet gondolkodni azon, hogy így jobban megéri ezt az összeget. Mi úgy gondoljuk, hogy az árak csökkentése (mondjuk egy album legyen 2-3 ezer forint), a zenei minőség növelése (bizony, valljuk be, ez ma már pénzcserélés és tömegtermelés: talán kevesebbet kéne kiadni, de jobb minőségűt) jobban hozzájárulna ahhoz, hogy a felhasználók újra visszatérjenek a „klasszikus” médiumokhoz az internetről vagy az MP3-tól. S a Dual Disc lehetne a „Special Edition”, amelyek már ma is léteznek: 5-6 ezerért megkapnánk az albumot, és még a filmet is. Félő azonban, hogy itthon a Dual Disc-féle anyagok drágábbak lesznek az extra tartalom miatt, és az egész be fog halni. Rá kéne jönni, hogy a pénzcserélő gép korszakának vége, totális üzleti stratégiaváltás kell. Mint a filmeknél: olcsóbban adják őket, és a nép veszi. Voilá!

**Gyu**

## Miles Davis „Kind of Blue” című albumán, már egy dokumentumfilm is figyel!

korongon. Vagy megfordítva a dolgot: kijön egy új film, és a film zenei CD-jét egyből lehet adni a film másik oldalán, nem kell külön megvenni. Sőt, az is előfordulhat, hogy egy lemez az egyik oldalon normál CD-s minőségben, míg a másik oldalon DVD-minőségben van rajta a korongon. Első látásra zseniálisnak tűnik az ötlet, de nézzünk a dolgok mögé!

### Itt volt az ideje...

...mármint annak, hogy az egész zeneipar lépjen. S most ne csak arról

többet a felhasználónak a pénzéért! Ennek persze mindenki örül, csak hát a kiadónak ez extra költségeket jelent, ezt is kompenzálni kell valahogy. Viszont a Dual Discnek köszönhetően most egy kiadvány eleve kevesebb helyet fog foglalni a polcokon, előállításuk sem annyival drágább, és valljuk be, sokan vásárolnak manapság vizuális tartalmat (azaz filmeket, játékprogramokat). Így a zenei világ is elkezdte figyelni filmes unokatestvérei sikereit, és rájött, hogy a felhasználók imádják, ha egy

## IDÉTLÉN IDŐKIG AZ UNIVERZUMBAN?

Biztos láttatok a címben említett filmet, amelyben a főszereplő meteorológus csapdába esik egy távoli és unalmas város mormota-ünnepén és számára a február másodika ismétlődik folyamatosan. A Warwick egyetemen tartott fizikai konferencián Paul Steinhardt professzor olyan érdekes, új elmélettel állt elő, amely szerint az egész univerzum folyamatosan „február másodikat” éli át. A legújabb felfedezéseknek köszönhetően (miszerint az univerzum sebesen táglul, és az energia jó része úgynevezett „sötét energia”) Steinhardt professzor úgy véli, az univerzum arra van ítélve, hogy saját történelmét ismételje. A gyors táglulást gyors összeomlás kíséri, s majd egyszer eljön egy újabb „nagy bumm”, amelyből főnixként születik újjá a világegyetem. A professzor szerint ennek már meg kellett történnie a múltban is. Az ősrobbanás nem minden kezdete volt, hanem az univerzum ciklikus fejlődésének egy újabb állomása, amely periodikus módon ismétlődik. Az összeomló világegyetemet véletlenszerű kvantumfluktuáció segíti hozzá ahhoz, hogy újra felrobbanjon. Jelenleg is folyik az elmélet ellenőrzése hatalmas számítógépes rendszerek segítségével, a gravitációs repedések és hullámzások modellezésével. Viszont félnivalónk semmi sincs. Ha össze is omlik minden, mi addigra már sehol nem leszünk ☺.





## VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Üdvözet! Aktuális vásárlási tanácsadó oldalainkat újra feltöltöttük friss árakkal. A folyton változó dobozba, ezúttal a már igen régen szereplő színes tintasugaras nyomtatók kerültek, gondoltuk az is érdekel néhányatokat. Most pedig, még egyszer utoljára: az árak egy ideje bruttó végfelhasználóiak!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	38 750 Ft	2004*08
	HIS Radeon 9550	82%	28 750 Ft	2004*09
	Inno 3D GeForce 6200 PCX	77%	28 750 Ft	2005*02
<b>Ártipp</b>	HIS Radeon 9550	82%	28 750 Ft	2004*09

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

	MSI GeForce NX6600GT	87%	52 740 Ft	2005* 02.
	Sapphire Toxic X800 Pro	82%	116 250 Ft	2004* 11.
	HIS Excalibur X800 XT	84%	122 500 Ft	2004* 11.
<b>Ártipp</b>	MSI GeForce NX6600GT	87%	52 740 Ft	2005* 02.

### Intel alaplap (Socket 478)

	MSI 848P Neo-V	83%	17 500 Ft	2004* 08.
	Abit IS7-V2	82%	18 500 Ft	2004* 08.
	Epox 4PLAI	81%	19 375 Ft	2004* 08.
<b>Ártipp</b>	Abit IS7-V2	82%	18 750 Ft	2004* 08.

### AMD alaplap (Socket A)

	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 500 Ft	2003* 07.
	MSI K7N2G	89%	21 875 Ft	2003* 07.
	Aopen AK79G Max	88%	24 375 Ft	2003* 07.
<b>Ártipp</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	21 250 Ft	2003* 07.

### Intel processzor (Socket 478)

	P4 3.0 Ghz FSB800	-	42 500 Ft	2005*01
	P4 2.4 Ghz FSB800	-	30 000 Ft	Belső teszt
	Celeron 2.8 Ghz	-	21 000 Ft	2005*01
<b>Ártipp</b>	Celeron 2.4 Ghz	-	16 875 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

	AMD Athlon 64 3200+	-	43 125 Ft	2005*01
	AMD Athlon XP 2800+	-	22 500 Ft	Belső teszt
	AMD Athlon 64 2800+	-	30 000 Ft	2005*01
<b>Ártipp</b>	AMD Athlon XP 2400+	-	16 250 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

	Thermaltake A1480	-	4 375 Ft	Belső teszt
	GlacialTech Igloo 4320	-	4 000 Ft	Belső teszt
	COOLINK Cool403	-	2 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Spire EasyStream III	-	3 125 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

	GlacialTech Silent Breeze III	-	5 250 Ft	Belső teszt
	Cooler Master Vortex Dream 7	-	5 625 Ft	Belső teszt
	Spire 5R057B3 Racksper II	-	3 125 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	GLOBALWIN WBK68	-	1 875 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	36 250 Ft	2003* 03.
	TerraTec Aureon 7.1 Space	93%	30 625 Ft	Belső teszt
	Sound Blaster Audigy Player	89%	11 250 Ft	2002* 08.
<b>Ártipp</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	11 250 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	30 000 Ft	Belső teszt
	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	24 625 Ft	Belső teszt
	Samsung 120 GB	-	23 750 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	12 500 Ft	Belső teszt

### CD-író

	Yamaha CRW-F1	94%	13 875 Ft	Belső teszt
	Plextor 52/24/52x	94%	13 125 Ft	Belső teszt
	Teac CD-W540E	91%	10 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung 52/24/52	86%	6 875 Ft	Belső teszt

### DVD-író

	Asus DRW-1604P	92%	18 750 Ft	2004* 11.
	LG GSA-4160B	91%	22 500 Ft	2005* 02.
	NEC ND 3500A	86%	15 000 Ft	2004* 11.
<b>Ártipp</b>	NEC ND 3500A	91%	15 000 Ft	2004* 11.

### 17" monitor

	Samsung S795MB	87%	39 375 Ft	Belső Teszt
	LG 17 710S	85%	30 000 Ft	Belső Teszt
	Proview 17 DX-797N	84%	35 000 Ft	Belső Teszt
<b>Ártipp</b>	LG 17 710S	85%	30 000 Ft	Belső teszt

### DVD-olvasó

	Toshiba SD-M1612	95%	5 625 Ft	2002* 09.
	Pioneer DVD A06s	91%	7 500 Ft	2002* 02.
	ASUS DVD E616	89%	6 875 Ft	2002*02.
<b>Ártipp</b>	ASUS DVD E616	89%	6 875 Ft	2002*02.

### 15" TFT monitor

	Samsung 510M	84%	83 750 Ft	2003* 09.
	IYAMA ProLite E380S	82%	75 000 Ft	2003* 09.
	SONY SDM-HS53	81%	84 375 Ft	2003* 09.
<b>Ártipp</b>	META 5002L	76%	72 500 Ft	2003* 09.

### 17" TFT monitor

	ViewSonic VP171s	92%	127 500 Ft	2005*02.
	Samsung Syncmaster 173P	89%	136 250 Ft	2005*02.
	LG Flatron L1730B	91%	138 125 Ft	2005*02.
<b>Ártipp</b>	Belinea 101751	84%	123 750 Ft	2005*02.

### 5.1 hangfal

Frissítés	Logitech Z-5500 Digital	90%	90 625 Ft	2005* 03.
Frissítés	Creative Megaworks 5.1	86%	71 250 Ft	2005* 03.
	Altec Lansing XA 3051	83%	35 800 Ft	2005* 03.
<b>Ártipp</b>	Altec Lansing XA 3051	83%	35 800 Ft	2005* 03.

### 2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	10 250 Ft	2004* 01.
	Creative Inspire P380	85%	13 125 Ft	2004* 01.
	Altec Lansing XA3021	84%	10 000 Ft	2004* 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz SpeakersJS 6936	78%	9 375 Ft	2004* 01.

### Egér

Frissítés	Logitech MX 1000	5/5	16 875 Ft	2004* 10.
	Logitech MX 510	89%	12 250 Ft	2004* 09.
	Genius Netscroll+ Traveller 400	85%	4 375 Ft	2004* 09.
<b>Ártipp</b>	A4Tech Optical Office 8K	80%	3 125 Ft	2004* 09.

### Billentyűzet

	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	5 000 Ft	2004* 11.
	Logitech Internet Keyboard Black	-	5 000 Ft	Belső teszt
	Genius KB21e Multimédia	-	4 375 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	3 125 Ft	Belső teszt

### MP3 lejátszó

	iRiver IFP-1090	88%	76 900 Ft	2004* 10.
	Creative ZEN Micro	87%	36 250 Ft	2005* 02.
	MPIO FL100	85%	35 000 Ft	2004* 10.
<b>Ártipp</b>	Diva Gem Bluetooth	73%	31 0250 Ft	2004* 10.

### Gamepad

	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	11 500 Ft	2004* 11.
	Logitech Precision Gamepad	89%	3 750 Ft	2004* 11.
	Trust Vibraforce Feedback 850F	83%	8 500 Ft	2004* 11.
<b>Ártipp</b>	Logitech Precision Gamepad	89%	3 750 Ft	2004* 11.

### Ház

	Casetek CK-1018-2B	85%	15 000 Ft	2004* 03.
	Lian Li PC-60	84%	26 250 Ft	2004* 03.
	Cooler Master Wave Master	82%	28 125 Ft	2004* 03.
<b>Ártipp</b>	Aero Cool	67%	10 000 Ft	2004* 03.

### Táp

	AeroCool AeroPower 550W	-	13 750 Ft	2004* 08.
	Vantec Stealth 420W	93%	12 500 Ft	2004* 04.
	Coolink 400W	91%	14 375 Ft	2004* 04.
<b>Ártipp</b>	IMBP-450 A 350W	88%	7 500 Ft	2004* 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Akárcsak egy hónapja, most sem igazán volt érdemi változás az árak és termékek tekintetében. Szép lassan érkeznek az új tuccatermékek, de az igazán nagy dolgokra még várni kell. Ilyen lesz, illetve lehet az Intel új processzora, illetve talán végre jobban beindul a 64 bites AMD processzorok zuhataga is, ha a Microsoft kiadja az erre optimalizált Windows XP operációs rendszert. Persze, mint tudjuk, még ekkor is várni kell azokra a programokra, melyek ki is használják a funkciókat. Remélhetőleg amikor megjelenik az Intel új processzora, csőtűl dőlnek majd a megfelelő programok is, addig azonban várjunk csak ölbetett kézzel a procivásárlással. Memóriát még most is érdemes vásárolni, noha előző hónaphoz képest az igazán márkás, tuningolható és

ismert modulok ára némileg megemelkedett. Lassacskán pedig valóban érdemes elgondolkodni DDR2-es ramok beszerzésén, ha nem tudod mit válassz, olvasd el a szintén ezen számunkban található összehasonlító tesztet, melyben különféle modding megoldásokra vágysz, egyre több és több lehetőség között dűskálhatsz. Az árak nap, mint nap változnak, és mivel mindenből folyamatosan több lesz, egymás árát tolják szépen lassan lefele. Érdemes tehát újra szétnézni a piacon, mert bár épp mostanában csináltunk egy modding eszközökkel foglalkozó cikket (aki nem látta, annak ajánljuk figyelmébe), biztosak vagyunk benne, hogy legalább kétszer annyi apróság van már a boltok polcain.

