

MINDEN, AMIT A 2005-ÖS SHOWRÓL TUDNI ÉRDEMLŐ

BABES E3  
2005!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

# GameStar

E3 Speciál 2005 - A 2005 júniusi GameStar magazin ajándék különszáma

# E3 2005

## FORRADALMAK

Eljött a Next-Gen játékok kora. A következő 5 év trendjei napvilágon!



HITMAN: BLOOD MONEY ■ CIVILIZATION 4 ■ QUAKE WARS ■ MATRIX - PATH OF NEO ■ ELDER  
SCROLLS: OBLIVION ■ SCARFACE ■ SIMS 2: NIGHTLIFE ■ SERIOUS SAM 2 ■ VIETCONG  
2 ■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 ■ WARHAMMER 40K: WINTER ASSAULT ■ SPORE

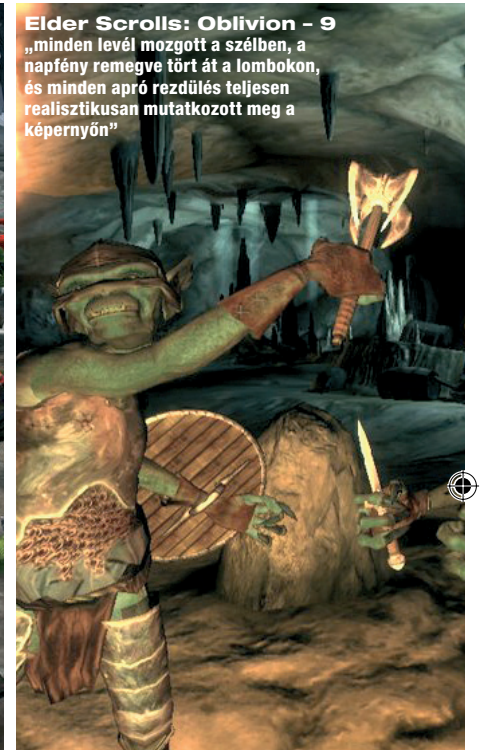
A "GameStar E3 Speciál 2005" a GameStar magazin ingyenes ajándék-külszám, önállóan forgalomba nem hozható.



# E3 SP



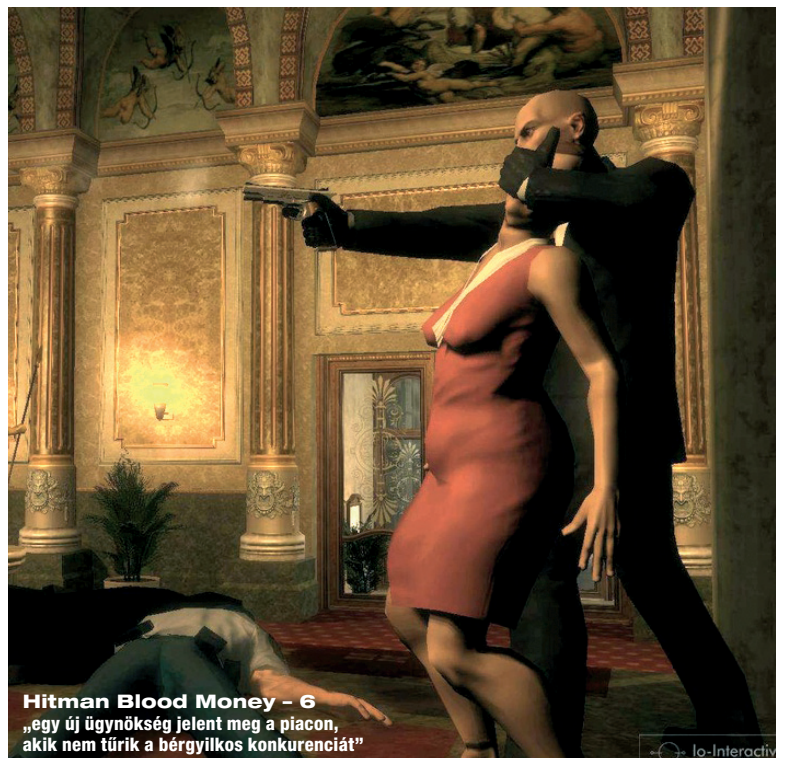
**Warhammer 40K: Winter Assault - 4**  
„belekerült egy teljesen új faj, nevezetesen az Imperial Guard kompániája”



**Elder Scrolls: Oblivion - 9**  
„minden levél mozgott a szélben, a napfény remegve tört át a lombokon, és minden apró rezdülés teljesen realiztikusan mutatkozott meg a képernyőn”



**Company of Heroes - 14**  
„aká teljes dombokat is füstölő bombatölcséreké alakíthatunk”



**Hitman Blood Money - 6**  
„egy új ügynökség jelent meg a piacon, akik nem tűrik a bérnyilkos konkurenciát”

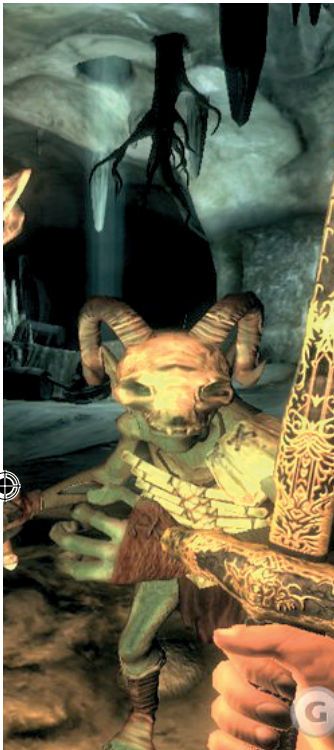
Io-Interactiv





# Speciál

## 2005



**Enemy Territory Quake Wars - 8**  
„a játékmenet egy csöppnyit hasonlít a Star Wars: Battlefrontéra: különféle terepeken csatázunk majd, köztük sivatágban, erdőben, jeges tájakon”



## Nextgen

### a következő generáció

Öt évente egyszer lép akkorát a játékipar, mint amekkorát most, 2005-ben. Új korszak köszöntött ránk, fordulóponthoz értünk: eljött a következő generációs játékok ideje.

Abban a szerves egységben ugyanis, mellyel a PC, a konzolok és a hordozható gépek együttesen mozgatják a piacot, öt évente egyszer óriási mértékű technológiai ugrás következik be. Az ok egyszerű: nagyjából ilyen időközönként mutatják be az új generációs konzolokat, illetve a velük lépést tartani próbáló nextgen PC-s csúcscsökkentőket is. Ez pedig magával hozza a játékok generációváltását.

Az összefonódás egyértelmű: a konzolokba ugyanúgy az IT biznissz két hardveres zászlóshajója, az ATI és az Nvidia szolgáltatja a high-end hardvereket. Ezek a hardverek pedig azért különböznek ennyire az évente bemutatott „szokásos” új fejlesztésektől, mert nekik olyan tulajdonságokkal kell bírniuk, melyekkel képesek lesznek öt évig (az utódok piacra dobásáig) minőségi grafikat megjeleníteni a „dobozos” játégekben. Ez pedig innovációt igényel, sok-sok kakaót. A következő generációs konzolokon elfutkosó játékok PC-s változatainak pedig ugyanúgy kell hasítaniuk kedvenc masinánkon, mint a konzolos verzióknak a játégekben. Így az ATI-Nvidia páros következő generációs csúcscsökkentőjei bizony nálunk is hamarosan megjelennek – és óriási változásokat fognak hozni.

Ennek a generációváltásnak a jegyében telt el az idei E3. A játékok közül sokan (főleg az egy-másfél évnél korábban elkezdett fejlesztések) még a „rég”, azaz a most kapható technikára épülnek, PS2-re, Xboxra, vagy az épp aktuális csúcs PC-kre. Bemutatásra kerültek azonban azok a játékok is, melyek már teljes mellszélességgel kihasználják a következő generációs hardverekben rejlő lehetőségeket. Ez pedig nemcsak ugrásszerű látványbeli minőségjavulást eredményez: az új típusú architektúrákkal ugyanis már nem csak a grafikai megjelenítés kap saját, különbejáratú processzort, de az egyéb funkciók is. Így hatalmas fejlődés várható a játékok egyéb aspektusai tekintetében is, pl. fizikai lehetőségek, mesterséges intelligencia, de a felszabaduló kapacitásoknak hála maga a játékmenet is új irányokban fejlődhet tovább, ha a fejlesztők okosan használják ki a kínáló új lehetőségeket (a legjobb példa erre a kiállításon Will Wright új játéka, a Spore volt).

Meghívunk hát benneteket egy virtuális kiállítási körútra: az E3 Speciál mellékletben és a „nagy” GameStarban bemutatjuk a show sztárjait, különös tekintettel az új utakon járó, nextgen játékokra. Keressétek a pecséteteket... és szórakozzatok jól! Folytatódjék hát a móka!

**Boe/GameStar Team**

## Tartalom

Warhammer 40K: Winter Assault	4
Conan	4
Brothers in Arms: Earned in Blood	5
Hitman: Blood Money	6
Civilization 4	7
Matrix: path of Neo	7
Enemy territory: Quake Wars	8
Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Scarface	9
Gears of War	10
Heroes of Might and Magic 5	11
Spore	11
Következő generációs konzoljátékok	12
Commandos Strike Force	14
Company of Heroes	14
Ghost Wars	15
Hellgate: London	15
Paraworld	16
Rise and Fall: Civilizations at War	16
Sims2: Nightlife	17
Vietcong 2	17
A Show sztárjai	18
Babes 2005	19





# Brothers in Arms Earned in Blood

## Megint partraszállunk

A Ubisoft a Brothers in Arms-ot ért támadások után igyekezte felkötni a nadrágszínt, és az E3-on bemutatta a második világháborús FPS folytatását (vagy inkább kiegészítőjét, ezt elég nehéz eldönteni).



A fejlesztők igen sokat csiszoltak a taktikai részen, kicsit felpörgették a játékmenetet és az ellenfelek, valamint a csapattársak MI-jén is igyekeztek segíteni. A bemutatott demóból hamar kiderült, hogy a német katonák valóban lényegesen okosabbak lettek, már nem csak döglött állatok, vagy felborult teherautók mögé futnak, fedezéket keresve, hanem társaikkal együtt pontosan azokat a támadási stratégiákat igyekeznek megvalósítani, amelyeket mi magunk alkalmaztunk az első részben. A történet szempontjából egyébként rengeteg az átfedés, ebben az epizódban Seargent Joe „Red” Hartsoc bőrébe bújhatunk (aki még emlékszik, Matt Baker kedvelt társaként már ott harcolt az első részben is), és szintén Normandia borzalmas csatáit élhetjük újra. Az egyjátékos üzemmódban több olyan küldetés is lesz, amely egyezik a Road to Hill 30-ban megismertekkel,

csak itt teljesen más szemszögből élhetjük át ugyanazokat a kalandokat. Ez kétségtelenül izgalmas megoldás, de egyben erősíti a kiegészítő küldetés érzését, ahogy az a tény is, hogy a fejlesztők egy fikarcnyit sem változtattak a grafikai megvalósításon, amely a konzolos szinkronfejesítés miatt nem lett túlságosan meggyőző már az első résznél sem. Újításnak azért lesz néhány új fegyver (FG42, M3), és a Skirmish multiplayer mód, de hát ez még így is kevésnek tűnik picit. Na majd elválík az első csata kezdetekor.

**Megjelenés:**  
**2005 őszi**

A Brothers in Arms stand megtalálása a show egyik legnagyobb feladatának bizonyult, ugyanis szinte hemzsegtek a második világháborús játékok (CoD 2, Company of Heroes, stb.), és a téma nem túl nagy változatosságot enged a díszletek terén. Útegek, katonának beöltözött statiszták, bunker, álcázórács: ezekbe ütközött az ember szinte minden sarkon. De végülis meglett, ez a lényeg ☺.



# Warhammer 40000 Dawn of War - Winter Assault

A tavalyi Games Convention egyik leglátványosabb játéka volt a sima Warhammer 40K. Nyilvánvaló volt, hogy lesz kiegészítése, mert bár nem lett kasszasiker, távolról sem sikerült rossz. Kíváncsian vártuk a prezentációját a Winter Assaultnak!



**NEXT GEN**

Jó kiegészítőhöz híven természetesen ebben is lesznek újdonságok, nem csupán egy szimpla friss történettel igyekeznek kiszűrni a játékosok szeme világát. Egyértelműen a leglátványosabb frissítés az eredeti játékhoz képest, hogy belekerült egy teljesen új faj, nevezetesen az Imperial Guard kompániája. Új fegyverek, egységek, lehetőségek egyértelműen adóttak. Legnagyobb erősségük a csapatos támadás, illetve egymás segítése. Egy-egy izmosabb csatában eléggé látványos

volt ténykedésük, csak próbáltuk felkapkodni állunkat a talapzatról. Az expanzió két nagyobb kampányra bomlik, a „jó” (Imperial Guard, Space Marines, Eldar) és a „rossz” (Chaos, Ork) oldal csatájára. Legnagyobb szerencsénk, hogy a fejlesztők erősen figyelték a hivatalos fórumokat, és sok olyan változtatást eszközöltek, melyeket mi, játékosok kértünk. Remegve várjuk a végeredményt, szerencsére viszonylag hamar a kezünkben lesz.

**2005. negyedik negyedév**

# Age of Conan Hyborian Adventures

NEXT  
GEN

## Canon, a barbár

Az idei E3-on mutatták be az első videókat és részleteket a Funcom egy újabb, Conan által ihletett játékából, az Age of Conan - Hyborian Adventures-ből. A játék érdekessége, hogy nem az izomkolosszus barbárt kell itt irányítanunk, hanem több hasonló, de még ismeretlen karakterrel indulhatunk kalandokra Robert E. Howard (az eredeti könyvek írója) világában. A Funcom igyekezett minden játékos igényének megfelelni, az Age of Conan: Hyborian Adventures egy olyan akcióelemekkel dúsított RPG, amely mind a történet alapú egyjátékos üzemből, mint az online szerepjáték tekintetében elég szépen és alaposan teljesít, sőt, ezek az oldalak erősen összefonódnak egymással.

### Kezdő barbárként

Az offline játékhoz egy olyan történetíró gárda csücsült össze agyalni,

akiknek a The Longest Journey-t, Dreamfall-t vagy éppen az Anarchy Online-t köszönhetjük, szóval az biztos, hogy sok rosszra nem számíthatunk. Az egyjátékos módban Hyboria világában egy átlagos rabszolgaként kezdünk (ahonnan Conan is feltörte magát, szóval jók az esélyeink), és küldetések sora vár ránk, amelyek segítségével válaszított karakterünk fejlődhet, kitanulhatja a harc művészetét, és egyre több speciális képességre tehet szert. Ha végigjártuk ezt a részt, akár már elégedetten hátra is dőlhetnénk, de a Funcom nem érte be ennyivel, hanem egy komplett online rendszert is kialakított, hogy kalandjaink soha ne érjenek véget. A multiplayer részben egész Hyboria-t szabadon felfedezhetjük, számtalan újabb küldetésen vehetünk részt, és akár a gép által irányított NPC karaktereknek is parancsolhatunk.

**Megjelenés: 2006. tavasz**

Szerencsére a komolyabb játékfejlesztők nem a jelenleg éppen kormányzással és elhízással foglalatalkodó Schwarzenegger-t képzelték el ideális Conan-nak, sokkal inkább a képregények világa felé húztak. Lássuk, mi lett belőle...





# Hitman Blood Money

## Bérgyilkos a szomszédom

A kopasz, eredeti zárjegyvel ellátott 47-es ügynök ismét visszatér az Eidos jóvoltából, hogy rendet tegyen a nagyvilágban – a maga eszközeivel természetesen.

**A** csöndes bérgyilkos újabb babérokra tör, és az idei E3-on látott bemutató alapján azt kell mondanunk, elég jó eséllyel pályázik. Mivel a negyedik részről van szó, sok újdonságot nehéz belevinni a játékmenetbe és a sztoriba, elvégre a hangsúly úgyis azon az élményen van, amit a lopakodós, csöndes gyilkolászás jelent. A sztori persze ismét a bérgyilkosmunka nehézségeit mutatja be nekünk, a maga zord valóságában: a történet szerint a 47-es ügynök egy

megbízása után nem tudja felvenni a kapcsolatot megbízóival, az ICA ügynökséggel (olyan ez, mintha egy rossz szépségszalon lenne nem?), ezért kutakodni kezd, hogy megtudja, mi a hirtelen csönd oka. Amikor néhány társát elteszik láb alól, a 47-es ügynök gyanakodni kezd, hogy egy új ügynökség jelent meg a piacon, akik nem tűrik a bérgyilkos konkurenciát, és mivel kopasz hősünk sem szereti, ha elhappolják a munkáját, vagy esetleg az életére törnek, elindul, hogy véget vessen az új stratégiai ellenfél térhódításának.

### A régi jó üzletmenet

Szerencsére az alkotók nem akartak sok meglepetést okozni, ezért a rajongótábor a már megszokott irányítási rendszerrel, és jól bevált hangulattal fognak találkozni, a pályák viszont sokkal színesebbek és változatosabbak lesznek. A sztori szerint hősünk az Egyesült Államokba utazik, hogy felkutassa ellenfeleit, így misszióink nagy része Las Vegas-ban, Los Angeles-ben és New Orleans-ban

játszódik majd, tipikusan amerikai környezetben, nagy irodaházakban, sötét sikátorokban, kaszinókban. Bár a közkedvelt távcsöves puska mellett elég komoly tüzérvél leszünk felszerelvek, a nyílt összecsapás továbbra sem stílusos, leginkább a lopakodás, a csendes ölés válhat előnyűre. Az általunk irányított bérgyilkos immár teljesen szabad kezet kap, hogy miképpen végezzen áldozatával, alaposan kitervelhetjük a kurrens gyilkosságot, és az ügynevezett Accident-System (szépen és egyszerűen magyarítva: balesetrendszer) segítségével pedig úgy állíthatjuk be a dolgokat, mintha baleset érte volna az áldozatot, ez pedig azt jelenti, hogy ha megtalálják a holttestét, akkor nem riadóztatják azonnal az egész környéket. Komoly szerepet kapott a pénz is a játékmenet során, ugyanis a küldetések között szabadon dönthetünk annak további felhasználásáról. Ha bízunk gyilkosi ösztöneinkben, akkor újabb kütyük, kiegészítők és upgrade-ek vásárlására fordíthatjuk az általunk birtokolt összeget, de ha

kicsit félősebb gyilkosok lennénk, akkor a helyi rendőröket is megkérhetjük, hogy ne zavarják köreinket a következő hadjárat során. A fejlesztők mindemellett továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát és NPC-rendszert, valamint a Glacier motor felturbózott változatát ígérik, de erről még ideán mi magunk is megbizonyosodhatunk. Várjuk!

**Megjelenés: 2005. ősz**

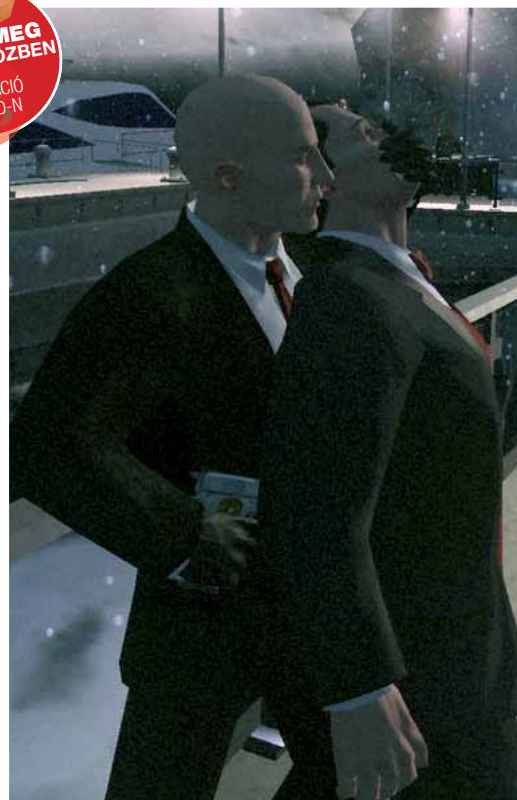
### Boe KOMMENTÁRJA



A Hitman sorozat a Tomb Raider mellett az Eidos aranytojást tojó tyúkjá. Nem véletlen, hogy – ahogy Laráról – a 47-esről is annyi rókabőröt húzott le a kiadó, amennyit csak tudott. És nem véletlen az sem, hogy – szintén a TR-hez hasonlóan – végül rájöttek, hogy ez nem vezet jóra, nem lehet 6 hónapos fejlesztési idő után játékot várni a csapatoktól, s ahhoz, hogy elkerüljék a csúfos véget, minőséget kell letenni az asztalra. Az IO ezért szép nyugodtan készítheti a következő részt, ami meg is látszik rajta. Ez a stuff ütni fog!



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



# Civilization IV

## Újra egységeket tologatunk

Sid Meyer új produkciója világszerte több millió stratégia figyelmét keltette fel, hiszen a nagy névnek megelőlegezik a minőséget...

A rajongóknak ráadásul most teljesen új 3D-s grafikai motor is készült, amely az első képek szerint igen kellemes vizuális élményt biztosít majd virtuális világhatalmi törekvéseink megvalósításához. Persze nem csak a küllem született újjá, hanem a belbecs is átalakításon esett át. Mind-egyik civilizációnál immár két vezető

közül választhatunk, meghatározva a játékunk stílusát (pl. ha a franciaként játszunk, választhatunk Napoleon és XIV. Lajos között, ilyenkor mások lesznek politikai céljaink is). Hét különböző vallásból választhatunk civilizációnk számára (pl. kereszténység, buddhizmus, hinduizmus és Taoizmus), természetesen minden vallás bizonyos előnyökkel jár, és létrehozhatunk misszionáriusokat, akik segítségével megismertethetjük vallásunkat más nemzetekkel, városokkal. Érdekes és kellemes újítás az is, hogy a kormányok immár nem csak a hagyományos sablonok alapján dolgoznak, ahol választhatunk demokrácia, a kommunizmus vagy más korábbi játékok kormányzati típusai közül, sokkal több lehetőségünk lesz civilizációnk felvirágoztatására, természetesen a történelmi keretek közt maradván. Némi csevegés is változott, ez is jól sült el. Az egységeknek nincsenek egészség-csíkjai, az erejüket mennyiségük mutatja. Teljes



erőnél az egységnek 3 alrészre van, amennyiben megsérül, elveszti ebből az egyiket. Az egységek tapasztalat-pontokat gyűjthetnek, melyek felhasználhatók a városi harc képességének növelésére, megerősített egységek elleni küzdelemre, vagy hasonló specializációra. Idén novemberben tehát ismét vár ránk a világ, amelyet le is kell igaznunk annak rendje és módja szerint. Csak addig bírjuk ki valahogy.

**Megjelenés: 2005. november**

### Boe KOMMENTÁRJA



Az egyik leggyengébb bemutató volt a Civ4-é, amivel a show-n találkoztam. Kényelmetlen székek, szűk hely, hadaró fejlesztő... És akkor még a játékról nem is beszéltem. Rendben van, hogy Civ, meg hogy némi újítást azért tartalmaz a játékmenet is, de hogy arra legyenek a legbüszkébbek, hogy 2005-re végre 3D-s motort bírtak írni hozzá... Rókabőrnek érzem, kemény rókabőrnek. De ne nekem legyen igazam.



# The Matrix: Path Of Neo

Az Enter The Matrix csúfos bukása után és a The Matrix Online visszafogott fogadtatása mellett nem csoda, hogy az Atari még szeretne egy sikeres bőrt is lehúzni a rókaról, ha már egy ekkora név mítoszával kell újra és újra megküzdenie...

Úgy gondolták tehát, hogy egy multiplatform külső nézetes akciójáték lehet erre a legjobb megoldás, ezért a moziban látott trilógia és az Animatrix történeteiből összegyűrve megalkották az első Neo-centrikus játékot, ahol a digitális megváltó személyes útját kísérhetjük végig, természetesen az akciójelenetekre kiélezett játékmenet segítségével. A címből nem nehéz kitalálni, hogy Neoként játszathatunk, de komoly és örvendetes újítás, hogy a játék legelejétől kezdve rajtunk múlik, hogyan kezeljük és oldjuk meg az adott helyzeteket, merre indulunk, hogyan reagálnak ránk az emberek. Nyerhetünk ott, ahol Neo elbukott vagy találhatunk alternatív megoldást a problémára – rajtunk áll, milyen

úton haladunk. Természetesen ennek fényében alternatív forgatókönyvekre is szükség volt, amelyek szintén Wachowskiék keze munkáját dicsérik, akik új karaktereket, tartalmat és történeteket terveztek és írtak, hogy kiterjesszék a Mátrix univerzumát és a játék élményét. Mindemellett az sem lesz rossz érzés, amikor kiválasztottként repkedünk a Mátrixban, egy megváltó szabadságával felruházva. Csak jobb lesz ez már, mint az eddigiek, nem?

**Megjelenés:  
2005. karácsony**

NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A DVD-N





# Enemy Territory Quake Wars

## Mixelt multis örömök

Egy csipetnyi Quake, némi Wolfenstein, egy szelet ismeretség és tonnányi rajongó. Nem is kell más ahhoz, hogy még egy sikerjátékot kreáljon a Splash Damage csapata... Vagy mégis? Elég lenne ez a néhány adalék, vagy szükség lesz másra is? Járjunk gyorsan utána.

Igen, kicsit engem is meglepett, hogy milyen kompót készít az id Software és az egykori, igen sikeres Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory fejlesztőcsapata. Az ötlet minden kétséget kizáróan zseniális. Még ha teljesen új játékról is van szó, a legtöbb mai „gémernek” rémlik valahonnan. Senki sem biztos abban, hogy ismeri, de mivel túl sok, igen jól csengő és nagyon is ismert név van a címben, már csak azért is megnézed, miről van szó.

### Gigantikus játékterek

A történet szerint a Quake II előtti időkben zajlanak az események, amikor a strogok megtámadták a Föld nevű planetát. A játék pont ezen konfliktus köré lett felépítve, az egyes felek különféle feladatokat kapnak, melyeket teljesíteni kell a teljes győzelem reményében. Az egyik jópofa ötlet, hogy sok olyan jelenet játszódik majd le, amely némileg előreutal a „majdani” Quake II-es eseményekre – persze ehhez nem árt, ha valaki már végigtolta azt a játékot jó néhány évvel ezelőtt, ellenkező esetben ezek a kis apróságok nem fognak feltűnni neki. A játékmenet egy csöppnyit hasonlít a Star Wars: Battlefrontéra: különféle terepeken csatázunk majd, köztük sivatagban, erdőben, jeges tájakon,



és még sorolhatnám. Nos, eddig igazából nem is nagyon akadt benne igazi különlegesség, leszámítva persze a témaválasztást. A módosított Doom 3-as grafikus motor kreálja meg számunkra a vizuális mámort, mely ezúttal már valóban teljesen elfogadható. Végre már nem csupán szűk folyosók, apróbb terepek és kevés ellenfél megjelenítésére képes. Már is eljutottunk az egyik extrához a játékban. Az ígéretek szerint jóval nagyobb játékteret kapunk majd, mint eddig bármely FPS-ben. Azt pontosan nem árulták el, hogy mekkoráról is van szó, de a fejlesztők szerint nem nagyon fogunk unatkozni.

### A választás a tiéd

A játék folyamán ugyebár két faj, az emberek és a strogok közül választhatunk. Mindkét félnek megvannak a maga fegyverei, járművei és karaktertípusai, ezek mindegyikével érdemes lesz majd megismerkedni. Ha akarjuk helikoptert, tankot, illetve sok más járművet

is vezethetünk majd, amelyek nagy hasznunkra lesznek egy nagyobb, akár 64 fős összecsapásban is. A fejlesztési idő nagy része leginkább azzal telt el, hogy a két oldalt viszonylag azonos erősségűre és képességűre formálják. Nem volt ez annyira egyszerű dolog, mint elsőre gondolnánk. Az embereknek ugyebár majdhogynem ismert eszközök állnak rendelkezésükre, míg azért a strogoknak bizony vannak érdekes ketyeréik. Kicsit belegondolva igen erősen hasonlít ez a játék a Battlefieldre. Jó ez? Rossz ez? Egyelőre nem tudni, de mivel a BF nagyon jó, remélhetőleg a QW-ban még tovább gondolkodnak, hogy mitől lehetne sokkal jobb.

### Szódával elmegey

A Splash Damage röviddel az Wolfenstein megjelenése után, idetova már két éve dolgozik a Quake Warson. Akkor, mint tudjuk, még nem is volt a kezünkben a Doom 3, vagyis azért jó tudni, hogy az elkövetkezendő 1-2 évben várhatunk még érdekes D3-as motorral szerelt játékokat (noha szemmel látható, hogy az Unreal Engine 3.0-t jóval többben licencelik, és fogják is, mint Carmack bácsi aktuális csecsebecsését). Addig azonban nézessük a képeket, és valahogy bírjuk ki a megjelenésig, hiszen csak valamikor év vége, jövő év eleje környékén várható.

**Megjelenés: 2005 vége**





# Elder Scrolls IV Oblivion

**NEXT  
GEN**

## Régi motoros új köntösben

Az idei E3-on végre leहुल a lepel az Elder Scrolls negyedik részéről, mivel a Bethesda Softworks munkatársai konkrét videókkal és élőben bemutatott játékkal rukkoltak elő.

Annyit már eddig is tudtunk, hogy a bejárható világ hatalmas lesz, és egetverő gépigénnyel fut majd a játék, de hogy a végeredmény tényleg ilyen gyönyörű lesz, azt álmunkban sem hittük volna. Az Elder Scrolls-saga korábbi tagjaihoz hasonló módon a játékos elég nagy szabadságot kap, de a felfedezhető és bejárható világ méreteiben és részletességében is jóval nagyobb lesz, mint a Morrowind esetében.

A játék elején egy börtöncellában találjuk majd magunkat, már ebben a kis helységben is jól látszik, hogy a grafikai szint valóban generációs változáson esett túl, ha egészen közel megyünk a falakhoz, akkor is olyan élményünk van, mintha csak egy filmet néznénk. Ezek után az alkotók a korábban fotókon megismert erdő világot mutatták be, ahol szintén leesett a jelenlévő szakmai közönség álla – minden levél mozgott a szélben, a napfény remegve tört át a lombokon, és minden apró rezdülés

teljesen realiztikusan mutatkozott meg a képernyőn. Végül, de nem utolsósorban Tamriel egyik városát ismerhettük meg, ahol valódi, napi 24 órás élet futott. A játékban egyébként 1000 NPC gondoskodik arról, hogy egy igazi világban érezhessük magunkat, de ezek az MI-vel futó emberek és lények nem csak velünk állnak szóba, hanem hétköznapi életet élnek, beszélgetnek, barátkoznak, munkába járnak, vagy éppen a sarki kocsmában isznak. Legtöbbjük elég motivált, vannak szükségletei, és



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

Az Elder Scrolls IV volt az első zártkörű sajtó-bemutató, amelyen részt vehettünk a show-n, és azért is maradandó emlékeket hagyott, mivel jégbe hűtött kedveskedtek a prezentáció mellé. Ez 80 fok Fahrenheitben (ezt mondta be a tv, biztos sok) nagyon pozitív gesztus volt. Az ET: Quake Wars esetében az id semmit nem bízott a véletlenre, ugyanis az a pár kilométeres sor, amelynek tagjai a Quake 4 bemutatójára vártak, egészen véletlenül pont ennek a játéknak a standja előtt kígyózott. Szerintem aki nem pofátlankodott előre, mint mi (magyar virtus, ugyebár, hadd szokták!), az nagyjából fejből tudja az egész rolling demó minden mozdulatsorát.

## Boe KOMMENTÁRJA



Az Oblivion hatalmas, gyönyörű, lenyűgöző – ahogy arra számítani lehetett. A profi, dts-es moztiteremként berendezett bemutatóterem közönsége egy emberként szisszent fel, amikor Todd Howard producer jobb klikkjére karaktere előhúzza kardját, és megindul felfedezni az erdőt... Néhány dolog azonban kifejezetten zavaró – sőt, béna – volt még a játékban, pl. a szörnyek animálása, árnyékbugok, az MI egy-két húzása. Nagyon reméljük, hogy ezek javíthatók a véglegesig...

igyekszik fejleszteni saját képességeit. Mindezek fényében nem csoda, hogy az Oblivion valóban újgenerációs RPG-t ígér, ahol ugyan a harcrendszer sokkal konzolosabbá válik, az élmény viszont elsőprő erejű lesz. A hatalmas, élő világ pedig csak ránk vár, remélhetőleg még idén meghódíthatjuk.