### Aktuális box: Nyomtató

Új	HP DeskJet 6540	-	35 750 Ft	Belső Teszt
Új	Epson Stylus Photo C86	-	27 500 Ft	Belső Teszt
Új	Lexmark X1170	-	24 250 Ft	Belső Teszt
<b>Ártipp</b>	Lexmark X1170	-	24 250 Ft	Belső Teszt

## JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD		INTEL		AMD		INTEL	
<b>Alaplap</b>	Chaintek 7VJL Deluxe	21 250 Ft	MSI 848P Neo-V	17 500 Ft	Soltek SL-75FRN2-RL	22 500 Ft	MSI 848P Neo-V	17 500 Ft
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2800+	22 500 Ft	Celeron 2.8 GHz	21 000 Ft	AMD Athlon XP 3200+	43 125 Ft	P4 3.0 GHz FSB800	42 500 Ft
<b>Hűtő</b>	Cooler Master Vortex Dream 7	5 625 Ft	GlacialTech Igloo 4320	4 000 Ft	GlacialTech Silent Breeze III	5 250 Ft	GlacialTech Igloo 4320	4 000 Ft
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	18 125 Ft	512 MB DDR 400 Mhz	18 125 Ft	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	48 750 Ft	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	48 750 Ft
<b>Videokártya</b>	HIS Radeon 9550	28 750 Ft	HIS Radeon 9550	28 750 Ft	MSI GeForce NX6600GT	52 740 Ft	MSI GeForce NX6600GT	52 740 Ft
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft	Sound Blaster Audigy Player	11 875 Ft	Sound Blaster Audigy Player	11 875 Ft
<b>Merevlemez</b>	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft	Maxtor 200GB 7200 rpm	24 625 Ft	Maxtor 200GB 7200 rpm	24 625 Ft
<b>Optikai meghajtó</b>	ASUS DVD E616	6 875 Ft	ASUS DVD E616	6 875 Ft	NEC ND 3500A DVD-Író	15 000 Ft	NEC ND 3500A DVD-Író	15 000 Ft
<b>FDD</b>	Toshiba	2 500 Ft	Toshiba	2 500 Ft	Samsung	2 500 Ft	Samsung	2 500 Ft
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	3 125 Ft	Samsung SWT PS	3 125 Ft	Logitech Internet Keyboard Black	4 375 Ft	Logitech Internet Keyboard Black	4 375 Ft
<b>Egér</b>	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft
<b>Ház + táp</b>	Noname ATX + 400 W	10 000 Ft	Noname ATX + 400 W	10 000 Ft	Codegen ATX + 400 W	13 750 Ft	Codegen ATX + 400 W	13 750 Ft
<b>Összesen:</b>	<b>146 250 Ft</b>		<b>139 375 Ft</b>		<b>248 240 Ft</b>		<b>241 365 Ft</b>	





# STARMUSIC

## Styx Big Bang Theory

Ifjúkorom legendás zenekara újabb albummal jelentkezett. Ez többszörösen öröm, ugyanis igényes, dallamos, kórusban bővelkedő rockzenéjüktől mindig libabőrös lettem. Ezúttal azért látszik, hogy 2005-ben járunk, ez a Styx Dennis DeYoung nélkül olyan, mint a Queen Freddy Mercury nélkül: nagyon jó buli, szól a rákenroll, ütnek a kórusok, de ez a Styx nem az a Styx, ezt tegyük hozzá. Régi rajongóknak szoknia kell, új rajongóknak tetszeni fog a sok kórus, a melódiák és a feldolgozások (I'm the Walrus, Manic Depression, Blue Collar Man stb.).

Rengeteg briliáns kórus **Nincs Dennis DeYoung** **84%**



## Wetton Downes Icon

Ez a két emberke meglehetősen legendás progger körökben. John Wetton (basszusgitar/ének) olyan bandákban is játszott mint az ASIA, a U.K., a King Crimson, de együtt nyomta Steve Hackett és Brian Ferryvel is. Geoff Downes billentyűs pedig az ASIA mellett a YES-ben is mesterkedett (sok egyéb projekt mellett). Így bátran ajánlhatom ketjük szólóalbumát mindazoknak, akik ASIA- és YES-kedvelők, akik szeretik John Wetton érdekes és tetszetős énekhangját, és szívesen meghallgatnának egy könnyed progos lemezt.

Két prog-óriás lemeze **Túl könnyed** **89%**



## Circus Maximus The 1st Chapter

Nemsokára itt az új Dream Theater-album, s addig is kell valamit hallgatni a rajongóknak: biztos ezt gondolhatták a CM norvég zenészei. A „probléma” csak az, hogy ez az album még egynémely Dream Theater-lemezeket is felülmúl, s mindemellett nemcsak a DT, hanem a stílus másik nagy óriásának, a Symphony X-nek hatása is érződik rajta. Ez nem végzetes tragédia, hiszen első lemezről van szó, s ilyen briliáns zenészek szinte biztos, hogy meg fogják találni totálisan saját stílusukat.

Fantasztikus prog-metal album **Még sok az „idegen” hatás** **93%**



## Rob Rock Holy Hell

Sosem szerettem az olyan zenészeket, akik az általuk képviselt stílust bevették a nevükbe, így erős ellenérzéssel kezdtem el hallgatni Rob Rock új albumát, s egyből rájöttem, hogy nem kell félnem a névválasztástól. Ugyanis a Rob Power-Metal, vagy a Rob-True-Metal sokkal jobb lett volna. A Slayer of Souls egyből hamisítatlan maidenes stílusú „oldszkúl” metált nyom az arcunkba galoppozó dupla lábdobokkal, de 2005-ös hangzással. Azt hiszem, ezzel mindent elmondtam erről a roppantmód lendületes és dallamos albumról.

Rob Power-Metal igen jó hangú **Sok a Maiden-kísé nélkül** **91%**



## Arash ArashArash

Keresgélem a megfelelő stílusbesorolást ehhez az albumhoz, de nem egyszerű. Arash Teheránban született, tíz éves koráig Iránban élt, s most Svédországból próbálja a perzsadance stílust világhírré vinni. Egy biztos, ez a dolog kellőképpen izgalmas, kellőképpen egzotikus, a produkció (svédek kezét dicsérem) vérprofi, az euródiszkós hatások érdekesen keverednek a perzsa (vagy annak szánt) zenei világgal. Bár jóslással nem foglalkozhatom, de ez az album egyike az év legizgalmasabb dance lemezeinek.

Perzsa egzotikum **Nem tudok perzsául** **90%**



## Garbage Bleed Like Me

Mielőtt divatba jöttek volna a torzszinti-rockot (pop-rock) játszó bandák, a Garbage már rég a színpadon volt, és rég rajongók tömegeit mozgatta egy-egy jobb koncerten. 1995 óta nyomják az ipart, és a Bleed Like Me úgy kezdődik, mint legendás első albumuk. A későbbiekben azért már egy kicsit helyben járás szaga van a lemezeknek, mintha csak azért írták volna, hogy meglegyen a 13 nóta. Mindenesetre mind a zenekar, mind a stílus rajongói jól járnak, ha beszerzik ezt a lemezt: csalódnai nem fognak.

Nagyon ütősen indul a lemez... **...ami belassul később.** **86%**



## Unique Mozaik nagykoncert

Sokszor meg tudnak lepni a divatzenéket játszó bandák, hiszen néha még arra is képesek, hogy élőben koncertet adjanak, nem mintha ezáltal muzsikájuk fénymértéknyit javulna. A Unique esetére is igaz ez: maga a koncert, az áthangszerezés, az élő megszólalás mind jópofa és kétségtelenül élmény mind a rajongóknak, mind a független hallgatózónak, azonban a dalok eredetijei mégis olyanok, amilyenek. Egy tény, hogy így, valódi dobokkal és hangszerekkel sokkal, de sokkal jobb!

Sokkal jobb az élő hangzás! **No de mihez képest?** **83%**



## Le A Fejjel

Mivel ez zenei rovat, így a filmről ne beszéljünk – bár kikerülhetetlen a dolog, hiszen a CD-n rengeteg „szellemes” párbeszéd is elhangzik a filmpozszból (amelyről vagy jó, vagy semmit). Mindenesetre kicsit Monthy Python-szerű lemez készült, amelynek majd minden dala tökéletesen illik a filmhez (bár hallgatni jobb, mint nézni). Egy dolog nagyon fontos: mivel Pierrrot volt a lemez producere, így az album hangzását máris ismerősként üdvözljük, még akkor is, ha Madarász „Madi” Gábor és Závodi Gábor írta a dalok jórészét.

Jópofa, vicces dalok **A film...ntra** **79%**





# STARMOVIE



Eredeti plakát

## Szerelm sokadik látásra

A Lot Like Love

E romantikus vígjáték két, látszólag teljesen különböző emberről szól, akik története nem klasszikus „szerelm az első látásra” mese. Ashton Kutcher és Amanda Peet alakítja a főszerepeket ebben a "fordulatos" szerelmi történetben: homlokegyenest különböző jellemű huszonéves fiatalokat... A fiú vadozódiplomával a kezében, tele tervekkel fut neki az üzleti életnek, szemben a lánnyal, aki szabadon, szertelenül éli életét: igazi vadóc. Két gyökeresen különböző életmód találkozik össze egy rövidke pillanatra, de Oliver és Emily szinte biztosnak érzi, nem tartozhatnak össze. Vagy mégis? Hiszen mi, nézők, már az első percben tudjuk, hogy egymásra fognak találni. S ehhez képest a mintegy 107 percnyi egyéb tartalom csak arra való, hogy a film eleje és vége között megtöltsék az űrt: a karakterek hamar elkopnak, a sztori laposodik. Néhány kellemes pillanatot kivéve nem nagy durranás (bár Amanda Peetet imádtam benne, de ez a filmtől független).

Nem rossz az alapötlet Csak a kidolgozás sántít **68%**

## A pofonok földje

Kung-fu Hustle

A forradalmi hangulatban izzó Kínában egy piti tolvaj, Sing, elhatározza, hogy beverekksi magát a várost uralma alatt tartó Baltás Banda soraiba. Sing a Disznóól sor zsúfolt vityillóinak egyik lakójától akar pénzt zsarolni, de rá kell döbennie, hogy a szomszédok nem egészen olyanok, amilyennek látszanak. Sing félresiklott zsarolási manővere a Baltás Bandát is a környékre vonzza, és a két világ nem kerülheti el az összeütközést. Míg a Disznóól lakói az életükért harcolnak, a kung-fu titánok küzdelme felébreszt néhány legendás harcost. A film maga igen abszurd és groteszk jeleneteket is tartalmaz, mégis könnyedén nevetget: amennyire komolyan vesszük, annyira komolytalan néha. A koreográfiák zseniálisak, a balekok bénák, a mesterek lenyűgözők, a képi humor egyedi: mindenféleképpen megérdemli, hogy legalább egyszer megnézzük. Aki a klasszikus kung-fuzó stílust várja, az mást fog kapni: képregényes behatásokkal dústított hihetően hihetetlen sztorit és filmet.