**Megjelenés: 2005. vége (szerintük)**

# Scarface

## Hawaii ing, beretta

Aki egy kicsit is rajong a kultikus maffiafilmekért, az valószínűleg remegve várja már a The Radical Games legújabb játékát, amelyről az idei E3-on csak meglepően kevés, ámde annél érdekesebb új információ látott napvilágot...

Annyit már bizonyos, hogy a PC-s verzió megjelenése csúszik (lehet, hogy csak 2006-ban kaparinthatjuk csak meg a kész verziót), mivel újgenerációs konzolra is tervezik az 1983-as legenda, a Sebhelyesarcú játékváltozatának kiadását. A jelenlegi fejlesztésről bemutatott képek leginkább a PS2-es Vice City színvonalára emlékeztetnek, amely PC-s szemmel már igen kínosnak érezhető. Az is kiderült, hogy Al Pacino külsejével ismerhetjük majd meg az új Tony Montana-t, de érdekes módon a színész hangját már nem kölcsönözte a játékhoz, amely már azért is érdekes, mert a

szinkronszínész-felhozatalban olyan nevek találhatók meg, mint Michael York és James Woods, közük talán nem lenne olyan nagy szégyen beállni. A történetről, és a várható (erősen GTA: Vice City beütésű) játékmenetről is csurrant azért némi információ, annyit már biztosan tudni, hogy a játék azzal a jelenettel kezdődik, amivel a film véget ért, vagyis Tony éppen saját kastélyában ütközik meg egy kisebb hadsereggel. Innen kell majd elmenekülnünk, és Floridát elhagyva Bora Bora egyik szigetére száműzzük magunkat, ahol új életet kezdve indulunk el a hatalom felé, hogy aztán egész



Miami-t és Florida-t a hatalmunk alá vonjuk. Küldetéseink és pénzszerzési lehetőségeink alapvetően a Vice City féle világot idézi majd, ahogy a nyolcvanas évek hangulata is erőteljesen jelen lesz a játékban. Erre azért is nehéz mit mondani, mert alapvetően a Vice City „lopta” el a Scarface film világát, és a filmből készült játék már nehezen ad újat ennek fényében. Azért lesz itt

korruptió, pénzmosás, területépítés, saját renoméknövelés – szóval a maffiaélet minden jelentősebb állomását kipróbálhatjuk. Hogy pontosan mikor, az még kérdéses, de bízunk benne, hogy nem kell levágtatni a lófejet csempészni az alkotók ágyába (az nem a Keresztapa? Bár végülis ugyanaz a cég - ender). Nem szeretnénk.

**Megjelenés: még nincs**





# Serious Sam II

## Ez tényleg komoly?

Végre eljött az idő, hogy a Serious Sam II is megmutatkozott a nagyérdemű előtt az idei E3-on, és végre igazi folytatásról van szó, felturbózott grafikával, és teljesen új történettel, világgal.

**P**ersze az akció sem maradhat el, az alkotók minden eddiginél több ellenfelet igyekeztek beszűríteni a produkcióba. Sőt, a folytatással a Croteam és a 2K Games tulajdonképpen a Guinness világrekordot állíthatna fel a képernyőn egyidejűleg a legnagyobb számú ellenség megjelenítése kategóriában. Játékszinttől és ellenségtípustól függően kb. 2-300 ellenség várható, ami azért 2005-ben sem piskóta, lássuk be! Az eredetihez képest az ellenfelek MI-jét is továbbfejlesztették: vannak bizonyos egységek, melyek parancsnokként viselkednek a saját szakaszaikkal. A parancsnokok megölésével csökkenthetjük a szakasz maradékának intelligenciáját. A Serious Sam II-ben teljesen lerombolható lesz a környezet az egész játék során, és a pályák is elég változatosnak ígérkeznek (dzsungel, láva, egy futurisztikus és egy keleties hangulatú város). Bizonyos szinteken találkozhatunk olyan tereptárgyakkal melyek lerombolásának igen komoly jelentősége lesz, pl. új utakat nyithatunk meg vele, vagy elérhetetlennek tűnő pályarészekhez juthatunk el falak lerombolásával.

### Nem vagyunk egyedül

Persze a pályákon nem csak tereptárgyak és ellenfelek várnak majd ránk, a Serious Sam II hét világának mind 40 különböző szintjén találkozunk NPC-vel is. Ezek az MI által vezérelt karakterek megjelenhetnek Sam szövetségeseiként is, és az egyik világban rendelkezésére bocsátják példának okáért a papagáj fegyvert, amely az FPS-ek történetének egyik legviccesebb darabja lesz. Az NPC-k képesek harcra is szállni a mi oldalunkon, sőt járművek vezetésére is befoghatjuk őket, ha éppen úgy tartja majd kedvünk. Természetesen a járművek igény széles kínálatlal jelennek majd meg kalandjaink során, csak hogy a teljesség igénye nélkül néhányat említsünk, lesz például kétkerekű versenymotor, szörfdeszka, kétszemélyes járművek, meglovagolható állatok, valamint egy szöges labda, mely hasonlít a hőrcsög-kerékhez,

csak éppen az ellenségen való átgázolásra szolgál. A 2K Games E3-as előadásán azt ígérte, hogy a játék végjátéka egy átlagos játékos számára 25-30 óra telik majd. Mindemellett 2 teljes óra mozi is vár majd ránk, amely részletesen mutatja majd be nekünk Serious Sam újabb kalandjainak világát. A sztenderd szintek mellett találhatunk bónusz pályákat is, melyek tulajdonképpen a történet részét képezik. Az egyik ilyen szint egy Checkpoint-alapú verseny, melyben meghatározott időegység alatt kell keresztülrombolnunk az ellenségen és elérnünk a következő ellenőrző pontig. Az egyetlen dolog, amit a multiplayer-üzemmódról tudunk, hogy a jobban fejlett netcode-dal való együttműködés elsőbbséget élvez; a 2K Games sajnos nem nyilatkozott a további lehetőségekről és játékmódról. Amit viszont már biztosan tudni lehet – és elég örvendetes újtásnak ígérkezik -, hogy a Serious Sam II rendelkezik majd pálya és szkript szerkesztővel, a játék minden szintjén. A 2K Games szerint a „Serious Editor for Serious Engine” jóval fejlettebb, mint a nagy rivális FPS játékok esetében. A szerkesztő nagyfokú rugalmasságot tesz lehetővé, anélkül, hogy bármilyen programozási ismereteink lennének, jóllehet a programozással megoldhatóak nehezebb feladatok is.

### A film forog tovább

Az új Serious Editor egyik ilyen bemutatásra kerülő tulajdonsága, annak a lehetősége volt, hogy megállíthatjuk a játékot egy akció közepén. Menet közben változtathatunk a beállításokon, majd a szerkesztő visszatekeri és újrajátssza az adott részt az új beállításokkal. Ez kicsit olyan, mintha kódokat használnánk, de itt azért jóval többről van szó. A többi pedig még remélhetőleg idén meglátjuk, mi komoly reményekkel nézünk a második rész felé.

**Megjelenés: 2005. karácsony**

### ender KOMMENTÁRJA



Nem tudom, hogy csinálta a Croteam, de a Serious Sam idei verziója mérföldekkel igénytelenebb volt, mint a tavalyi bemutatón látott anyag. Grafikailag egyértelműen visszalépés volt a cucc, igénytelenül animált, csúnya ellenfelek és környezet jellemezte a bemutatott verziót. Játékmenetbeli újítást semmit sem tapasztaltunk, pedig egy E3-as demónak pont ez lenne a célja. Valahogy olyan érzésem volt, mintha egy olyan Indiana Jones filmet néznék, amely 1 millió dollárból készült, és Dolph Lundgren játssza benne a főszerepet...

NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A DVD-N



# Spore

Mindenkit megfertőz

Will Wright, a Sims megalkotója a 2005-ös E3 fesztiválon igen nagy érdeklődés mellett tartotta meg prezentációját, ahol főképpen a játékvilág növekvő lehetőségeiről beszélt.



## Heroes of Might and Magic V

Eulália ismét végveszélyben!

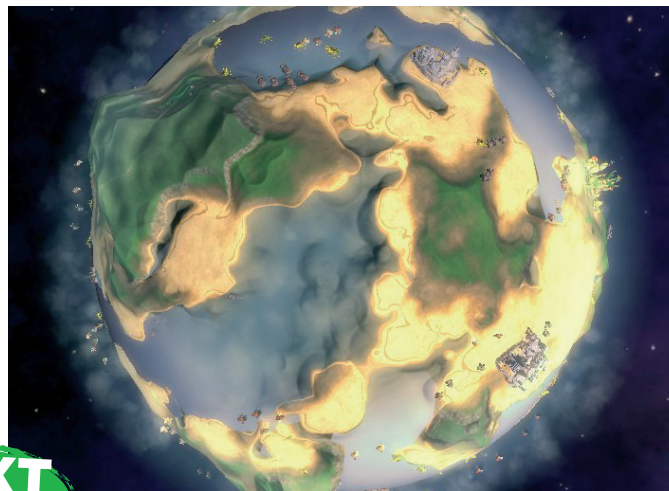
Az idei E3-on újabb műhelytitkok szivárogtak ki a Heroes of Might and Magic ötödik részének kovácsolásáról, és immár egy multiplayer videót is megtekinthetett a nagydídemű.

A 3D-s grafikai motor (amely elég szépen dolgozik), 6 teljesen egyedi város, önálló képességekkel, hatalmas bejárható térképek, kb. 140-150 féle lény, szörny, vagy ahogy tetszik – mindezek fényében talán nem kell magyarázkodunk, hogy miért is várjuk már ennyire a játékot. Sajnos a megjelenés várhatóan csúszni fog a jövő év elejéről, mert az Ubisoft türelemre és pontos munkára intette a Nival Interactive csapatát, de idén nyáron már egy béta verzió elvileg kész lehet. Fabrice Cambounet, a játék producere az E3-on nyilatkozva azt is elmondta, hogy több nyelven is ki szeretnék adni a játékot, többek közt lengyelül és magyarul (!!!) is, mert sok rajongójuk akad Európa ezen szegletében. Ha ez igaz, úgy egészen biztos, hogy most még több rajongót szereztek a fiúk. Csak legyen igaz!

**Megjelenés: 2006 első fele**



NEXT GEN



Wright - nagyon helyesen - azt állította, hogy a játékosok igényeit figyelembe kell venni, és a növekvő technikai lehetőségek fényében itt az idő olyan játékokat alkotni, ahol több a lehetőség az interaktivitásra, a szabad döntésre. Természetesen elméletét igyekezett stílusosan bizonyítani, ezért egyúttal be is mutatta legújabb produkcióját, amely a Spore nevet viseli. Ebben a stratégiai elemekkel fűszerezett evolúció-szimulátorban igen nehéz lesz csalódnai. Ha csak azt vesszük alapul, hogy mikroszkopikus organizmusként és galaxishódító civilizációként is működhetünk ebben a játékban, akkor talán nem túlzás azt állítani, hogy a lehetőségeink igen széles skálán mozognak. Wright ugyanis egy teljesen új ötlettel rukkolt elő a gondolkodós játékok szerelmeseinek: itt a lehetőség, hogy egy egész bioszféra sorsa a mi kezünkben legyen. Először kis spóráként, apró sejtékként kezdetük el működésünket, és feladatunk felfalni a nálunk kisebb mikrobákat, menekülni a nagyobb organizmusok elől, és persze többsejtű élőlényé fejlődni (ez a játék minden biológusaink álma!). Ezek után elindulhatunk az evolúció rögzös útján, de még azt is eldönthetjük, hogy saját populációnk növényevő, vagy ragadozó faj lesz-e. A törzsfajlás minden állomásán természetesen mi magunk szerkeszthetjük meg újgenerációs lényünk arculatát, sőt, a világot is, amiben otthonosan mozog majd a kicsike. Természetesen idővel tudatosabb létformák is megjelennek majd

teremtési mechanizmusunkban, és elindíthatjuk első fejlettebb fajunkat. Itt már komplett viselkedés-formákat adhatunk lényeinknek, sőt, szabadon elszaporodhatunk a Föld-szerű bolygón. Persze a szárazföld nem csak a miénk, mivel a Spore online kapcsolattal fut majd (bár nem tipikus MMO), más játékosok kreatúráival is találkozhatunk, ezeket vagy megesszük, vagy ők esznek meg, vagy szimbiózisban élünk velük. A lények aztán primitív törzsekbe rendeződnek, itt már az ősember szokásait használhatjuk fel. Az idő múlásával egyre több lehetőségünk nyílik majd, ahogy civilizáció fejlődik a bolygón. A törzsek táborát építünk, ebből kis falu lesz, amely idővel várossá női ki magát, és természetesen egyre több kiegészítő jelenik majd meg virtuális eszköztárunkban, amelyekkel lényeink boldogulását segíthetjük. Hamarosan a pénz is megjelenik a rendszerben, így elkezdhetünk üzletelni másokkal, de ha agresszívan hódító nép szeretnénk lenni, úgy meg is támadhatjuk őket. A törzsfajlás csúcán már UFO-szerű repülőeszközökkel is rendelkezünk majd, és mivel népünk kinőtte saját bolygóját, elindulhatunk az űrbe, hogy újabb életeret keressünk. Mindezek fényében talán tényleg nem túlzás azt állítani, hogy a Spore nagyon-nagyon magasra teszi majd fel a lécet, hiszen gyakorlatilag nem lesz vége, komplett szabadságot ad a játékosnak, és nem céltalan öldöklést mutat egyetlen lehetőségként. Van kérdés? Nincs kérdés!

**Megjelenés: 2006 második fele**





# Commandos Strike Force

## Az ősapák

A stratégiai-taktikai sorozatként elhíresült Commandos ezúttal vérbeli akciójátékként tér vissza, talán mégsem okoz csalódást, még a régi rajongóknak sem.

Persze, már amennyiben maradtak „régi rajongók” a meglehetősen siralmas harmadik epizód után. A Strike Force mindenesetre már most ígéretesen fest, annak ellenére, hogy az FPS-perspektíva kissé idegen a sorozattól – de legalább újszerű élmény. Régi barátaink közül ezúttal az elmaradhatatlan green beret, a mesterlövész és a kém kalandjait követhetjük végig Franciaországtól kezdve Norvégián át egészen

Sztálingrádig (A kronológiai sorrend némileg sántít, de kicsire nem adunk – Csontit). Mindhárom karakter teljesen más játékelmény: zöldsapkás kollégánk a „tank”, aki döngtet előre, és akár a legkomolyabb fegyvereket is tudja használni. A mesterlövész keres magának egy nyugalmas helyet, ahonnan belátja a vidéket, és onnan oszt. Célzás közben vissza tudja fojtani lélegzetét, ilyenkor a világ lelassul körülötte – igen, bullet time... A kém diszkréten oszon az ellenség között, taktikája ezúttal is az ellenséges tisztek egyenruhájának megszerzése. Ez nem valami féltis-dolog, minél magasabb „szintű” álrúhát szerez, annál kisebb lebukásának veszélye. Számára a játék lényege zongorahúrral végiglátogatni a tábori ranglétrát – ezt nem részleteznénk, de sejthető, hogy nem a zenével kapcsolatosak az indítékai. Meg kell említeni a „sabotage” multiplayer módot: amikor a játéko-



sok összeesnek a harmezőn, nem halnak meg azonnal. Ilyenkor az ellenséges egységek odarohanhatnak hozzájuk, és még mielőtt végleg beadnák a kulcsot, kiszedhetik belőlük az ellenséges bázis kódjának egy részletét. Ha összeállt a kód, szabad az út a bázisra, ezért gyakran arra kényszerülünk majd, hogy saját embereinket puffantsuk le, ha már a földön fekszenek, nehogy árulóvá váljanak. Ötletes...

**Megjelenés 2005. ősz**

# Company of Heroes

## Jó társaságban



Még mielőtt végérvényesen kicsiny hazánk válna a játékipar világháborús RTS-einek fő beszállítójává, új kihívó érkezik. És valljuk be: ők is értik a dolgukat.

Bár teljes szívvel reménykedünk a két hazai fejlesztés, a War Front és a Ghost Wars nemzetközi sikerében, nem mehetünk el szó nélkül a Relic új háborús RTS-e mellett sem – őket különben is szeretjük a Homeworld, az Impossible Creatures és a Warhammer 40K: Dawn of War miatt. A normandiai partraszállással kezdődő Company of Heroes első és leghatásosabb érve a grafika. Az Essence névre keresztelt engine elképesztő dolgokra képes – a képek alapján csak sejthető, de higgyétek el nekünk: még a rangjelzés is tisztán kivehető az egységek válllapján, sőt, minden katonának egyedi arca van (vagy akiknek nem, azok direkt hátra álltak). Fontos szerepet kap a fizikai motor is: az összecsapások során minden elpusztítható. Amellett, hogy az összes épületet porig rombol-

hatjuk (nem csupán destruktív hajlamoktól vezérelve, hanem hogy az utolsó taktikai előnyt se hagyjuk meg az ellenségnek), akár teljes dombokat is füstölgő bombatölcsérekkel alakíthatunk. RTS-ekben szintén ritkaságnak számít, hogy nem csupán a gépi irányítás rendelkezik ilyen-olyan MI-vel, hanem külön-külön az egységek is – úgy a mi oldalunkon, ahogy az ellenségénél. A katonák intelligens módon reagálnak különféle harcászituációkra és egymás helyzetére: kihasználják a környezet adta lehetőségeket, fedezékből fedezékbe rohannak, és folyamatosan figyelik egymást. Ha egyik bajtársuk zárótűz alá kerül, a segítségére sietnek, emellett számtalan csapatra alapuló manőverre képesek. Jövőre nagy csata várható...

**Megjelenés: 2006.**

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



Az utóbbi években egyértelművé vált, hogy hazai fejlesztő-csapatunk az RTS műfajában képesek világszínvonalú alkotásokkal előrukkolni. A Ghost Wars ezt a kedves hagyományt folytatja.

# Ghost Wars

## Egy új magyar reménység

A Digital Reality legújabb büszkeségében az Egyesült Államok oldalán vethetjük magunkat titkos háborúba a gaz terroristák ellen (bár érdekes, akkor mi az, ami a CNN-en megy?). A kormány különleges alakulataként nincs is nálunk hivatottabb

arra, hogy napjaink összes jelentős haditechnikai vívmányát bevetve, különféle szupertitkos küldetések során tegyen helyre mindenkit, aki veszélyezteti a szabad világot. Embereink tehát vívják hősi harcukat, földön-vízen-levegőben, nem kérdezősködnék, csak teszik a dolgukat. Ám egy szép napon

akaratlanul is olyan információk birtokába jutnak, melyek fényében hirtelen másképp festenek a dolgok... A kiadó úgy reklámozza a Ghost Warst, mint az RTS-t, amely FPS-ekre jellemző grafikával büszkélkedhet. Ez nem is túlzás, már most látszik, hogy a kivitelezéssel nem lesznek problémák, sőt. De ennél is jobban hangzik, hogy a Ghost Wars esetében még véletlenül sem fordulhat elő az, ami más RTS-eknél gyakori jelenség, nevezetesen, hogy menet közben időről időre „leül” a játékmenet. A városi harcokban bármelyik pillanatban elszabadulhat a pokol, és nekünk a káosz közepén is higgadtan kell reagálnunk minden váratlan fordulatra, illetve tökéletes összhangban kell tartanunk egységeinket, hogy még véletlenül se veszítsünk hatékonyságunkból. Felértékelődnek az egyedi egységek, így mindenkire egyforma figyelmet kell fordítanunk, és valódi csapatként kell teljesítenünk a küldetéseket.

**Megjelenés: 2006. eleje**



# Hellgate: London

## Az a híres londoni metró...

Ha valaki korábban azzal állt elő, hogy milyen jó lenne az FPS-eket keresztezni a Diablóval, valószínűleg udvariasan figyelmeztetjük, hogy ilyen állapotban már inkább ne üljön autóba. Erre tessék.

Előző számunkban hírt adtunk az ex-blizzardos Bill Roper új fejlesztéséről (aki egyébként az E3-on mintha épp a Blizzard standja körül ólálkodott volna – de legalábbis valaki, aki nagyon hasonlítot rá, talán Gordon Freeman), amely ötvözi a Diablo grindolós-lootolós játékmenetét, leegyszerűsített RPG-karakterfejlődését és véletlenszerűen generált pályáit (nem lesz hozzá végigjátás!) az FPS műfajával. Az ötlet merész, és könnyen elképzelhető, hogy nem váltja be a hozzá fűzött reményeket, ám a Flagship Studios képviselőjének lelkesedése valahogy minket is magával ragadott. Igaz,

grafika terén a Hellgate: London nemigen állja meg a helyét a Doom 3 vagy Half-Life 2 látványvilágával szemben, de ettől még lehet jó. Ha menet közben ugyanúgy elkap minket a „na még 2000 XP és megvan a szint” fanatizmus, mint annakidején a Diablo esetében, már nyert ügyük van. Papíron persze minden itt van, ami függővé teheti a játékost: különféle választható kasztok, varázslatok és speciális képességek, illetve amiket a szaknyelv csak „phat lewt”-ként emleget, a számtalan mágikus erejű páncél és fegyver (ha épp nem is kétezes kard, hanem rakétavető), melyeket könnyű szívvel

hagynak maguk után a számolatlanul leölt szörnyek. A játék felét a démoni hordák által csúnyán hazavágott London városában töltjük, míg másik felét a föld alatt, régi katakombákban és különféle járatokban araszolva. Lesz tehát „dungeon crawling” bőven, úgyhogy ha semmi sem árnyékolja be a játék hangulatát, bizonyára sokan rákattannak majd.

**Megjelenés: TBA**

## ZeroCool KOMMENTÁRJA



Háááát, láttam már rosszabbat is :) Najó, ennyire azért nem akarom lehúzni az alkotást, de azért lássuk be, hogy Bill Roper bácsinak nem ez a játék jelenti majd az utat a halhatatlanság felé. A grafika elviselhető, az ötlet sem rossz, csak valahogy a kivitelezés sántít egy csöppet. Persze a fejlesztő srác arcát látnotok kellett volna, ő szentül meg volt győződve arról, hogy bizony ez az évezred játéka. Persze neki ez a dolga, ez tény, de azért kicsit túlzásba vitte a lelkesedést.





# ParaWorld

„Félnetek nem kell, jó lesz”

Ismét egy RTS, de ezúttal a kevésbé „realisztikus” fajtából. Mi legalábbis úgy tudjuk, hogy a valóságban nem csaptak össze dinoszauruszokból álló hadseregek, főleg nem egy magyar tudós vezetésével.

Maga a ParaWorld ugyanis egy párhuzamos világ (okosok már ki is találhatták, hogy a „para” nem a szuperélelmiszer dínókra, hanem a „parallele” utal...), ahol a Föld lakossága a prehisztórikus korban él. Az őslakosok különféle törzsekbe tömörülnek, akik emberekről lévén szó, természetesen háborúban állnak egymással. A sztori szerint három



NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A DVD-N

tudós, egy amerikai, egy dán és egy magyar megtalálja a ParaWorldbe vezető utat, és mivel ott épp csúnya dolgok vannak készülődésben (egész világot fenyegető összeesküvés, s.a.t.), ott maradnak segíteni. Az egyjátékos kampányt azzal töltik, hogy igyekeznek a barbár hordából szervezett hadsereget faragni, amely már meg tudja védeni magát. A játékmenet alapvetően a nyersanyag gyűjtögetős-fejlesztgetős-egységgyártós sémára épül, de az egyéni

hangulat, a különféle jellegzetes helyszínek és a küldetések sokszínűsége nem engedi, hogy unalomba fulladjon. Egységeink fejlődnek is a játék során, illetve a három tudós mellett néhány egyéb hős is részt vehet a harcokban, akiknek további különleges képességeik lesznek. Az amerikai például shotgunnal oszt, míg a magyar ijjal sebez nagyokat (bár nemzeti karakterisztikánk hangsúlyozása érdekében a karikás ostor is érdekes választás lett volna). Min-

A show egyik legnagyobb látványossága az EA standja volt, amely egy hatalmas, kör alakú kivetítőben öltött testet. Az ember teljesen a játékban érezhette magát, ugyanis ha körbenézett, 360 fokban mindenhol az adott program bemutatója futott. Nem kicsit emelte az élményt, hogy a talajba force feedback-ot építettek, és pl. ha valaki földre került az Xbox360-as Maddenben, akkor az egész terem belerázkódott...

## ZeroCool KOMMENTÁRJA



Vicces kis játék, mókás fejlesztői gardával. Még tavaly jót mosolyogtam rajtuk, mikor kiderült, hogy Béla (vagy Géza, már nem emlékszem pontosan) nevű főhőssel próbálják eladni a játékot. Idén annyi változott, hogy hárommal több monszta és két friss egység került bele. Még mindig leesik az állam, ha meglátok egy-egy jelenetet belőle, és bár kicsit nehéz elhinni, hogy világsiker is lehet... tuti ki kell próbálni.

den törzs kap egy „óriás” egységet is, egy felhőkarcolónyi dinoszaurusz személyében – valószínűleg érdekes lesz beküldeni az ellenség táborába. Még néhány szó a grafikáról: láttuk, és tényleg így néz ki. Sosem gondoltuk volna, hogy egy szinte a semmiből előbukkanó német fejlesztés fogja megszorongatni az Age III grafikai színvonalát.

**Megjelenés: 2005 vége**

# Rise & Fall Civilizations at War

A Civ klónok támadása

Összecsapnak a világalomra törő megalománok: ismét egy birodalomépítő-rombolós stratégia, ám ezúttal az Empire Earth fejlesztőitől.

Komolyan, szívből örülünk az RTS népszerűségének, de azért... De az egészben az a legrosszabb, hogy a Rise & Fallt sem lehet egyszerűen leírni. Először is azért, mert nem igazi RTS, az imént említett birodalomépítés például kicsit csalóka: inkább rombolni fogunk, hébe-hóba TPS módban, igaz, néhány ezer fős sereg élén. Négy nagy birodalmat,

a görögöket, perzsákat, egyiptomiakat és rómaiakat terelgethetjük Kr. e. 1000-tól kezdve ezer éven át, egészen az időszámítás kezdetéig, amiről szegények még csak nem is tudtak, különben biztos csapnak egy eszetlen nagy bulit. Mind a négy birodalom színeiben kapunk két-két hőst: a görögöknél Akhilleuszt és Nagy Sándort, a rómaiaknál Julius és Germanicus Caesart, Egyiptomban Kleopátrát és Ramszeszt, a perzsáknál pedig Szargont (Szarukint) és Nebukadnezárt (Nebukadonozort – miért nem lehet eldönteni?). A játék legfontosabb része az aprólékosan kidolgozott csata: jó példa erre, hogy a tengeri ütközetekben nem csupán lövik egymást a hajók, hanem közben a legénység is átugrállhat, és



NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A DVD-N

közelharcba bonyolódhat – egyszerre több mint ezren fogják zúzni egymást a képernyőn. Az akció kedvéért a gazdasági rész némiképp háttérbe szorul. Lesz ugyan, de sokkal egyszerűbb, mint hasonló RTS-ekben, ám emellett számolnunk kell komoly diplomáciai tennivalókkal, illetőleg kutatnunk is kell, hogy fejlődjön birodalmunk. A Rise & Fall elsőre kicsit talán túlságosan is ambiciózusnak tűnik, de ha megvalósul minden, amit Rick Goodman és csapata ígér, bátran felveheti a versenyt „Az Év RTS-e” címért.

**Megjelenés: 2005. dec. 31.**

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



# The Sims 2: Nightlife

## IRB – iszunk, rókázunk, belefekszünk

Még alig futott ki a University (vagyis Egyetem, ha már teljesen magyar nyelven jelent meg a kiegészítő), a Sims rajongók máris dörzsölhették a tenyerüket, mert nemrég érkezett a hír, hogy Nightlife néven újabb csomag érkezik még feltehetően idén.

Az egyetemi élet szépségei után most már az éjszakai világba is belekóstolhatunk virtuális lényeink segítségével. Természetesen az új rész koncepcióját is Will Wright álmodta meg, és a Maxis temérdek ötlettel megpakolva készíti el éppen, az E3 fesztiválon néhány előzetes képkockával is megismertettek minket a srácok. A Nightlife (vagyis éjszakai élet) címből nem túl nehéz kikövetkeztetni, hogy Sim-jeink bizony most bulizni indulnak az éjszaka, nagyrészt párzási szándékkal. A szingli életforma minden eleme megtalálható lesz a játékban, vagyis nevelt hősünket alaposan kipofozhatjuk,

számtalan új ruhát, ékszert, kiegészítőt aggathatunk majd rá, amelyek segítségével könnyebben létesíthet majd kapcsolatot idegen emberekkel egy szórakozóhelyen. A Nightlife minden elemében a randik körül mozog majd, vagyis ha már párokba verődött Sim-ekkel nyomulunk, akkor elmehe-tünk egy elegáns étterembe, vagy egy féktelen buliba, hogy növeljük a szerelmi élet intenzitását, de ha szingliként csapunk bele a lecsóba, akkor bárókba, klubokba (ahol elmebeteg lemezlovasok tekerik a bakelitot, miközben a túlhevült csajok és pasik egymásra vadásznak a táncparketten) vehetjük az



irányt, hogy megtaláljuk megfelelő párunkat. Nyilván ez a kiegészítő szórakoztatóbb lesz, mint a hagyományos ideális család-terápiás szimuláció, de őszintén szólva nehezen tudjuk elképzelni, hogy hány bőr van még azon a rókán, amelyet az EA folyamatosan megnyúz. Bár az eladási mutatók szerint az érdeklődés töretlen, szóval nem lehet egy szavunk sem. Nincs is.

**Megjelenés: 2005 év vége**

### ZeroCool KOMMENTÁRJA



Érdekes volt tapasztalni, hogy a még mindig Toplistás Sims francsáj legújabb tagja iránt mennyire csökkent az érdeklődés. És mégis! Valahogy úgy érzem ez az első olyan Sims, aminek még a témaválasztása is tetszik ☺ Azért azt látnotok kellett volna, ahogy a csávókák rácuppantak a legújabb NFS-re, meg a többiekre, és amikor meglátták, hogy Sims: „Aha, megint egy? Pfff-izé-Khirály... ☺”

# Vietcong 2

## Ez a háború soha nem ér véget

A hírt még az E3 előtt jelentette be a 2KGames (ők a Take Two Interactive egyik leányzovállalata), mivel Christoph Hartmann alelnök sikeresnek ítélte meg az előző részt, zöld lámpát adott a második rész elkészítéséhez. A Vietcong 2 minden tekintetben igyekszik majd továbbfejleszteni az első rész játékmenetét, egy teljesen új 3D-s motorral biztosítva korunk követelményeinek megfelelő látványt. A rajongóknak külön öröm lehet, hogy a fejlesztési munkákat a cseh Pterodon csapat végzi, akikben igen nehéz csalódnai, nem az elkapkodott munkáról híresek a srácok. A Vietcong 2 ismét a dzsungelharok kegyetlen világába repít el majd minket, az előzetes ígéretek szerint az alapsztori egy teljesen hihető és valóságoszerű történet lesz két katonáról, akik az úgynevezett Tet offenzíva alatt tartózkodnak Hue városában, illetve annak környékén. Tehát mind a vietnámi, mind az amerikai oldalról átélhetjük majd a véres csatákat, az elég kemény és hosszú

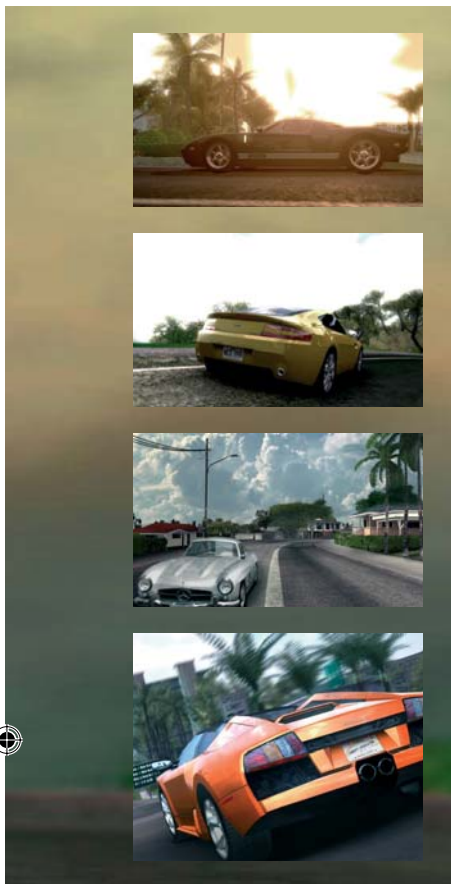
egyjátékos mód során lehetőségünk nyílik majd a környező dzsungelekben, Hue utcáiban és házaiban, a csatornarendszerben és egy ősi palota földalatti labirintusában összecsapni az ellenséges erőkkkel. A küldetések mellett ismét lesz majd Quickfight opció is, ahol az MI által vezérelt ellenfelekkel csaphatunk össze multiplayer-es körülményeket szimulálva. Komolyabb netkapcsolattal rendelkező játékosok azonban egyszerre 64-es is háborúzhathatnak a dögmeleg dzsungelben, több mint 50 féle fegyverrel, és vezethető járművekkel. Mindemellett lesz multi co-op mód is, tehát feltehetően ez a folytatás nem csak halvány utánézésként marad majd meg a játékosok közös őstudatában. Még idén kiderül.

**Megjelenés:  
2005 év vége**

Bár az első részt, és a Fist Alpha kiegészítő lemezt nem mindenki imádta, azért elég sokak szívét megdobogtatja a hír, hogy gőzerővel készülget a Vietcong nevet viselő háborús FPS második része.



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



### Dead or Alive 4 (Xbox360)

A Dead or Alive 3 az Xbox egyik legsikeresebb nyitó címe volt, így természetes dolog, hogy a negyedik rész egy időben jelenik meg a következő generációs konzollal. A Dead or Alive sorozatot közel öt éve a legjobb verekedős játékok közt tartják számon, így sikerére ezúttal is nyugodtan lehet fogadni. Régi ismerős karakterek, ám teljesen újradolgozott harcrendszer, az eddigi legtöbb lehetőséggel. Nem is olyan régen jelent meg a Dead or Alive Ultimate, amelyet kimondottan az Xbox Live! képességeinek kihasználása, vagyis az online játék miatt adtak ki. A fejlesztők ígérete szerint a DoA 4 még ennél is sokszínűbb netes játékményt nyújt majd.



### Stranglehold (PS3)

A Stranglehold érdekes koncepciót követ: nem egyszerűen egy filmes adaptáció, hanem az 1992-es Hard-Boiled eseményeinek folytatása. A főszerepet, bizonyos Tequila felügyelőt (Mady?!), ismét Chow Yun-Fat alakítja (legalábbis digitálisan), és a rendező, John Woo is részt vesz a fejlesztés munkálataiban. A látványos akciójeleneteiről elhíresült rendező most végre kiélheti magát, és olyan jeleneteket ígér, melyek filmvásznon talán kicsit túlságosan is „erősek” lettek volna – bár ha egy filmben lehet száguldó motorról leugorva még a levegőben szitává löni a rosszfiúkat, nem is sejtjük, hogy miket forgathat a fejében.



### Condemned: Criminal Origins (PS3, Xbox360)

A Monolith nagyon rákapott a paráztatásra, mert a F.E.A.R. után egy még durvább horrorral, vagy inkább pszichothrillerrel igyekszik a frászt hozni szegény konzolosokra. A Condemnedben egy Ethan Thomas nevű FBI-ügynököt alakítunk, aki különleges „megérzéseinek” segítségével igyekszik kézre keríteni elmebeteg sorozatgyilkosokat. Ehhez persze a legelborultabb környékeken kell kutakodnia, és sejtethető, hogy nem mindenki lesz vele olyan segítőkész, ahogy azt máskülönb a jóraláló detektív bácsikkal illik. A játék érdekessége, hogy az összes olyan effektet és képi hatást igyekszik majd beépíteni a játékba, ami csak hozzájárulhat a megfelelő „hangulat” eléréséhez, de a korábbi hardveres lehetőségekkel nem voltak megoldhatóak. Mindez nagyon ígéretesen hangzik, bár számunkra a legizgalmasabb az, hogy bizonyos verekedések egy készülő PC-s verzióról is csiripelnek...



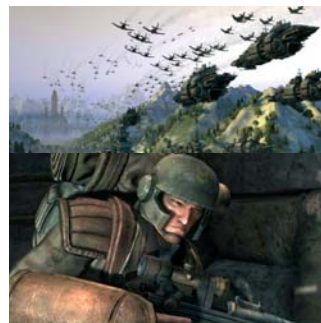
### A nagy Xbox360-trükk Mindent a show kedvéért

Az idei E3 nem múlhatott el némi botrány nélkül: a legkínosabb talán az volt, amikor kiderült, hogy a Microsoft nem tudott a kiállítás idejére működőképes Xbox360-akat összekalapálni. A kipróbálható játékok némelyike csúnyán bezaggett, és gyanús volt az is, hogy több helyen látszottak a jól ismert „fűrészfogak”, pedig az Xbox360-on elvileg alából be lesz kapcsolva a 4X-es antialiasing (élsimítás). A kiállítók arra fogták a dolgot, hogy még nagyon pre-alfa a hardver, de kiderült, hogy nem egészen ez a helyzet. Amikor egy újságíró bekukkantott a kipróbálható játékoknál álló dobozokba, ahol egy résen át lehetett látni a nagyban dolgozó Xbox360-at, észrevette, hogy szegény konzol nincs egyedül. A játékok ugyanis két Apple Powermac G5-ösön futottak, az Xbox360-as dobozok pedig csak díszként állodgáltak mellettük. Szegény Microsoft... Ráadásul épp Apple gépek? Hiszen azokon még Windows sincs...



### Warhawk (PS3)

Az „eredeti” Warhawk még az első PlayStation indító címe volt, melyben egy überszuper vadászgéppel kellett irtani az ellent számolatlanul. A klasszikus most két konzollal később születik újjá, de ezúttal FPS-részek is színesítik a játékmenetet. A légi harcok természetesen megmaradnak, elsősorban továbbra sem a szimulátorok, sokkal inkább az egyszerűbb, árkádosabb játékmenet kedvelőinek igényeit szem előtt tartva. Ennek megfelelően már most beígérték, hogy rekordot fognak dönteni „iszonyat, hogy mennyi gép van a levegőben, és mind minket akar lelőni” kategóriában – már ha van olyan.







# PlayStation3 és Xbox 360

## Kikémeleltük az ellenséget

Mivel az idei E3 a „nextgen” jegyében telt, nem mehetünk el szó nélkül a konzolok mellett sem, hiszen a generációváltás őket érinti a leginkább kézzelfogható módon. Szerencsére már minden kiadó és fejlesztő kész tényként kezeli a PC-k rendületlen fejlődését, és a kiállításon szóba sem került, hogy egy konzolos játék technikai okok miatt ne jelenjen meg a mi platformunkon – sőt, a legnagyobb nextgen-címek nagy része biztosan elkészül PC-re is. Ettől függetlenül novemberben érkezik az Xbox360, jövő tavasszal pedig a PlayStation 3, így várható volt, hogy az új hardveres lehetőségekre lecsapó következő generációs játékok fogják keltetni a legnagyobb feltűnést. Íme néhány cím, a teljesség igénye nélkül.

## Killzone 2 (PS3)

Amikor először láttuk a Killzone 2 névre hallgató sci-fi FPS trailerjét, elismerően csettintettünk – persze ez nem igaz, sokkal inkább elkerekedett szemekkel, tátott szájjal bámultunk, halk morgásokat hallatva. Aztán jött a hidegzuhany, hogy a videó anyaga teljes egészében renderelt, és még véletlenül sem a valódi játékmennetet mutatja (igaz, ezt a Sony direkt módon nem is állította, csak ravaszul utalgatott rá, hogy „valahogy így fog kinézni a játék” – ezt a trükköt a PlayStation 2 előtt is eljátszották). Azért egy kicsit megnyugodtunk. Ettől függetlenül, ha részben is megvalósítják a videón látott grafikai szintet, akkor tavasszal a PS3 nagyot büntet majd. Magáról a játékmennetről nem sokat tudni: csapatos akció, a Call of Duty 2-re emlékeztető tömegjelenetekkel, csak éppen futurisztikus környezetben.



## Test Drive Unlimited (Xbox360)

Az, hogy közeleg minden idők legszebb Test Drive-os játéka, még nem lenne túl nagy bók, minthogy a sorozat már jó néhány epizód óta csak árnyéka régi önmagának. A Test Drive Unlimited azonban az összes nextgenes autóversenyhez képest is nagyon látványos, talán a Full Autóval döntetlenben el is vihetné a legjobb grafika díját. Legnagyobb érdekessége azonban az online mód: a helyszín egy hawaii sziget, Oahu, ahol a fejlesztők több mint ezer mérföld hosszú utat „építettek ki”, közel hatszáz négyzetmérföldnyi területen. A hatalmas játéktér szabadon bejárható (beszáguldozható), és tőlünk függetlenül is él, akár egy MMO-játékban. A játékos kap egy kis házat a szigeten, minden alkalommal onnan indulhat felfedezni a környéket. Az utakon csak valódi játékosokkal találkozhatunk (több ezerrel), így arra alkalmas helyeken, vagy éppen direkt „alkalmatlan” helyszíneken, például a város kellős közepén, bármikor versenyre kelhetünk bárkivel.



## Full Auto (PS3, Xbox360)

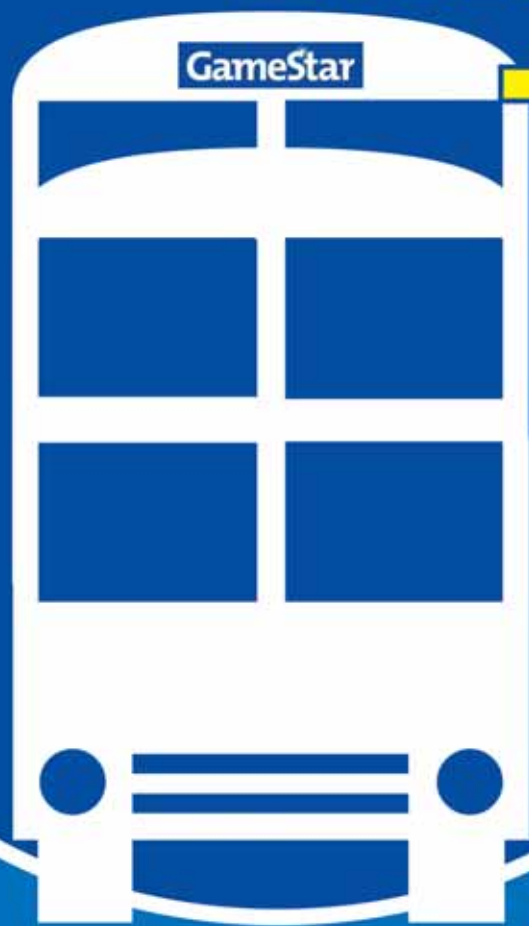
Konzolon mindig is nagy kultusza volt azoknak az autós játékoknak, melyek csodaszép kocsik ripityára törését helyezték a szellemi mondanivaló középpontjába. Ilyen volt például a Burnout sorozat, ahol mesterien kivitelezett tömeges karambolt idezhettünk elő. A Full Auto azonban még ennél is messzebb merészkedik: a csili-vili sportkocsik egy rakás fegyvert is kapnak, így garantált, hogy a játékban minden száguld, minden lángol, minden lő és minden robban. Ettől eltekintve a Full Auto egy hagyományos autóverseny, az összes szokásos játékmóddal. Persze, egy cseppet talán brutálisabb, de mit lehet tenni? Ez egy kemény világ.



## Demonik (Xbox360)

Aki rajong a rettegős-darabolós műfajért, valószínűleg találkozott már Clive Barker regényeivel. Az író nem most ismerkedik a játék világával, mert bizonyára sokan emlékeztek az Undyingra. (Halvány ígélet van rá, hogy a Demonik is elkészül PC-re.) A sztori minősége garantált: egy bosszúállásra szakosodott démon, Volwrathot alakítjuk, akit olyan emberek idéznek meg, akikkel valamilyen módon csúnyán kiszúrtak. Ha megidéznek, jövünk, ám minden alkalommal egyre erősebbek leszünk, végül kiszabadulunk, és már mehetünk a saját fejünk után is. Jó kérdés, hogy szolgálaton kívül mi vajon kiken állunk bosszút? A játék fontos része a Messiah-ban látott „possession” mód, mivel bárkit megszállhatunk, és testében folytathatjuk a harcot, de emellett huszonöt egyéb démoni mágia is rendelkezésünkre áll.

# GameStar



# TÁBOR

# 2005

**Balatonalmádi,  
augusztus 14-21.**

- ★ 144 óra játék hálózatban
- ★ 100 résztvevő
- ★ 7 nap szülők nélkül
- ★ 4 ágyas szobák
- ★ 3 étkezés naponta
- ★ 1 Balatonpart

**Kell ennél több?**



Jelentkezés és további információ  
a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-n vagy a (06-1) 577-4373-as telefonszámon.

A jelentkezéseket a beérkezés időpontja  
alapján fogadjuk! A jelentkezők számát  
100 főben maximáltuk!

**GameStar**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

# TARTALOM

## Gyorskereső

GTA: San Andreas	B,T	48
Act of War	T	100
Aera 51	B,T	88
Battlefield 2	B,T	60
Boiling Point	B,T	86
Brothers in Arms	T	101
Call of Duty 2	H	15
Cossacks II: Napoleonic Wars	C	100
Dungeon Lords	B,C	80
Dungeon Siege 2	H	15
F.E.A.R.	E	28
Fable: Lost Chapters	H	17
Fantasztkus Négyes	H	18
Ghost Recon 3	H	18
Godfather	E	36
GTA: San Andreas	B,T	48
Gothic	E	24
Heavyweight Thunder	B	92
Huxley	EI	12
Imperial Glory	B,T	76
King Kong	H	14
Knights of the Temple 2	H	14
LEGO Star Wars	C	100
Necromania: Traps of Darkness	B	92
Obscure	C	100
Pariah	B,T,C	66
Prey	E	40
Prince of Persia: Kindred Blades	H	20
Psychonauts	C	100
Seven Sins	B	74
Silent Hunter 3	C	100
Stalingrad	B	93
Street Racing Syndicate	T	101
Stronghold 2	C	100
SW: Empire at War	H	20
Tabloid Tycoon	B	93
Tabula Rasa	H	20
The Witcher	H	19
Tomb Raider: legend	E	32
UT 2007	H	16

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

O: Összeállítás  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadójához kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelentet meg a világ 68 országában.  
A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom 6  
DVD-tartalom 7  
**Teljes játékok: Paradise Cracked 8**



Első látásra: Huxley 12

## Újdonságok

Hírek 14  
Új infók 22  
**Gothic 3 24**



F.E.A.R. 28  
Tomb Raider 32  
Godfather 36  
Prey 40

## Játékbeutatók

GTA: San Andreas 48  
Battlefield 2 60  
Pariah 66  
**Seven Sins 72**



Imperial Glory 78  
Dungeon Lords 80  
Boiling Point 84  
Aera 51 88  
Játszottuk még 92

## CÍMLAP

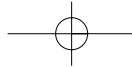


**GTA:  
SAN ANDREAS**  
**48. OLDAL**

„Ha elsőre nem megy, próbáljuk meg másodszorra. A Manhunt, hasonló módon a State of Emergencyhez az elképesztően véres, brutális és kegyetlen játékmennel próbálta palástolni, hogy voltaképpen egy elég gyengus, és nem túl fantáziadús lopakodós játékkal van dolgunk. A főszereplő egy primitív és kegyetlen gyilkos, akit a kivégzéstől mentenek meg, csak azért, hogy egy beteges túlélő TV-show-ban részt vegyen.”  
**SZEX, DROG ÉS ROCK'N'ROLL – 51. o.**

**60. oldal: Battlefield 2**





## SZTORI



„Ha a bandánk színeit viseljük a fejkendőnkön és a pólónkon, valamilyen macho tetkóval a kidolgozott felsőtestünkön, akkor a környékünkön grasszáló gangoszták maximális tisztelete övez minket, ám így a nők nem nagyon bukhatnak ránk. Viszont ha olyan öltönyt veszünk fel, mint amelyet Denzel Washington a Pelikán ügyiratban viselt, akkor már attól eldobják a nedves alsóneműjüket, ha csak annyit mondunk nekik, hogy Hiya baby.“



66. oldal: Pariah



84 oldal: Boiling Point



www.gamestar.hu | 2005. június

„Komolyan mondom“	94
Citrompótló	96
Múzeum	98
JM	92

### Tippek, Trükkök

Rövid tippek, cheatek	100
GTA tippek	103
Battlefield 2	104
Pariah	105

### Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
Processzor ventilátorok tesztje	114
Ventilátorok: tippek-trükkök	116
Dual Core processzorok	118
Xbox 360 vs. Playstation 3	120
Akkumulátorokról a mindennapokban	122
GPRS mindenkinek	123
Jövönéző	124
Vásárlási tanácsadó	126

### Másvilág

Starmusic	128
Starmovie	129

### Közösség

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

## Beköszöntő

# ÜDV olvasó!

Nos, kedves kollegák, a nyár eljövételével történtek bizonyos dolgok! Példának okáért keményebbek lettünk, és sarkosabbak! Ömm... szóval dobozban jelentünk meg :. Én személy szerint nem emlékszem, volt-e már ehhez hasonló megmozdulás kicsiny hazánk nagyszerű lappiacán, de ha volt is, tuti nem mindennapos a dolog, úgyhogy nagyon bízom benne, hogy Ti is komáljátok annyira a dolgot, mint mi magunk.



Ráadásul a doboz nem csak hogy cool dolog, meg exkluzív, meg emlék, meg hasznos, hanem rejt magában bizonyos mindenfélét. Például a 20 oldalas E3 mellékletet, hiszen ebben az évben is meglátogattuk a világ legnagyobb játékké-állítását, kipróbáltunk mindent, beszéltünk mindenkivel, és levontuk a megfelelő következtetéseket a játékipar jövőjére vonatkozóan. Meg aztán néhány arra érdemes alkotást a figyelmetekbe is ajánlanánk... Olvassátok bizalommal. Nem csak a különszám, hanem a 140 oldalas "nagy" GameStar is bővelkedik E3-as anyagokban, a hírovtat gya-akorlatilag csak az ott bemutatott játékokat boncolgatja, a nagyelözetesek pedig a show sztárjairól készültek. Ráadásul az E3-özönnek még ezzel sincs vége, hiszen a dobozban található lemez mellékleteken megtaláljátok a GS TV extra hosszú los angelesi bejelentkezését is (felvételről per-sze), kiegészítve a sok-sok E3-as videóval, és egyéb nyalánságokkal.

Az E3 mellett a hónap másik nagy durranása a GTA: San Andreas PC-s verziójának megérkezése. 12 oldalas fókusz-tesztünkben megtudhatjátok, milyen is lett minden idők egyik leginkább várt játéka.

Adósságot is törlesztünk a múlt hónapról: a helyszínek képvi-selőivel történő tárgyalások elhúzódása miatt akkor nem tudtunk még részletekkel szolgálni, ám aki táborozni szeretne velünk nyáron, végre fellélegezhet. Kis szerencsével már bele is botlottatok a hirdetésbe, melyen a részleteket olvashatjátok. Hajrá, hajrá, induljatok regisztrálni, aztán találkozzunk a helyszínen! Addig is viszont esetek neki, és próbáljátok meg átrágni magatokat az ehavi nem csekély felhozatalon!

Maradván feltétlen tisztelettel:

**Boe/GameStar Csapat**



# 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 Paradise Cracked telepítésével akarod 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:  
Paradise Cracked
- > Játékdemók

### 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, 30-cal több animáció, 20 extra segédprogram, 150 egyedi teljes verziós minijáték és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

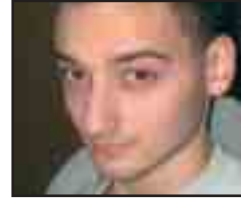
14 CD-nyi tartalom egy darab dupla rétegű korongon, több, mint 8,2 GB adattal!

## 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.

**K**öszöntök mindenkit a júniusi GameStar mellékletén. Rögtön jó hírral kezdeném, az E3-as termés igen bőségesnek mondható minden téren. Mielőtt mindenki elmenne nyaralni (természetesen GS-sel a táskában), érdemes picit átnyálazni a korongot (*mondjuk akkor lehet, hogy nem olvassa a DVD-olvasó... – ender*). Na, nem is húzom tovább az időt feleslegesen, jöjjön, aminek jönnie kell!



## JÁTÉKDEMÓK

### Delta Force: Xtreme

>kiadó: Novalogic >méret: 206 MB >hely: CD2/DVD



HÓNAP  
DEMÓJA

Nem telhet el hónap egy igazi háborús FPS nélkül. Ebben a hónapban a Delta Force sorozat legifjabb tagja kínál extrém kikapcsolódást. A méretes demóban egyetlen pálya áll rendelkezésünkre, amely szerencsére multiplayeres lehetőséggel is rendelkezik, ráadásul, ha kedvünk tartja, jó néhány „vezethető” járgányt is kipróbálhatunk. A bevizsgáláshoz mindössze telepíteni kell.

### További demók a CD-ken

- > Mythic Blades
- > London Taxi

### További demók a DUPLA DVD-n

- > American Civil War: Gettysburg
- > Battle Mages: Sign of Darkness
- > Cloven Crania Meadow
- > ECHO: Secrets of the Lost Cavern
- > Mythic Blades
- > London Taxi
- > Salvo!
- > Psychonauts

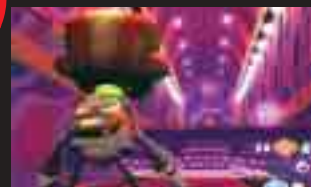
## S.C.A.R.

>kiadó: Black Bean >méret: 196 MB >hely: Dupla DVD



EZT  
SE HAGYD KI!

Addig, amíg mindenki lesi a napvilágra kerülő Need for Speed: Most Wanted-screeneket és -videókat, érdemes szó szerint levezetni a feszültséget. Bár a S.C.A.R., azaz a Squadra Corse Alfa Romeo elég távol áll az említett játéktól, azért egész jó kis autós játékot sikerült összehozniuk a márka szerelmeseinek. A demó egyébként két játékmódot, a valenciai versenypályát, valamint három autót tartalmaz.



## Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítéseket szeretnétek küldeni, vagy ajánlani, illetve rovatötletetek lenne, keressétek Madyt (mady@gamestar.hu). Ha esetleg csatlakoznátok valamely meglévő rovat készítéséhez, szintén Madyt keressétek! Ha különféle hibás képeket (Windowsból vagy játékokból) avagy átlalatok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjatok a melleklet@gamestar.hu címre.



# GAMESTAR TV

Kedves GS TV nézők! Június az a hónap, amikor a szerkesztőség az E3-látogatás és az E3-as GS elkészítésének fáradságait piheni ki, így a GSTV is különkiadással jelentkezik, amelyben egyrészt a hamisítatlan E3-filmet, másrészt néhány, a helyszínen látott játék prezentációját mutatjuk be nektek sok szeretettel. A videointerjú sorozatunkban pedig rengeteg érdekességet tudhattok meg a készülő Earth 2160-ról.



**Főműsor:** E3-as beszámoló **Videointerjú:** Earth 2160

**Megjegyzés:** Ebben a hónapban a CD-s GameStar tulajdonosai az E3-as videót látthatják a GS TV adásában!

# JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



**Half-Life 2 Garry's Mod v8**  
Ismét érkezett néhány igen kiemelkedő HL2-es modifikáció. A Garry's Mod v8 tulajdonképpen nem is egy hagyományos értelemben vett mod. Egy kis programról van szó, amellyel a játék részeit változtathatjuk kedvünk szerint. Ha akarjuk, belenyúlhatunk a karakterekbe, tárgyakat módosíthatunk, sőt különféle vicces képeket is csinálhatunk. Jó móka, érdemes lazításként kipróbálni!



**Doom 3 Terminal Doom**  
Ez a hónap – úgy látszik – a vicces kedvű modgyárosok hónapja. Sokak másik nagy kedvencéhez, a Doom 3-hoz is érkezett egy poénos kiegészítés. A Terminal Doom névre keresztelt mod lényegében a játékban található terminálokra „telepíti fel” a Doom első részét. A futtatásához viszont szükség lesz az 1.3-as javításra is. Mindenképpen próbáljátok ki, megéri!

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

Battlefield 1942, DOOM 3, CS: Source, Half-Life 2, Max Payne 2, Medal of Honor: Allied Assault, World of Warcraft

www.gamestar.hu | 2005. június

# Videók

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

## Tomb Raider: Legend

➤kiadó: Eidos Interactive ➤hely: CD3/Dupla DVD



A Lara Croft-rajongók már tükön ülve várják a sorozat legfrissebb tagját. Az E3-on volt szerencsénk nekünk is belepillantani a nagy reményekkel kecsegtető TombRaider: Legendbe. Hogy mi a véleményünk róla? Olvassátok el E3-as összefoglalónkat, de addig is érdemes bemelegítésként a játék két ingame kedvcsinálójával kezdeni.

## További animációk

### CD 3:

Asheron's Call 2 Legions, Black and White 2, FSW Ten Hammers, Gauntlet, Ghost Recon 3, Heroes V, Madagascar, NFS Most Wanted, Prince of Persia 3, Rise of Legends, Singles 2, The Witcher, Unreal Tournament 2007

### DUPLA DVD:

Bet on Soldier, Call of Duty 2, Codename Panzers Phase Two, Commandos Strike Force, Company of Heroes, Cross Racing Championship, Dungeon Siege 2, Elder Scrolls IV, EuroCops, Fantastic Four, Gene Troopers, Hitman Blood Money, Huxley, Just Cause, Knights of the Temple II, Officers, Pacific Storm, ParaWorld, Path of Neo, Quake 4, Rise & Fall, Rollercoaster Tycoon 3, S.T.A.L.K.E.R., Rise of Legends, Serious Sam2, Singles 2, Suffering: Ties That Bind, The Witcher, Tycoon City: New York, Stargate SG-1: The Alliance

## Filmelőzetesek:

### CD 3:

Batman Begins, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

### DUPLA DVD:

Bewitched, Crash, Creep, Disaster! The Movie, The Dukes of Hazzard, Land of the Dead, Harry Potter and the Goblet of Fire, High Tension, House of Wax, Mindhunters, Must Love Dogs, The Legend of Zorro, Serenity



# Lapozz

a Teljes Játékhoz



# TELJES JÁTÉK

## PARADISE CRACKED

SZÉP ÚJ CYBERVILÁG



E havi játékunk különösen a cyberpunk és a szerepjátékok kedvelőinek fog tetszeni, de akik egy kis legális hackelésre vágnak, azok is kezdjenek bele. William Gibson világa mindenkit megfog.

**B**ármily sötét és baljóslatú, depresszív világot álmódott is meg a fent említett mester, ennek ellenére milliók váltak rajongójává a lehetséges közeljövő (rém)képének, ahol minden lepusztult, a világ agyonszennyezett, és egyedül a cybermezők és a kibernetikus beépítések jelenthetnek kiugrót. A Paradise Cracked is követi ezt a vonalat, némi csavarással: a Földet (plusz még a Marsot is) sikerült lepusztítani, széthabozni, úgyhogy elég sivarak a lehetőségek. Hogy az emberek mégse legyenek annyira szomorúak, és ne kezdjenek lázongani – a valóságshow-kkal már nem lehet hülyíteni őket, mert megunták –, a tudósok kifejlesztik a CyberAgyat, a KiberAgyat, amely üzemeli, kezeli a virtuális világot. A kibertérben aztán szépen megvalósul a szinte mennyei állapot: mindenki nagyon boldog, ragyog az ég. De, ahogy azt már Smith úgynökék megállapították a Mátrix első részében, az embernek nem jó a túl nagy boldogság – ez itt is bebizonyosodik: a virtuális boldogságban lebegő emberkéek ugyanis közben a valóságban elsatnyulnak, nem születnek gyerekek, úgyhogy mindez nem mehet tovább. Mivel pedig a KiberAgyat arra programozták, hogy az emberiség érdekeit tartsa szem előtt, ezért kénytelen lépni...

### Kívül-belül kiber

A történet valahol itt indul el, egészen pontosan egy újabb mátrixos felütéssel: hősünk, aki egy hacker (mi más is lehetne ☺?) olyan helyre jut be a kibertérben, ahová nem ille- ne, ezért pár szorgos rendőr kopogtat nem is annyira illedelmesen a lakása ajtaján. Emberünknek menekülnie kell, a mi kalandjaink pedig elkezdődnek. A játék egy klasszikus RPG, megfűszerezve némi kalanddal – ami lehetett volna azért erősebb is... – és akcióval. Mindez azt jelenti, hogy idővel komoly csapatot irányíthatunk, emellett pedig a történések minden pillanata körökre osztott. Vagyis nem csupán a harcban, hanem, ha egyszerűen az utcán bandukolunk, akkor is számolja a program azt, hogy mennyi mindent tehetünk meg az adott kör alatt. Ez időnként zavaró tud lenni, de azért túlélhető. A rendszer zökkenőmentes

működésére akciópontok vannak, ezek mennyisége határozza meg, mit tudunk csinálni. Természetesen, ahogy fejlődünk, az AP-k mértéke is egyre nő, ahogy a többi tulajdonságunkban is fejleszthetjük magunkat. Az elvégzett küldetésekért XP-t kapunk, és itt kiemelendő, hogy nemcsak azt figyeli a program, hogy kit öltünk le, hanem, amennyiben békés eszközökkel rendeztünk egy ügyet, azt is tapasztalati pontokkal jutalmazza. A megszerzett pénzből pedig mindenféle páncélt, illetve kiberbeültetéseket vehetünk – ez utóbbiak nagyon praktikusak, de meglehetősen drágák is. Fegyverek terén is elég nagy a változatosság, és ráadásul a sebést illetően több csoportra vannak osztva: a hagyományos típusok mellett vannak, amelyek sokkot okoznak – ez azt jelenti, hogy nem csupán életerőt csökkentenek, hanem az illető AP-ját is megcsapolják. A tűzfegyverek sebése több körön át tart, míg az elektromos gyilokeszközök a célzást könnyítik meg. Magát a látványvilágot sikerült elég baljóslatúra megalakítani, úgyhogy hitelesen visszatük-

**Mindez azt jelenti, hogy idővel komoly csapatot irányíthatunk, emellett pedig a történések minden pillanata körökre osztott.**

rözi a Williams Gibson-féle miliót. Amúgy ne várjon senki Doom-verő grafikus motort, itt inkább a játékmé- net az, ami megfoghat minket. És, bár a Paradise Cracked nem tartozik a műfaj dobogósai közé, akik szere- tik ezt a világot, és szeretnek RPG- zni, remekül elszórakozhatnak vele.  
**Uhu/GameStar Team**

### FIGYELEM!

Néhány rendszeren előfordul, hogy a DVD-s verzió telepítése közben a játék kéri a „második lemezt”. Ez egy ismert bug, teendők pusztán annyi, hogy megnyomjuk a “tovább” gombot...

## SONY VAIO noteszgépek szenzációs ACOMP akciója

# VAIO



- 14.1" TFT XGA (1024x768) LCD
- Intel® Pentium M 725, 1600 MHz / 2 MB L2 Cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 24x CD író + DVD meghajtó
- Intel 855GME, Max: 64MB Shared RAM
- Fax Modem,
- EtherNet, FireWire
- Wireless LAN 802.11b/g
- 2x USB port v2.0
- Memory Stick™ kártyahely
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső monitor, mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 321 x 255 x 29mm, 2.3kg



### SONY VAIO VGN-B1VP 249,900 Ft

A "B" sorozat tagjai szupervékony és pehelykönnyű, mégis teljes méretű noteszgépek, az üzleti élet kihívásaira tervezve.

Extra hosszú akkumulátoros üzemidő és teljes méretű ergonomikus billentyűzet szolgálja kényelmünket a munkánk során.

Gyors Intel mobil processzor és az elegendő memória kapacitás kiváló teljesítményt nyújt valamennyi üzleti alkalmazás gördülékeny futtatásához.

A beépített Wireless LAN 54Mbit technológiának köszönhetően Ön vezeték nélkül csatlakozhat a vállalati hálózathoz, vagy az Internetre a repülőtéren, otthon vagy a szállodában.

Végül, de nem utolsó sorban: a VGN-B1VP egy design remekmű, - mint minden VAIO. A mozgásban lévő üzletember számára tervezték, aki már megjelenésével lenyűgöző benyomást kíván kelteni.

31,238 Ft + 11,025 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%



A gép kis mérete ellenére beépített DVD olvasó + CD író combo meghajtóval rendelkezik, így bárhol archiválhatjuk adatainkat.