Nagyon szórakoztató Néhál elég hihetetlen **87%**



Eredeti plakát

## Galaxis útikalauz stopposoknak

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Készen állsz rá, hogy a leghétköznapibb ember társaként egy egészen különös űrutazásra indulj? Kapj fel egy törölközőt, emeld fel a hüvelykujjad a csillagok felé, és ne lepődj meg, ha egy eszméletlen kozmikus utazás kezdődik! Ez a mű science fiction, komédia, kaland és filozófia egyszerre. Douglas Adams regénye az egész világon hihetetlen népszerűsége telt szert. Magam nagy rajongója vagyok a könyvsorozatnak, és igencsak pánikba estem, amikor meghallottam, hogy film készül belőle, hiszen a könyvek humorát szinte lehetetlen visszaadni a filmvászonon. Egészen biztosan meg lehetett volna jobban is csinálni, de a filmadaptáció nevével, szórakoztató, a 3D-s technológia szuper benne, a szereplők jól eltaláltak, a könyv sztoriját pedig követi (bár a műfaj mássága miatt nem százszázalékosan). Félttem, hogy el fogják szűrni, de szerencsére nem így történt. Jó kis film lett, Hollywood nélkül, de sok Douglas Adamsszel.

Szellemes, nevével tő Szórakoztató **89%**

## Mennyei királyság

Kingdom Of Heaven

Balián, a patkolókovács elvesztette egész családját, és kis híján a hitét is. A középkori Jeruzsálem hamis csillaglogója és ármánykodásai közepette szerelembe esik, később vezéralakja lesz az eseményeknek, és végül minden bátorságát és tudását összeszedve megpróbálja megvédeni a várost a hatalmas erőfölényben lévő ellenség elsöprő erejű támadásától. Ridley Scott mint filmhős neve egyből garancia a sikerre, mindehhez még hozzájárul Orlando Bloom is, aki ezúttal nem íjat, hanem kardot használ: elég jól csinálja. Engem speciál gyerekkorom óta vonzanak az olyan filmek, amelyben félelmet nem ismerő emberek kardokkal gyepálják egymást. Mindenesetre a film ismét epikus, ahogy Mr. Scott-tól megszoktuk, a helyszínek, jelmezek gyönyörűek, az akció pergő, sőt morális mondanivaló is akad. Legalábbis azoknak tuti, akik a XII. században kovácsként dolgoznak Jeruzsálemben. Na jó, azért ma is ki lehet belőle szedni megfelelő tanulságot: háború nélkül nem lehet béke... (Siralmas - ender)

Nagyszabású és epikus Orlando Bloom nem ijáskodik **90%**





## SZERKESZTŐI JEGYZET



Az igazság az, hogy nagyon lelkes vagyok. Minden egyes nap, amikor végre előbújik egy kicsit a nap, és úgy néz ki, mintha tavasz lenne, belelkedem. Aztán amikor zuhogni kezd az eső, valahog magam is elszomorodom: ez a bolond időjárás rosszabb, mint amit az ember „szeszélyes tavaszként” el tud képzelni. Mindenesetre, ami ilyenkor sem változik, hogy bedübörög az Aréna ezerral, és esőtől, hótól függetlenül is lelkesít minket ☺. Apró lelkesítés: kint voltam a Budapest Wolves–Vienna Knights meccsen (amerikai foci, és 26–0-ra nyertünk), az nem mindennapi élmény volt! Remélem ez az Aréna is az lesz, soxerettel stb. ☺!

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Most már hál'Istennek hozzánk is betörőben van az amerikai foci, így nagyon fontos, hogy megtanulhassuk a legújabb edzésmódszereket, tisztában legyünk azzal, milyen korszerű technológiával lehet csapatunkból a legtöbbit kihozni. Reflex barátunk az edzés végét mutatja be, amikor a fekete csapat játékos a hóna alá kapja a fehér bábú-ellenfelét, hogy az öltözőbe vigye. A háttérben két tovább bábú látható, amelyek között a feketék épp a touchdown-t gyakorolták.



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett leveleket direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

## T. Richárd

### Példakép

Kedves Gyu!  
Lenne egy fontos kérdésem. Nos: Nem tudom, mi a különbség a stratégia; körökre osztott stratégia; valós idejű stratégia és az RTS között. Elárulok egy nagy titkot: Gyu, te vagy az én nagy példaképem. Ugye megengeded, hogy annak tartalak? És elmondom, mi az én nagy vágyam: Hogy gamestaros újságíró legyek, és engem is úgy szeressenek, mint téged!!

**Kedves Richárd!**  
**A körökre osztott stratégia élő példája a sakk: ott is felváltva lépnek a játékosok, sosem egyszerre, az egyik megvárja, míg a másik lép, és ő csak azután következik. No persze egy igazi körökre osztott stratégiában nemcsak egy „bábúval”, illetve egységgel kell lépni egy körben, hanem néha több tucatnyival. A lényege az, hogy miután az egyik játékos minden egységével lépett, és befejezi a kört, a másik jön. A valós idejű stratégia (másik nevén RTS) viszont egy időben történő lépésekről szól, mint mondjuk amikor számháborúztok, vagy paintballoztok. Nagyon megtisztelsz, hogy a példaképed lehetek, igyekszem megfelelni ennek a hatalmas megtiszteltetésnek, köszönöm szépen. Igen, szerencsére sokan szeretnek, de tudod, mindig vannak/lesznek olyanok, akik nem... Sajnos ez együtt jár azokkal, akik szeretik az embert. Fel vagy készülve erre is?**

## András

### warez site-ok

hello  
Nekem csak egy kérdésem lenne: Tudom, hogy nem vagy jogász, és nem mintha bármi bajom lenne a warez site-okkal, de mi a jogi akadály annak, hogy ezeket egyszerűen nem lehet bezárni? Mert mondjuk én is tudnék kapásból vagy ötöt mondani...

**Szerintem ennek nem is annyira jogi akadályai vannak, hanem inkább szervezési (hogy foglalkozzon ezzel valaki) és pénzügyi (hogy meg legyen fizetve, aki ezzel foglalkozik). Nem ismerem**

a rendőrség ide vonatkozó stratégiáját (sem), de úgy gondolom, hogy amíg nincs olyan szervezet, aki anyagilag és tekintélyileg odaállna egy ilyen nyomozhatóság mögé, addig nem is lesz nagy eredmény. Persze néha el-elkapnak valakit, de egyetértek, elég gyorsan le lehetne számolni az egész „rendszerrel”. Lehet, hogy ellenérdekeltség van? Úgysem tudjuk meg sosem...

## B. Dániel

### Mocsári Malac

Gyu, te egy bűzölgő mocsári malac vagy!!! Mire kapott 10-et grafikára a WoW? A HL2 bugos, meg se közelíti a Doom3 grafikáját, és olyan idióta hangja van a szörnyeknek, hogy az már röhejes. Azonnal adjál rá 89%-ot. Tudom, hogy nem fogsz berakni az újságba, mert szidlak. Ajándéknak vár az ajtó előtt egy skinhead. Ja, még egy dolog: xarok a DVD-n a demók!

**Jaj, mindig kiderül rólam az igazság, ez annyira rémes, komolyan mondom, lebukni a legrosszabb (hehe). Főleg, amikor szellemes, kedves, aranyos, kreatív leleplező levelet kap az ember. Kedves Richárd (ha ezt olvassod), most láthatod, milyen ez a dolog. A másik, ami számomra mindig döbbenetes, hogy azok, akiknek bármi gondjuk van a barátjával, a haverjával, a munkahelyükkel, azok rajtunk töltik ki a felesleges feszültségüket. Ha ettől jobb nektek, csak tessék, írjatok nekem hasonlóan jópofa leveleket, ha ezzel segíteni tudok, akkor szívesen. Jah, egyébként pedig a kritika nem ilyen, mielőtt bárki azt hinné...**

## Tarja

### WoW meg minden

Hali  
Szerintem a WoW egy nem sz\*r, de szerintem a Blizzard kiadhatta volna egy offline RPG-ként is nem? Nekem ez a játék nagyon nem tetszik!!! Szerintem a Pain of Salvation albumra nem 97%-ot kellett volna adnod, hanem... 99%-ot. Más! Ismered az Ősök városa nevezetű levelezős szerepjátékot? Na ennyi a legnagyobb WoW-utalós tisztelettel.

**Szinte vártam az első néhány WoW-ot gyűlölő levelet. A leg-**

érdekesebb az egészben az, hogy eddig csak olyanok szidták a játékot, akik egy perccel sem játszottak vele. Elgondolkodtató. Én megértem mindenki szomorúságát, hogy nem lehet része a nagy kalandnak, de ettől még a WoW nem rossz! Sőt! Egyébként bármennyire is fura, a WoW az kőkemény üzlet. A Blizzard egy üzleti vállalkozás, amely pénzt szeretne keresni az elvégzett munkája után. A WoW-val pedig most dagadtra keresik magukat, így semmi érdekeltégük nincs abban, hogy offline RPG-ként kiadják, vagy esetleg csökkentésék az árát. A szekér még mindig nagyon megy, így várhatóan jó sokáig nem is lesz ilyesmi (offline RPG-nek pedig semmi értelme nincs ebben az esetben). **AZ Ősök Városát? Valami rémlik, de mintha a WoW picit jobb élmény lenne... WoW-imádó tisztelettel!**

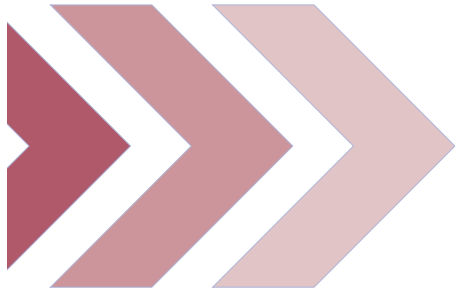
## Zorda

### Magány

Domo Arigato Gyu! Itt má' megint a ZORDAN ír!  
Szerintem melyik Dream Theater-es DVD-ről szedtem a köszönést? A TeraWattot átneveztem Öngyilkos gumiabronsnak. Már csak az énekes hiányzik. Ha már egy csomó ismerkedési tippet adtál, még csak azt kérdezném, hogy honnan a fenéből lehet megismerkedni egy lánnyal. Mivel rocker vagyok, ezért diszkóba nem találok hozzám illőt. Próbáltam már társkeresőt is, de nem találtam ott. Légyszíves segíts, mert má' megöl a magány.

**Gondolom valamelyik olyan DVD-ről, amelyik Japánban játszódik. Gondolkodtam a rockeres problémádon, s mivel magam is rengeteg rockert ismerek, tudom a megoldást. Például épp most voltam a Queen koncertjén, ahol rengeteg csinos, fiatal lány volt kint, aki rockzenét hallgatott. Ugyanúgy rengeteg koncertnek a menő rockbandák, amelyeknek sok lány rajongója van, sőt a fórumaik is tele vannak csajokkal. Szóval kösd fel a pendelyed, és cuppanj rá valamelyik országos rock-fórumra, sok csajt találsz majd ott. (Titokban súgok valamit: a lányok nem szeretik a veszteseket, így hitesd el velük, hogy nyertes vagy!)**

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



**133**  
**Aréna hardver**  
Hardveres problémák



**134**  
**Aréna szoftver**  
Játék kérdések-válaszok



**135**  
**Közérdekű információk**  
Minden, ami érdekes

## Mapkó

### Nyílt nap

Szasz Gyul!  
Kint voltam a Nyílt napon... nagyon állat volt. Köszönettel tartozom nektek, ugyanis nálatok láttam meg először a HKK-t, azóta pedig beleszerettem. A Nyílt nap alkalmából írtam egy kis szöveget: Hogy milyen GS Nyílt napokat szerettek? A jó GS Nyílt napokat szeretem. Szerintem...  
Időben odaérős, be nem engedős... regisztrálós, csapatjátékos... Quake3-as, gyakós, rocketjumpos, ide-oda ugrálós, fraggelős, kempelős... WarCraft3-as, építkezős, szintet lépős, orkos-sárkányos... NFSU2-ős, jobbra-balra kanyarodós, nitrós töltetes, fékezős, forgalomnak nekimenős... kvízkérdéses, képalkotós, képaláírásos, zenefelismerős... 11-es rugós, hujjgós, fujjgós, kapufáról kipattanós, kivédős, gólnál ujjongós... újságot elvihetős, nyereményjátékos... sapkát fejről lelopós, fennhangon visszazakövetelős, pótsapkát odaadós... sms falos-projektoros, csúnyát író... Szerintem...