46,238 Ft + 16,319 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%



- 13.3" WXGA+ (1280x800) X-Black LCD
- Intel Pentium-M 725 processzor, 1800MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- DVD +/- RW író meghajtó
- ATI Radeon 9200 Mobility 32MB DDR RAM, TV-OUT
- Wireless LAN (54Mbit)
- Fax Modem, EtherNet, FireWire, 2x USB 2.0 port
- Bluetooth 1.2
- Memory Stick Pro kártyahely
- 1x Type II PCMCIA, külső párhuzamos,

### VGN-S2XP: 439,900 Ft

- Intel Pentium-M 745 processzor, 1800MHz
- 80GB merevlemez
- ATI Radeon 9700 Mobility 64MB DDR RAM, TV-OUT



### SONY VAIO VGN-S2HP 369,900 Ft

A többszörös díjnyertes "S" széria tagjai a teljesítmény, fejlett technológiák és a mobilitás példa nélküli kombinációját nyújtják egy kimagaslóan elegáns kivitelezésű noteszgépbe építve.

Az Intel Centrino Mobile technológiája mindent tartalmaz, hogy Ön kreatív és hatékony legyen otthon, az irodában, vagy egy WLAN hálózaton.

Tapasztalja meg az egyedülálló mobil teljesítményt, a hosszú akkumulátoros üzemidőt és a pillékönnyű kivitelezést!

Az ATI MOBILITY™ RADEON™ gyorsító kiváló 3D teljesítményt és szemet gyönyörködtető képminőséget biztosít az 1200x800 pixel felbontású X-BLACK kijelzőn.

# ACOMP

Számíthat ránk.

A SONY a csúcstechnikát öltözteti páratlanul kifinomult, stílusos, szemet gyönyörködtető külsőbe. A VAIO a noteszgépek meroédese. Technikai és design remekművek, — számítógép rajongó, üzletember, nő és férfi csodálattal fordul feléjük.

Bizton számíthat rá, hogy egy VAIO noteszgép megvásárlásával okos, szép és megbízható társra talál.

És számíthat az ACOMP-ra abban, hogy ezeket a bámulatra méltó gépeket soha nem látott áron tesszük elérhetővé az Ön számára.

### Bőséges szoftver csomag minden Vaio noteszgéphez

Minden VAIO hatalmas szoftvercsomaggal és előretelepített Windows XP rendszerrel kerül forgalomba. Ezekkel azonnal elkezdheti a munkáját, nem kell a gép telepítésével órákat eltöltenie.

### 3 év kiegészítő garancia csomag (+39,900 Ft)

A Sony Vaio notebook garanciális időtartama a kiegészítő csomag megvásárlásával 36 hónapra egészíthető ki. Ne kockáztasson, ezzel a csomaggal hosszú távon biztosítja a nyugalmát.



ACOMP PÓLUS CENTER  
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig

ACOMP PEST  
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Sz-V: Zárva

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gecicom termék honlapunk: [www.gecicom.hu](http://www.gecicom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonymotebook.hu](http://www.sonymotebook.hu)

Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója



# CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK - PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK - DVD FILMEK - SIKERKÖNYVEK

**CSOMAGKÜLDÉS**  
házhozszállítás  
akár már  
**MÁSNAPRA!**

Rendelésleadás telefonon:  
**479-0933**  
vagy interneten:  
[www.galaxisnet.hu](http://www.galaxisnet.hu)



**GYORS + OLCSO**

Budapestre  
és az országon belül  
bárhová!

A házhozszállítás díja:  
a kiszállítási címtől és  
a megrendelt termékek  
darab számától függetlenül:  
egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.  
Nyilvántartási számunk: C/002599

**GalaxisNet**

**INTERNET ÁRUHÁZ!**

0-24h, egész nap  
Online, friss  
termékinformációkkal

PC játék programok  
PC gyerek programok  
PC multimedia programok  
Playstation 2 játékok  
DVD filmek  
Könyvek

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

**AJÁNDEK MINDEN  
VÁSÁRLASHOZ!**



Pirates!



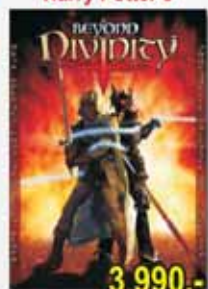
Star Wars:  
Jedi Academy



Mafia



Harry Potter 3



Beyond Divinity



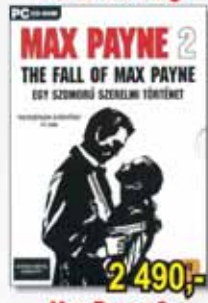
Hidden and Dangerous 2



Europa Universalis 2



War of the Ring



Max Payne 2



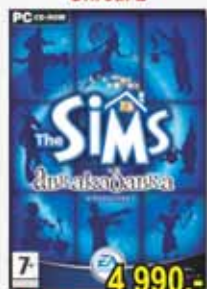
Midnight Club 2



Crusader Kings



Unreal 2



Sims Abrakadabra



TOCA Race Driver 2



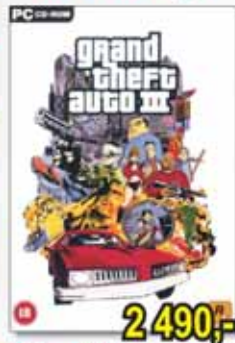
Heroes 3 Complete



Unreal Tournament 2004



GTA Vice City



Grand Theft Auto 3

7 Sins HUN*	7 990,-
Acélszív HUN	1 990,-
Act of War dvd	9 990,-
Afrika Korps vs DR HUN	3 990,-
Afrika sötét titkai HUN	990,-
Against Rome	1 990,-
Age of Empires Gold	1 990,-
Age of Empires 2	5 990,-
Age of Empires 2 Cong.	5 990,-
Age of Empires 2 Gold	9 990,-
Age of Mythology	6 990,-
Age of Mythology Titans	6 990,-
Age of Mythology Gold	9 990,-
Age of Wonders 2	2 490,-
Age of Wond. Sh. Magic	2 490,-
Agon HUN	7 990,-
Aiken's Artifact	990,-
Aliens vs Predator Gold	1 990,-
Aliens vs Predator 2	2 990,-
Aliens vs Pr. 2 Primal H.	2 990,-
Anno 1503	3 990,-
Anno Domini 1193	990,-
Another War*	1 990,-
Aquanox 2	990,-
Arcanum	990,-
Area 51*	9 990,-
Armies of Exigo HUN*	3 990,-
Army Men: Sarge's War	990,-
Arx Fatalis	1 990,-
Asterix and Obelix XXL	3 990,-
Atlantis Evolution HUN*	6 990,-
Augustus HUN	4 990,-
Aura	990,-
Axis and Allies	7 990,-
Atok - Izsák szeme HUN	1 990,-
Bandits HUN	690,-
Bard's Tale dvd (július)*	7 990,-
Battlefield 1942	3 990,-
Battlef. 1942 Anthology	11 990,-
Battlefield Vietnam	11 990,-
Battlefield 2 dvd*	11 990,-
Battlefield 2 extra, dvd*	14 990,-
Beyond Divinity*	3 990,-
Beyond Good & Evil	2 490,-

Bionicle	3 990,-
Black and White	3 990,-
Blitzkrieg	1 990,-
Blitzkrieg + Burning Hor.	4 990,-
Blitzkrieg: Rolling Thun.	3 990,-
Blitzkrieg: Barbarossa	2 990,-
Blood Omen 2	1 990,-
Boiling Point HUN*	JON
Broken Sword 3	3 990,-
Brothers in Arms dvd	9 990,-
C&C Classics	1 990,-
C&C Generals Deluxe*	3 990,-
Caesar 3	990,-
Call of Duty "év játéka"	7 990,-
Call of D. United Off.	6 990,-
Call of Duty Deluxe	12 990,-
Capitalism 2 HUN	990,-
Car Industries HUN*	5 990,-
Card and Board G. 2	1 990,-
Carmageddon TDR 2000	1 990,-
Catwoman	3 990,-
Caveman Adv. HUN	1 990,-
Championship Man. 3	1 990,-
Championship Man. 5	9 990,-
Chaos League*	3 990,-
Chaser HUN	1 990,-
Chessmaster 9000	2 490,-
Chessmaster 10th Ed.	5 990,-
Chicken Shoot 2 HUN	1 990,-
Children of the Nile	10 990,-
Chronicles of Riddick	6 990,-
City of Heroes dlx/online	7 990,-
Civilization 3	2 990,-
Civilization 3 Deluxe	4 990,-
Claw	1 990,-
Close Combat First to F*	9 990,-
Codenamed Panzers HUN	4 990,-
Coden. Panzers 2 HUN*	JON
Cold Fear	7 990,-
Colin McRae Rally	6 990,-
Colin McRae Rally 2	1 490,-
Colin McRae Rally 04	2 490,-
Colin McRae R. 2005 dvd	7 990,-
Combat Flight Simulator	1 990,-

Commandos	1 990,-
Comm:beyond call of d.	1 990,-
Commandos 2	1 990,-
Conflict Desert Storm	1 990,-
Conflict Desert Storm 2	990,-
Constantine	7 990,-
Cossacks	1 990,-
Cossacks Back To War	2 990,-
Cossacks 2	7 990,-
Counterstrike Cond Zero	2 990,-
Croc	3 990,-
Cross Racing Ch. HUN	4 990,-
Crusader Kings*	1 990,-
Csatámágusok HUN	3 990,-
Csendes-óceán hős HUN	1 990,-
CSI: HeLYszinelök	1 990,-
CSI 2: Dark Motives	2 490,-
CSI 1+2	3 990,-
CSI Miami	7 990,-
D-Day HUN	3 990,-
Dark Fall 2: Lights Out	1 990,-
Dead Man's Hand	3 990,-
Deadly Dozen	3 990,-
Delta Force Xtreme	9 990,-
Demon Stone dvd	7 990,-
Deus Ex	2 490,-
Deus Ex 2 dvd	2 490,-
Diablo	990,-
Diablo 2 + Lord of Destr.	3 990,-
Dicsőség szármáyain HUN	1 990,-
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990,-
Disney játékok:	
Aladdin:Nasira's Rev.	1 290,-
Atlantis	1 990,-
Bug's Life	1 290,-
Buzz Lightyear	1 990,-
Dinosaur	1 990,-
Donald Duck	1 990,-
Empero's New Groove	1 990,-
Lilo és Stitch	1 990,-
Lion King Op. Pride.	2 990,-
Mackótestvér	2 990,-
Malacka, a hős	1 990,-
Monsters Inc.	1 990,-

Némó Nyomában	2 990,-
Pán Péter Kalandok	1 990,-
Tarzan	1 290,-
Toy Story 2	1 290,-
Winnie The Pooh Tiger	990,-
Doom Collector's	2 990,-
Doom 3	6 990,-
Doom 3 Resurrect. of E	7 990,-
Dragon's Lair 3D	1 990,-
Drakula HUN	990,-
Drakula 2 HUN	990,-
Driver	1 990,-
Driver 3	7 990,-
Duke Nukem Manhattan	1 990,-
Dungeon Lords*	6 990,-
Dungeon Siege	2 490,-
Earth 2160 HUN*	4 990,-
Echelon Wind Warriors	3 990,-
Egypt 3 HUN	3 990,-
Emperor: Rise of M. K.	2 990,-
Empire Earth HUN	1 990,-
Empire Earth kieg. HUN	1 990,-
Empire Earth 2 HUN	9 990,-
Enigma Rising Tide HUN	1 990,-
Enter The Matrix dvd	3 990,-
Escape fr. Monkey Island	3 990,-
Etherlords HUN	990,-
Europa Universalis HUN	990,-
Europa Universalis 2*	1 990,-
Everquest 2 dvd/online	7 990,-
EQ 2 Limited dvd/lonl.	9 990,-
Evil Genius	6 990,-
Extreme Biker	990,-
Far Cry dvd	3 990,-
Fate of the Dragon	1 990,-
FIFA 2004	3 990,-
FIFA 2005	11 990,-
Fire Captain HUN*	7 990,-
Flight Simulator 2.0	1 290,-
Flat Out	7 990,-
Flight Simulator 98	1 990,-
Flight Simulator 2004	12 990,-
Foolympics	1 990,-
Football Manager 2005	9 990,-

Freedom Fighters	3 990,-
Freedom Force vs 3rd R.	7 990,-
Freelancer	2 490,-
Fritz 7 Sakkszim. HUN	3 990,-
Frontline Attack	1 990,-
Full Spectrum Warrior	3 990,-
Gabriel Knight 3	1 990,-
Gangland HUN	1 990,-
Get Medieval HUN	990,-
Gooka*	1 990,-
Gorky 17 HUN	990,-
Gorky Zero HUN	1 990,-
Gorky Zero Aurora HUN	1 990,-
Gothic 2*	3 990,-
Grand Prix 4 dvd	3 990,-
Grand Prix Legends	990,-
Grand Theft Auto 2	1 990,-
Grand Theft Auto 3*	2 490,-
GTA Vice City*	3 990,-
GTA San Andreas	
Limited Edition. dvd	11 990,-
Normál kiadás 06.30?*	9 990,-
Great Escape	990,-
GTR (FIA GT Rac.) HUN*	9 990,-
Ground Control 2 HUN	2 990,-
Guild Wars Online	7 990,-
Gyűrűk U: Király vissza	3 990,-
Gy. U.: Harc Középt.dvd	12 990,-
Haegemonia HUN	1 990,-
Haegemonia Solon HUN	1 990,-
Halálós Álomok HUN	1 990,-
Half-Life	1 990,-
Half-Life Generations 3	4 990,-
HL Counterstrike C. Zero	2 990,-
Half-Life 2	9 990,-
Half-Life 2 Collector's	19 990,-
Halo	5 990,-
Harci Szekerek HUN	1 990,-
Hard Truck HUN	1 990,-
Harry Potter Bólcsek k.	3 990,-
HP 2 Titkok kamrája	3 990,-
HP 3 Azkabani fogoly	3 990,-
HP Kviddics Világkupa	3 990,-
Heavyweight Thunder	1 990,-

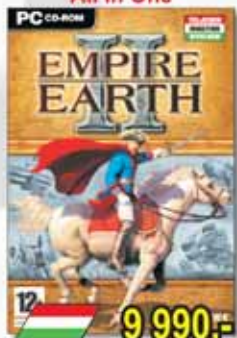
Heroes 3 Complete	1 990,-
Heroes 3 Essential HUN	1 990,-
Heroes 4 Complete HUN	4 990,-
Hidden & Dangerous 2*	3 990,-
Hitman	1 990,-
Hitman 2	2 490,-
Hitman Contracts	3 990,-
Hold hadművelet HUN	990,-
Homeworld	2 990,-
Homeworld 2 HUN	2 990,-
Hotel Giant	1 990,-
House of the Dead 3	9 990,-
Hoyle Card Games	990,-
Hoyle Casino Games	990,-
Hulk	2 990,-
I of the Dragon HUN	4 990,-
Ice Land HUN	1 990,-
IGI 1 (Project IGI)	1 990,-
IGI 2	2 490,-
IL-2 Sturmovik	1 990,-
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990,-
Imperial Glory	9 990,-
Imperium Galactica 2 HUN	990,-
Impossible Creatures	2 490,-
In Memoriam	1 990,-
Industry Giant 2 HUN	990,-
IndyCar Series	2 490,-
Inkvizició HUN	990,-
Insane	1 990,-
Italian Job	990,-
Jagged Alliance 2 Gold	1 990,-
Jeanne D'Arc HUN	5 990,-
Judge Dredd	2 990,-
Juiced*	7 990,-
Jurassic Park Op. Gen.	1 990,-
Kelták királya HUN	2 490,-
Keresztlovagok*	1 990,-
King of the Road	990,-
Klanok HUN	990,-
KnightShift HUN	3 990,-
Knights&Merch. 2 HUN	1 990,-
Korea: Forgotten Confl.	1 990,-
Legacy of Kain:Defiance	3 990,-
Lego Star Wars	7 990,-

# CD GALAXIS

PC JÁTEKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK - PLAYSTATION 2 JÁTEKOK - DVD FILMEK - SIKERKÖNYVEK



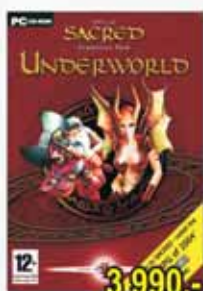
**Star Wars Galaxies All in One**  
7 990,-



**Empire Earth 2**  
9 990,-



**GTR**  
9 990,-



**Sacred Underworld**  
3 990,-



**Delta Force Xtreme**  
9 990,-



**Settlers 5**  
7 990,-



**Trackmania Sunrise**  
7 990,-



**Imperial Glory**  
9 990,-



**Juiced**  
7 990,-



**Cossacks 2**  
7 990,-



**Close Combat First I. F.**  
9 990,-



**Guild Wars**  
7 990,-



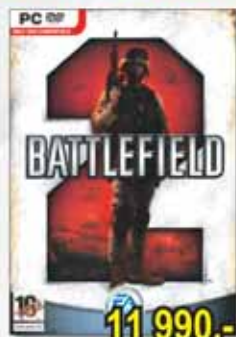
**Singles 2**  
7 990,-



**Bard's Tale**  
7 990,-



**World of Warcraft**  
11 990,-



**Battlefield 2**  
11 990,-



**GTA San Andreas Limited Edition**  
11 990,-



**GTA San Andreas (június vége)**  
9 990,-

## Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

**TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!**

PC játékok  
gyerekprogramok  
oktató programok  
Playstation 2 játékok  
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest)  
Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek  
9:30-18:00 óráig



## ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókát keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Légimentők HUN.....990	Need for Speed Porsche 3 990	ProEvo Soccer 4 dvd.....9 990	Sherlock Holmes ezüst f. 3 990	Star Wars (Csillagok Háborúja) Battlefront.....9 990	Tyúk vadászat 2 HUN.....990
Légió HUN.....990	NFS Hot Pursuit 2.....3 990	Project Snowblind dvd.....9 990	Shellshock Nam 67 dvd.....3 990	Force Commander.....3 990	UEFA Ch. League 2005. 11 990
Lionheart.....3 990	NFS Underground.....3 990	Punisher (Megtört).....7 990	Shogo HUN.....990	Galaxies csomag*.....7 990	UFO Aftermath*.....1 990
Lock On.....2 490	NFS Underground 2.....11 990	Pure Pinball HUN.....1 990	Shogun.....3 990	Jedi Knight Gold.....3 990	Unreal 2.....3 990
Locomotion (C. Sawyer).....4 990	Neverwinter Nights.....2 990	Rainbow Six.....1 290	Shrek 2.....6 990	Jedi K. 2 Jedi Outcast.....3 990	Unreal Tourn. 2004 dvd.....3 990
Lord of the Rings (Viv.).....2 990	Neverwinter Nights Dlx.....5 990	RS3 Raven Shield Gold.....2 490	Silent Hill 4 dvd.....9 990	Jedi K. 3 Jedi Academy.....3 990	V-Rally 3.....3 990
Mace Griff: Boun Hunter.....2 990	Nexus HUN.....6 990	Rally Trophy HUN.....990	Silent Hunter 2.....2 490	Knights of the Old R.2.....9 990	Vampire: Bloodlines.....3 990
Mafia*.....3 990	NHL 2004.....11 990	Rayman M.....1 290	Silent Hunter 3 dvd.....9 990	Phantom Menace.....3 990	Vészelyzet 2 HUN.....1 990
Mahjongg Master 5.....1 990	NHL 2005.....11 990	Rayman Gold.....1 990	Silent Storm.....3 990	Racer.....3 990	Victoria*.....1 990
Mahjongg Variety Pack.....1 990	Nina HUN.....990	Rayman 3.....2 490	Simpsons Hit & Run.....2 990	Republic Commando.....9 990	Vietcong Purple Haze*.....2 490
Manhunt.....1 490	No One Lives Forever.....1 990	Restaurant Empire HUN.....2 990	Sim City 4.....3 990	Rogue Squadron.....3 990	War and Peace HUN.....990
Mars: Letelepelés HUN.....690	No One Lives Forever 2.....1 990	Return To Castle Wolf. E.....3 990	Sim City 4 Deluxe.....11 990	X-Wing Alliance.....3 990	War of the Ring.....2 990
Mashed.....3 990	NOLF: Contract JACK.....2 990	Richard Burns Rally.....3 990	Sims Deluxe.....7 490	X-Wing Collector.....3 990	Warcraft 2 Gold.....1 990
Matrix Online.....10 990	Oil Tycoon HUN.....990	Rise of Nations.....6 990	Sims House Party.....4 990	Streets Racer Polski Fiat. 1 990	Warcraft 3.....3 990
Max Payne 2*.....2 490	Operation Flashpoint cs. 2 990	Rise of Nations: Throne.....6 990	Sims Hot Date.....4 990	Streets Racer 2*.....1 990	Warcraft 3 Frozen Thr.....2 990
MechWarrior 4.....2 490	Pacific Fighters.....9 990	Rise of Nations Gold.....12 990	Sims On Holiday.....4 990	Strike Fighters.....1 990	Warhammer Dawn of W.....6 990
MechW. 4 Mercenaries.....2 490	Painkiller.....2 490	Road to Fame HUN.....1 990	Sims Unleashed.....4 990	Stronghold 2*.....7 990	Warlords 4 HUN.....1 990
Medal of Honor AA.....3 990	Painkiller: Battle out of.....3 990	Robin Hood: Defen. HUN.....1 990	Sims Superstar.....4 990	Sudden S Resource War.....3 990	Wildlife Park.....1 990
Medal AA WarChest.....11 990	Painkiller csomag.....4 990	Robots.....4 990	Sims Abrakadabra.....4 990	SWAT 1+2+3 csomag.....1 990	Wings of War dvd.....1 490
Medal Pacific Ass., dvd. 11 990	Pandora's Box.....1 990	Rollercoaster Tycoon 2.....3 990	Sims 2 - HUN, dvd.....12 990	SWAT 4.....9 990	Wizardry 6.....1 990
Medieval Lords HUN.....7 990	Panzer Elite Special Ed.....990	Rollercoaster T. 2 Dlx.....5 990	Sims 2: Egyetem HUN.....7 490	S.W.I.N.E. HUN.....990	World Ch. Snooker 2003.....1 990
Medieval+Viking Inv.....6 990	Panzer General 3D S.E.....1 990	Rollercoaster Tycoon 3.....7 990	Sinbad.....3 990	Syberia HUN.....1 990	World Ch. Snooker 2004.....3 990
Megarace 3.....990	Panzers HUN.....4 990	Rollercoaster T. 3 kieg*.....5 990	Singles HUN.....4 990	Tactical Ops.....3 990	World Ch. Snooker 2005 10 990
Men of Valor.....6 990	Panzers 2 HUN*.....JON	Roncsderby HUN.....1 990	Singles 2 HUN*.....7 990	Temple of Elemental Evil 3 990	World of Warcraft Akciófigurák.....11 990
Mesterlövész HUN.....1 990	Panzers 3 HUN.....JON	RPM Tuning HUN.....1 990	Ski Park Manager.....1 990	Terminator 3.....1 990	World of Warcraft Akciófigurák.....11 990
Midnight Club 2*.....2 490	Paradise Cracked HUN.....690	Runaway HUN.....1 990	Soldiers of Anarchy HUN 1 990	Thief 2.....1 990	Tauren Shaman.....5 990
Midtown Madness 2.....2 490	Patrician 3.....1 990	Rune.....1 290	Soldiers: Heroes of.....2 490	Thief 3 dvd.....3 990	Troll Priest.....5 990
Might and Magic 7.....1 990	Pharaoh + Cleopatra.....1 990	Russian Pinball HUN.....990	Sonic Adventure DX.....3 990	Thing.....2 990	Undead Warlock.....5 990
Might and Magic 9.....1 990	Pirates of the Caribbean 2 490	Sacred*.....3 990	Sonic Heroes.....9 990	Throne of Darkness.....990	Worms 2.....1 990
Monopoly Tycoon.....1 990	Pirates! (Sid Meier).....3 990	Sacred Underworld*.....3 990	Soul Reaver 2.....1 990	TOCA Race Driver.....2 490	Worms Battle Pack.....3 990
Morrowind csomag.....2 990	Pirates of the Caribbean 2 490	Sakkmeister HUN.....3 990	Space Colony.....990	TOCA Race Driver 2 dvd. 4 990	Worms 3D.....3 990
Mortal Kombat 4.....1 990	Platoon HUN.....1 990	Sárkány Trónja HUN.....1 990	Space Hack HUN.....3 990	Tom and Jerry Fists of F. 1 990	Worms Forts Under S.....9 990
Motocross Madness 2.....1 990	Playboy: The Mansion.....7 990	Scream 4x4 HUN.....990	Spellforce.....2 990	Tomb Raider Chronicles. 1 990	Xpand Rally HUN.....2 990
Myst 4 dvd. HUN.....9 990	Pontifex.....1 990	Seaworld Tycoon.....2 990	Spells of Gold HUN.....690	Tony Hawk's Undergr 2.....7 990	XIII - HUN.....1 990
Myst URU Ages beyond.....2 490	Port Royale HUN.....1 990	Second Sight.....6 990	Spiderman The Movie 2.....6 990	Top Spin.....3 990	Zeus+Poseidon.....1 990
Myst URU Path of Shell.....2 490	Port Royale 2 HUN.....7 990	Secret of Nautilus.....1 990	Splinter Cell.....1 990	Total Club Man 2004.....3 990	Zoo Empire HUN*.....JON
Nagy Balhé HUN.....990	Postal 2 HUN.....1 990	Serious Sam Gold.....1 990	SC Pandora Tom. HUN.....3 990	Total Club Man 2005.....11 990	Zoo Tycoon csomag.....6 990
Nagy Sándor, a hódító.....4 990	Prince of Persia Sands.....2 490	Settlers 5 HUN*.....7 990	SC Chaos Theory dvd.....10 990	Trackmania Sunrise HUN 7 990	Zoo Tycoon 2.....7 990
Nagyemester 2 HUN.....990	Prince of P. Warrior With 6 990	Severance.....990	Star Trek Armada.....1 990	Transport Giant HUN.....5 990	Z: Steel Soldiers.....1 990
NBA 2004.....3 990	Prisoner of War.....2 490	Shade: Wrath of Angels.....2 990	Star Trek Away Team.....990		
NBA 2005.....11 990	ProEvo Soccer 3 dvd.....3 990	Shadow Ops Red M. dvd. 3 990	Starcraft és Brood War.....1 990		

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. - \* Már előrendelhető - Újdonságok / top akciók - Magyar nyelvű játékok - Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

# HUXLEY

**ELSŐ  
LÁTÁSRA**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
MMOFPS	N/A
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2006. ősz	Webzen

GYORSLINK 1262

Meghívjam egy kólára?

**A** mikor még csak hírből értesültünk arról, hogy készülget az Unreal engine legújabb változata, a Webzen csapata büszkén jelentette, hogy ők már fejlesztik is az alapján a Huxley elnevezésű cuccot. Mint első hivatalos U3E-s játék, megérdemli a figyelmet... Tény, hogy nem csak ettől lesz nagy kedvenc! A koreai fejlesztő-kiadó úgy érezte, hogy vannak még kiaknázatlan lehetőségek az MMOFPS (massively multiplayer online FPS) műfajában. Igaz, ami igaz: a Sony Online Entertainment Planetside című játéka megpedzette a hatalmas FPS-csaták lehetőségét, mégsem sikerült úgy megvalósítania, ahogy mi azt elképzeltük. Csak idő kérdése volt, hogy mikor érkezik egy új kihívó, abban azonban nem nagyon hittünk, hogy ennyire megfog minket az első komolyabb vetélytárs. Maga az alapötlet persze semmi különös újdonsággal nem szolgál. Egy olyan FPS-ről van szó, amelyben egy folyamatosan növekvő világban kell akciózni, némi tradicionális szerepjáték-beütéssel (ugyebar kommunikálni kell az NPC-kkel, küldetéseket teljesíteni, hatalmas csatákban részt venni). Mindezt pedig egy olyan köntösbe öltöztették, amilyet még nem nagyon láthattunk – a jövő év egyik legbiztosabb

befutója, a bár kisebb léptékben, de hasonlóképp csapatjátékra élezett UT2007-nél a Huxley például jóval kidolgozottabb lesz, azon egyszerű oknál fogva, hogy ott nem egy gigantikus, összefüggő terep áll majd a játékosok rendelkezésére, ahogy itt. A történet szerint egy posztapokaliptikus világban járunk, ahol az emberiség megmaradt képviselői két csoportra váltak. A harc egyfajta holdközetszerű nyersanyagért folyik, amelyre mindenkinek szüksége van a túléléshez. (Talán ennyi legyen is elég a nagyszerű sztoriból.) Legelőször meg kell alkotnod saját karaktered, majd fejleszteni képességeit. A játék előrehaladtával nagyon meg kell fontolnunk, mit cselekszünk, mert a történet és az egész világ aszerint alakul, amit az online játékosok tesznek. Persze nem kizárólag agyatlan „ereszd el a hajamról” lesz szó, sokkal inkább csapatjátékról, taktikázásról, amit speciális MI-vel ellátott beépített gépi ellenfelek színesítenek majd. Ha éppen nem harcolsz, találkozhatasz barátokkal, csevegeshz több hatalmas városban, szórakozhatsz, vagy csak egyszerűen ismerkedsz a tájjal – ahogy az MMO-játékokban szokás. Igazából csak egy dolog bosszantó a Huxley-ban, hogy még legalább 2006 őszéig várunk kell rá. Ezzel valahogy nem tudunk megbékélni...

És most tedd fel magadnak a kérdést: szerencsésnek érzem magam?

Elnézést, kaphatnék egy számmal kisebb fegyvert?

## FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

A játékban számtalan vezethető harci és szállítójárművet vehetünk be. Még a fegyvertelen egységek is kemény ellenfélle válhatnak, ha embereink elfoglalják a lövészokát, a több ágyúval felszerelt monstrok pedig csatákat dönthetnek el.

## MIÉNK ITT A TÉR

A hatalmas hadszínterek egy folyamatosan dúló, totális háború érzetét keltik. Kisebb összecsapásokba is belevethetjük magunkat, vagy akár komplett városrészeket is megpróbálhatunk elfoglalni/megvédeni.

## CSAPATOS CSAPATÁS

Aki szereti a csapatos FPS-eket, de még nem játszott MMOFPS-sel, annak olyan játékműnyben lesz része, melyet el sem tud képzelni. Több százán rohanni változva és közben túlélni... priceless.

## GÉP A KÉPBE

Ha menet közben valamelyik játékos kilép, gépi csapattárs ugrik be a helyére. A Webzen olyan mesterséges intelligenciát ígér, mely szerint észre sem vesszük majd a különbséget. Legfeljebb ha az új fiú pontosabban célzó.



...I'm easy like sunday morning...



...balra látható a kínai negyed, de figyelmeztetjük kedves utasainkat, hogy a szusitól óvakodjanak

- Jönnek már?  
- Jönnek...  
- Sokan vannak?  
- Sokan...



Irtam egy verset, és te most végighallgatom!

Ez nem a CS Office?



# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Szeretteim!

Egyszerűen ez az E3 egy csoda! Miután kidobtuk dobókockával, hogy idén ki megy, és idén nekem kedvezett a szerencse, így először látogathattam ki erre a méltán nagyszerű rendezvényre.

Két nagyon fontos észrevétel, észrevételünk volt a kiállítással kapcsolatban. Az első az az, hogy óriási hibának tartom, hogy a szervezők csak három napot szánnak az egész eseményre. Az első nap csupán az ismerkedéssel telik el, illetve a jegyzetelgetéssel, hogy hova érdemes elmenni a továbbiakban. És a második nap reggelétől teljesen elveszik az ember... Miközben épp halad egy sajtóbemutató irányába, körülbelül négy olyan hely mellett halad el, amire azonnal azt reagálja, hogy: „ide is még okvetlenül el kell mennem!” Szerencsére hárman utaztunk, így minden fontosabb bemutatóra el tudtunk menni, de azért annyira jó lett volna mindent magának megtekinteni. Ráadásul még így is voltak olyan középkategóriás játékok, amelyekre egyszerűen nem volt idő. Szóval ha valaki egészen véletlenül (esetleg valamilyen ösztöndíj keretében) kijut Los Angelesbe, ne hagyja ki ezt az élményt! Ja igen, és azt sem, hogy Las Vegasban feltegyen nagy nehezen, három embertől összekuporgatott száz dollárt a pirosra, és persze fekete... Ez után az étkezést persze a továbbiakban pirítósból oldja meg, de nem ez számít: a feeling a lényeg!

ender

## Knights of the Temple 2

Talán akad, aki emlékszik még a Knights of the Temple című külső nézetes fantasy henteledire. Ha nem, az sem baj: úgy tűnik, a második rész emlékeztetesebb lesz. Hősünk ismét Paul de Raque, a templomos lovagok nagymestere, aki ezúttal három mágikus tárgy nyomába ered, melyek elengedhetetlen feltételei annak, hogy az emberiséget fenyegető démoni hordák ne fenyegethessék az emberiséget. A környezet továbbra is a sötét középkor: római városok, a szaracén birodalom katakombái, egzotikus szigetek, egy elsüllyedt erdő... Ezúttal jóval szabadabb a játékmenet, a karakterfejlődés és a sztori menete is – még egy említésre méltó történetet is kapunk, melyet játék közben döntéseinkkel terelhetünk különféle irányokba, többféle befejezésig.

**Megjelenés: 2006.**



Suhint a lovaglőpálcával a lovag



Jaj, már megint ez a „dobozok mögül előjön a nagy boss” trükk...

## King Kong

Peter Jackson figyelme a Gyűrűk Ura-mitológia után most a felhőkarcolókon mászó, lenge ruhába bújtatott hölgyeket elrabló óriásmajom felé fordult – már amennyiben jól foglaltuk össze King Kong személyiségrajzát. A játék az E3 egyik legnagyobb (hat méter magas) standját foglalta el, látszott hogy sem a filmek, sem a kiadó nem sajnálta a show-ra költeni a pénzt. Sebaj, az első képek alapján a játék is ígéretesnek tűnik, főleg azért, mert Michel Ancel, a Rayman és a méltatlanul elfeledett Beyond Good & Evil játékok alkotója dolgozik rajta, a filmet rendező Peter Jackson szoros közreműködésével. Dráma és döbbenetes látványvilág itt is lesz majd, csak azt nem mondja senki, hogy lehet-e majd felhőkarcolókon mászni a játékban. Pedig az sem mindegy ám.

**Megjelenés: 2005. dec. 14.**

Most miért félték? Csak egy dinó...



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

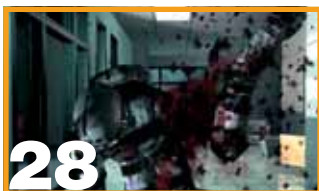
**ÚJ INFÓK** > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legígéretesebb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

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

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

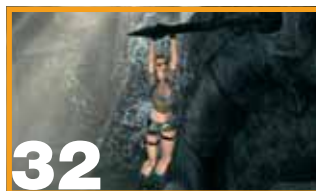
**BÉTATESZT** > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak 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 vaskalapasak...

**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 Riviéra. De Értetek mindent ©!



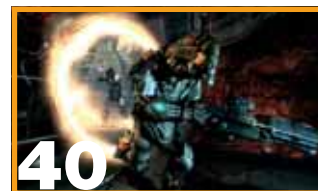
28

**F.E.A.R.**  
F.É.L.E.L.M.E.T.E.S.E.N. J.Ó.



32

**Tomb Raider: Legend**  
Kiugrott a tortából



40

**Prey**  
Imádkozunk érte

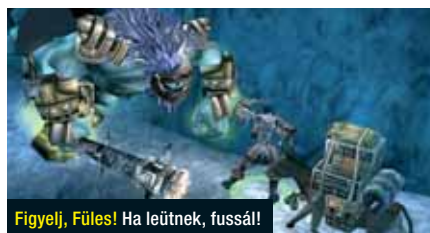


# Dungeon Siege 2

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

Bár annak idején sok boldog órát töltöttünk el vele, szinte már el is feledkeztünk róla. Sebj, most a Microsoft gondoskodott róla, hogy felfigyeljünk rá. Előző részéhez képest két dolog tűnt fel azonnal: az egyik a sokkal szabadabb és részletesebb karakterfejlesztés, a másik pedig az „aktívabb” harc. Már nem csupán kiadjuk a parancsokat, majd kiosonunk a konyhába, míg embereink végeznek az ellenséggel. Ha nincs is a Diablót idéző klikkfesztivál, azért folyamatosan osztanunk kell a parancsokat. Érdekes még a saját harci állat (pet) ötlete: lényünket különféle varázstárgyakkal is megetethetjük, így új képességekre tehet szert. Hiába, jó is az a plusz kettes kék tör, éhgyomorra.

**Megjelenés: 2005. aug. 1.**



**Figyelj, Füles! Ha leütnek, fussál!**

**...és most csakazértsem sütünk el egyetlen wowos poént sem**

Az Activision háza táján az egyik leglátványosabb attrakció a Call of Duty 2 volt. Ugyan már az előzetes képek is igen meggyőzőek voltak, most először volt alkalmunk szemügyre venni a játékot mozgásban is. Az Infinity Ward nem szerénykedik, szerintük minden idők legrealisztikusabb csapat alapú FPS-e van készülőben, és kénytelen-kelletlen egyet kell értenünk velük. A játék legfontosabb jellemzője a szabadság: egyrészt nem muszáj időrendben haladni a küldetésekkel, a négy főhős egyéni sorsát külön-külön is végigkövethetjük. Másrészt minden helyszín sokkal nagyobb, szabadon bejárható lesz, különféle lehetséges útvonalakkal. És elképesztő mennyiségű emberrel. A MoH:AA partraszállós jelene, vagy a CoD Vörös Hadseregének ostroma „nagy” volt, amit a CoD2-ben láttunk, az viszont már „eposzi”.

**Megjelenés: 2005. október**

# Call of Duty 2

**NEXT  
GEN**

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



**Csak nem partraszállás?! Kihagyhatatlan!**



– Jean, tekergeted a macskát?  
– Tekergeti a fene, meg akarom fogni!

NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A CD/DVD-N

# UT2007

Az UT2007 továbbra is tuti befutónak tűnik, legfőképp azért, mert sokkal nagyobb lépést előre, mint eddig bármely másik epizód. A grafikát felesleges dicsérni, mindenki tudja, hogy nem lesz vele gond. A fizikával ugyanez a helyzet: a Karma engine-t lecserélték a Novadex névre keresztelt vadiúj fejlesztésre. Az új, Conquest mód olyan, mintha keresztették volna az Onslaughtot és az Assaultot – ami szintén jelent némi garanciát. Két másik örömteli hír: sokkal pergősebb az akció, és sokkal nagyobb a pusztítás. Előbbire jó példa, hogy a játék még két pályarész közt sem áll le töltögetni, utóbbira pedig a már jól ismert „target painter” néhány új funkciója, melyekkel pályától függően akár vulkánkitöréseket, földrengéseket is előidézhetünk...

**Megjelenés: 2006. tavasz**

Szerinted is nagyon nehéz ez a... dolog?



## ÜZLETI HÍREK



A Ubisoft bármiféle különösebb indok nélkül leállította ganxtás-autós-lövöldözős játéka, a 187 Ride or Die PC-s fejlesztését. Most be kell érünk a GTA: San Andreasszal, ejnye.

A 3d Realms hivatalosan is bejelentette, hogy a Valve által használt Streamhez hasonló módon Game xStream online rendszerükön keresztül is meg lehet majd vásárolni jövőbeni játékaikat. Például a Preyt, vagy a... a ki sem mondjuk, mit.

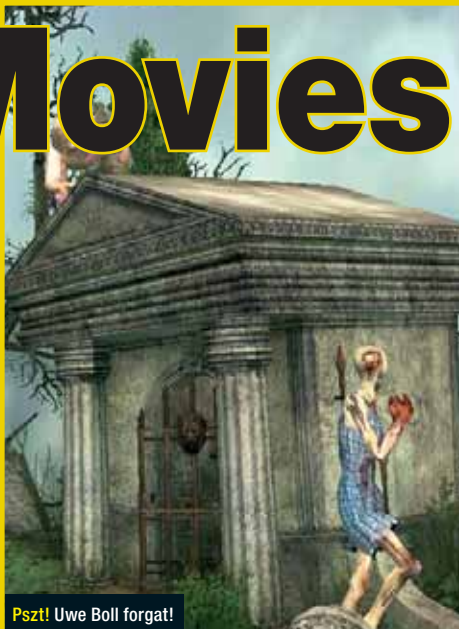
Úgy tűnik, a Valve túlesett az első megkönnyebülésen, hogy megszabadult korábbi kiadójától (Vivendi), de a biztonság kedvéért máris beszerzett egy másikat. Eszerint a szeptemberben esedékes Aftermath című HL2-kiegészítő mégiscsak kapható lesz dobozos formában, nem csupán a Steamen keresztül tudjuk majd letölteni.

Meghalt az Eidos, éljen az Eidos – vagy valami ilyesmi. A cég ugyanis még él, de hogy életben is maradjon, létrejön az SCi és az Eidos egyesülése, ennek pedig komoly következményei lesznek. Egy már volt is: lemondott az egész vezetőség. (Most szívünk szerint beszúrnánk ide, hogy kellett nektek kicsinálni a Looking Glass Stúdiót, vagy valami ilyesmit, de szerencsére nem stílusunk az ilyesmi.)

# The Movies

Titokban tartottunk attól, hogy a The Movies kapcsán tett számtalan nagyvonalú ígéretnek a fele sem valósul meg – most mégis úgy tűnik, ezúttal nem túlzott a drága Peter Molyneux. A játék már azért is érdekes, mert szinte bármilyen filmet leforgathatunk benne, teljesen átalakíthatjuk a forgatókönyvet és a helyszíneket, a végeredményt pedig akár a neten is publikálhatjuk a hozzánk hasonló rendezőpálán-ták okulására. (Ha George Lucas nem hajlandó, majd mi leforgatjuk az Episode VII-VIII-IX-et!) A játékban persze az a cél, hogy filmjeinket imádják a közönség, és szép lassan átvegyük az uralmat a filmipar felett. Persze az sem baj, ha közben jól megszedjük magunkat.

**Megjelenés: 2005. október 4.**



Psztt! Uwe Boll forgat!



Rendben, beszéljessünk a Jóbarátokról!



# Fable: Lost Chapters

A Fable PC-s változata kétségkívül szebb és több lesz, mint az Xbox-verzió. A játékmenet jól ismert már, azzal nem lehet komolyabb baj, szerencsére úgy tűnik, hogy az irányítást is tökéletesen sikerült a billentyűzet-egér párosra hangolni. Ami azonban még fontosabb, akik netán játszottak az eredetivel, azok is elegendő újdonságot találnak a Lost Chaptersben. Tizenhat új küldetést, új varázslatokat, új szörnyeket (még egy sárkányt

is!). Karakterünket még inkább átformálhatjuk: amellet, hogy döntéseink függvényében lesz jó vagy gonosz, a legfrissebb fantasy-divatnak megfelelően öltöztethetjük. Saját tetoválásokat tervezhetünk neki, öltözékét kibővítve pedig már elképesztően stájlós kalapokat is nyomhatunk fejébe. Csak mert valaki napestig szörnyeket öl, még adhat magára, nem igaz?

**Megjelenés: 2005. év vége**

Látom, te is 60-as FOV-val nyomod a Quake-et



Pisti és Feri (a 6. c.-ből) csak egy ártatlan tréfának szánta az egészet



...és közben ugráltatom a mellizmomat



brutális ajánlat...







# Fantasztikus négyes

## Ghost Recon 3

A Ghost Recon 3 az előző részekhez képest kicsit nagyobb lép előre az időben. BFG-vel rohangáló, netán jetpackkel repkedő kommandósokra ugyan nem kell számítani (sajnos), de már 2013-ban járunk. Mexikóváros utcai harcaiban az amerikai hadsereg először veti be a sok éves munkával kifejlesztett, IWS névre keresztelt harci rendszert, amely egyesíti a ma még csak tervben létező összes fontos technológiát. A minden eddiginél hatásosabb fegyverekkel felszerelt egységek műholdas kapcsolat segítségével már nemcsak hang, de képek útján is kommunikálhatnak: bármikor belekukkantathatunk, hogy mit látnak társaink vagy felderítő drónjaink, ezzel lényegesen megkönnyíthetjük például egy légi csapás hatékonyságát. A feladatok ismerősek lesznek: kisöpörni a terroristákat, ellopott nukleáris kódokat visszaszerezni, megmenteni az elnököt, a világot.

**Megjelenés: 2006.**



**NEXT GEN**

A fantasztikus négyest, avagy a Fantastic Four valószínűleg senkinek sem kell bemutatni. Ugyan valahol mélyen tartunk attól, hogy ez a játék sem ússza meg a filadaptációkat sújtó átkot, de végül is maga az alapkoncepció olyan, mintha eleve játékra találták volna ki: adva van négy jellegzetes, teljesen eltérő karakter, akik különleges képességeiket nem csupán a harcok közben, de különféle könnyebb-nehezebb fejtorók megoldása során is kamatoztathatják. (Őszintén szólva az E3-as prezentáció során a harc nem is tűnt különösebben érdekesnek.) A Fantastic Four egyszerre ketten is játszhatják, két-két karaktert irányítva – ez pedig érdekes csapatmunkákra adhat lehetőséget. Majd meglátjuk, azért a már említett átktól továbbra is tartunk...

**Megjelenés: 2005. jún. 27.**



Még két perc, Feri, és benne vagy a Guinness-ben!

## MULTIHÍREK



**Július 1. és 3. között ismét D-LAN: a helyszín továbbra is a dunajvárosi Dunaferr Szakközép és Szakiskola Tagozata. A szervezők ígérete szerint ez nem más, mint 3 nap, 2 éjszaka önfelelt versengés 3 versenyszámban (stratégia, FPS, autós), kiépített hálózat 70 fő részére (nem kell UTP kábelt hozni), kiépített 230V-os hálózat. Jelentkezés a D-LAN weboldalán: [www.lan.hw.hu](http://www.lan.hw.hu)**

A megszokottól eltérő módon, idén először új koncepcióval kerül megrendezésre hazánk leg-rangosabb, nemzetközi kvalifikációt is magába foglaló cyber sport eseménye a World Cyber Games. Az online selejtező, több hónapon át lehetőséget ad a versenyzőknek a bizonyításra, és nem utolsósorban a selejtezők helyezettjeinek a nagydöntőre való meghívásra. A versenysorozat így már nem csak egy hétvégi óriás party, hanem egy profin szervezett több hónapos kvalifikáció online lebonyolítással. A nevezés június 30-ig éli, 1.500 forint ellenében biztosítja a versenyzők számára a 3 hónapos online kvalifikációt és lehetőséget ad minden induló számára a díjak megszerzésére, valamint a legjobb három helyezett közé való bejutásra, mellyel meghívást nyer az élőben (LAN-on) megrendezendő Samsung WCG Hungary 2005 Nagy Döntőre. Információ: [www.earthquake.hu](http://www.earthquake.hu)

# The Witcher



Jó tudni, hogy míg egyre népszerűbbek az MMORPG-k, készül két hagyományos, offline RPG is, hatalmas, felfedezésre váró világokkal, és persze rengeteg különféle rémséggel, melyek mind arra várnak, hogy jól elkenjük a szájukat (és esély szerint egy lila kardot dobjanak nekünk). Az Elder Scrolls: Oblivion mellett ilyen a The Witcher is. Több szempontból is egyedinek tűnik: például érdekes a fő karakter, aki profi démonvadász. Békés szerzetesek képeztek ki a szép hivatásra, és mint látni fogjuk, nagyon érti a dolgát. Egyedi a világ is, a „hagyományos” fantasy RPG-knél jóval sötétebb, borongósabb hangulatú – talán nem véletlen, hogy kelet-európaiak fejlesztik. Bár a játék a Neverwinter Nights motorját használja, lengyel barátaink a felismerhetlenségig átdolgozták. Érdemes alaposan szemügyre venni a mellékelt képeket...

**Megjelenés: 2006. ősz**

Ma már nem questelek. Inkább leülök és nézem ezt a gyönyörű vizet.



## JÁTÉKBEJELENTÉSEK



Közeleg a WarBirds harci repülő-szimulátor (akárhova kerüljön is a kötőjel) (oda került, ahol a helye van © – Csontji) folytatása, amelynek címe Mighty Eight lesz. Berepülhető Európa, forradalmi-új, élő hangirányítás... Sajnos csak 2007 táján.

Kiegészítő készül a Playboy: The Mansionhoz Party Pack címmel. Különféle ürügyekkel összedobott partik díszleteit találjuk majd benne, például hogy cicamicáink kellőképp hangulatos Halloween-parti keretében produktálhassák magukat.

Bejelentették az első „teljes” kiegészítőt az EverQuest II-höz, Desert of Flames címmel. Plusz tíz szinten át gyarapíthatjuk karakterünket, ami... nagy szó. Noob helyett táp.

Ismét jön egy kamionos szimulátor, hát nem a menny rogyott a fejünkre? A Truckerben nevéhez méltó módon a tonnás drágaságokkal szaggathatjuk az aszfaltot, zúgathatjuk a dudát Nyugat-Európa útjain. Kockás ing és baseballsapesze viselete ajánlott.

Az ukrán székhelyű Deep Shadows gondolt egy nagyot, és nekilátott az egykori Elite legszebb hagyományait a mai elvárásoknak megfelelően feleleveníteni. A játék címe Precursors, melyben kereskedhetünk, kalandozhatunk kedvünkre, repkedhetünk, harcolhatunk az űrben és (figyelem!) FPS módban a földön is. Ígéretes!

brutális ajánlat

Akciós ADSL havi bruttó

4790 Ft

+ DataPhone1514 bruttó 5000 Ft ajándékbeszélgetéssel\*

GTS  
Datonet

ABLAK A NAPRA



Ha most havi bruttó 4790 Ft-ért előfizet ADSL szolgáltatásunkra, akkor kapcsolási és havidíj nélkül Öné DataPhone1514 szolgáltatásunk is bruttó 5000 Ft ajándékbeszélgetéssel! A telefonszáma megmarad, csak a költségei csökkennek, még hozzá brutálisan. Sporo! Jön másképp, a malacperselyt pedig felejtse el!

\*Az akció 2005 június 1. és július 30. közötti új megrendelésekre vonatkozik. További részletek a [www.gtsdatonet.hu](http://www.gtsdatonet.hu) weboldalon.

## Prince of Persia: Kindred Blades

A Prince of Persia: Warrior Withinben sikerült a Ubisoftnak nagyot csavarnia az első rész alapfelállításán, de a folytatás még így sem szólt akkorát, mint a Sands of Time. Talán most! A Herceg visszatér Babilonba szerelmével, Kaileenával, ám otthon csak háborút és pusztulást talál. Fogságba esik, s Kaileena csak egyet tehet, hogy megmentse: feláldozza önmagát, és újra elszabadítja az Idő Homokját. A Herceg megmenekül, ám felbukkan valaki, aki félelmetesen hasonlít rá – a titokzatos Sötét Herceg. A játékban mindkettőjüket irányíthatjuk, két teljesen eltérő játéktípusban. Új, szabadon bejárható helyszíneket, új ellenségeket, harcmódokat és varázslatokat kapunk, sőt ezúttal még fogatot hajtvá is száguldozhatunk a város utcáin... Ennyi már csak elég ahhoz, hogy felvegyük a várólistánkra, ugyi?

**Megjelenés: 2005. év vége**

Fogatot fogatért!



De szép kard, megfoghatom?



NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ  
A CD/DVD-N



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

Az E3-on a Heroes of Might & Magic V készítői elhintették, hogy elképzelhető egy magyar nyelvű verzió is, mivel tudják, hogy nálunk igen sokan rajonganak a sorozatért. Ez azért szép lenne tőlük, nem?

A Game Factory Interactive cáfolta, hogy leálltak volna a Jagged Alliance 3D fejlesztésének munkálatai. Az African Alliance-nek pedig, melyet szintén a Mistland fejleszt, és stílusában is hasonló lenne, mint a JA 3D, végképp nincs köze az egészhez. Eddig nem gyanakodtunk, most már igen.

A Driv3r mérsékelt (nos...) sikere ellenére mégiscsak lesz negyedik epizód. Sőt, talán okulnak is hibáikból, mert a későbbiekben már nem erőltetik a gyalogos részeket. Az első Drivert az autós üldözésekért szerettük, elég nekünk az is – mondanánk, ha hozzánk fordulnának tanácsért. A negyedik rész helyszíne valószínűleg New York lesz.

## Tabula Rasa

Az Última sorozatról elhíresült Richard Garriott készülő MMORPG-je az E3 egyik nagy meglepetése volt. Nem először szerepelt, lassan már kezdett is kínossá válni a megjelenés körüli hercehurca, de most... A Tabula Rasa szó szerint hamvaiból támadt fel. Teljesen újraalkották mind a grafika, mind a játékmenet szempontjából – és ez mindenképpen jót tett neki. A World of Warcraft és a City of Heroes sikere után az MMORPG-fejlesztők mernek kísérletezni: itt folyamatosan változik a világ, és a játékosoknak is komoly beleszólása van az eseményekbe. A fő ellenség az emberiséget kis híján kipusztító Bane, amely folyamatosan tör előre, de ha a játékosok összefognak, egész városokat szerezhetnek vissza maguknak. És ez azért jól hangzik, nem igaz?

**Megjelenés: 2006. feb. 15.**

Punks Not Dead!



## Star Wars: Empire at War

Nagyjából az E3-mal egy időben zajlott az Episode III: Revenge of the Sith világpremierje – ezt természetesen nem hagyhatta a LucasArts kiaknáztalanul. Akik már látták a filmet, azok jól tudják, hogy a harmadik és negyedik rész között tizen-huszonvalahány év telik el, a két filmből kiindulva javarészt háborúskodással. Ha tehát kíváncsi vagy, hogy miképp váltották fel a klónhadsereget a birodalmi gárdisták, hogy az Uralkodó miképp terjesztette ki hatalmát a (messzi-messzi) galaxis legtávolabbi zugaira is, akkor itt kell majd keresgélned. Persze akkor is, ha végre egy valóban ígéretes Star Wars RTS-be fojtánád Amidala királynő elvesztése feletti fájdalomadat, melyben végre nem csupán a földön, de az űrben is hatalmas csatákat lehet vívni.

**Megjelenés: 2005. október**

Elképesztő ez a grafika, elképesztő!



„Én csak beszélgetni szeretnék!” – mondta a szörny, de sajnos senki nem értette



**Tvnet** 2005. június 1 - június 30  
www.tvnet.hu

Az akció támogatói:  
GABA Belf

**512 kbit/sec ADSL** + **egy SZÁMÍTÓGÉP\* 17" monitorral** = **9.900,- Ft/hó BRUTTO** (1 év hűségnyilatkozattal)

Infóvonal: **1258**

\* Az akcióra vonatkozó tájékoztató a [www.tvnet.hu](http://www.tvnet.hu) oldalon megtekinthető. Az akció a készlet erejéig tart!



## SZERETNÉL 10 PERCRE VADÁSZPILOTA LENNI?

Nevez a III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

### Mi is a feladat?

Két kategóriában zajlanak a küzdelmek. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2: Forgotten Battles kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109-es vadászgéppel. A cél minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz. A verseny döntője 2005. október 28-29-30-án lesz Budapesten!

### Hogyan lehet jelentkezni?

A [www.virtualairshow.hu](http://www.virtualairshow.hu) vagy a [www.jetfly.hu](http://www.jetfly.hu) oldalak alatt, illetve a 70/330-5229-es telefonszámon. A verseny nevezési díja 4.000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat (versenyruházatodat), a tudnivalókat a versenyről, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD-lemezen) és sok-sok ajándékot.

A JETfly Internetes Magazin 2005-ben ismét megrendezi a Repülőgép-szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légi Harc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is!

A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 4.000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

### Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! Jelentkezni lehet 2005. szeptember 15-ig. Jelentkezési korhatár: 8 éves kortól. Az első elődöntő 2005. szeptember 17-25 között lesz az Infomarket kiállításon a Hungexpo területén.

### Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó századoknak, és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mindkét kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző. A fődíj - természetesen mint minden évben - kategóriánként egy-egy darab multimédiás számítógép lesz!

### A III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság kiemelt támogatói:



### A rendezvény támogatói:



# FORTIS



# ÚJDONSÁGOK



**A**z Underground divathullám után az Electronic Arts végre visszatér a régi hangulatú NFS-es játékokhoz, vagyis véget ér az éjszakai tuningverseny és a zsarmentes élet. Az idei E3-on az Electronic Arts végre konkrét információkkal és videóval jelentkezett a nemrégiben beharangozott új NFS játék kapcsán, és az előzetes anyagokat látva minden vérbeli rajongó szívritmuszavarokkal küszködött. A látvány bizony magáért beszél, minden eddigiénél csodálatosabb grafikára számíthatunk majd. Annyit már biztosan tudhatunk, hogy az alkotók szakítottak az Underground sorozat világával, vagyis már nemcsak éjszakai illegális versenyeken vehetünk majd részt, hanem a Hot Pursuit-féle, rendőrök elől menekülő elmebeteg száguldozás is jelentős szerepet kap a játékmenetben. A rendőr erők minden

eddigiénél jelentősebb létszámban képviseltetik majd magunkat, ez azt jelenti, hogy egy keményebb akció során akár 10–15 szírenázó rendőrautó loholhat majd nyomunkban, és a jól bevált útblokkok is ismét divatba jönnek. Természetesen a nemesebbik felünk alá tolt verdák kapcsán sem lesz okunk panaszra, amerikai

## Egy-két városi verseny során a metróba is le lehet hajtani majd

izomautók (Chevrolet Corvette), japán gépszörnyek (Mazda RX-8), illetőleg hagyományos európai álmokocsik (Porsche, BMW M3 GTR) biztosítják majd a megfelelő adrenalin-löketet. Szerencsére ismét visszatérnek a váltakozó napszakok, vagyis nemcsak az éjszakai Street Rod-ézés vár majd ránk, hanem

alkonyattól pirkadatig és viszont furikázhatunk több amerikai pályán. A helyszínekről még nincsenek pontos információk, de annyit már sejteni lehet, hogy a városi versenyek továbbra is fókuszban maradnak, természetesen a titkos utak és a változatos pályák sem mentek ki a divatból. Állítólag egy-két városi verseny során a metróba is le lehet hajtani majd, ahol viszont nyomni kell majd a gázt, nehogy egy gyanútlan szerelvény átgázoljon kicsi kocsinkon. Sajnos úgy néz ki, hogy törések most sem lesznek, viszont a pályákat jobban lehet majd rombolni, így nem kell attól tartanunk, hogy egy vékony zászlórúd, vagy egy kuka megállít minket az eszeveszett száguldozásban. A játékot ez év végére ígérik az alkotók, reméljük, valóban még idén újjáéledhet a régi NFS-láz.

Megjelenés: 2005. vége

ÚJ INFÓK >

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

ÚJ INFÓK >

# AGE OF EMPIRES III

Megjelenés: **2005. december**

**A** Microsoft Game Studios és az Ensemble Studios az idei E3-on igyekezett látványos prezentációval lenyűgözni az Age of Empires RTS rajongótáborát, és időközben a hivatalos oldalt is beizzították a neten. Nem lehetünk panaszra...

Az E3-on csepegtetett infók és a nemrégiben startolt [www.ageofempires3.com](http://www.ageofempires3.com) weboldal alapján már egészen jó körképet kaphatunk arról, hogy mi is vár majd ránk a legújabb RTS-csodában. Először is teljes 3D-s grafikai motor viszi majd el a hátán a játékot, erről egy kisebb videót is megtekinthettünk az E3-on, amely a hivatalos oldalra is felkerült, érdemes megnézni, igen sokat ígér. Nyilván a gépigény is magas lesz ezáltal, de erről még nincsenek konkrét információk. Az egyjátékos Campaign módban Morgan Black telepes és

családja történetét vihetjük végig, akik hosszú útra indulnak a világban, hogy letelepedjenek, s az ő családjuk lesz későbbi hatalmunk bölcsője. Az új Age of Empires története leginkább a középkori Európa térhódításáról, illetve felvirágzásáról szól, ennek értelmében a konfliktusok nagy része az öreg kontinens és a gyarmatosítás (főképpen Amerika)

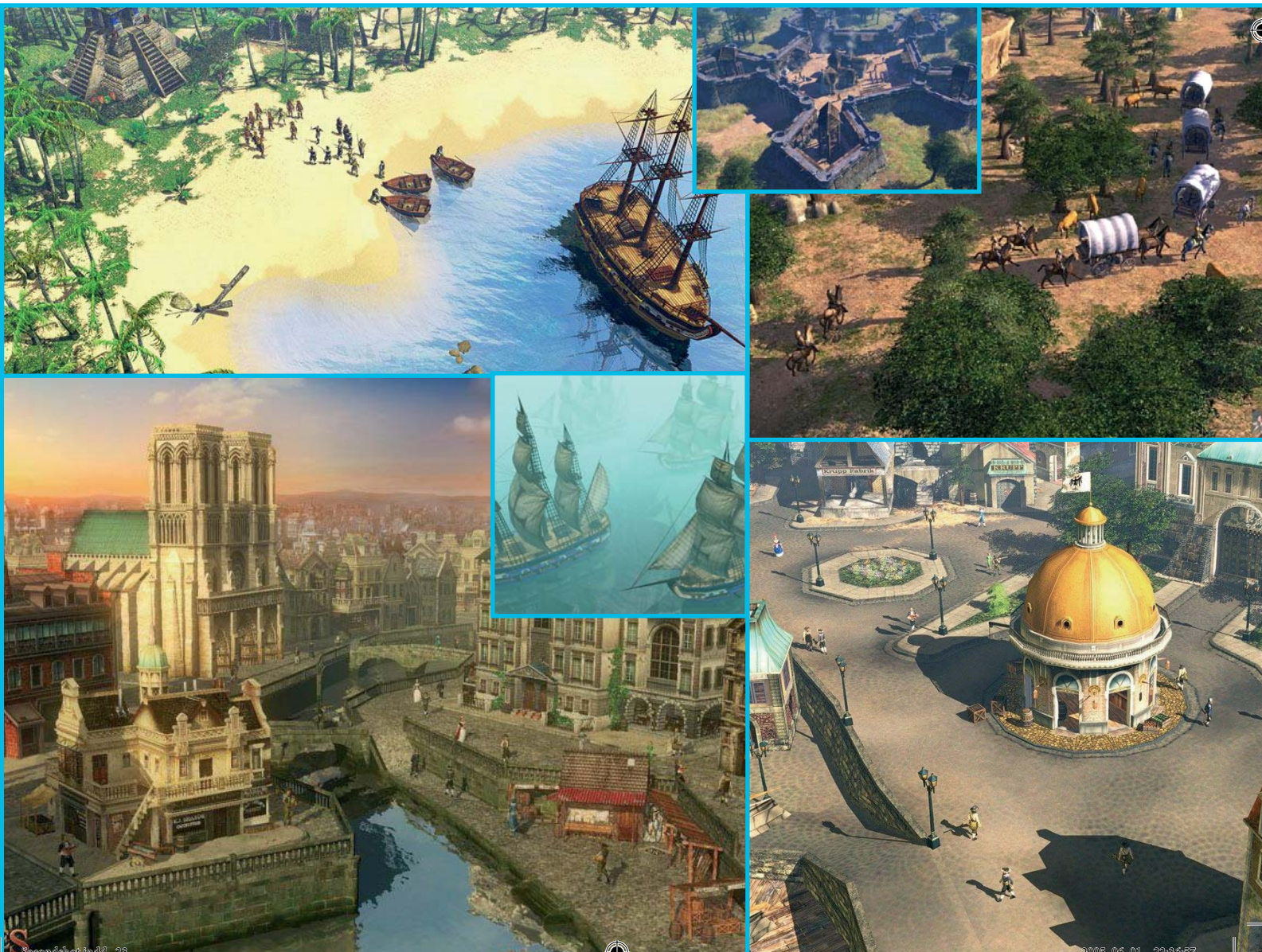
**Saját fővárosunkat mindig szabadon látogathatjuk, megismerhetjük a lakosok életét, problémáit**

problémája körül folyik. Érdekes újítás, hogy az építkezés már nemcsak szimpla kiegészítő, hanem úgynevezett Home Cityt hozhatunk létre, amely akkor is megmarad, ha az adott küldetés véget ért. Ez a város leginkább egy RPG-ből vett hőshez hasonlítható, mert minden játék után szabadon fejleszhető, bővíthető, teljesen testre szabható,

és minél jobb teljesítményt érünk el a küldetések alatt, annál erősebb és ütőképebb birodalmat építhetünk. Saját fővárosunkat mindig szabadon látogathatjuk, megismerhetjük a lakosok életét, problémáit, beállíthatjuk az épületek stílusát, az időjárást, szóval órákig ellehetünk anélkül, hogy másokkal kellene csatározni. Természetesen

innen indul el majd minden technikai és tudományos fejlődés is, aminek eredményeként ütőképes sereggel léphetünk majd fel idegen hatalmakkal szemben. A multiplayer a már megszokott játékmódokat kínálja majd, természetesen a Home City-féle

funkciót itt is használhatjuk kedvünk szerint. A csaták kezelése is változik némiképp, sokkal több egységet mozgathatunk, és előre beállított alakzatok szerint komoly stratégiai hadmozdulatokat vezényelhetünk le. Mindent összevetve az Age of Empires III az év egyik legnagyobb játéka lehet. Reméljük, nem kiabáltunk el semmit, de ennyi jó hír után, hogy lehetne csalódni?