**Szerintem milyenek a mi olvasóink? Újságot megvevős, egymás kezéből kitévős, fűtőtesthez odavágós, monitort beszerzős, gépfelújító, rengeteg kérdéses, játszani imádós... egymással vetélkedős, gyorsabb hardverre vágyós, minden játékot kipróbálni akarós... rengetegét író, sokat fórumozós, millió kérdést feltevős, türelmetlenes, mindenáron GameStar-újságírónak lenni akarós, barátkozós, sokat gépezős... Minket szeretős, havi második pénteket várós, mindent tudni akarós... világ legjobb olvasótáboros, legnagyobb szerzős... szerintem...**

## P. Andris

### Észrevettem

Potkivánok: Gyu  
Egy messzi-messzi galaxisban történt egy felettebb különös dolog. Nemrég láttam egy jó kis filmet, valami magyar, de jókat lehet nevetni rajta. Van egy rész, amikor két hapi keres egy másikat egy újságosnál.

És a jobb felső sarokban látszik a GameStar alja, és el lehet olvasni, hogy: Sillent Hill 4!! 100%, hogy ti vagytok a filmben.

**Igen, nagyon sokat tárgyaltunk azon, hogy a filmben mennyit fizetnek majd nekünk, hogy a nézettséget ennyivel megemeljük (a Csudafilmről van szó egyébként). Úgy hiszem, hogy a több mint százezer néző annak is köszönhető, hogy ott vigyorgó a GameStar borítója a filmben, ez legalább 25-30 ezerrel növelte a nézettséget. Viccet félretéve: magam is örömmel láttam, hogy az egyébként nem túl kiemelkedő magyar filmnek legalább ez a jelenete szivdobogtatón jó volt (miközben mások megint azt hiszik, hogy ez is része a világmeghódítási terveinknek – pedig nem is. Csak a film világát akarjuk ezúttal leigázni). Egyébként minden filmkészítő előtt nyitva áll a lehetőség, hogy jócskán növelje bevételeit azáltal, hogy GS-borító jelenik meg a filmben. Jelentkezni nálam lehet ☺.**

## F. Benjámín

### Small Pet Hunting

Csá, mélyen tisztelt Gyu mester!  
Szóval arról lenne szó, hogy kb. két hónapja írtál egy kis bevezetőt az Arénában a vadászgörényekről. Nyugi, én nem akarok érte piszkálni, mert biztos igazad volt, ugyanis: két nappal ezelőtt a családjamban az esti szórakozás (komputerezés) helyett az egész család az én kis kedvencemre (hórcsög) vadászott. Egy órán keresztül kerestük a kis szemetet. Aztán végül is arról lehetett megtudni, hogy hol van, hogy a szőnyegre elkezdte rágcsálni, tépkedni a rákba. A szekrény háta mögött volt a patkány. Csasztaqurva mondom, ha egyszer elkapom, kombiba kidobom a másodiktól. Aztán kiderült hogy ez nem egy hagyományos hórcsög, ugyanis ez nem hüyle! Nem jön elő a fényre. Le kellett oltani a lámpát, és ott kellett lesben állni. Na ilyenkor kicsit olyan Splinter Cell-es hangulatot lett. Na mindegy. Az a lényeg, hogy amikor elkaptuk, akkor megsajnáltam, és mégsem dobtam ki. De rájöttem, ha ez kinyuvad, többet nem vesznek hórcsögöt. Ez tuti!

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszlal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címetek.

**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**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 mondanivaló van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címetek.

**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

## FORUM.GAMESTAR.HU

Ez a hónap kicsit alakította a fórumot. Nemcsak azért, mert kitört a tavasz itt is, hanem azért, mert meghírdettük a tavaszi AL-TOPIK moderátori bővítést, amelyre több, mint 70 fórumozó jelentkezett (köszönjük szépen az érdeklődést). Mire ezeket a sorokat olvassátok, a fórumozók már tudni fogják, kik azok, akik a fontosabb al-topikokban tevékenykedhetnek majd. Emellett nagyon nagy köszönetet szewretnék mondani Lord KROK nevű fórumozónknak, aki "beugrott" ideiglenesen igencsak elfoglalt (érettségire és felvételre készül) moderátoraink helyett és értékes munkájával segít a fórumot. Köszönjük szépen. Még egy apró változtatás: a közelmúlt tapasztalataiból kiindulva kicsit kozmetikáztuk a fórum szabályzatát, így ismét ajánlom ennek elolvasását mindenkinek. . Jó fórumozást!

# A HÓNAP LEVELE

## Nága

### Konkurens magazin!

GYU! MENTSETEK MEG!!!! ÜLDÖZNEK! ÉS TITEKET IS!  
Informálódttam, hogy egy új játék-magazin került a piacra!!!! A Játék Csillag!!!! Mottójuk: Magyarok főrevör! Figyelem: HAMISÍTANAK!!!!!! Az alábbi játékokat tesztelik, illetve pancserkedik a legújabb számukban!!! Vez3tő, Hősök 5, LAK (lop d a kocsi) BUDAPESTEN, Éjféli Lebu3 (biztos a Midnight Club koppintása). Végzet 3, Fájdalomcsillapító, A bárd farka, Csendes Vadász 3, Végső Fantázia TIZENEGY, Fekete és Fehér 2!!!! A SZIMEK 3!!! ÓVAKODJATOK A SZERKESZTŐIKTŐL IS!!! Csak egy párat merek megemlíteni... Rossz Szektor, Csörr, kender, Gyí, -husi-...

Hát nincs mit tenni, igazi, kőké-mény ellenfélről van szó. Nekem nagyon tetszett a cikkük a Kozákok 2-ről, jó kis játék lehet. Azóta persze nagyon sok új és klassz játék jelent meg, mint a Körömágy vonalban, vagy a Céhháború. Emellett a Végzet 3 új kiterjesztése, a Föld Császárság II, a Játssz Jól Csillagok Háborúja, a Sötétség is érdekes. A legjobb a teljes játékuk lesz: A Szenvedés! Legjobb írók szerintem NullaHideg, Kakukk, Csörös Emlős zseniálisan tördel, s mindenki nyomatja a Testvérek fegyverekben: Út a 30-as domb felé című új sikerjátékot. S persze várjuk a Hív a kötelesség 2-t is nagyon (én speciál valami jó kis TJOSZJ-t várok, esetleg jöhetne a Profi Kifejlődés Labdarúgás 5 is. Az nyami lesz!).



# CSAK RÖVIDEN

Kérlek, segítsen vki!! Megszállott gamestaros vagyok, de nem t'om, hogyan lehet titeket elérni. (K. Barnabás)

**Az újság utolsó oldalán található az impresszum, ott az összes készítő e-mail címe megtalálható.**

Halí! Én azt képzelem, hogy ti csak a légkondis szobákban lógatjátok a lábatokat, és nem vagytok képesek válaszolni a leveleinkre! Közben koktélokot szűresölve röhögtek rajtunk! De LOOSEREK vagytok! Ezt mondogatjátok, miközben röhögtek! HÁT ÉN HÜLYE VOK?(M. Szilárd)

**Mivel ezt a levelet véletlenül küldtem nekünk, így továbbküldtem az illetékeseknek, legközelebb jobban ügyelj a címzésre. Köszí!**

Körülbelül két éve olvastam a Gamer hasábjain, hogy készülget egy magyar fejlesztésű szerepjáték, méghozzá a KÁOSZ világában. Azóta ugye megszűnt az újság, és nem tudom, hogy haladnak a játék készítésével. (Dávid)

**Ugyanaz történt velem, mint sajnos a Gamer magazinnal. Nincs tovább...**

Milyen érzés szerkeszteni ezt az újságot? (N. Tamás)

**Ha nem aludtam eleget, akkor álmos. Ha épp ebédeltam, akkor álmosító, tele hassal. Ha rohannék haza, akkor sürgető. Ha nincs kész a cikk, akkor idegesítő...**

Ez a Republic Commando annyira üt, hogy 2 hétig kómában voltam tőle! (Mathias)

**Én megúsztam, mert be sem töltöttem. Ezek szerint én jártam jól!**

Az lenne a problémám, hogy amikor a SW: Battlefrontban elkezdem a kampányt, a monitor kikapcsol. (V. Tomi)

**Annakidején a rómaiak madarakat használtak jóslásra. Figyelték a röptüket, a reakcióikat. S nagyon fontosak voltak számukra a jelek (elterjedt modern nevén: az ómenek). Nos ez egy rossz ómen! A monitorod sem akarja, hogy SW Battlefronttal játszz! Menj inkább csajozni meg bicajozni!**

**Sajtóközlemény: Az Uborka-Soft bejelentette új játékát, amelynek címe: Splinter Cell: Hamster in the Room lett. A játékosok 12 különböző pályán játszhatnak a játékkal, amelyben olyan fegyverek állnak a rendelkezésükre, mint elemlámpa, harapás elleni kesztyű, az új waiting-timer (olyan időzítő, amellyel a várakozási időt be lehet állítani, s előre lehet tekerni addig a játékot), söprű, lapát, illetve olyan speciális mozdulatok, mint szekrény alatt turkálás, komód mögé vetődés, parkettán csúszás és gyors lehajlás. Extra nehézséget jelenthet a deréktáji fájdalom (csak nehéz szinten), illetve a lámpa lekapcsolása utáni „kvázi vakság” (közepes szinttől). A játék Unreal 3 motorral készült, a hősög eredeti hangja Eddie Murphy.**

## K. Barnabás

A New Game

Csá Gyu!

Nekem régebben (és most is) a kedvenc gamma fajtám az FPS (lövöldözős), az RPG (szerepjáték) és az RTS (stratégiai) voltak. Na most én arra gondoltam, ötvözni kellene őket. Például elindítunk egy menetet kezdve a „stratégiai” nézetből, megtámadjuk az ellenfelünket, rákattintunk (valahogyan) egy emberünkre, és máris indulhat a csata FPS-es nézetből. Ha éppen nem lövöldözünk (vagy ijazunk), akkor elindulhatunk a mi kis világunkba fegyvert, ruházatot, páncélzatot vásárolni, vagy akármit. Küldetéseket tolhatunk, vagy ha merészek vagyunk, akár lophatunk is az ellenségtől, hogy pénzt szerezzünk. A házak arányosan lesznek megépítve a karakterekhez (és az NPC-khez) képest. Még egy fontos dolog, amit utálok a stratégiai game-ekben. Egy vár elfoglalása. Ismered azt a helyzetet, mikor odamegyünk 10-20 karddal felszerelt katonai hadsereggel, és azok elkezdik ütni a kőből készült bázist, majd az szétesik. Szerintem ezt úgy kéne megoldani, hogy a vár különböző „falrészreire” lehessen tüzelni ágyúkkal, majd miután kidöntöttük a falat, berohannunk és legyilkolásszuk az ellenséget, akik különböző praktikákkal próbálnak minket kituszkolni. És ezt a játékot képzeld el az őskortól az újkorig. És még beszélhetnék a fantasztikus MI-ről stb. (Ja, és a gépigényről!)

**Hmm, osztottam, szoroztam, kijött, hogy a fejlesztési idő kábé 6-7 év lenne, már eleve az Unreal 4 motort kéne megvárnunk, mert ezt a 3 sem bírná el, hozzávetőleg 200 3d-s modellező grafikus kell, mintegy 40-50 programozó, 10-20 designer és még egyebek. Hmm, ha most megnyerném a lottó ötöt,**

**akkor sem lenne elég a pénz rá. S akkor még nem is beszéltem arról, hogy ennyi idő alatt akár rossz játékot is csinálhatnánk. Bár tetszetős az ötleted, de ezúttal hadd ne valósítsuk meg...**

## L. Lőrinc

Küldetés

Felkelek. Küldetés: Juss el a suliba. Élve. Jó, nem nehéz küldetés, Felszállok a buszra, néhány ellenőr meg szeretne szívadni, de van nálam bérlet. Jót röhögök. Leszállok. Jön egy baseballos csávó, akinek tartozom 2 ronggyal. Befutok a sulij. Küldetés teljesítve. Jutalom: 200 Ft. Hazamegyek. Küldetés: Juss el élve hazáig. Sebaj, jön haver, a nehézfű, útközben megtámadja a buszt egy

**Nincs valami patch, hogy le lehessen pause-olni az Életet, és közben nyomni a Splinter Cell 3-at? (K. Tamás)**

UFO. A busz nekimegy egy fának. A busz tropára ment. A fa sértetlen (Colin McRae ??). Mi kikaszálódunk a buszból. Haver beszól, hogy ő már hazamegy. Haza is megy. Én is. Küldetés teljesítve. Jutalom: 990 Ft. Küldetés: Kérd el a csajtól az e-mail címét... Folyt. köv!