# GO

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-RPG	JoWood
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
2006 eleje	Piranha Bytes
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Gothic, Gothic II	

GYORSLINK >> 655

**NEXT  
GEN**

**A** Gothic első része körülbelül derült égből villámcsapás-ként jött. Nem sokan tudtak a német nyelvterületről származó fejlesztésről, még kevesebben várták éjjelente a kispárnájukat idegbe-tegként markolászva (*én igen, én igen! A nyusziat... – ender*). Aztán a remekül felépített mesebeli világ, a viszonylag szabad cselekvési kör, az okos, saját dolgukat végző NPC-k jól odapakoltak a kalandra éhes játékosoknak. Hogy miért nem lett a dologból világsiker, annak egyik oka (a másíkról külön dobozban értekezünk) az volt, hogy az irányítás finoman szólva sem sikeredett mesterire. Nem állunk messze a valóságtól, ha kijelentjük: egy kalmuk szénbányában szolgálatot teljesítő igásló jobbat talált volna ki, ha megkérdezik – de nem kérdezték... Így fordulhatott elő például, hogy Bad Sectort kedves barátja éjnek évadján sírással küszködve csörögte fel, mert egy órája próbálta felvenni az előtte heverő kardot. Hogy ennek ellenére is rengeteg rajongót gyűjtött maga köré a Gothic, az csak azt bizonyítja, hogy a játék többi része bizony észbontóan jól sikerült, ezért nem is váratt sokat magára a folytatás.

### Második sebességi fokozatban

Talán jól érzékelteti a fejlesztők hozzáállását a kritikához, hogy tavaly előtt (egészen pontosan a júliusi számban) fókuszciikként számoltunk be nektek a Gothic második részéről. Örömmel szemléltük, hogy az egyébként nem túl csúnya grafika mérföldeket javult, ráadásul a híres-hírhedt irányításon is sikerült



## A HARMADIK LECKE GÓTIKÁBÓL

# DOTHIKÉB

Egy fantasy szerepjátéktól az átlagember azt várja, hogy leölje a szörnyet, beseperje a kincset meg az XP-t, és szétnézzen, hogy hol vár rá alél-tan a megmentett királylány. A Gothic 3 ebből a szempontból nem hagyományos fantasy, de azért remekül fogunk szórakozni, ez már most látszik.

kalapálni egy keveset. Kár lenne azonban eltagadni, hogy a 90 százalék fölé kúszó értékelés ellenére akadtak mosolyogtató és szemöldök-ráncolásra okot adó részletek. Az MI útkeresési algoritmus a néha például burleszkbe illő jelenetekkel örvendeztette meg a kalandort, s az sem volt túl örvendetes, hogy az első rész helyszíneit ugyan újra bejárhatuk (immár rutinos téblábolóként), de azokat nem tüpírozták fel látványban az új részek színvonalára. Övön aluli ötlet volt az is, hogy az első részben

nála, hogy minden tudását elvesztve kecmergett ki az omlásból. Hmm... és persze khm...

### Újra próbálkozhat

Hogy a jövő év elején megjelenő harmadik epizódban miként oldják meg az emlékezetvesztés problémáját, az még nem került nyilvánosságra. Elképzelhető az a változat is, hogy most megússzuk a gipszjakab-féle lét viszontagságait, és importálhatjuk a Gothic II-ben nevelgetett kalandorunkat, vagy csinálhatunk egy új,

lapítani, maximum annyit, hogy van még mit hozzátenni a projekthez. Úgyhogy – jobb híján – maradnak azok az információk, amelyeket a készítők osztottak meg velünk. Nem mintha ezekből nem azt lehetett volna leszűrni, hogy a jövő év kalandjátékát hegesztik éppen sérényen, de ugye a bizonyíték mindig jobb, mint az ígélet.

### Partraszállás

Az előző két résztől markánsan megkülönbözteti a Gothic 3-at, hogy ebben már a kitalált világ kontinensét taposhatjuk. Ez várható volt, mivel az előző rész azzal fejeződött be, hogy csomagoltunk némi hideg élelmet, és hajóra szálltunk, hogy meghódítsuk az amúgy nem kicsi

**”Szó sincs arról, hogy arra lennénk kényszerítve, hogy halált megvető bátorsággal küzdjünk az emberi faj megmentésén.”**

szorgos munkával feltáplált (-tápol) karakterünk ismét név- és skilltelen senkiként kezdett a történetben. Mivel a sztori ugyanabban a világban, ugyanazzal a hőssel folytatódott, erre valamiféle magyarázattal kellett szolgálniuk a készítőknél. A játéktörténelem egyik legfurcsább verziójával álltak elő: kalandorunkra az első epizód végeztével ráomlott egy barlang, s a kőhalommal való találkozás akkora sokkot okozott

veterán karaktert. A hármas számú versenyzőt egyébként is nagy titkolózás kíséri, hiszen jó fél évvel a megjelenés előtt azért már szokás bő lére eresztett interjúkkal, csini tease-ekkel piszkálni az érdeklődést – sőt előfordult már az is, hogy játszható demót kaptunk ebben a szakaszban. Persze mindig azt kell megbecsülni, ami érkezik. A kiállításon még megtekinthető volt egy pre-alfa változat, de ebből sokat nem lehetett megál-

Világítótoronynak gyenge, látványnak viszont nem rossz



## SPRECHEN SIE DEUTSCH?

A német nyelv buktatói

A készítők óriási hibát követtek el azzal, amikor a Gothic első részét német változatban jelentették meg. Nem lett volna ezzel semmi gond, ha ezzel egy időben, netán – ahogy azt akkoriban tervezték is – néhány hét késéssel érkezik az angol nyelvű változat. De játéktervező tervez, Isten végez. A körülmények szerencsétlen alakulás miatt a közérthető verzióra majd' egy évet kellett várni, s ez már nagyon sok volt. A játék már a német kiadásakor sem volt csúcstechnológiával szerelve, így amikor végre befutott az angol átirat, addigra már menthetetlenül elavult a grafikus motor. Többek között ezért sem ostromolta a brit és amerikai toplisták életét a Gothic. Szerencsére a kiadó tanult a hibából, s a második epizód már a megjelenéskor tökéletesen beszélt angolul, ezért hasonló buktatót nem tartunk a Gothic 3 esetében sem.



## VIDEÓZZ TAKARÉKOSAN!

Aki a kicsit nem becsüli...

Nem mondhatni, hogy kapacitásproblémákkal fogunk szembesülni, amikor letöltjük a Gothic 3 eddig megjelent előzetes filmcskéit. Az egyik (mert azért akad egy /másik is) például nem is nevezhető mozinak, hiszen pusztán egy állóképet kapunk. Igaz, ezt legalább körbejárja a kamera, így megcsodálhatjuk, amint egy ork laza természetességgel fojtogat egy szerencsétlen csőrös lényt. Kábé hasonlót kaptunk korábban a Tomb Raiderrel kapcsolatban is, de ne legyünk elégedetlenek, van itt mozgókép is, bizony ám!

A pár másodperces jelenetekből álló film inkább emlékeztet a Jurassic Park új részének kedvcsinálójára (már ha lenne – reméljük, nem lesz), mint egy fantasy kalandjátékra. Buja, őserdei környezet, csoportosan trapoló egzotikus orrszarvúk, prédáját vizsgálható dinoszaursz, épp csak a JP-logót hiányoltuk. No mindegy, csak lesz a Gothic 3-ban más is, mint őslénypark ©.



(Orr)szarvi talán beteg vagy, hogy már nem is ugorhatsz?

szigeten túli világot. Ha valakinek az előző részekben klausztrófiájába támadt (no nem a sok kazamatától, hanem az esetleg szűkösnak érzett bejárható területtől), azok számára megnyugtatótlanság közölnük: a harmadik epizódban 75 négyzetkilométernyi földdarab várja, hogy minden apró szegletét bejárjuk. Ez körülbelül három-négyszeres területnövekedést jelent (pedig a második rész sem volt kicsi... – ender).

A kezdőhelyzet természetesen most is igencsak problémás. A vidéket lerohanták az orkok, s kemény kézzel tartják uralmuk alatt az átlagos klímával megáldott helyeket. Az embereknek csak az északi hőmérséklet, illetve a sűrű erdőségek mélyén is találni néhány elszórt ellenállási gócpontot. Mint azt a bevezetőben megpendítettük, itt nem a szokásos séma szerint kell eljárni:

szó sincs arról, hogy arra lennénk kényszerítve, hogy halált megvető bátorsággal küzdjünk az emberi faj megmentésén, s a végjátékban csillogó páncélban, csataménünk nyergében vezessük győzelemre az általunk összekovácsolt sereget. Ugyan ezt is megtehetjük, de ha úgy tartja kedvünk, inkább az orkoknak segítünk be, hogy a maradék humitól is megszabadulhassanak. Sőt az is járható út, ha nem kötelezzük el

magunkat egyik fél mellett sem, s kivárára játszva ténykedünk.

### Hármas útelágazás

Ezt a fajta szabadságot persze már az előző részekben tapasztalhattuk, de úgy tűnik, a nem lineáris játékvezetés ebben a részben csúcsosodik ki igazán. Itt nem lesznek lezárt részek, megközelíthetetlen helyek. Oda megyünk és azt teszünk, ahová és amit csak akarunk. Persze ehhez lesz

Melyik lehet a motel?



## HA NEM MEGY SZÉP SZÓVAL...

Problémamegoldás a Gothic 3-ban

A játék összetettségét jól jellemzi az a szituáció, amelyet Stefan Berger, a kiadó egyik munkatársa vázolt fel. Tegyük fel, hogy be kell jutnunk egy ork településre. Ha eddig velük voltunk, akkor nem lesz bonyolult a dolgunk, elég besétálnunk. Amennyiben viszont a legkedvesebb szórakozásunk, hogy ork hullákból rakunk sormintát, akkor már nem fogják elélnk teríteni a vörös szőnyeget. Bemehetünk nyers erővel (ez mondjuk a leginkább valószínű verzió), esetleg az éjszaka sötétjét kihasználva belopózhatunk, de a legérdekesebb az „okos” megoldás. Szerzünk magunknak néhány T-Rexet, akiket nekizavarunk az orkoknak, így rövidesen kihalt utcákon csatangelhetünk. Hogy ez utóbbi megoldást pontosan miként lehetséges kivitelezni a játékban, arról már csak mosolyogva hallgatott az informátor.

Ha egy orrszarvú „n” XP-t ér, akkor egy csorda orrszarvú...



## VALÓ VILÁG

A nagyon nem csúnya Gothic 2 után olyan látványt kapunk, hogy talán még kalandozni is elfelejtünk

TEREP-  
GYAKORLAT

A 75 négyzetkilométernyi bejárható terület garantálja, hogy egy ideig elleszünk a játékkal

SZÖRNYEN  
DURVA

Az 50-nél is több fajta szörnyeteg bestiálisan gonosz MI-vel felszerelve várja, hogy összefussunk

egy-két szavuk a világ szereplőinek is, akikből (szó szerint!) ezernyi éli saját életét. Utóbbi esetében nem csupán arra kell gondolni, hogy nincsenek odaragasztva egy ponthoz, azzal az utasítással, hogy „ha jön a kalandor, akkor mondd el neki ezt és ezt”. A Gothic-rajongóknak már megszokott dolog, hogy éjszaka nem fog minket kiszolgálni a kereskedő, mert olyankor ő inkább aludni szeret. A hagyomány szépen él tovább: cselekedeteink tükrében lesznek velünk kedvesek,

illetőleg ellenségesek az NPC-k, s akkor sem esnek kétségbe, ha nem háborgatjuk őket idétlen kérdésekkel, vígan tesznek-vesznek ők nélkülünk is. A mesterséges intelligencia kiemelkedő elemét jelentette a sorozatnak, ezért különleges az a megjegyzése a fejlesztőknek, hogy tudtak ezt-azt javítani rajta. Szerepjátéktól eddig is szokatlanul erős MI-vel bírt a Gothic, csak a nyál fut össze a szánkban, ha arról fantáziálunk, mi mindent lehet(ett) jó két év alatt csiszolni ezen a területen.

## Szépen vagyunk

A gépi intelligencia fejlődése csak a játékban mérhető le, de a grafikáról már most elismeréssel szólhatunk. A „90 százalékban új alapokra helyezett” motor bizony káprázatos világot ígér, s természetesen sokkal szebb dolgokra képes, mint az előző generáció képviselője. Jó, valószínű, hogy a készülő UT-t nem fogja a földbe döngölni, de saját kategóriájában bizony példamutatónak tűnik. A

szörnyikékből ugyan csak néhányat láthattunk eddig, de ezek alapján már nem nehéz elképzelni, milyen megjelenítési színvonalon találkozhatunk majd a több mint félszáz monszttal. De nem kell szégyenkeznie a környezeti elemeknek: a fáknek, az épületeknek sem. Csak

operáló kardforgatót, netán bőrnűzésben jártas mesterlövészt alakítunk. A bevezető eszközökben és varázslatokban most sem szűkös a kínálat. Kíséjtsze, pallos, számszerj, lesz itt minden, amiről egy perverz hentesinas álmodozik. A spellex frontján szintén kaphatunk hideget (jégvihar),

**A Gothic-rajongóknak már megszokott dolog, hogy éjszaka nem fog minket kiszolgálni a kereskedő, mert olyankor ő inkább aludni szeret.**

azt sajnálhatjuk, hogy az első eresztéssel túlnyomórészt őserdei színhelekről készült felvételeket kaptunk, így a világ valódi változatosságáról nem lehet teljes képünk. Ígérjük, jók leszünk és szépeket fogunk írni, ha kapunk pár sivatagi és havas screenshotot is .

## Harcias mágusok

Nem kizárólag a történet szempontjából élvez a játékos szinte tökéletes szabadságot. Karakterünk fejlesztésében sem gátolnak majd kasztból adódó korlátok – ez mondjuk természetes, ha tudjuk, a gammában nincsenek kasztok. Szintlépéskor kapott pontjainkat (amelyekből remélhetőleg többet adnak, mint az előző játékban) bármire költethetjük. Rajtunk múlik, hogy tűzlabdával

meleget (tűzcsapás), no meg ami a kettő között van. A sokat kárhoztatott csatarendszert sem hagyják érintetlenül a fejlesztők. Fogadkoznak a játéktervezők istenére, hogy egyszerűbb, használhatóbb, egyszóval jobb megoldást kapunk. Ami nem árt azért sem, mert a csetepaték már-már valódi csaták méretét ölthetik, ugyanis oldalanként 20-20 harcos bonyolódhat majd szó- és pengeváltásba. Kicsit óvatosságra int azonban az a tény, hogy a lefutott alfában manuálisan kellett elővenni a kardunkat, amit mondjuk akár automatizálhattak is volna a harmadik részre. Ha csak ennyi gubanc lesz a Gothic 3-mal, akkor csak annyit tudunk zárzóként hozzátenni: nagyon messze van 2006.

-csonti-  
ELSŐ BENYOMÁSAI

Nem akarjuk elkiabálni, de nagyon úgy tűnik, hogy a Gothic II-nél is nagyobb fog szólni a harmadik rész. Úgy legyen!



# ÚJDONSÁGOK

Azzal mindig is tisztában voltunk, hogy az egyik legjobban fejleszhető játéktípus pont az FPS, annak ellenére, hogy a legtöbb és legkedveltebb alkotások éppen ebben a kategóriában vannak. Sokáig kerestük azt a fejlesztést, amely teljesen magával ragad minket, aztán mivel a S.T.A.L.K.E.R.-t úgysem állították ki az idei show-n, „könnyen” vitte a pálmát a F.E.A.R.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción	Vivendi Universal
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
2005.	Monolith
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Tron 2.0, The Matrix Online, AvP 2	
<b>GYORSLINK</b>	<b>1005</b>



**A** félelem egy alapvető emberi érzés. Mi rémiszt meg jobban? A gonosz, amit ismeresz, vagy amit nem?: ez lenne a játék alapfogalma, ami – úgy érzem – eléggé kellemesen megteremt a tökéletes atmoszférát. De miért is jó, ha félünk valamitől? Nos, sokak szerint nem jó, okos emberek azonban kimutatták, hogy bizony az ember szeret félni. Egyszerűen kedveljük azt a lelki állapotot, amibe azáltal kerülünk, hogy egy a valóságban nem feltétlenül létező teremtmény ránk hozza a frászt, és bár sokszor viszolygunk elismerni, még szükségünk is van a félelem érzésére. Éppen ezért remek a témaválasztása a F.E.A.R.-nek, amely végre nem a tonnaszámba felsorakozott nyálás, csillogó-villogó szörnyekkel operál – vagy legalábbis nem csak azokkal, bár ez majd később kiderül.

### Ne FEARTassuk a múltat, tekintsünk előre

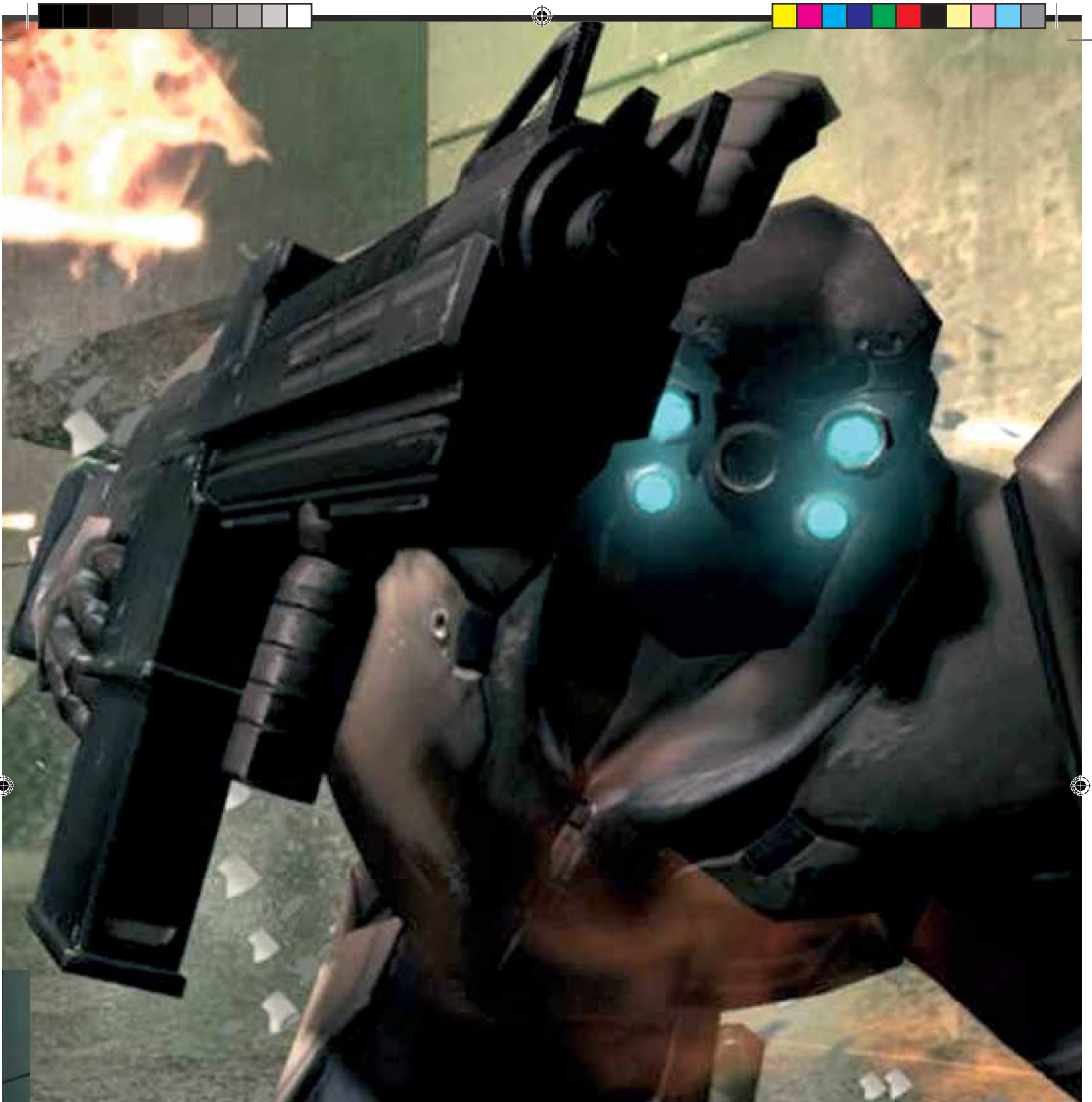
A történetről egyelőre nem sok mindent lehet tudni. Annyi azonban már kiderült, hogy a játékos egy paranormális tevékenységeket vizsgáló és kutató osztag tagja. Na mármost ne úgy képzelj el ezt a dolgot, hogy egy Carter dokit alakítunk hosszú fehér köpenyben és nővérekkel a nyakunkon. Komoly kommandósok vagyunk, kemény kiképzést kaptunk fegyverkezelésből, taktikából és hasonló okosságokból. Fő feladatunk felderíteni a furcsa eseményeket, pont egy ilyenbe csöppenünk bele a játék folyamán (jó, persze lehet, hogy többre is, de most egyelőre egyről

tudunk – egyébiránt pedig pont az ilyen játékokat a legegyszerűbb folytatni).

Az E3 idején sikerült kipróbálnunk a játék legutolsó változatát, amelyben néhány rövid pályát tolhattunk végig. Talán mondanom se kell, hogy bár eddig is odavoltunk a cuccért, de most még jobban sikerült magával ragadnia. A bevezető videóban egy katonai parancsnokot, jelesül Paxton Fettel nevű bácsit láthatjuk, miközben börtönében... hogy is mondjam csak, szenved – valamiféle ismeretlen oknál fogva. Hamar eseményváltás, és a következő képkockán kicsit korábban vagyunk, amikor is Paxton még alakulatát vezeti. Akció akciót követ, és végül is nem derül ki semmi egyéb konkrétum. No, még mielőtt nekilátnánk a pusztításnak, gyors menüvizsgálat. Az irányításokkal nem volt semmi gond, és feltűnt, hogy a vért is ki lehet kapcsolni. Mondjuk úgy vélem, hogy azért a hangulathoz erősen hozzájárul az is, tény, hogy a játék jobban fog futni nélküle. Természetesen mindent a maximumra húztam, amitől a fejlesztő gyerek kicsit elkezdett izzadni. Aztán kiderült, hogy igen erős konfigon repesztett a kicsike, így annyira azért nem volt meglepő, hogy rezzenéstelenül játszhattam. Persze azért rákérdeztem, hogy a végleges, optimalizált verzióhoz, teljes részletességgel milyen gép kell. A srác elmosolyodott, majd azt mondta: „Ha tavaly tudtuk futtatni a Half-Life 2-t, nem lesz gond a F.E.A.R.-rel sem, mikor megjelenik.” Nos ez jelenthet jót és rosszat is,

## PARANORMALITÁS FELSŐFOKON

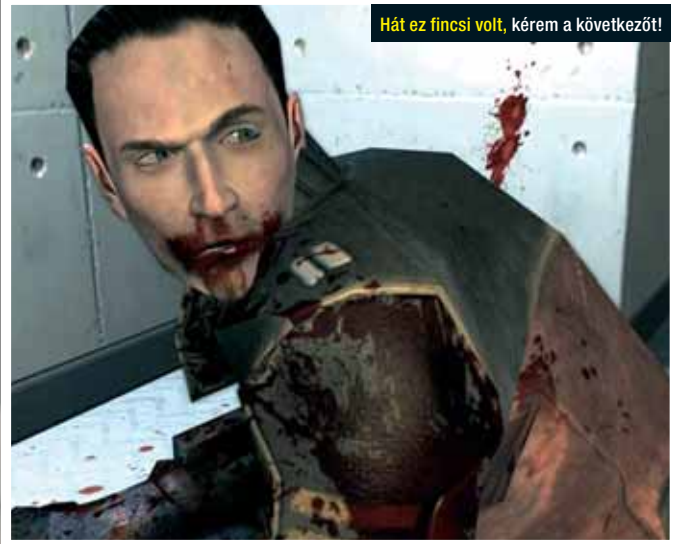




Az ellenfelek még az asztalok mögé is bebújnak fedezékbe



Hát ez fincsi volt, kérem a következőt!





A tuning-tesó visszavágott



Az ilyen és ehhez hasonló jelenetektől ráz majd ki a hideg



Hmm, itt már valaki kibulizta magát

hiszen gondoljunk bele: lehet, hogy azt gondolják a fejlesztők, hogy 2005 végére már úgyszólván „mindenkinek” új grafikus kártyát, procit és memóriát kell venni, avagy úgy érzik, hogy még elég szépen tudják optimalizálni a nyers kódot. Természetesen ez is azon játékok közé tartozik, amelyeket bűn végigvinni minimális grafikán – oké, ha valaki csak úgy tudja, természetesen annak sem érdemes kihagynia egyetlen mozzanatát sem.

## Mi a legjobb a F.E.A.R.-ben? Minden!

Természetesen, mint minden játék esetében, most is lehetne napestig kötekedni, hogy mi miért nem jó, ez miért nem úgy van, ahogy szerintem meg lehetne csinálni, és így tovább. Egybe azonban nem igazán lehet belekötni: a játékba összehozott mesterséges intelligencia egyszerűen hihetetlen. Biztos emlékeztek még anno a Half-Life 2 egykori videójára, amelytől mindenkinek leesett az álla, mivel a gépi ellenfelek olyannyira profin gondolkodtak. Nos, azóta persze már kiderült, hogy azt a videót normál emberi játékosok színjátékának köszönhetjük (illetve, hogy a végleges verzióban sem volt éppen makulátlan az MI, bár voltak azért határozottan jó húzásai), a F.E.A.R. esetében valami egészen kiemelkedőt láthattam. Nekem igazából már az is kielégítő továbblépés lett volna fejlesztési szinten, hogy az ellenfelek

nem rontanak rám agyatlanul, dacolva az örökélet hiányának mámorító érzésével. A srácok szemmel láthatóan elkezdnek taktikázni, kommunikálnak egymással, kihasználják a pályán adott lehetőségeket, illetőleg, ha éppen azt igénylik az aktuális helyzet, némileg formálnak is a terepen. Csak hogy néhány aprócska példát említsek: megesett, hogy egy szoba felé haladtam, ahol három fegyveres katona állt. Az egyiket megpróbáltam lelőni, de elhibáztam – azonnal a fal mögé menekült, és leguggolt. A má-

ta saját élete védelmében. Szépen lassan elkezdtek vánszorogni egy menedék felé, amikor elérte célját, elengedte az akkora már szanaszét szaggatott társát, és igyekezett a fal mögül felnyársalni engem. Végül, de nem utolsó sorban, mikor már azt hittem, nem nagyon tudnak meglepni: az egyik ellenfél előbb vett észre, mint én őt. Felkapott az asztalról egy naplószerű valamit, elhajította jobbra, én meg persze a tompa puffanás után „mentem”, minthogy nem látam belőle semmit. Meglepett arccal

## A félelem egy alapvető emberi érzés. Mi rémiszt meg jobban? A gonosz, amit ismeresz, vagy amit nem?

sik emberke haladéktalanul elkezdett löni, miközben felborította az asztalt, és kisvártatva bevetődött mögé. Mindeközben a harmadik ellenfél kiszaladt a szoba egyik ajtaján, és ismervén az éppen aktuális szintet, igyekezett mögém kerülni egy félreeső folyosón, amíg én a többiekkel voltam elfoglalva. Vagy egy másik példa a nem éppen buta ellenfelekre: egy szűk folyosón haladva ellenségek lettem figyelmes. Elkezdtem őket löni, de mivel elég szűk volt a hely, csak az elsőt tudtam sorozni. Mikor épp elesett volna a hozzám legközelebb lévő, a hátsó megragadta, és mintegy élő pajzsként használ-

vettem tudomásul, hogy ő balról kezd el löni. Melyik játékban is volt arról szó, hogy az ellenfél megpróbálja becsapni a játékost? Körülbelül egyikben sem? Így van. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek tömkelege kápráztatott el azon rövid idő alatt, miközben többször is végigvittem az E3-as demót. Talán azt mondanom sem kell, hogy természetesen minden egyes újrátjátszás alkalmával másképpen gondolkodtam az MI. Bár gondolom a lehetőségek száma nem végtelen, mindenképpen érdemes lesz egy-egy csatajelenetet jó sokszor, újra meg újra végignyomni.

## Részletgazdagabb játékmenet

Személy szerint a legjobban az tetszett benne, hogy sem egy-, sem pediglen többjátékos módban nem játszhatunk vele úgy, mint mondjuk a Quake-ben. Mit értek ez alatt? Nos, legyen elég annyi, hogy itt gondolkodni kell, és még csak véletlenül sem lehet úgy berombolni egyetlen helyiségbe sem, hogy azt hisszük magunkról, golyóállóak vagyunk. Igen hasznos, látványos és egyben pusztító fegyvereink vannak. Mindre csatolhatunk elemilámpát (ami az égből jött áldás a Doom 3 óta, ahol ugyebár folyton váltogatni kellett...), melyet, bár nem annyiszor, mint a D3-ban, itt is muszáj lesz használni. A még látványosabb és realisabb élményt az okozza, hogy az összes lövésünk hatással van a terepre (kibonthatjuk a falat, átlóthatjuk az összes üveget és a fából készült asztalokat), az egyes tárgyakra (ládák, hamutartók, újságok, festmények, képek) és tényleg mindenre, ami a pályán van. A zseniális fizikai motornak köszönhetően még az ellenfelek is ott rándulnak meg, pördülnek, borulnak fel, ahol és persze ahogy találat éri őket. Az SMG-t, az Assault Rifle-t, a jó öreg Shotgun-t, valamint a Plasma Rifle-t sikerült kipróbálni. Mindegyiknek megvan a varázsa,

## LEGKEDVESEBB FÉLELEM

Kislány... a zongoránál...



A film- és játéktörténelemben is többször előfordult már, hogy kislányokkal rémisztgetnek minket a kedves alkotók. A F.E.A.R.-ben is van egy ilyen hölgyemény, akiről természetesen semmit se lehet tudni. De miért is annyira rémisztők? Nos, igazából arról van szó, amikor meglátunk egy ilyen fiatal lányt, elsősre inkább az jut eszünkbe, hogy mennyire aranyos, a légynek sem tudna ártani, ergo megnyugszunk. Aztán amikor vicsorgó fogakkal ránk ijeszti, vagy éppen késsel ront felénk fél méterről, bizony jóval több izgalmat termel, mint egy nyálás szörnyike... A képeken a FEAR, a Fear.com, valamint a Kör című művekből láthatjuk a „főszereplőt”.



a legutóbbi leginkább a sokak által kedvelt „kvékes” railre hasonlít. Egy-egy izmosabb lövés, viszonylag nagyobb időközökben, amely még a teret is görbíti egy csöppet. Ja igen, ha már itt tartunk: talán már hallottatok arról, hogy egyfajta „bullet-time”-szerűen le lehet lassítani az eseményeket. Ezt remekül kihasználhatjuk arra, hogy megfontoljuk, a következő másodpercekben pontosan mit is fogunk tenni. Persze ne sokat tétovázzunk, mert azért az ellen is gondolkodik. Ezt a módot egyébként tökéletesen beépítették a többjátékos részlegbe is, melyről ezúttal inkább nem szólnék részletesebben, mivel volt már korábban egy bétateszt róla. Visszatérvén a játékmenetre: FPS-ek közül a F.E.A.R.-ben vettem észre először, hogy valóban van értelme az oldalra kinézésnek. Eddig inkább csak afféle stilisztikai elemként használtuk menet közben, most pedig egyenesen szükség van rá. Azon egyszerű oknál fogva,

hogy itt az ellenfelek úgymond támadási kényszere már nem előre definiált (szkriptelt, ha úgy tetszik), hanem tényleg akkor erednek utánunk, ha megláttak. Éppen ezért elég fontos, hogy kikandikáljunk, mert igen érdekes infókra tehetünk szert egy-egy kanyar előtt.

### Hatnak az érzelmekre!

A Monolith csapata, saját elmondásuk szerint a fejlesztés minden pillanatában azt helyezte előtérbe, hogy a játékos féljen továbbmenni az egyes emeleteken, akkor rémüljön meg, amikor a legkevésbé számít rá, és egészen addig ne tudjon semmi lényegeset, amíg nem muszáj – mindemellett persze fontos volt, hogy na akarja abbahagyni az akciót. Jelenlegi tapasztalataim alapján ez remekül sikerült. Éppen, mikor szanaszét lőttem három ellent, és egy lentebbi szintre próbáltam meg lemászni, megjelent az a kislány, akitől azóta is ráz a hideg. Nem lehet tudni ki ő, de

messze félelmetesebb, mint a Doom 3 bármely szörnye. Már csak azért is, mert mióta nyomultam a csajszi ellen, bármikor, mikor az utcán meglátok egy fekete hajú fiatal lányt, azt hiszem ő az – hála istennek, hogy itthon nincs szabad fegyverviselési lehetőség ☺.