**Felkelek. Küldetés: elvánszorogni az ágytól a mosdóig. Nem könnyű, útközben kiürült palackok, eldobott zoknik, sőt a macska is akadályoz. A legnagyobb baj, hogy még nem látok és a mozgáskoordináció is rémes. Mindenesetre 7 perc alatt sikerül. Jutalom: kellemes tusolás. Mellékküldetés: a tusolóból kilépve meg kell találni a papucsom, vagy egyébként nagy zakozás a csúszos kövön. Jutalom: Frissesség, kellemes, tiszta illat. Felöltözöm. Küldetés: időben leérni a buszmegállóba, mert a Volánbusz nem viccel. No persze ilyen „frissen” nehezen megy a dolog, de odaérek. Kedvenceim: a láncdohányos festett szőke, a bögyös-aranyos és a többiek már ott várakoznak, rám se néznek, unott arccal várják a buszt. Szokás szerint mindenkit magam elé engedek: ez feltétele a sikeres küldetéselvégzésnek. Jutalom: bár leülni nem tudtam, de úton vagyok a munkahely felé... Folyt. köv!**

## Én Te

Erre ösztönözték a népet!

Mostanság, ahogy nézegettem azokat a videókat, ahol lehet látni a GameStar olvasóit, megállapítottam, hogy 70%-uk monitorfejű, dagadt és

szemüveges. És az a napjuk egyetlen eseménye, hogy mikor jelenik meg a következő lap. Az igazi élethez közülük nincs. Az ő érdekükben azt gondolom, minden újság végére oda kéne írni, hogy tedd le az újságot, kapcsold ki a gépet, és menj el szórakozni, nőzni. És ezt tényleg az ő érdekükben mondom. A tinikornak gyönyörű eseményei vannak. Erre is ösztönözték a népet.

**Hé! Hogy mersz Te így beszélni a mi olvasóinkról? Elég sok nyílt napon vettem részt, hogy tudjam, teljesen normális fiatalemberekről van szó, akiknek van önrendelkezési joga. Ha ők gépezni akarnak, miért ne tennék? Én úgy hiszem, az emberek (a mi olvasóink meg főleg) vannak olyan okosak, hogy maguktól is képesek legyenek eldönteni, mit akarnak: ha ők gép előtt akarnak ülni, akkor hadd**

**tegyék. Egyébként is mi az „Igazi Élet”? Én úgy gondolom, az az igazi élet, amikor mindenki azt teheti, amit a legjobban szeret, No persze, ha szépen süt a nap, akkor tessék kimenni focizni, bicajozni és csajozni! Lányoknak meg pasizni! De ha valaki gépezni szeret, hadd tegye, én megengedem ☺.**

## K. Tamás

Élet

Szeva Gyu! Az újságban láttam, hogy kielemezték az Élet nevű gémet, és szerintem alacsony százalékot adtál rá (legalábbis szerintem, de ki-ki maga döntse el). Én kb. 90%-ot adnék rá. Én már speciel függő vagyok. Csak azt nem értem, hogy lehettek ti ennyire profik, hogy egyszerre 2 játékot nyomtok? Én is próbáltam már, de valahogy az egyik mindig korlátozza a másikat. Nincs valami patch, hogy le lehessen pause-olni az Életet, és közben nyomni a Splinter Cell 3-at? Nekem nagyon bejönne. Szerintem van hozzá trainer, hogy csak megnyomod az egyik gombot, és máris rádcuppannak a csajok ☺? Ellennék vele.

**Igen, ez az Élet nevű gáma az, amelyikhez mindennap jönnek az update-ek, folyamatosan. Elég nagy fejlesztőcsapat lehet mögötte, mert nyomtatják a legújabb peccseket rendszeresen, bár sok hibát nem tudnak kijavítani, és napi rendszerességgel jönnek elő újabbak. Nekem az a legnagyobb bajom az egészsel, hogy nem egy missziót lehetetlen megcsinálni, bármit is próbál az ember: ugyan-**

2005. május | www.gamestar.hu



# 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 Mélyvív részlegben, a témának megfelelő altópikban.

## Jany

### WoW-gond

Üdvözlét mindenkinek a szerkiben! Látom, ti is nagy WoW-osok vagytok. Éppen ezért gondoltam, hátha tudnátok nekem segíteni. Megvettem én is ezt a király játékot, de valamiért nem tetszik neki a gépem. A jelenlegi konfigurációm így néz ki: AMD 2600+, 512 MB DDR 400 memória, Inno 3D GeForce 5600, 128 MB DDR. A gond ott kezdődik, hogy sokszor eszméletlenül beszaggat. Sőt, néha csata közben szinte játszhatatlan lesz. Nagyvárosokban is gyakran fél percekre elgondolkodik, pl. Ironforge-ban. Remélem, tudtok segíteni, hogy milyen javítást kell letölteni? Vagy cseréljek VGA-kártyát?

**Hát előfordul, hogy gyengébb pillanatainkban mi is elővesszük a fiókból! Különböző az általad említett probléma szinte mindenkinél fennáll. Az első és legfontosabb, hogy a WoW egy giga RAM-mal érzi magát igazán jól. A VGA-kártyád elvileg elég jó, bár azért érdemes a videobeállításoknál is szöszmötölni. A Fullscreen Glow kikapcsolásával például látványosan javulhat a helyzet (ha meg nincs otthon még fél giga RAM a sublótdban, akkor érdemes lejjebb venni a Terrain Distance-t - ender).**

## Áron

### Router-konfig

Szevasz Mady! Te csináltad a Hotspot-cikket, ezért remélem, tudsz nekem segíteni a következő problémával kapcsolatban. Vettem egy Dlink DI-514 típusú WLAN-os eszközt. Azt írtad, meg lehet így osztani az internetet két, vagy akár több gép között. Nekem nem sikerült. Nem akarja tárcsázni az accountomat, és így nem engedi be a gépeket a netre. Lehetséges, hogy valamit rosszul csináltam? A Router alapbeállításán üzemel. Van valami ötleted, hogy mit kéne állítanom?

**Először is ellenőrizd mindkét gépen a vezeték nélküli hálókártyát, hogy megfelelően működik-e. Ezek után valamelyik gép böngészőjének a segítségével konfiguráld a routert.**

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

**Ezt úgy teheted meg legkönnyebben, ha fellepsz a mellékelt kis füzetet, mely tartalmazza a router IP-címét. Ezt a böngészőbe kell beírni, majd a megjelenő kezelőfelületen kell megadni a jelszót és a különféle jogokat. Érdemes legelőször azzal kezdeni, hogy beállítod az eszközeid Mac Adressét, így illetéktelenek nem tudják majd használni a netet. Az internetes csatlakozást is itt kell beállítani majd. A gépről szedd le a már beállított internet-kapcsolatot, mert bezavarhatja a routert. Ha jól töltötted ki a netelés adatait, akkor egy restart után automatikusan csatlakozik a router, és máris használható különösebb konfigurálás nélkül a gépeken az internetet.**

## Csaba

### DVD-írás lassan

Egy éve vettem egy nem akarom mondani milyen márkájú DVD-írót. Akkor ez volt a csúcs, szerettem is nagyon. Mostanság már olyanokat csinál, hogy egyszerűen nem hajlandó megírni normálisan a lemezeket. Sőt van, hogy ráír, és 1-2 perc múlva ki is kópi valami hibaüzenettel. Aztán utána megint rendszeren ír. Szóval öszszeviszta csinálja ezt. A lemezekkel nem valószínű, hogy gond lenne, mert kipróbáltuk egy másik gépen. Tízből tíz jó volt! Én Firmware-frissítésre gyanakszom. Esetleg kéne egy új író tennem? Vagy nézessem meg szervizben? Bocsi a sok kérdésért, de nagyon fontos lenne számomra. Nincs momentán fölösleges 20 ezer forintom egy jó DVD-íróra. Köszö a tanácsot!

**Sajnos az én DVD-íróm is így szenderült jólétre. Hiába, a természet rendjével nem lehet szembeszállni. Valószínűleg a sok írástól már megfáradt az író, és nyugdíjba kell vonulnia. Megpróbálkozhatsz a Firmware-frissítéssel, de nem hiszem, hogy ez segítene. Én azt tanácsolom, hogy inkább gondolkozz el egy új DVD-író beszerzésén. Nem kell 20 ezret rákölni, hogy egy jó író tudj venni. A Samsung TS-H552 például nem került többre, mint 14-15 ezer forint, ráadásul Dual Layeres lemezeket**

**is eszik. De ajánlhatom Neked az ugyanolyan jó NEC ND 3520A-t is, amely szintén hasonló jó tulajdonságokkal és kiváló sebességgel rendelkezik.**

## Acool

### Monitorvásárlási kérdések

Szeva Mady! Tegnap elkezdett villogni a monitor képe. Szokás szerint oldalba vágtam jobbról, majd utána balról. De ez valami teljesen más volt, mint az eddigiek. Most már nincs kép! Lassan féléves haláltusa után – jelenleg – kimúlt az öreg LG monitorom. Lehetne gyászjelentéseket közölni a GS-ben? Szóval szeretnék egy újat venni, de nem tudom eldönteni, hogy egy 19-es CRT-s, vagy egy 17-es TFT legyen az új családtag? Szerinted? Én játszani használok leginkább a gépet és filmnézésre. Plíz segíts, hogy mit vegyek!

**Gyászjelentés: Több évnyi tisztes játék és film után az örök pixelmezőkre távozott Acool LG típusú monitora. Őrizzük meg emlékét egy perces néma csenddel! Na szóval, a hatás után mondanám is, hogy mit érdemes vened. Én egy 8 milliszekundumos TFT-t vennék a helyedben. Igaz, egy picivel kisebb a képe, mint a hagyományos 19"-osé, de nem fárasztja úgy a szemet, és sokkal kisebb helyet is foglal. Játékoknál az alacsony válaszidőt kell figyelni, a filmezésnél pedig a nagy kontraszt a legfontosabb. Én a Benq 937s-t tudnám Neked javasolni, játékra egyszerűen tökéletes. Ha visszalapozol néhány számot, még egy TFT-monitoros tesztet is találsz.**

## K. Előd

### SLI-konfig

Sziasztok! Nekem nem konkrét hardverproblémám van, csak egyszerűen megelégettem, hogy

mindig félve kelljen betölteni egy új játékot. Rászántam magam, hogy egy vagyont dobjak ki az ablakon. Gondolom, az SLI-vel mindez lehetséges is. Az lenne tehát a kérdésem, hogy mennyire éri ez meg teljesítmény/ár arányt tekintve, illetve, hogy egészen konkrétan mibe kerülne egy ilyen átalakítás nekem?

**Az SLI sok ember fantáziáját megragadta már, de mikor szembesültek az árakkal, akkor valamiért mindenki inkább a régi, jól bevált egy szál VGA-kártyát választotta. Ennek oka, hogy ki kell fizetni két SLI-kompatibilis GeForce 6800-as kártyát. Ez kábé 120-140 ezer forintos kiadást jelent kapásból. Emellett pedig egy spéci alaplapra is szükség lesz, amely 40-50 ezer körül mozog. Tehát durván 200 ezerért lesz egy alaplapod és két VGA-kártyád. Emellett persze csak csúcskategóriás proci és memóriát vehetsz, így kiszámolni sem érdemes, hogy összesen mennyiből jönne ki a gép. Gyanítom, nem ennyit szánsz gépfelújításra. Szerintem, ha egy kellően erős proci megtámogat 2 giga RAM-mal (ómájgád - ender) és egy jobb VGA-kártyával, akkor jóval olcsóbban lesz egy ütős konfiguráció.**

## Géza

### Milyen gépet vegyek?

Kedves Mady! Elhatároztam, hogy meglepem magam egy új PC-vel, mert a régi már elég öreg (GF 2 MX meg PII, meg ilyenek). Milliő forintom persze nincs, de ajánlhatnál valami jó cuccot 150-170ezer körül. Előre is köszö!

**Nem lesz nehéz dolgom ezúttal, mert minden egyes GameStar lapszám válaszolni tud a kérdésedre. Elég a magazin 126-127. oldalára lapozni, ott a Vásárlási tanácsadót végigböngészni, és máris tudni fogod mit érdemes venni és mennyiért! Sok sikert! 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!

## Szabó Péter

PoP:WW & KotOR II

Hali! Rég nem írtam, úgyhogy most bepótolom:

1. Prince of Persia: Warrior Withinben hogyan lehet legyőzni a maszkos rész után azt a bazi nagy madarat?  
2. A Kotor II-ben Nar Shadaan mi a fityfenét kell csinálni, mert csak járkálok, mint a hülyegyerek, és nem tudom, hogy mit kéne csinálni. Minden más bolygót megcsináltam már, de se a sith, se a jedi karakterrel nem tudok rajta mit kezdeni.

1. A maszkban folyamatosan újratöltődik a homokod. Ha időlassítást csinálsz, a homok viszatöltődik az effekt végéig. Ezt máshol is érdemes használni, ám ennél a harcnál kulcsfontosságú. Amíg a madár a földön van, folyamatosan lassítsd be az időt, és üsd az oldalát (természetesen ne hagyj, hogy megüssön, de a kitérő taktikákra már nem emlékszem, így erre neked kell ráérezned)! Amikor felszáll, már nem kell időlassítás, folyamatosan bukfencezz oldalra, és nem fog eltalálni. Ezt ismételd, amíg meg nem murdál.

2. Pontosan én sem tudom, mi is a lényeg, mert én nem akadtam el itt, ám számos ismerősöm szintén megszenvedte. A cél elvileg az, hogy felhívj magadra az Exchange figyelmét (ezt egyértelműen úgy tudod elérni, ha keresztülhúzod a számításokat – oldalról függően jó vagy rossz

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákra próbál segítséget nyújtani. Segítséged örömmel fogadjuk!**

- Ha csalásokra vágysz: [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást vagy végigját-szást 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)

cselekedetekkel). A sztoriban akkor tudsz majd továbbjutni, ha kapsz egy holo-üzenetet, amelyben a Jek-Jek Tarr'-ba hívnak. Olvastam olyat, hogy Attonnak mindenképpen a csapatodban kell lennie, hogy ez megtörténjen. Ezt nem tudom megerősíteni vagy cáfolni, mert nekem épp benne volt a csapatban, amikor megkaptam. Amit mindenképpen ajánlani tudok, az az, hogy menj vissza a hajóhoz – ha még nem tetted meg –, és öld meg a haragos rabszolgahajcsárokat. Egyébként pedig a mellékküldetések megoldását javaslom (köszönet kombajnnak).

## N. Balázs

Half-Life

Helló! Azért neked írok, mert te biztos tudsz segíteni. Elakadtam a Half-Life-

ban. Annál a résznél, ahol a vonatom a vízbe zuhan, mert a katonák felrobantották a „síneket”, én lementem abba a nagy víztározó valamibe. A víz alatti alagútszerű valamiből a hordókat felengedtem, hová kell mennem? Talán a másik részébe, amit a nagy fal választ el, de ott nem találtam semmit.

Jól sejtetted, ott kell lebukni a víz alá a „Nagy fal” másik oldalán. Ha elég mély levegőt veszel, és jól körül nézel, találni fogsz egy folyosót. Azon kell magad végigügyeskedned, jutalmad pedig az lesz, hogy kijutsz újra a felszínre. Ja, majd' elfelejtettem: útközben lesz egy behajtott ajtó, oda mindenképp menj be levegőt venni, különben megfulladnál.

**+3620521\*\*\*\***

Doom 3

A Doom 3-ban sok pókos pálya van? Amúgy nekem a pályakódokat nem fogadja el.

**Relative én úgy emlékszem, attól kezdve, hogy megjelentek (elég hatásosan...), sok helyen felbukkannak, de tömegesen csak néhol. A pályakódokkal meg ne foglalkozz, előbb vidd meg. Utána meg már mentésből be tudod tölteni őket, nem?**

## Güdi

Gothic 1

Helló! Elakadtam a Gothic 1-ben annál a résznél, amikor a Nagy Alvó felidézését csinálják, és Yberion elájul. A mellette álló vezető, Cor Angar elküld az Ork Temetőbe. Oda bemegyek, találkozom a mukival, aki bent van, megtalálom a tekerceket, mindenkit legyakok, elolvassa a teker-csen lévő írást, és mondja, hogy ez egy teleport-tekercs. Onnantól nem tudom, hogy mit csináljak. Ha még él benned eme játék, fel tudnád idézni ezt a részt?

Szia, ez egy bug, amire találtam megoldást: Nos, ha felszedted mindkét részét az ork teleport-tekercsnek, mielőtt odaadnád Lukornak, menj a nagyteremben lévő négy oszlop közé. Ez a terem balra nyílik onnan, ahol Lukor álldogál. Ha ott vagy, hozd be a karakterlapodat (S vagy B) és attól függetlenül, hogy nem látod, hogy írni, gépeld be a MARVIN szót, és üss enter. Ezután a bal felső sarokban ki is írja játék, hogy Marvin mod. Jó, ha mentesz, mielőtt ezt megteszed, tekintve, hogy ahány ember, annyiféleképp sikerült nekik ez. Ha ezzel megvagy, üss egy [F2]-t, és ird be a következőt: „Insert lukor Bugfixbook” és enter. Ezután már csak vissza kell sétálni a nagyterembe, és Lukor már megy is utánad.

**S most egy más téma: tudomásomra jutott, hogy az ebbe a rovatba szánt kérdéseiteket sokszor külditek rossz helyre. Ne tegyétek, mert akkor nem kapom meg! E-mail: [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)**

Berkenye

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

## GONDOLDÓ

Olvasói segítségnyújtás

**Ne fogd vissza magad, ha segíteni szeretnél játékosársaidnak! Vágj hozzánk egy levelet a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) e-mail címre! A legjobb tipp beküldőjét megjutalmazzuk!**

## Lajkó Máté

SW: Republic Command

Hali! Leírtam 1-2 tippet a Republic Commandóhoz. Megpróbáltam kihagyni azokat, amiket már mazur is leírt a tippekben a februári számban. (Helyhiány miatt csak a fontosabbakat közöljük, aki szeretné az egészet, írjon nekem mailt! – Berk.)

- A Super Battle Droidoknak is vannak gyenge pontjai, amit kihasználva 3 sniper lövéssel megsemmisíthetők. Először is a „felsőteste” jobb oldalán van egy piros pötty, azt eltalálva leesik onnan egy lemez, ezután a fejét löjjük le, majd a leesett lemez helyére egy végső lövés, és már mehetünk is tovább.

- Egységeinket gyorsabban is kiszedhetjük a fészkek mögül, nem kell rájuk kattintgatni, hanem egyszerűen nyomjuk meg az [F4]-et, ezzel kiszállnak, majd [F2]-t, ezzel pedig odajönnek hozzánk.

- A játék szerintem legnehezebb része, mikor időre kell feltörni az ellenség számítógépét, különben felrobbanunk az önmegsemmisítőnek köszönhetően. Én ezt úgy vittem át, hogy valakit odaküldtem a számítógéphez, és onnan fedeztem, mivel a számítógép mellett ott van a mennyei bacta is, amellyel folyamatosan gyógyíthatjuk magunkat. Ha a hackelő bajtárs elesne, gyorsan gyógyítsuk fel, és fedezzük tovább. 2 tötetet mindenféleképpen hagyjunk az anti-páncél fegyverünkben, mert lesz egy rész, ahol mind a két oldalról bejön 2-2 Super Battle Droid és 1-1 droideka.



**ÍRJÁL** ha bármilyen gondod támad egy játékkal: [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)

**akkor mások, akiknek ugyanilyen missziója van, simán elvégzik. Ez mitől lehet? Kéne az élethez is egy thottbot ☺. Egyébként a két játékhoz duplamagos proci (vagy ha az nincs, akkor duplamagos barack) kell. Na akkor lehet kettőt csinálni egyszerre...**

## RARA

### GameStar-Wars

Jó reggelt, jó loggolást minden Game FM-hallgatónak itt az FM 3,4 gigahertzen ezen a szép reggelen 2045-ben. Mady mondja be a híreket: Hazánkban még folyamatosak az utcai gerillaharcok a lázadókkal, de ZeroCool parancsnok a C-Zero hadtesttel nagy csapást mért rájuk, mikor a Hősök tere közepén álló 56 méteres Dragon György-szobrot próbálták ledönteni. Már a föld majd minden országába betette a lábát a GameStar. Világszerte GS-falkák szerveződnek. A keleti

## NYÍLT NAP

BY MAILMAN

Vágyunk a lecsóba: fantasztikus volt az előző Nyílt Nap! Reggel korán kelés, buszozás (most már tudom, milyen érzés vidékről Budapestre bejárni), és érkezés, még épp nyitás előtt. Belépek, köszönés, és a Gyu-csapat színeiben indul a móka (bár Cyber és G-Razor csúnyán megvádolt, mégis legálisan, nem szimpátia alapján kerültem a csapatodba). A kvízekben Bad Sectorék nagyon hamar elhúztak (hiába, kombajn nagyon okos gyerek), és mi alig-alig tudunk egy-egy kérdésre válaszolni. Úgy tűnt, már itt eldőlt a verseny. A képeknél, néhány szivatósabb kivételével (B&W2, CS), a nagy részüket kitaláltuk (bocs a WoW miatt...). Ezután jött a „körbeverős” kő-papír-olló, majd a képaláírási verseny, ami úgy tűnik, megfordította az állást. Itt tizenötöböl hat pontot mi nyertünk, és ez már elég jónak tűnt (bár Mazur csapat egyszer a semmire kapott pontot, amin személy szerint elég jól derültem ☺). Következett hát az eredményhirdetés... kombajnnal – boksizólóhoz hasonlatosan – reflektorfénybe helyeztek minket, és Gyu megfogta a kezünket, hogy a győzteset emelhesse a magasba. A levegő szinte vibrált. „És a győztes... – mondta Gastro a mikrofonba – ...a Gyu-csapat!!!” Éljenzés, kézfogás stb. Nagyon boldog voltam. Még nyertem három GS-es baseballsatit, amelyeket egyből szét is osztottam a körülöttem téblábolóknak. Az SMS-fal nagyon tetszett, csak egy pöttyet lassú volt (engem nem aggasztott annyira). Doboos játékot nem nyertem, mégsem sajnálkoztam... hiszen a legutóbbi GameStar Nyílt Napon egy újabb érdekes élménnyel lettem gazdagabb.

fronton továbbra is nagy az ellenállás, de néhány ukrán GS-felkelő (ők a S.T.A.R.K.E.L.-ek) bejutott a titkos zónába. Ha az Orosz Gőzhenger ellenállásának vége, akkor végre megkezdődhetne a GameStar-WARS United Offensive, és a felkelőket a Marsra lehetne száműzni Si-t bányászni. Most már tehát nyilvánvalóvá vált, hogy Németország (Németország? Ezt nem értem... - ender) ismét világalomra tör, amihez a GS a fegyvere, és ha sikerül, akkor ahogy meg van írva: A földön a tökéletes faj fog uralkodni (a GS-Fan faj) GYU Mester vezetésével, egyetlen nagy klánban, melynek neve StarTopia lesz.