A grafikai engine a Monolith csapatától megszokottan fantasztikus, a fények, az árnyékok, akárcsak egyre több mai játékban, itt is kiválóak lettek. A textúrák részletességére szintén nem lehet panasz, noha a pályákra több „tereptárgyat” tudnék elképzelni. Fejlesztő barátunk azt mondta, hogy körülbelül másfél-kétszeres felhozatal lesz a végleges játékban – remekül hangzik! Majd elfelejtettem említeni, hogy akárcsak az egykori Soldier of Fortune 2-ben, itt is leszakíthatunk egy-egy végtagot, ha ettől jobban érezzük magunkat – más kérdés, ha valakihez hozzávágunk egy gránátot, az amúgy sem jár túl szépen, akár akarjuk, akár nem.

## Sosem lesz tökéletes játék, de ez igazán profi!

Mindenképpen az év játéka posztra pályázik, és bár nem egy kategóriába tartozik a GTA: San Andreasszal, érdekes lesz az összesített top 10-es lista idén (hiszen tudjuk, hogy a GTA is iszonyat jó, főleg, mert már meg is jelent ☺). Az E3 alatt kipróbált verzióval csak egyetlen probléma volt. Éppen akkor kezdett volna belejönni igazán az ember, amikor beköszöntött egy fekete képernyő, és kiderült, hogy csak eddig tartott a verzió. Azt hittem, elsírom magam – persze csak képletesen –, hogy nem tudok tovább játszani vele. Csak annyit láttam szerény lelki szememmel magam előtt, hatalmas nagy kapitális betűkkel kiírva, hogy „MÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!”.

A fejlesztő arca elmosolyodott, majd felpuffadt mellizommal becsámborgott főnöke szobájába, akivel aztán közösen ismét megerősítették magukban azt az érzést, hogy nem is olyan rossz, amin dolgoznak egy ideje ☺. Ha rám hallgatok, legalább annyira várjátok a F.E.A.R. megjelenését, mint már egy jó ideje tesztitek ezt a S.T.A.L.K.E.R. esetében (a sors iróniája talán, hogy mindkét játék címe nagybetűs, pontokkal elválasztott, és lényegében rövidítés). Mostantól kezdve pedig elkezdődik egy olyan korszak, amikor már nem csupán marketinges szövegelésnek tűnnek bizonyos ígéretek, mert végre valahára láthattuk, hogy a kimondott szó mögött „kézzel fogható” tények tuccatjai hemzsegnek.

### ZeroCool ELSŐ BENYOMÁSAI



Egyre inkább érzem azt, hogy a F.E.A.R. az év játéka lesz. Mivel a S.T.A.L.K.E.R.-t elméletileg megint késleltetik, igazi ellenfélre egyelőre nem is nagyon bukkan. Majd meglátjuk...

Gyere ki a hóra, öccse!



# TOMB RAIDER LEGEND

## NE ÁLLÍTSÁTOK MEG LARA ANYUT!

„Lara visszatért!” – mennyire vérciki lenne már ezzel kezdeni a bevezetőmet, ha a kész Tomb Raider Legend történetesen épp olyan gyöker lenne, mint a szánalmas Angel of Darkness. Az igazság azonban az, hogy a játékpiacon milliószor a mennybe emelt, aztán megint lesajnált régész, kalandornő és első számú szexszimbólumának kalandjai megint durván ütni fognak...

**H**ányszor tettük már, röghögünk rajta, hogy aztán mégis ismét felcsigázva várjuk Lara legfrissebb kalandjait. Igazság szerint az Eidos már annyiszor szivatott meg minket az újabb és újabb részekkel (még a 4. volt a legjobb), hogy már „Apa gúnyos mosolya” voltunk, amikor meghallottuk, hogy készül a következő rész. Az Eidos (illetve most már SCI, mivel nemrég vásárolták fel a céget) azonban tartogatott egy aduászt a tarsolyában: a legújabb epizódot már nem a Core Design hegeszti, hanem a Legacy of Kain vámpiros sorozatáról (méltán) elhíresült Crystal Dynamics.

**„Pretty woman” (walking down the temple...)”**

Szerencsére ez nem jelenti azt, hogy

Larából is vérszívó lesz (a Crystal más játékokról is híres: lásd a dobozban), hanem épphogy sokkal emberibbé, nőiesebbé válik. Gyönyörű hosszú vörös hajjal büszkélkedhet, amely továbbra is hosszú copfban fonódik össze formás hátsója felett. Lara arca

mokkal büszkélkedhet. Egyedül Lara vádlója sikerült kicsit túlságosan is drasztikusra: inkább hasonlít a jó öreg Schwartziéra, de hát ennyi futkározás után végül is érthető... (De mondjuk, ha egy szoknya mögül villanna ki egy ilyen, nem az lenne az

” **A régésznő keblei kellemesen arányosan alma formájúak.** ”

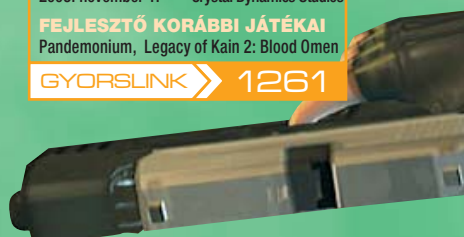
emellett végre sokkal kidolgozottabb és emberibb is, és arckifejezései is sokkal több érzelmet tükröznek majd a játékban. A régésznő keblei sem akkorák, mintha egy Russ Meyer-szexfilm macája lenne, hanem végre kellemesen arányos, alma alakú hal-

első gondolatom, hogy rástartoljak a csajra ©.)

Miss Croft egyedül régész-kalandor ruházatában nem ragaszkodik a legfrissebb divathoz, hiszen most is a szokásos szürkésbarna rövidnácóját és topját hordja, mint az első részek-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Akció-kaland	<b>KIADÓ</b> SCI
<b>MEGJELENÉS</b> 2005. november 1.	<b>FEJLESZTŐK</b> Crystal Dynamics Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Pandemonium, Legacy of Kain 2: Blood Omen	
<b>GYORSLINK</b> >> 1261	



ben, viszont ezek szexisebbek, mint valaha. Nem hiányoznak persze a westernfilmekre emlékeztető, két oldalán hordott pisztolytáskái sem, amelyekben a jól ismert 9 milliméteres Browning pisztolyai fityegnek. Az igazi különbség, hogy végre a többi tárgyat is láthatjuk az övére akasztva: ott figyel rajta többek között a távcsőve, az iránytűje és a különféle felszedett gránátjai. No és kisebb és dizajnosabb lett Lara hátítatója is.

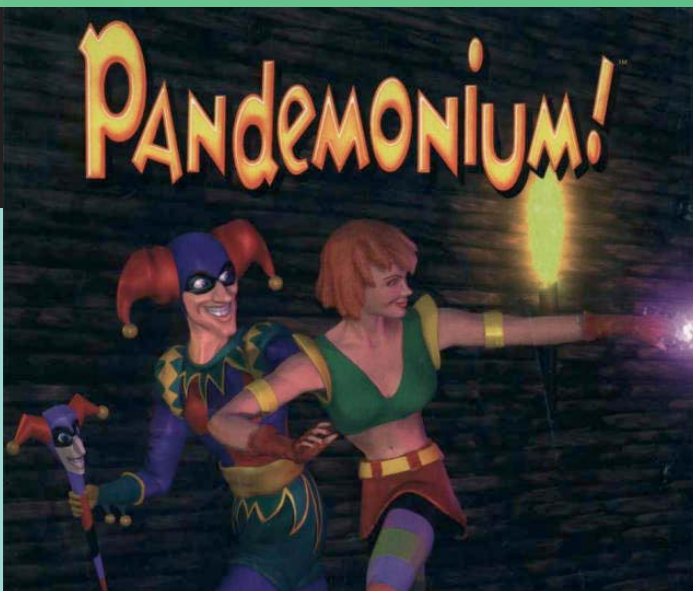
### Vissza a gyökerekhez

Persze Lara csinósítása semmit sem érne, ha a játék alapvető elemeihez

## BOHÓCOK, GYÍKOK, VÁMPIROK

A CRYSTAL DYNAMICS SEM MA KEZDTE

Talán sokan nem ismerik kapásból a Crystal Dynamics céget, vagy a vámpiros játékokhoz kötik, pedig ők sem mai gyerekek. Legelső játékuk az 1992-es kiváló Star Control II, amely egy akció- és kalandelemeket felölelő sci-fi témájú játék volt. Következő nagyobb sikerük a Gex, egy '95-ben készült gyíkos platformjáték volt, majd ezt az innovatív '96-os Pandemonium követte, nem sokkal utána pedig a Blood Omen: Legacy of Kain – igazából az utóbbiból készült sorozattal váltak híressé. A nemrég tesztelt Project Snowblinddel nem lopták be magukat a szívünkbe...



# RAIDER

# RAID



## MI TÖRTÉNT ANGELINA JOLIE-VAL?

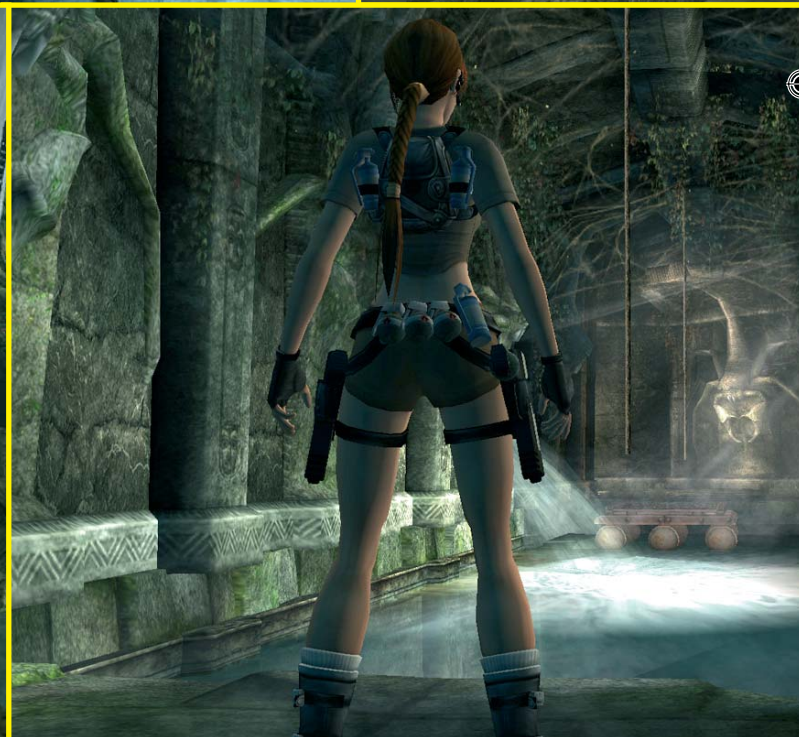
RETUSÁLT MELLBIMBÓK

Lehet szeretni, vagy nem szeretni a két Tomb Raider-filmet, de azt kevesen tagadják, hogy Angelina Jolie annak idején tökéletes választás volt Lara Croft szerepére. Nos, sajnálatos módon a szépséges filmszínésznő már egy jó ideje kijelentette, hogy soha többé nem vállalja el a régész-kalandornő szerepét, akármennyire is élvezte (állítólag...), hogy ő lehetett Lara. Az igazi okokat Jolie nem árulta el, az viszont biztos, hogy sikerült megutálnia az Eidos egy kissé pikáns és vicces konfliktus miatt. A második film plakátján ugyanis annak idején Angelina egy testhezálló bűvár-ruhában volt látható, amely igencsak kirajzolta vadító testrészeit. Nos, az Eidos ettől egy kicsit bepánikolt, mert azért a Tomb Raider mégiscsak olyan játék, amellyel „kiskorúak is játszanak”, ezért felkérte a filmforgalmazót, hogy retusálják a plakáton Jolie szépen kirajzolódó mellbimbóit, amit azok vakon meg is tettek. A temperamentumos filmszínésznőt ez az álszent és idióta döntés igencsak felidegesítette, de persze különféle indulatos nyilatkozatokon túl nem tehetett semmit. Elképzelhető, hogy végül Jolie többek között emiatt is, illetve az Eidos hasonló okosságai miatt mondott le Croft szerepéről.





# ÚJDONSÁGOK



nem nyúlnának hozzá a kiábrándító Angel of Darkness után. A legutóbbi rész legnagyobb hibájával azt rótták fel, hogy már semmi köze sem volt a „tomb raideléshez”: eléggé unalmas, Broken Swordökbe illő párizsi utcákon (semmi bajom a Broken Sworddel, csak ne keverjék a Tomb Raiderrel), bisztrókban, modern múzeumokban és hasonló, az eredeti koncepcióhoz egy csöppet sem illő helyszíneken kellett kavarunk a régészlánnyal, mindezt nyakon

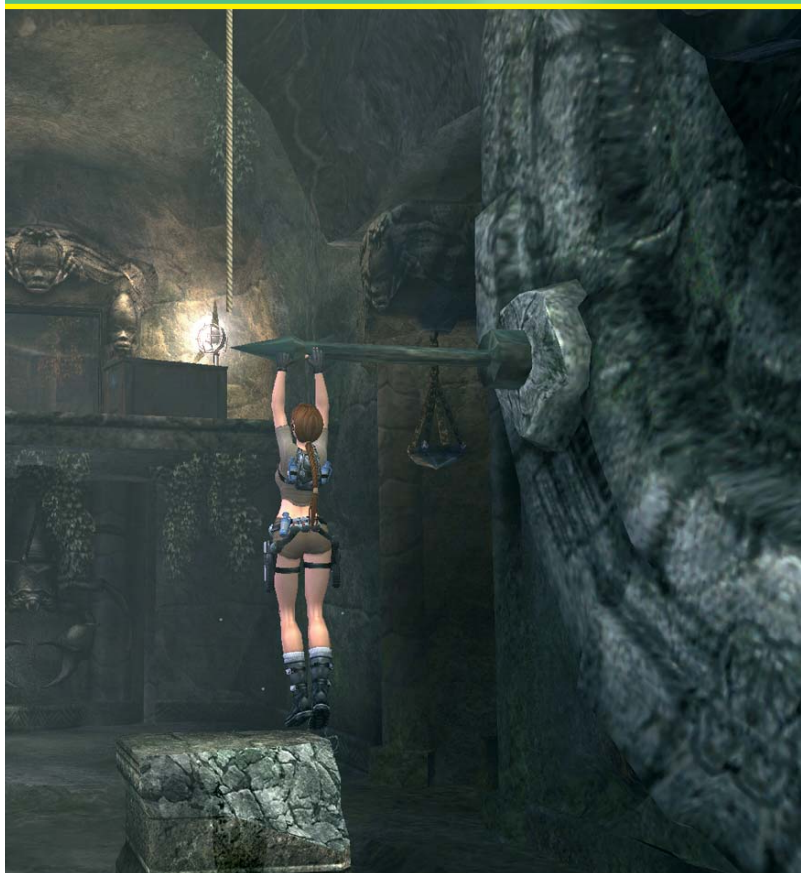
öntve unalmas párbeszéd, közepes kalandjátékokat idéző puzzle részekkel. Ezeket az elemeket hál' istennek elvetették, és Larával végre azt fogjuk csinálni, amit az első részben: sírokból, kazamatákból, egzotikus helyszíneken kavarhatunk. A bejárható egzotikus országok is inkább a régi részeket tükrözik: Észak-Afrikában, Oroszországban, Bolíviában, Peruban és a Himaláján fogunk kalandozni. A Himalája egyébként kulcsfontosságú hely,

hiszen mindegyik epizódban volt némi utalás bizonyos „legendás” eseményekre (értetitek? „LEGENDÁS” eseményekre... hahh!), amelyek miatt Lara a régész-kalandornő hivatás mellett tette le voksát. (Tehát korántsem azért, mert az Core Design le akarta nyúlni Indiana Jones figuráját egy nagymellű béb formájában...) Toby Gardból, Lara Croft figurájának eredeti megformálójából az E3-on mindössze ennyit tudunk kisajtolni a történetről, a többitől a

kis ember jelentőségét teljesen hallgatott.

## Nem piszkoljuk be a kezünket

Sokakban felmerült, hogy vajon maga a játékmenet milyen módon változik. A klasszikus részekben Lara csak akkor használta a fegyverét, amikor muszáj volt, aztán a játékban szép lassan egyre gyakoribbak lettek a fászrtó és elég gyengén kivitelezett akciórészek.



## AZ SCI MEGETTE AZ EIDOST REGGELIRE

A TOMB RAIDER: LEGEND-ET MÁR AZ SCI ADJA KI

Május 19-én jelentették be, hogy az SCI végleg felvásárolta az Eidos Interactive-t, így a következő Tomb Raider már az ő logójuk alatt fog megjelenni. A szerződés azt is kikötötte, hogy az Eidos vezetőségének azonnal, egytől-egyig távoznia kell a cégtől, és helyüket az SCI alkalmazottai fogják betölteni.



Az új Prince of Persia, illetve a legutóbbi Indy sikerei után mindenki arra tippelt, hogy a Crystal alaposan rágyúr a harcrendszerre, és valami hasonlót hoz ki a legújabb Tomból is. Nos, a Toby Gard által instruált csapat a játékmenetnél is maximálisan ragaszkodik az eredeti recepthoz. Nem lesz Indy-stílusú közelharcos verekedés, szerencsére Trinityt sem csinálnak Larából, tehát nem fog mindenkit lekungfuzni, miközben belassítva

forog körülötte a kamera. Nem, Lara ismét a pisztolyaival fogja szitává lyuggatni azokat, akik az útjába állnak. Amikor ilyenkor előkapjuk vele a két stukkerét, akkor a rosszfiúk feje felett megjelenik egy apró kis nyilacska, ami felé orientálódva „rálockolhatunk” az ellenségre, innentől kezdve már bármerre, bárhogyan ugorhatunk, előre-hátra szaltózkodhatunk, a lány folyamatosan célra tartja a fegyvereit. Így úgy tudunk rendkívül látványos mozdu-

latokat végrehajtani, hogy közben kényelmesen ereszthetjük az ellenbe a golyókat. Lara emellett különböző tárgyakon is keresztüllöhet, amelyek folyamatosan darabjaikra hullnak, ahogy a pisztolygolyóbisok szétforgácsolják őket. Ez természetesen fordítva is igaz, tehát túl sokáig nem lesz majd érdemes bizonyos kevésbé szolid tárgyak mögé bújni, miközben osztják ránk a skulót. Újdonság, hogy Miss Croft az elhullott ellenségeitől is elszedheti a fegyvereit, de egyszerre csak egyet használhat belőlük, tehát nem lesz belőle szerencsére két lábon járó női terminátor.

### Croft of Persia vs. Batgirl

Annál inkább ügyesedett Lara a korábbi részekhez képest. Hála a teremtőnek végre megszabadították attól az idegesítő bénázástól, amikor ott szerencsétlenkedtünk jobbra-balra tipegve, hogy kinyissunk egy ajtót, elfordítsunk egy kart, vagy felkészüljünk egy ugrásra. Lara a Herceghez hasonló mozgáskultúrával bír majd, tehát könnyedén szökelhetünk át vele a szakadékon keresztül, nem kell hajszálpontosan kicentiznünk, hogy pontosan hova álljunk. Ha elég közel vagyunk, akkor

lévő tereptárgyakat kell valamilyen módon manipulálnunk, kihasználva a fizikájukat. A kiállításon például egy olyan helyszínt láthattunk, ahol egy romos tibeti templom közelében egy átugorhatatlan szakadék tátongott, mi pedig az egyik oldalán rekedtünk. Nem messze Larától, feltűnően lépcsőszerűen egymáson heverő kőtömbök közelében egy rozoga oszlop állt, illetve valahonnan egy kötél lógott. A megoldás: Larával fel kellett kapaszkodni a köveken, ráugrani a kötélre, és abba kapaszkodva egy energikus mozdulattal feldönteni az oszlopot, amelyen így már át tudunk jutni. Sokféle ehhez hasonló, engem kicsit a Prince of Persia: Warrior Withinre emlékeztető feladattal találkoztunk majd, ahol a környezetünket felfedezve kell rájóni, hogy miképpen használhatnánk ki bizonyos részeit, hogy aztán nyaktörő mutatványokat végrehajtsunk meg a problémát.

### Spielberg beájulna?

A játék grafikája igen ütősnek tűnik – annak ellenére, hogy a még Noé apánk bárkáján érkezett Playstation 2 képességeit is figyelembe kellett venni a készítőknél. A Crystal Dynamics a motorjában

## „Bármerre, bárhogyan ugorhatunk, előre-hátra szaltózkodhatunk, miközben a lány folyamatosan célra tartja a fegyvereit.”

a lány a túlsó oldalra huppanva mindkét kezével megkapaszkodik, ha egy picit messzebb a kellesténél, akkor csak az egyikkel, de egy gyors mozdulattal elkapathatjuk a másik kezünkkel a peremet. Croft mozgáskultúrája más téren nem nagyon gazdagodott, viszont amit tud, azt sokkal ügyesebben, jobb irányítással megáldva tudja végrehajtani.

Na jó, persze még szép, hogy az Angel of Darkness borzalmas irányítását helyrehozották, de azért kellett még valami extra ficsör, amivel lehet villantani az E3-on ácsorgó sok blazírt újságírónak, miközben jobbra-balra sandítanak a sok sétatifikáló csini csajra a bemutató közben (nohát, *Bad, ördögöd van* ☺ - ender). Nos, Lara legújabb játékszere a Batmantól örökölt mágneses csatlakozóval végződő, kicsapódó lánc, amellyel bizonyos fémtárgyakat magunkhoz ránthattunk, ha rossz helyen vannak, vagy épphogy Larával tudjuk magunkat felhúzni magunkat egy magaslaton lévő helyre.

Ha már itt tartunk: változtak a puzzle-ös feladatok is. Míg korábban mindig unalmas kapcsolókkal, vagy „használd öt kis szobrot a nagy szobortartó micsodában”-féle feladatokkal fárasztottak minket, ezúttal a közvetlen környezetünkben

(amely egyébként a Legacy of Kain: Defiance-nél használt engine feljavított verziója) valamilyen újfajta filtert használ, amellyel a túlságosan szögletes részeket legőmbölyítik, így a különféle romok, kövek és tereptárgyak sokkal realiztikusabbak. A játék vizuális világa egyébként leginkább az első részt, illetve a Tomb Raider-filmeket idézi.

A kameranézetek kérdése persze a legkényesebb a külső nézetes játékokban, és igazából a Legacy of Kain-os játékok után aggódtunk is, hogy a Crystal képes-e végre ezt megoldani, mert azokban ez volt a legirritálóbb. Nos, a kiállításon láthatott verzió ezen a téren szerencsére igen jónak tűnt, reméljük, később sem rontják majd el, hiszen előfordult már ilyesmi más játékoknál.

Mi mindenesetre ismét bizakodunk, hogy ezúttal nem csúszik be semmilyen gikszer, és a Tomb Raider név (no és persze maga Lara ☺) „megint szép lesz, méltó régi nagy híréhez...”

### Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI



Az előző résznél csak jobb lehet, és én a Kainek után bízom a Crystal Dynamicsban. Egyetlen kardinális kérdés, hogy PC-n milyen lesz majd irányítás...

EGYSZER MÉG KÉRÜNK MAGÁTÓL VALAMIT...

# STEFAN

1972. Hollywood mély válságban van, és egy fiatal, kezdő rendezőt bíznak meg egy a harmincas években játszódó gengszterfilm rendezésével. A Keresztapából óriási filmtörténeti klasszikus lesz, méghozzá olyan súlyú, hogy az Electronic Arts tőkéje és 33 év kellett hozzá, hogy végre játék formájában is hozzájussunk...

**A**z Electronic Arts híres arról, hogy hatalmas tőkéjének köszönhetően mindenféle népszerű filmes licencet „összeharácsool” magának (Harry Potter, Gyűrűk Ura, James Bond stb.), de az már engem is szemöldökráncolásra készítetett, amikor először meghallottam, hogy a Keresztapából is EA-s játék készül. Elvégre mégiscsak egy olyan súlyú filmről van szó, amely azért nem említhető egy szinten a szokásos, játékra termelt mozifilmekkel. Hogy mennyire nem lehet félvállról venni a dolgot, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy maga az egykori rendező, a világhírű Francis Ford Coppola enyhén szólva nem lelkesedik az ötletért, hogy filmjéből játék készüljön. (Lásd még a dobozban.) Pedig amit eddig tudunk róla, az alapján a nagy öregnek sem kellene panaszkodnia rá...

### „New York, New York...”

A történet szerint New Yorkban, 1945-ben járunk. Hősünk egy fiatal, kezdő maffiózó, aki éppen békésen ücsörög borbélyánál, amikor lövéseket hallani. Mielőtt magához térne, társát torokon találja egy golyó, ám ez csak véletlen, ugyanis a merénylet nem ellenük, hanem Don Vito Corleone, vagyis a „Keresztapa” ellen készült. Kirohanunk az utcára, hogy elkapjuk a gyilkosokat, de a padrén

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-kaland	Electronic Arts
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
2005. november 1.	EA Redwood Shores
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
PC-re még semmi	
<b>GYORSLINK</b>	<b>1262</b>

már nem tudunk segíteni: bár nem hal bele sérüléseibe, de nagyon súlyosan megsebesül. Így kerülünk bele az események sűrűjébe, hogy a Corleone család berkeibe lépve szép lassan felemelkedjünk a ranglétrán, míg végül hősünk lesz majdan New York császára.

Amikor még nem lehetett túl sok mindent tudni a játékról, sokan arra számítottak, hogy magát a Keresztapát irányíthatjuk – nos ezek a remények, úgy tűnik, hiabavalónak bizonyultak. Kárpótlásul viszont a fejlesztők a főszereplő tekintetében egy olyan ötlettel fejtették meg a játékot, amely eddig még egyetlen GTA-klónban sem szerepelt. Hősünk külsejét ugyanis mi magunk formálhatjuk meg olyanra, amilyenre csak akarjuk: akár sáros olasz dzsigoló pófázmánnyal is megáldhatjuk, de ha olyanunk van, vérszomjas, apagyilkos fejű hősünk is lehet. Akik játszottak az Electronic Arts golfprogramos sorozatának, a Tiger Woods legújabb részével, azoknak ismerős lehet ez a megoldás – nem véletlen a hasonlóság, ugyanis az EA az arcgeneráló részhez ennek motorját használta fel.

### Egy hang a túlvilágról

A sztoriról még sokat nem tudni, mindössze abban lehetünk biztosak, hogy bár nagyjából a film eseményeit dolgozza fel, de egyáltalán nem

**NEXT GEN**



Megmondtam Frank, a barátnőm nem „cicus”!!!

## COPPOLA NEM ADTA ÁLDÁSÁT RÁ

A film rendezője tiltakozik

Állítólag már javában készülődésben volt a játék, amikor Francis Ford Coppolát értesítették róla, és bemutatták neki személyesen is. A híres rendező enyhén szólva nem volt elragadtatva látottakról, sőt kifejezetten fel volt háborodva, hogy egyrészt nem szólt neki róla senki, másrészt GTA-típusú, „öldöklős” játék készült belőle. „Egyszerűen elképesztő, hogy nem is tudtam róla, pedig ha erről időben tudok, akkor semmiképpen sem engedélyezem! Nekem ehhez a játékhoz semmi közöm!” – nyilatkozott a felpaprikázott rendező. Pedig (szerencsére...) túl sok mindent nem tud tenni, ugyanis a film jogai nem személyesen őt illetik, hanem a Paramountot. Coppolát egyébként állítólag az zavarta a leginkább, hogy az általa megrendezett jelenetek csupán „töltelékül” szolgálnak a szerinte kemény és durva akciórészekhez. Coppoláról amúgy tudni kell, hogy sokszor azt nyilatkozta: utálja az akciójelenetek forgatását, mert gyűlöli az erőszakot. Ez a kijelentése amúgy igen furcsa, hiszen első filmjei horrorok voltak... Nem ez az első eset amúgy, hogy egy filmrendező nem örül neki, ha játék készül a filmjéből: Quentin Tarantino számára annyira ellenszenves volt az az ötlet, hogy a PC-nken is megölhessük Billit, hogy végül is sikerrel megakadályozta a Kill Bill adaptációját, amelynek pedig a Vivendi Universal korábban megvette jogait.

ragaszkodik az eredeti sztoriszálhoz, hanem mi magunk alakítjuk a történeteket. Bizonyos jeleneteket természetesen „újraforgattak”: James Caan és Robert Duvall például a mikrofon előtt ülve játszotta el ugyanazt a híres veszekedést, ami kettejük között zajlott le, amikor Sonny Corleone a család élére került, miután Don Vito kórházba került a mérénylet miatt. Egy-egy ilyen hangfelvétel igazi eseményszámba ment, hiszen az idős sztárok ugyanazzal a beleéléssel alakították szerepüket, sőt James Caan állítólag a kezével ugyanúgy gesztikulált, mint a filmben 33 évvel ezelőtt. Sokkal borzongatóbb azonban a híres filmsztár, Marlon Brando

alakítása, aki nem sokkal a tavaly július 1-én bekövetkezett halála előtt mondta fel a szerepét... A készítőik szerint Brando élvezte ezt az újfajta kihívást, nagy kár tehát, hogy az idén márciusban rendezett keresztapás gálán, illetve az E3-on már nem tudott személyesen részt venni.

### Grand Theft Mafia

Most látom, hogy idáig sikerült kihúznom anélkül, hogy elárultam volna, a Godfather voltaképpen milyen játék is lesz. Nos, alapjaiban a Grand Theft Auto sorozatra hasonlít, ám a készítőik azt mindenképpen kihangsúlyozzák, hogy itt sokkal

## Akár sármos olasz dzsigoló, vagy vérszomjas, apagyilkos pofázmányunk is lehet

Érdekes még, hogy a film igazi főszereplője, Al Pacino sem a Godfatherben, sem a teljes egészében róla mintázott Scarface-ben nem volt hajlandó szinkronmunkát vállalni...

kevésbé az autókázáson lesz a hangsúly (no persze, mert ha autózni akarsz, akkor vedd meg a Need For Speed: Most Wantedet, ugye ☺), és sokkal inkább a hatalmas bejár-



## MI LESZ MICHAEL CORLEONÉVAL?

Se Al Pacino, se Michael Corleone?

Érdekes, hogy egyelőre nem lehet semmit tudni arról, hogy Michael Corleone, a film főszereplője egyáltalán benne lesz-e majd a játékban. Annyi bizonyos, hogy Al Pacino nem volt hajlandó elvállalni a szerepet. A filmsztár állítólag először arra hivatkozott, hogy a Vivendi Universal berkeiben készülő Scarface-hez már korábban elvállalta, hogy ő lesz az egykor szintén általa megformált Tony Montana hangja, de mint kiderült, végül abban a játékban sem őt hallhatjuk. Hogy Pacino miért ódzkodik annyira a játékoktól, azt nem lehet tudni, de az tény, hogy a cigarettázás miatt sokkal rekedtebb lett a hangja az évek során, mint például a Sonny Corleonét megformáló James Caannek. Mivel a Godfather készítői feltűnően kényesen ragaszkodtak ahhoz, hogy az eredeti színészek formálják meg a szereplőket, így elképzelhető, hogy Michaelt egész egyszerűen kivágták a játékból.

ható világon, illetve a nem lineáris játékmeneten. Hősünkkel először is pitiáner kis munkákat kell vállalnunk: helyi bankrablásokat, megfélemlítésekkel, gyilkosságokkal és egyéb, a törvény által büntetendő, ám a Corleone család által jutalmazandó bűncselekményeket.

Természetesen a helyi rendőrség, illetve a rivális maffiabandák állandóan az sarkunkban járnak, így a tűzpárbajok elkerülhetetlenek lesznek. Az EA meglepő módon nem a GTA-kban megszokott, kicsit gyengus harcrendszert használja itt is, hanem egy teljesen újat talált ki. Ahhoz, hogy valakit elintézzünk, rá kell sandítanunk, ekkor egy célkereszt kerül a kiszemelt delikvens feje fölé. Ez a célkereszt aztán egyre jobban „kiteljesedik”, aszerint, hogy éppen milyen pozícióban vagyunk,



Nem gondoltam volna, hogy a pia egyszer még az életemet menti meg...