**Húha, ez kemény ☺. Én az 56 méter magas szoborról lemondanék tisztán számmisztikai okokból, de egy apró szobrocška azért jöhet majd 2045-ben. Egyébiránt a tökéletes faj dolgot már valakik meglehetősen lejáratták, így inkább azt mondanám: GS-Fan faj, a lehető legtökéletesebb faj! Na így már jobb, azt hiszem. Mindenesetre én inkább valami sokkal békésebb megoldást képezek el (mindamellelt, hogy a marsi Si-kitermelés tuti nagyon fontos lesz 2045-ben). És ugye a Game FM 3,4 GHz-en egész nap rockzene megy majd? Viszont legalább rájöttem, hogyan veszhetek el az RFT kötetei, biztos a lázadások, meg az utcai harcok folyamán...**

## Baron X

### BSB Entertainment

Lenne egy kis gond(unk). A barátimmal kitaláltuk azt, hogy csinálni fogunk játékokat! A „Cég” neve az, hogy: BSB Ent.(azaz Belgarath, Sega, Baron X (+Napster4) Ent.) Már elterveztük, hogy csinálunk egy KotOR stílusú játékot valamilyen könyv alapján (vagy mi a hering!) És a kéréssem az lenne: tudnátok ajánlani valamilyen programot, amit fel tudunk használni? (Szerény véleményem szerint túl nagy fába vágunk a fejszénket!) Ennyi. Ja... még egy dolog! Ha kész lesz, elküldjük, hogy értékeljétek ☺!

**Miért érzem én azt, hogy ez a projekt nincs túl profin előkészítve?**

## SMS-NYERTES

Tiszta szívből gratulálunk az AVS CAMP3 V6000 kamera nyertesének, aki nem más, mint Nagy Péter, aki Szolnokon lakik. Bravó Péter, használd egészséggel! Az Abit RX800 Pro grafikus kártyát pedig Kovács László nyerte, Budapestről: neki most már nem fog rángatni egy játék sem! Hurrá! Ahogy lenni szokott, a nyeremények özönye nem áll meg, figyeljétek honlapunkat és az újságot! Jó játékot és sok szerencsét mindenkinek!

**Hol a 300 oldalas forgatókönyv, az 1000 oldalnyi grafikai vázlat? A játékrendszert leíró 50 oldalas rövid ismertető? Egyáltalán hogy akartok játékot írni úgy, hogy még azt sem tudjátok, melyik könyvből? Ennek a licenceit megvettétek már? Béreltetek irodahelyiséget, ahol a fejlesztés folyik majd? Vettetek új, csúcsmínőségű gépeket, beszereztétek a különböző 3D-s modellező és grafikai programok hivatalos változatait? Ugyanígy a programozási nyelvek, zenei eszközök is beszerzésre kerültek? Kik lesznek a szinkronszínészek? Stb... Az én véleményem szerint is túl nagy fába vágjátok a fejszéteket. De hát valahol el kell kezdeni ☺. Azért a csapatból még vagy 15-30 fő hiányzik...**

## G. Balázs

### Subject. End of PC?

Az egyik régebbi újságban olvastam egy cikket, ami azt a témát feszegette, hogy eljött-e a PC-vége, avagy nem (2000-ben). Egy olvasói levelet idéztek, amely felsorolja a PC jövőjét: A Max Payne csak etetés, nem lesz, csak konzolra, hasonlóan a Black and White-hoz. De mint láttuk, lett, sőt eme két játék már a második résznél tart. Csak ennyit akartam.

**Ennyit arról, mennyire könnyű a jövőbe látni. 2000 környékén sokan kongatták a vészharangot a PC-s játékok felett, úgy 2002, 2003 környékén magunk is megijedtünk kissé, azonban a kiadók is rájöttek, hogy a világban mégiscsak 1 milliárdnál is jóval több PC van, ez nem akármilyen vásárlóerőt jelent, amire érdemes támaszkodni. Emellett pedig azért az évek során kiderült, hogy vannak stílusok, amelyek nem tudnak gyökeret verni konzolon, például az RTS-ek, vagy egy-némely FPS. Így bátran állíthatjuk (mindenki nézzen optimistán), hogy a PC-s játékoknak nemcsak jelene van, hanem jövője is!**

## Vale

### Még egy levél az Arénába

Elkezdtem olvasgatni a márciusi Arénát, és egy gyerek afelől érdeklődött, hogy mikor mehet hozzátok dolgozni. Van egy olyan gyanúm, hogy még sok ifjú lélek fog melankóliába süllyedni, mire rájönnek, hogy bizony rohadot sok idő az a 9 év, amíg odaérnek (mivel aki írta, ha jól emléxem, 15 éves volt). Viszont nekem ez már csak 6, úgyhogy nagyban tervezetek. Tudom, előbb legyek túl az érett-

ségim, meg az egyetemen, de inkább most kérdezek. Nos. Milyen végzettség kell ahhoz, hogy hozzátok mehessek dolgozni? Tudom, hogy Berkenye még érettségi előtt bekerült, de ez csak valami kivételes eset, vagy lehet rendszert csinálni belőle? Csak mert ciklikáron kívül mondjuk a weboldal készítésébe örömet besegítenék (persze csak miután a sajátomat befejeztem). Az pedig abszolút nem érdekel, hogy rengeteg a meló, én szeretek dolgozni nyelvkiszáradásig, ha olyat csinállok, amit szeretek (és a játék/zenetesztelés és a webdesign ilyen dolgok). Ti eredeti gámákat teszteltek vagy demókat? Mert ha fullosakat, akkor még egy pont mellettetek, hogy eredeti full gámákkal játszhatok, ha csak egy hétig, akkor is. Úgysem szabadultok. Addig fogok ott kopogni az ajtókon, miután megvan a diplomám, amíg fel nem vesztek ☺. Nem kell úgy tolongani értem, nyugalom, úgyis most megyek majd nyelvvizsgázni, szal nem sok időm lesz semmire. Csá, Zag-Zag és En Taro Adun!

**Komolyan mondom, ez már legalább az 500-adik olyan levél, amelyet az elmúlt években kaptam, s amely arról szól, hogyan lehetne idejönni dolgozni. Egyszerűen nem értem, miért akarjátok ezt ennyire. No jó, persze a munkánknak van egy csomó jó része, játszunk sokat, meg erről írunk, tők jó. De ha belegondolnátok, mennyi egyéb meló van: értekezletek (hajj!), gyűlések, aprólékos adatösszeszedés, szerkesztés, ellenőrzés... dolgozunk ünnepnapokon, hétvégéken, néha még betegen is, hogy meglegyen a GameStar-otok minden hónapban. S akkor még arról nem is beszéltem, ha mind az 500-an idejőnnétek, hol férnétek el? Így általában annyit mondanék: tanulj sokat, művelődj, írd, gyakoroldj, játssz sokat... végezz el legalább egy egyetemet vagy újságíró-iskolát, ha ilyen pályára szeretnél kerülni. Leveled második felére reagálva. Igen, eredeti gámákkal játszunk. Jó nyelvvizsgát!**

Nos kérem szépen, ismét kiújult a „GameStarban szeretnék dolgozni” láz, úgy látszik, a tavasz meghozta az újabb fertőzéseket, pedig ilyenkor a „ajajdeh elyeslánylátokdeszivesenjárnekeve” láznak kéne kitörnie inkább. Ugyanígy sokan akarnak játékot fejleszteni, sőt nagy fába vágni a fejszéjüket. Emellett előretörtünk a filmiparban, bemutattuk a legújabb Splinter Cell-t, szóval ismét volt móka, kacagás, komoly és komolytalan kérdések és válaszok, ahogy az lenni szokott. Menjete sokat a természetbe meg a lányokhoz, oké ☺? 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! Megértésüket köszönjük!



ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

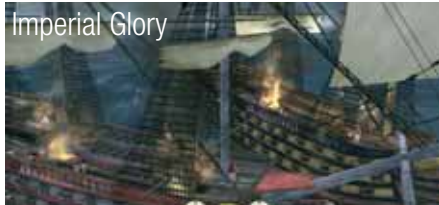
# A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

**140**  
OLDALON

## E3 2005

Idén is megyünk az los angeles-i E3-ra, reméljük a fejlesztők ismét el fognak kápráztatni minket a jobbnál jobb cuccokkal. A következő számunkban szokásunkhoz híven részletes beszámolóval tájékoztatjuk a nagydémüt eme jeles eseményről.

Imperial Glory



A Commandosról elhíresült Pyro Studios ezúttal egy „huszáros vágással” (hahahaha!) az Imperial Gloryban átváltott a huszárok korszakára. A XIX. században többek között Nagy Britannia, Franciaország, Oroszország katonai egységeit és (igen!) az Osztrák-Magyar Monarchia nyalka lovasait is irányíthatjuk.

Boiling Point



Elég nagy gond az, ha az embernek szöke és nagymellű lánya van, már csak azért is, mert hajlamos „elrablódni”, és akkor a papának kell utánamennie. Erre a konklúzióra jutott Saul Meyers, akinek újságíró lányát Puerto Ricóban (politikai ügy miatt...) elrabolják, és az ex-katonatiszt aggódó papa azonnal utánamegy.

Advent Rising



Némi kétkedéssel nézünk az évek óta halogatott szuper TPS, az Advent Rising elébe, pedig a kiadó most már esküdözik, hogy tényleg meg fog jelenni ez a csoda. Az Advent Rising egy hihetetlenül látványos külső nézetes sci-fi akció-kalandjátéknak ígérkezik, ahol állítólag a sztorinak is óriási jelentősége lesz. No majd meglássuk mi azt... jól!

## TELJES JÁTÉK: PARADISE CRACKED

MEGJELENIK  
JÚNIUS  
10-ÉN!



A hackerek világába vezet be következő teljes játékunk Paradise Cracked. A játék univerzuma a William Gibson által megteremtett cyberpunkokra emlékeztet. A harcrendszer a régi motorosok is imádni fogják, hiszen igazi hagyományos, körökre osztott szerepjátékkal van dolgunk. Így a Paradise Cracked olyan híres klasszikusokra emlékeztet, mint a Fallout vagy BloodNet – csak itt végre teljesen 3D-s grafikával van dolgunk... Nagy királyság lesz, ne hagyjátok ki!

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!



# MOBILMATRIX

A mobilod világa

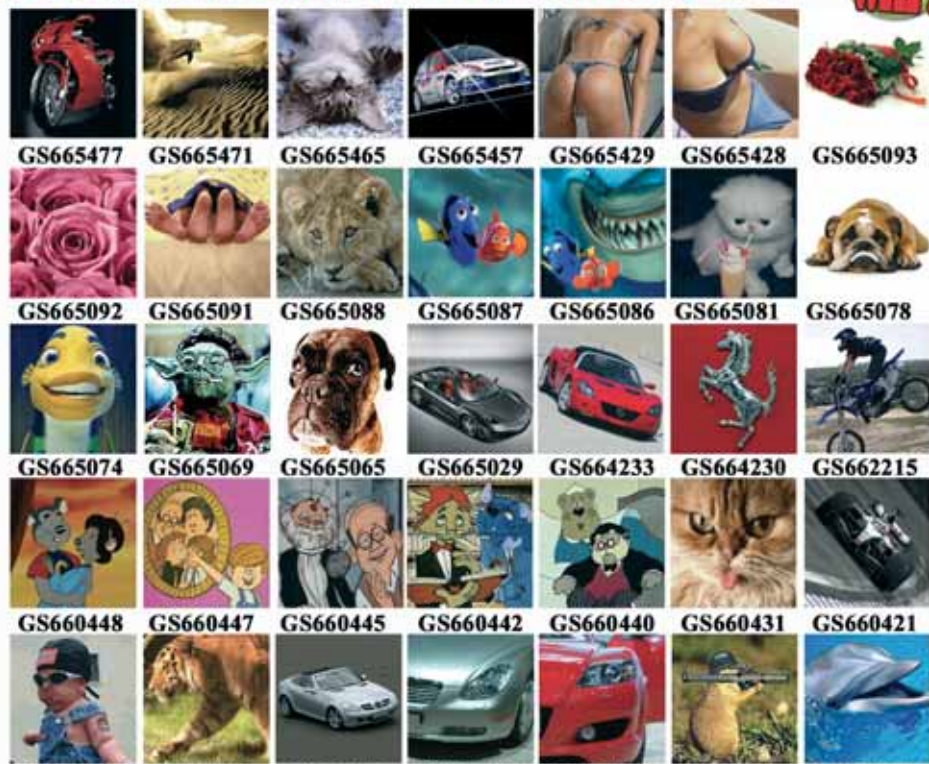
MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re, vagy vezetékessé telefonról hívd a 06-90-44-24-56-os számot!  
 WAP-os tartalmak (Polifónikus és valódi csengés, színes háttérkép, Java játék, mobil video) (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELJ! Küldd a GSTESTZ-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szíri, küldd a kódot a megadott számmal! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja aktivizált tartalomtípus letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

## MONO CSENGŐHANGOK! POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK! WAP! MONO + POLI csengések! 06-90-635-545

DANCE, TRANCE, TECHNO		MAGYAR POP		KÜLFÖLDI POP				
mono	poli	mono	poli	mono	poli			
Kistohén Zenekar - Szájber gyerek	GS28753	GS37569	Ákos - Keressm az utam	GS28362	GS37856			
Daniel Hope - Love and pride	GS28778	GS37577	Ákos - Valami véget ért	GS28364	GS37858			
Danzel - You are all of that	GS28738	GS37547	Auth Csilla - Jól vagyok és pont	GS28302	GS37066			
Dj Szatmári-Jucus - Egess el	GS28708	GS37218	Charlie-Király Linda - Játszom...	GS28267	GS37108			
Dj Tiesto - Forever today	GS28683	GS37466	Club 54 - Még egyszer	GS28483	GS37095			
Dj Tiesto - Rain down me	GS28709	GS37522	Crystal - Álom	GS28375	GS37869			
Dj Tiesto - Traffic	GS28540	GS37041	Crystal - Hajnali fény	GS28629	GS37315			
Fatboy Slim - The joker	GS28741	GS37548	Crystal - Két utazó	GS28376	GS37870			
Lasgo - Pray	GS28636	GS37450	Desperado - Csak egy perc	GS28574	GS37279			
Moby - Body rock	GS28711	GS37519	Desperado - Tiéd a fészerep	GS28391	GS37884			
Moby - Lift me up	GS28748	GS37566	Desperado - Tombolj	GS28392	GS37885			
Naksi-Brunner - Szivárvány	GS28681	GS37367	Fiesta - Gondolj a tegnapi	GS28402	GS37895			
Naksi-Brunner-Budapest száll	GS28493	GS37192	Fiesta - Újra meg újra	GS28405	GS37898			
Scooter - One always hardcore	GS28687	GS37469	Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	GS28556	GS37444			
Scooter - Shake that	GS28682	GS37288	Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GS28568	GS37267			
Scooter - Suavemente	GS28780	GS37578	Groovehouse - Ha újra látom	GS28408	GS37901			
R'N'B - RAP		50cent - Candy shop	GS28737	GS37545	Groovehouse - Támad a szél	GS28409	GS37902	
Black Eyed Peas - Shut up	GS28048	GS37429	Black Eyed Peas - The apl song	GS28713	GS37524	Király Linda - Clubsong	GS28183	GS37909
D12 - My band	GS28297	GS37087	Eminem - Mockingbird	GS28714	GS37534	Király Linda - Fast lane	GS28417	GS37910
JayZ feat Beyonce - Bonnie + Clyde	GS28692	GS37477	Nelly - Over and over	GS28705	GS37514	Nox - Friesong	GS28431	GS37923
The Game - How we do	GS28736	GS37541	The Game - How we do	GS28736	GS37541	Nox - Százszor ölelj még	GS28569	GS37711
						Nox - Vágyom a szerelem után	GS28433	GS37925
						Romantic - A szerelem hajnalán	GS28571	GS37272
						Romantic - Szeretem őt	GS28188	GS37007
						TNT - Nem találok szavakat	GS28444	GS37936
						Tóth Veronika - Nem baj, hogy ...	GS28559	GS37254
						Tóth Vera - Son of a preacherman	GS28354	GS37148
						Unique - Úton	GS28347	GS37084

Mono csengőhang letöltésénél ird a kód után a készüléked típusának betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: GS28007 AL. \*AKCIÓS mono csengés GSMONO SG vagy GSMONO SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamkészítővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



## MOST JÖN A JAVA! 06-90-629-444

Készülékek: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, N-Gage QD

Collision Course (2db sms) Kód: GSGAME 69085	Highway Racer (2db sms) Kód: GSGAME 25323	Cras'n'burn Turbo (2db sms) Kód: GSGAME 80533	Bubble Trouble (2db sms) Kód: GSGAME 45455
Fruit Machine 2 (2db sms) Kód: GSGAME 79421	AA Flak 8.8 (2db sms) Kód: GSGAME 24105	AMAIO FOOTBALL (2db sms) Kód: GSGAME 31939	Racing Fever 2 (2db sms) Kód: GSGAME 31413

Mono csengés 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA(60Ft)/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Java játék, valódi csengőhang, mobil video 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. Akciós java játék letöltése az azt támogató Nokia és Siemens és Sony Ericson készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogók, képzáratok a TV2 teletext 600. oldalán. Telefor Kft. Közösségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

### HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **GSSZINES** szót a 1784-re! (színes háttérkép)

**DANZEL: PUMP IT UP**

Küldd a **GSMONO** szót SMS-ben a 1784-re! (mono csengőhang\*)

Küldd a **GSPOLI** szót a 1784-re! (polifónikus csengés)

Küldd a **GSJAVA** szót a 1784-re! (TRAFFIC játék)

## VALÓDI CSENGÉSEK! 06-90-629-444

HANGEFFEKTEK	
Játékgép hangkavalkád	GS16028
Kacsahápgógás	GS16022
Lány - fuck me	GS16985
Lány-csoportos orgazmus	GS16018
Lenin hangja	GS16051
Malacérfőgés	GS16049
Női nyögés	GS16024
Lány elévlez	GS16025
Porsche	GS16026
Star Wars Lézerkard	GS16048
Szellentés	GS16019
We-öblítés	GS16020
MAGYAR ZENÉK TOP 15	
Kistohén tánczenekar - Szájber gyerek	GS16987
Dj. Sammy - California dreemin	GS16036
Edda - Gyere örült	GS16986
Edda - A hűtlen	GS16044
Emil Rulez - Zazie az ágyban	GS16045
Groovehouse - Ha újra látom	GS16037
Hofi - Piál a föld	GS16011
Irigy Hónaljmirigy - Bessi-bessi-nálók	GS16012
LL Junior - Fullon vagyok	GS16015
LL Junior - Gettósztár	GS16041
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	GS16034
Spigiboy - Éjjel érkezem	GS16038
Való Világ	GS16035
KÜLFÖLDI ZENÉK	
A Szovjetunio himnusza	GS16029
Danzel - Pump it up	GS16000
O-Zone - Dragostea din tei	GS16001
Panjabi MC - Yogi	GS16031
Salome de Bahja - Taj Mahal	GS16989
Eredeti poének - HOFITÓL!	
Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	GS16046
Hofi - Gondolj apádra - Pénzért mindent!	GS16047

## 100% FRADI MOBILE VIDEO 06-90-629-444

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545

Kupagyoztes, bajnokcsapat! Kód: GS823482

**CSENGÉSEK: FRADI INDULÓ**

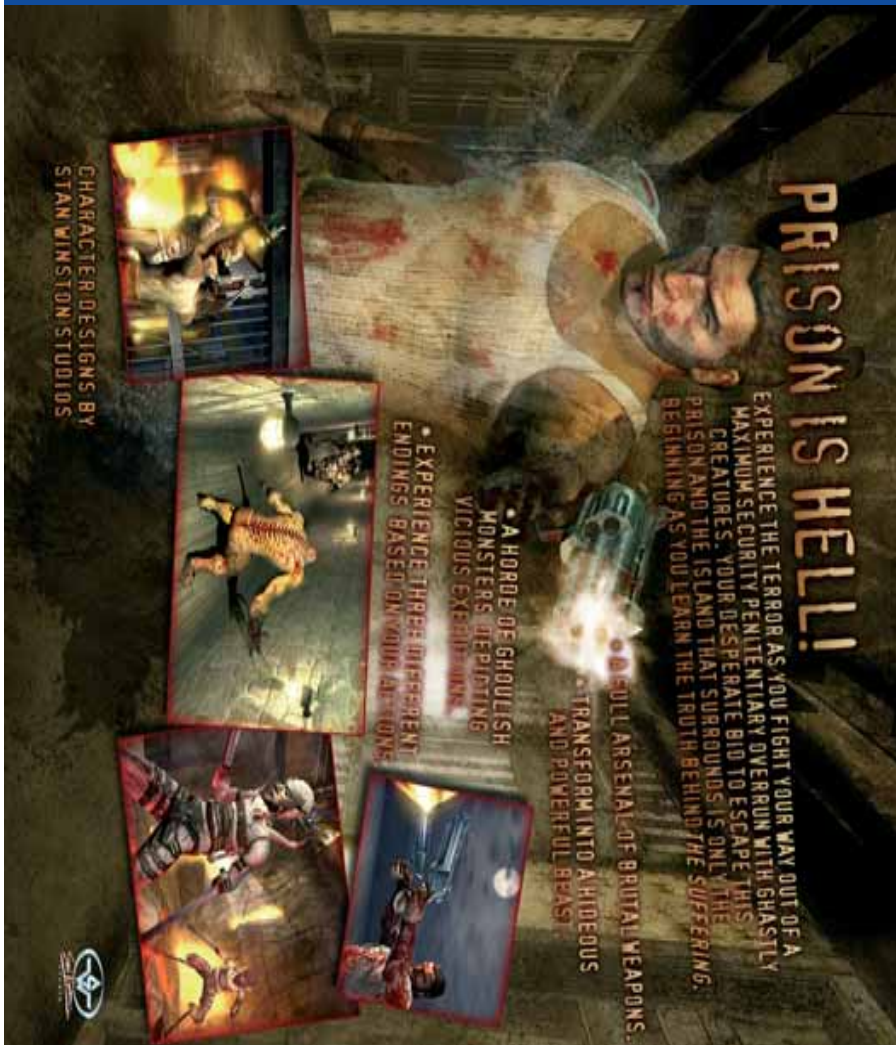
Mono: GS28755 06-90-635-545  
 Poli: GS37575 06-90-635-545  
 Valódi: GS16050 06-90-629-444

További tartalmakat keresse szerdánként a 100% Fradi hetilapban!



2005/05.

GameStar The Suffering



2005/05.

GameStar The Suffering



# GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

## Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

## Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu  
 Fülöp Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu  
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu  
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyviz – zerocool@gamestar.hu

## Munkatárs(k):

Beregi Tamás – Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu  
 Csontos Péter – Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
 Daubner Tamás – Dauby (játékeszt) – dauby@digitalreality.hu  
 Lám Gábor – Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
 Szeri István – Feworkh (GS TV) – szisztvan@earthquake.hu  
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu  
 Virágh Márton – Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestar.hu  
 Telek Zoltán – Sam (játékeszt) – sam@idg.hu  
 Széchényi János – Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu  
 Uhle Dániel – Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu  
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu

## DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

## Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

## Tördelőszerkesztők:

Pálotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
 Bíró Dániel (Platyus) – dbiro@idg.hu

## Címlapterv:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

## Kiadja:

az IDG Hungary Kft.  
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: idg.hu

## Felelős kiadó:

Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

## Lapigazgató:

Szigetvári József - jszigetv@idg.hu

## Műszaki vezető:

Birkus Imre - ibirkus@idg.hu

## Nyomás és kötészet:

Origo Print Nyomda Kft.

## Ügyvezető igazgató:

Bánáti László – origo@origoprint.hu

## Szerkesztőségi ügyelet:

Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

## Hirdetési igazgató:

Poór Rozi – rpoor@idg.hu

## Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea - abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

## Terjesztési igazgató:

Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

## Marketing vezető:

Melovics Csaba - csmelovics@idg.hu

## PR munkatárs:

Lengyel Andrea - alengyel@idg.hu

## Rendezvényszervező:

Kovács Bence - bkovacs@idg.hu

## Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei se-  
 rint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.  
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordítás-  
 ban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen  
 másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a  
 kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k,  
 CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem  
 hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a  
 legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért  
 felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok  
 tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszól-  
 gálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

## Terjesztés:

A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes  
 számítástechnikai szakszettek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó  
 terjesztési osztályán, a hirdetésközvetítőknél, az ország bármelyik postáján  
 (információ: 06-80 444-444; hirdete@post.hu), Budapesten a hír-  
 lap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker.,  
 Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasó-  
 ink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).

## A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfél- szolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

## Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,  
 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft

GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,  
 1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

## GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

## Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.