éppen futkározunk-e, vagy egy helyben állunk. Így ha jól célzunk, akkor könnyebben be tudjuk állítani, hogy milyen testrésze találjunk. Ergo így

kiiktatni az élők sorából? Nos, a játéknak az a legalapvetőbb célja, hogy minél inkább féljenek tőlünk és respektáljanak minket New York

„...a szemük láttára lőhetjük fejbe közvetlen közélről ez egyik emberüket...”

lehet pontos fejlovéssel kiiktatni az ellent, vagy épp ellenkezőleg, lábon trafálni, ha valamiért nem akarjuk az örök maffiamezőkre küldeni.

**Beszéljük meg, mint férfi a férfival**

De miért is ne akarnánk valakit

városában. Ha mindenkit kiirtunk, akkor a halottak már nyilván nem fognak tisztelni minket, legfeljebb a hozzátartozóik rettegnek majd tőlünk, de nem mindig ez az elérendő cél. Éppen ezért mindig végig kell gondolnunk, hogy mivel járunk jobban: ha valakit inkább kiiktatunk,

Nem megmondtam öreg, hogy párizsit kérek, nem zalahúst?!!



## NEM AZ EA AZ ELSŐ

Az amigás Godfather

Érdekes, hogy a nagy csinnadratta közepette arról mindenki elfelejtkezett, hogy nem ez a Godfather-adaptáció az első számítógépes játék. 1992-ben az US Gold készített egy oldalnézetes akciójátékot Amigara és PC-re, amely a család történetét dolgozza fel a '40-es évektől a '80-asokig. A filmmel úgyszintén megegyező című The Godfather egy nagyon szép, ám sajnos borzasztóan primitív játék volt, ráadásul több lemezt is elfoglalt, úgyhogy pályáról pályára cserélgetni kellett. Aki netán mégis bele akar nézni csak érdekességképpen, az erről az abandonware oldalról ingyen letöltheti a PC-s verziót: <http://free-game-downloads.mosw.com>.



De én csak egy kis tüzet szerettem volna kérni!

jól megverünk, vagy esetleg csak megfenyegetünk. Utóbbit a kisebb üzletek tulajdonosai ellen érdemes bevetni, akiket könnyebb megfélemlíteni, hogy „védelmi pénzt” (ugye ismerős az idevágó filmekből?) pengessenek nekünk, mint a katonatiszt. A rivális maffiavezérekkel viszont kemény kézzel kell bánnunk. Ez nem feltétlen jelenti azt, hogy meg kell vernünk őket, hiszen néha nem ez a legjobb módszer. Annál hatásosabb,

ha a szemük láttára löjük fejbe közvetlen közelről ez egyik emberüket, ezzel értésükre adva, hogy abba lehet már hagyni a velünk való szórakozást. Egy kis ravasz pszichológiai szál is került tehát a játékba...

Viselkedésünk egyébként saját karakterünk jellemfejlődését és élet-történetét is befolyásolja. Az események láncolata egészen másféleképpen alakul, ha mi leszünk New York véres kezű kis Al Caponéja, mint ha

bölcs és megfontolt, csak szükséges pillanatokban kegyetlen vezérként viselkedünk. A játéknak háromféle befejezése is lesz ez alapján, úgyhogy nyilván érdemes lesz egy újabb viselkedéstípussal kipróbálni.

### Szélesvásznú, technicolor

A Godfather grafikája nemcsak ütős, hanem stílusos is, és maximálisan a Coppola-film szín- és képi világát idézi: szürke, borongós színek, füstös nagyvárosi milió, korabeli – cicoma nélküli, egyszerű – ruhák. Az arcok megmunkálásával a készítők döbbenetes munkát végeztek: Marlon Brando, James Caan és Robert Duvall a megszólalásig úgy néznek ki, mint fiatalkori énjük, így a szinkronhangjukkal együtt garantáltan filmes élményben lesz részünk. Ezt még inkább hangsúlyozandó, az Electronic Arts a leghíresebb jeleneteket egy az egyben belerakta a filmbe (még hozzá a tőlük megszokott minőségben – lásd Gyűrűk Ura): a kiállításon például azt a részt láthattuk, amikor Michael Corleone gyerekeit megkeresztelik, és közben a Don idealista ifjú katonatisztból hidegvérű maffiavezérré vált fia lemészároltatja az összes riválisát.

### Aki legyőzte a GTA-t?

A most megjelent PC-s GTA: San Andreas után kíváncsian várjuk, hogy az Electronic Arts meg tudja-e rendíteni a Rockstar eddig szilárd trónját. Mivel a Mafia 2 fejlesztését nagyon úgy tűnik, hogy a csehek leállították (még az eredeti csapat vezető designerét is szabályosan kirúgták a cégtől...), ezért az EA-nak túl nagy konkurenciától nem kell tartania ezen a téren. Persze még azt nem tudjuk, hogy a San Andreas után a Rockstar mit tartogat a tarsolyában...

### BadSector ELSŐ BENYOMÁSAI



A Godfather méltó ellenfele lesz a Mafia-nak és a San Andreas-nak, az egyszer biztos. Én speciel most ezt a játékot várom a legjobban.

„Frank, ugye a kerékbe lőttél ahogy mondtam, hogy nehegy etaláljuk a fickót???” – „Őőő...”



# PREY

„AZT HITTEM,  
MEGHALTÁL...”

NEXT  
GEN

Feltámadni csak a nagyon nagy hősök szoktak. Az olyanok, akiknek még küldetésük van az életben. Hosszú „távollét” után meg különösen. Tíz év pedig a játékiparban hosszú idő, szinte egy örökkévalóság. Az 1995-ben bejelentett Prey visszatérésének tehát oka van. Mégpedig az E3-on látottak alapján nagyon jó oka.

**A** Duke Nukem 3D-ért felelős 3D Realms múlt évzredben bejelentett, forradalminak, egyedinek és földrengetőnek ígért alkotása az első hírek után olyan hamar és nyomtalanul tűnt el a sülyesztőben, mint amekkora hype-ot csaptak neki. Technikai problémák – mondták. Az elképzelések ambíciózusak voltak, beszéltek soha nem látott „portál-technológiákról”, dinamikus játéktérről, az FPS-klisékkel szakító játékmeneutről – ezeket lefordítani a bitek nyelvére azonban akkoriban lehetetlennek bizonyult. Eszközökre volt szükség, míves szerzőmokra. Olyanokra, mint a Doom 3 motorja. Mint a Havoc-féle fizika. És olyan hardverre, amelyik számolni tud, de durván: mint a nextgen PC-k, vagy az Xbox 360. Az idő tehát most jött el, a Prey

pedig visszatért. Mert dolga van: megreformálni az FPS műfaját – úgy, ahogy azt a 3D Realmsnál 10 éve megálmodták...

## Jó ómen

A játékot a show egyik termének félreeső sarkában, az ATI standján mutatták be – ott, ahol két évvel ezelőtt a Half-Life 2-t. Az érdekes egybeesést egyelőre nem kommentáljuk.

A tíz-tizenöt személyes légkondicionált terem előtt hosszú sorok kígyóztak, ezeket mi a „press-press, we are on the list” frázis kitaró ismételtetésével, illetve nyakba akasztónk heves lóbálásával balról sikeresen előztük. Mielőtt George Broussard, a játék vezető dizájnere nekilátott volna a prezentációnak, előljáróban gyorsan elmondta, hogy

## AZ UTOLSÓ CHEROKEE

Tommy-boy és barátai

Az eredeti Prey főhősét Talonnak hívták volna – így nevezik most Tommy szellem-sólymát, aki segít neki lefordítani az alien-írásokat. Közös vonás a két srácban, hogy semmi kedvük megmenteni a világot, szerelmükért szállnak harcba, és csak amikor felfedezik magukban az ősi erőket, döbbennek rá igazán, hogy mi is az ő kötelességük. A belső powák felfedezésében nagy szerep jut Tommy nagyapjának, aki szellemformában a játék folyamán elhalmoz majd bennünket jó tanácsaival. Fontos még tudni továbbá, hogy a fejlesztők kisdobos becscsóra tökéleg elmerültek a cherokee kultúrában, hogy annak minden inkarnálódása kellőképp hiteles legyen a játékban.



## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Sztorivezérelt FPS	2K Games
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2006.	Human Head Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Runer	

GYORSLINK >> 1266







Már értem, miért a gázmaszk. Babot vacsoráztál?

ne lepődjünk majd meg, a játék nem véletlenül néz ki *ennyire* zordul, hiszen a továbbfejlesztett Doom 3 motort használja. Megtudtuk továbbá, hogy a munkálatok idejére a 3D Realms összefogott a Rune-t készítő Human Head Studioval, és hogy mennyire jó csapat is ők így együtt. Aztán elindította a demót, és kiderült, hogy tényleg.

## „B\*szd meg Scotty, ez durva volt”

Főhősünk egy kiszolgált katona, Tommy, aki a seregből leszerelve hazatért otthonába, egy Ohio állambeli rezervátumba – mert hogy cherokee indián ő. Itt él még nagypapa, a bölcs idős indián, és barátnője, Jenny, a csinos indiánlány (indián nevükön Pihégő Puhahó és Huhogó Bahagoly). Tommy fülig szerelmes Jennybe, feleségül akarja venni, közös jövőt tervez vele, így érthető módon eléggé szíven üti, amikor egy kellemes nyárestén egy méretes UFO magába szippantja őket a nagypapa italboltjával egyetemben. Nos, ez így eléggé sematikusnak hangzik, ám a fejlesztők csak mosolyognak a kétkedőkön. Céljuk nagyszabású és nem mindennapi: az FPS műfajjal új vizekre szándékoznak evezni, *valódi* érzelmi töltés hozzáadásával. Magabiztosan nyugtatnak minket, hogy itt bizony nem lesz cukormáz, csakis mély és átható empátia karakterünk felé. A cselekmény és a játék eseményei úgy sodornak majd tovább bennünket, hogy végül ugyanúgy érezzük az elkötelezettséget szerelmünk, családunk és kultúránk iránt, mint ahogy Tommy is. „Akkor leszünk elégedettek” – mondta George – „ha olyan leveleket kapunk a játékosoktól, melyekben azt írják, hogy a záró fejezet után bizony könnyeket hullattak.” Érdekes cél, mindenesetre a fejlesztők magabiztossága kvázi biztosíték arra, hogy tudják, mit csinálnak.

## Kiássuk a csatabárdot

Hősünkkel a megrázó események után egy kolosszális méretű űrhajó belsejében ébredünk – egyedül. Ahogy összeszedjük magunkat, és nekilátunk körülnézni, hamarosan fegyvert is szerzünk, illetőleg olyan információkat, melyektől a hideg futkos a hátunkon: a „gépezet” tulajdonképpen egy univerzumok között ugráló élőlény, egy parazita, amely valamilyen oknál fogva mindenhol, ahol megfordul, az aktuális világ több-kevesebb alkotóelemét magába szippantja. A falakat élő szövetek alkotják, a folyosók valamifajta érrendszer részei – mindez Európa méretében (vagy mondjuk Texasban, hogy Tommynak is világos legyen). A legdurvább azonban az, hogy az „űrhajót” az egyes világokból *valami*kor felszippantott lények, illetve azok leszármazottai népesítik be, saját bolygójuk felsugárzott darabkáiból összeállt, groteszk élőhelyeken. Ráadásul hamarosan az is kiderül, hogy a „hajó” nem először jár a Földön, hiszen utunk során humanoid leszármazottakkal is találkozunk majd, vadállati körülmények között tengődve... Bizarr.

## „Ki itt belépsz...”

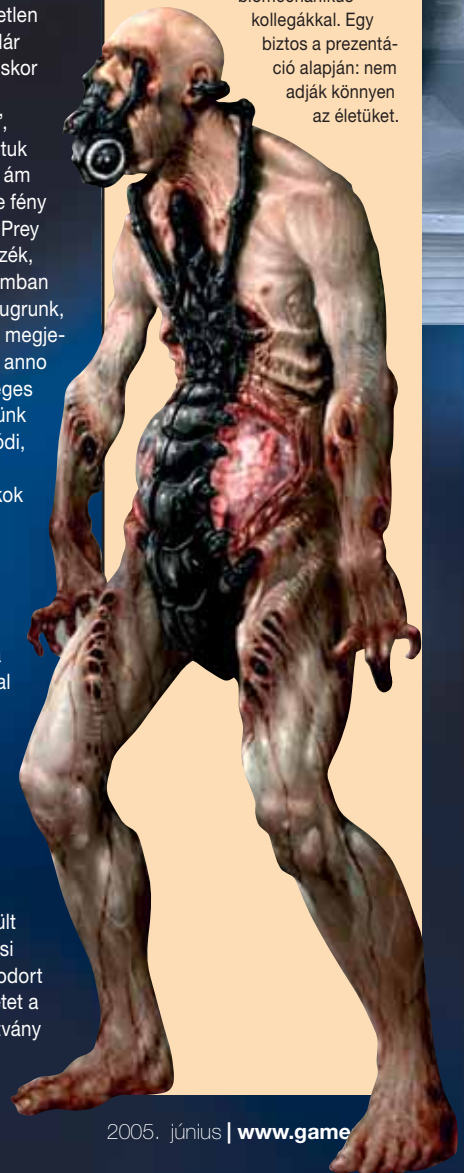
Nem ez lesz azonban az egyetlen hátborzongató élményünk. Már anno a '95-ös Prey-bejelentéskor is hatalmas hangsúlyt kapott a „hihetetlen portál-technika”, melyről persze sosem tudhattuk meg pontosan, miről is szólt, ám a mostani prezentáción végre fény derült az évtizedes titokra. A Prey portáljai nem olyan sístergő izék, mint amilyenekkel már a Doomban is találkoztunk, hogy beléjük ugrunk, és a pálya egy másik pontján megjelenünk. Nem is olyanok, mint anno a Quake-ben: egy kis különleges effekt, majd megjelenik előttünk a szörny. A Prey portáljai valódi, „szünetmentes” átjárók két játéktér között, igazi hasadékok a 3D-s térben. Ha akarunk, megállhatunk az ovális alakú nyílások előtt, oldalazhatunk előttük, körbejárhatjuk, látva, ahogy oldalról nézve elvékonyodnak, de be is állhatunk a rés közepébe, egyik lábunkkal még az eredeti térben, másikkal már az újban. A két „valóságot” a fizikai motor érzékeli, és reálisan le is kezeli: a prezentációban találkoztunk egy méretesebb szörnyvel, aki a portál másik oldaláról átlőtt egy rakétát, nekünk pedig épphogy sikerült oldalra ugrani előle, ám a raksi „szele” még így is magával sodort egy jó csomó ládát és szemetet a mi oldalunkon. Impresszív látvány volt. Ráadásul a portálok és az érzékeny fizikai motor

## SZÖRNYŰ!

Okosak, erősek és sokan vannak!

A játékban található ellenfelek nagyon sokszínűek, ám eredetükről egyelőre még nem sokat tudni. Találkozunk majd Doomra hajazó démonokkal éppúgy, mint kisméretű parazitákra emlékeztető lényekkel, zombikkal, vagy a Quake 2–4-ből ismerős

biomechanikus kollegákkal. Egy biztos a prezentáció alapján: nem adják könnyen az életüket.





Vedd le a gyűrűt, Frodó, VEDD LE!

összekapcsolása más módon is élményszámba emeli a játékményt: nem biztos ugyanis, hogy a használni kívánt átjáró mindkét oldalán ugyanolyan gravitációs körülmények uralkodnak majd. Ennek oka prózai: a portálok bárhol, bármilyen szögben megnyílhatnak. Elképzelhető, hogy a folyosón előttünk megjelenő rés a másik oldalon egy terem plafonján nyílt meg, ekkor, ha egyenesen beletrappolunk, a másik oldalon zuhanni fogunk – lefelé. Az sem kizárt, hogy a másik oldalon mondjuk súlytalanság uralkodik, vagy épp ellentétes irányba hat a nehézkedés. Általános érvényű jó tanács tehát a Preyben: mielőtt átdobnál egy portálon egy gránátot, mindig győződj meg róla, hogy a másik oldalon milyen szögben és irányban állnak a tereptárgyak, nehogy visszapotyanjon a csomag a fejedre. Mindennek a tetejébe az átjárók nem fixek, hanem mozgó tárgyakra, mondjuk járműveken is nyílhatnak... Izgalmasnak hangzik? Az is.

### Fizikusok. Mint mi.

Mintha ennyi nem lenne elég, a fejlesztők más módon is eljátszadotk a fizikai motorral és a gravitációval. Vannak például olyan felületek a játékban (sínszerűek, csillogóak), melyeken egyenes vonalú, egyenletes mozgást végezve minden gond nélkül követhetjük a lábunk alatti felület dőlésszögét, magyarul si-

szintén nagyszerű újítás, hogy a fizikai motor nemcsak egyszerű, irányvektorral bíró gravitációs mezőt képes modellezni, hanem adott pontba mutatót is. Hogy érthetőbb legyen: a prezentáció során Tommy egy jetpackkel leszállt egy, a „lényen” belül lebegő, külön gravitációs mezővel rendelkező kisbolygóra (olyan kicsire, hogy rajta sétálva simán láthattuk felületének

### „Szálló Súlyom elkapni zöldbőrű testvérek tökét. Uff.”

A kidolgozott fizikából adódó trükközési lehetőségeket egyébként ellenfeleink sem restek kihasználni. Mesterséges intelligenciájuk egyébként is fényévre van a Doom 3-ban megismert zombik „meglátni és megkóstolni” attitűdjétől: az itteni ellenfelek valószerűen reagálnak felbukkanásunkra, mozognak, elrejtőznek, kikerülnek, visszatámadnak. Mindegyikük viselkedését befolyásolja valamelyest az önfenntartás ösztöne, továbbá az is típusonként változik, hogy a kedves kollegák mekkora jelentőséget tulajdonítanak Tommy érkezésének, jelenlétét mekkora fenyegetésként értékelik (a pártra és a házra nézve). Ha ezekhez még hozzátesszük, hogy ugyanolyan gátlástalanul használják a portálokat, mint mi magunk, nagyjából érzékelhetjük, mi vár majd ránk játék közben a Preyben. Maga a játékményt – a fejlesztők szíves közlése szerint – egyébként

## ”A Prey pedig visszatért. Mert dolga van: megreformálni az FPS műfaját.”

mán felgyalogolhatunk a falra, vagy akár sétálhatunk a mennyezeten is. Mindezt úgy, hogy a körülöttünk lévő világ tovább éli mindennapjait: ajtók nyílnak, szörnyek jönnek-mennek – mi pedig fentről, látóterükből kiesve, rejtekből támadhatunk rájuk, a meglepetés erejével. Már jól hangzik, és még bele sem gondoltunk abba, hogyan fogja magát kivenni ez a ficsór a pörgős multi-partikon.

görbülését), ahol a normális, „lefelé” ható nehézkedés helyett annak különálló gravitációs rendszere, saját középpontjába mutató tömegvonzása érvényesült. Leglátványosabban ez akkor mutatkozott meg, amikor alapörköltünk egy rosszfűűnek, aki – a görbülő bolygófelületnek köszönhetően – oldalirányban el is szállt, ám kiszárvartva – szintén oldalirányból – vissza is huppant a felszínre.

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Tavaly októberben nagyon utáltuk a PS2-tulajokat. Ők már tolnhatták a GTA San Andreast, nekünk pedig több mint fél évet kellett rá várunk. Szerencsére megérte. A PC-s verzió szebb és jobban irányítható, ez pedig a két legfontosabb szempont, amit ki kellett javítani, hogy a San Andreas maga legyen a Nirvána.

Már azt hittük, a Rockstar várva várt csodájával le is tudtuk a hónap sztárját, ám az utolsó utáni pillanatban érkezett a Battlefield 2, amelyet a drága jó Kecské mester gyakorlatilag a legminimálisabb alvás nélkül tesztelt, hogy még időben olvashassatok róla. Remélem, áldjátok a nevünket, hogy csak Miattatok ilyen áldozatokat hozunk, hogy GTA-t és Battlegroundot kell megjelenés előtt látástól mikulásig tesztelnünk ☹...

Szegény Del már kevésbé járt jól a nagyon ígéretes, ám végül meglepő módon kicsit közepesre és unalmasabbra sikerült Pariah-val. Annál viccesebb lett viszont a nem kicsit perverz 7 Sins, amelyben egy minden hajjal megkent kéjenc életútját kell egyengetnünk. Csontinak a sok történelmi stratégia után (melyből egyet azért most is lenyomott) kifejezett felüdülést okozott a cucc.

Pár kellemetlen meglepés is ért persze minket: a Boiling Point és a Dungeon Lords szép példái annak, amikor a készítő alfaverziót adnak ki véglegesnek titulálva... Már csak emiatt is érdemes elolvasni Sam és Berrr cikkét, nagyon tanulságosak.

Szóval ebben a hónapban is kaptak tőlünk a kedves fejlesztők, hideget és meleget egyaránt: olvassátok szeretettel!

**Bad Sector**

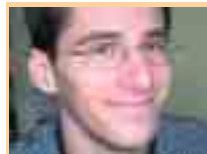


## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„XXXXXXXXXXXXX”



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

„Nem siettem el a mozi látogatást, jó 10 nappal a premier után tévedtem be egy moziba, ahol összesen 5 (!) ember társaságában nézhettem végig Lucas papa végjátékát. Brutális technikai felhozatal, hatalmas csaták, de... de Anakin „jellemfejlődése” annyira siralmas és erőtetett, hogy az hazavágja az egészet. Kár érte.”



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

„Kissé szkeptikusan ültem be a moziba, és szerencsére igencsak kellemesen csalódtam. Egy-két rövidebb, gyengébb jelenetet leszámítva szerintem a IV. és a V. rész után ez a harmadik a legjobb epizód. Hozzá kell tennem, hogy én már régóta nem vagyok nagy SW-fan, nekem már '83-ban a Jedi visszatér második fele is óriási csalódás volt.”



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

„Ha az eredeti sorozattal hasonlítom össze, akkor azért nem merném kijelenteni, hogy ez a Star Wars az a Star Wars, viszont az előző két főművevényhez (Ep. I-II.) képest határozottan pozitív csalódás volt”



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

„Nem vagyok és sosem voltam Csillagok Háborúja-rajongó, ahogy ettől a résztől sem lettem, még akkor sem, ha kétségtelenül a kezdő trilógia legjobb része. Nekem még mindig kicsit karcsú a történet, és valahogy Anakin nem vívódta túl magát, hogy átálljon a sötét oldalra. De ezt biztos csak én érzem így...”



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

„XXXXXXXXXXXXX”



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

„Na, most esni fog a népszerűségi indexem keményen, de be kell valljam, nem vagyok egy fanatikus Star Wars-rajongó. Az első kettő nem, de a harmadik epizód nagyon is bejött. A legjobban a yodás-harcosok részek tetszettek. Szerencsére itt nem estek a második rész hibájába, a „pattogó saláta”-érzés most elmaradt.”



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

„A véleményem nem mérvadó, mert rettentő elfogult vagyok Star Wars-ügyben. És ezúttal kérnék minden olvasót, hogy adója 1%-ával támogassa a Halálcsillag újjaépítését!”

## 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.

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.

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

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

### Jogod van felszólalni!

Úgy gondolsz, 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...

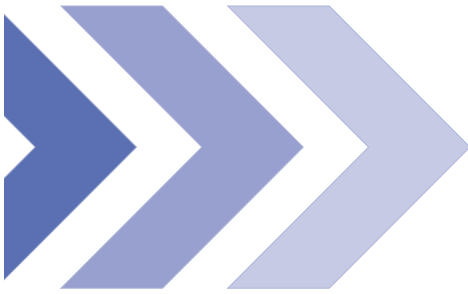
**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szekciójában találhatod mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

**X-Tra:** Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találsz hozzá tippeket a tipprovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelékletben. 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 korábbiakról már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaik...

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

**Hardverbox:** Minden játéknál leközlöljük 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.



**GTA: San Andreas**  
XXXXXXXX



**Battlefield 2**  
XXXXXXXXXX



**Pariah**  
XXXXXXXX

Tesztelőink kivétel nélkül **nagy tapasztalattal** bíró játékujságírók, akik éveket, sőt, nem ritkán **évtizedeket** töltöttek el a játékiparban. 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.

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

**Shadow** tette fel nekünk:

„Hogy tetszett a Star Wars: Episode III?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk



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

„Elég keményvonalas SW-rajongó vagyok, de eddig csak a régi trilógiát favorizáltam. A harmadik rész viszont teljesen letaglózott, mind a látványvilága, mind a Császár ármánykodása a háttérben. Obi-Wan az isten, a logikai csúsztatások megbocsáthatóak, és végre nincs Jar-jar!!!”



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

„A film tökéletes volt, csak sajnos véget ért egy legenda, én pedig végleg felnőttem...”



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

„Nekem nagyon tetszett az SW 3. Méltó lezárása volt a sorozatnak (ami nem jelenti azt, hogy nem nézném meg szívesen a 7-9. részt ☺). A látvány „természetesen” pazar, de szerencsére ezúttal a történekek fonala, a világ is teljesen a helyén volt, s maga a történet is.”



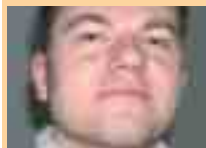
**Kecske**  
szakterület: Multiplayer bármi, taktikai FPS, CS  
előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„Az első rész, sőt már a 4-5-6 remake-je is úgy betette nekem a kaput, hogy már a másodikkal sem pusztítottam tovább a régiem emléket, s ezzel sem fogom. Én elhiszem, hogy szép a blue-screen-rendering, de számomra a csillagháború érdeklődés hiányában végleg elmarad.”



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

„Hát én meg nem láttam, de biztos jó, úgyhogy majd megnézem még 2005-ben ☺.”



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

„Végig állt a szőr a hátamon, egyik ámulatból a másikba estem... Yoda és Obi-Wan egyszerűen aláz, az Anakint alakító Mr. Niceguy-Christensen tökéletesen felöltött Darth Vader szerepéhez (amit nem hittem volna), a párbeszéd végére szóltak is valamiről, a csatajelenetek nem voltak nevelésesek... Szóval kész. Bejött, na.”



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

„XXXXXXXXXXXX”



**Berr**  
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi, akció-szerepjáték  
előélet: 14 éve játékujságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Hangozzék bár szentségtörően, de nekem a legkevésbé sem jött be a film. A Csillagok Háborúja számomra véget ért az első trilógiánál, és úgy gondolom, ami azóta megy, az nem egyéb, mint pófátlan pénzcsinálás. George Lucas elfelejtette, hogy mindig a csúcson kell abbahagyni.”

## EBBEN A SZÁMBAN

GTA: San Andreas	48
Battlefield 2	60
Pariah	66
Seven Sins	72
Imperial Glory	76
Dungeon Lords	80



Boiling Point: Rtff	84
Scrapland	87
Area 51	88



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 tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékélmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjatszások csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

### 80-89%

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

### 50-59%

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

### 70-79%

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

### 0-49%

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

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Tavaly októberben nagyon utáltuk a PS2-tulajokat. Ők már tolhatták a GTA San Andreast, nekünk pedig több mint fél évet kellett rá várunk. Szerencsére megérte. A PC-s verzió szebb és jobban irányítható, ez pedig a két legfontosabb szempont, amit ki kellett javítani, hogy a San Andreas maga legyen a Nirvána.

Már azt hittük, a Rockstar várva várt csodájával le is tudtuk a hónap sztárját, ám az utolsó utáni pillanatban érkezett a Battlefield 2, amelyet a drága jó Kecse mester gyakorlatilag a legminimálisabb alvás nélkül tesztelt, hogy még időben olvashassatok róla. Remélem, áldjátok a nevünket, hogy csak Miattatok ilyen áldozatokat hozunk, hogy GTA-t és Battlegroundot kell megjelenés előtt látástól mikulásig tesztelnünk ☹...

Szegény Del már kevésbé járt jól a nagyon ígéretes, ám végül meglepő módon kicsit közepesre és unalmasabbra sikerült Pariah-val. Annál viccesebb lett viszont a nem kicsit perverz 7 Sins, amelyben egy minden hájjal megkent kéjenc életútját kell egyengetnünk. Csontinak a sok történelmi stratégia után (melyből egyet azért most is lenyomott) kifejezett felüldülést okozott a cuco.

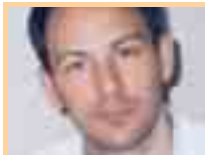
Pár kellemetlen meglepés is ért persze minket: a Boiling Point és a Dungeon Lords szép példái annak, amikor a készítők alfaverziót adnak ki véglegesnek titulálva... Már csak emiatt is érdemes elolvasni Sam és Berr cikkét, nagyon tanulságosak.

Szóval ebben a hónapban is kaptak tőlünk a kedves fejlesztők, hideget és meleget egyaránt: olvassátok szeretettel!

**Bad Sector**

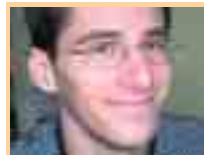


## A GAMESTAR-CSAPAT



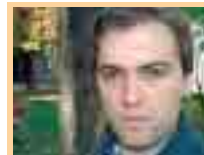
**Del**  
szakterület: Űrszimulátor, RPG, FPS, F1  
előélet: 14 éve játékszágró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Látványos, pörgős, elképesztő technikai megoldásokkal. Lucas bácsi igazán csinálhatna még egy-két részt...”



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

„Nem siettem el a mozilátogatást, jó 10 nappal a premier után tévedtem be egy moziba, ahol összesen 5 (!) ember társaságában nézhettem végig Lucas papa végjátékát. Brutális technikai felhozatal, hatalmas csaták, de... de Anakin „jellemfejlődése” annyira siralmas és erőltetett, hogy az hazavágja az egészet. Kár érte.”



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

„Kissé szkeptikusan ütembe a moziba, és szerencsére igencsak kellemesen csalódtam. Egy-két rövidebb, gyengébb jelenetet leszámítva szerintem a IV. és a V. rész után ez a harmadik a legjobb epizód. Hozzá kell tennem, hogy én már régóta nem vagyok nagy SW-fan, nekem már '83-ban a Jedi visszatér második fele is óriási csalódás volt.”



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

„Ha az eredeti sorozattal hasonlítom össze, akkor azért nem merném kijelenteni, hogy ez a Star Wars az a Star Wars, viszont az előző két főmedvényhez (Ep. I-II.) képest határozottan pozitív csalódás volt”



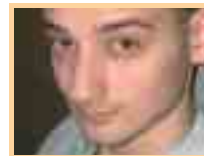
**Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékszágró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Nem vagyok és sosem voltam Csillagok Háborúja-rajongó, ahogy ettől a résztől sem lettem, még akkor sem, ha kétségtelenül a kezdő trilógia legjobb része. Nekem még mindig kicsit karcsú a történet, és valahogy Anakin nem vívódta túl magát, hogy átálljon a sötét oldalra. De ezt biztos csak én érzem így...”



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

„Elsőre teljesen odáig voltam: végre sikerült legalább megközelíteni az eredeti három film színvonalát, bár a hangulatát nem igazán. Másodsorra viszont arra lettem figyelmes, hogy unatkozom, és egyre inkább irritál Hayden. Szóval a végső ítéletem, hogy amíg nem látam Haydent, addig volt jó az egész.”



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

„Na, most esni fog a népszerűségi indexem keményen, de be kell valljam, nem vagyok egy fanatikus Star Wars-rajongó. Az első kettő nem, de a harmadik epizód nagyon is bejött. A legjobban a yodás-harcosok részek tetszettek. Szerencsére itt nem estek a második rész hibájába, a „pattogó saláta”-érzés most elmaradt.”



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

„A véleményem nem mérvadó, mert rettentő elfogult vagyok Star Wars-ügyben. És ezúttal kérnék minden olvasót, hogy adója 1 %-ával támogassa a Halálcsillag újjaépítését!”

## 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.

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 menedzser.

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

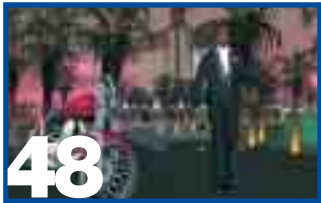
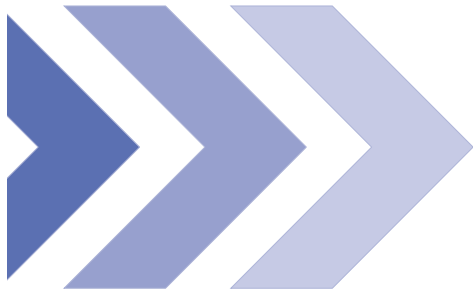
Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szekciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képcélistát, és teljes letöltéslistát találsz róla.

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találsz hozzá tippeket a tippovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelletteken. 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 korábbi már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaival...

...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 csapattól, 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.



### GTA: San Andreas

Haverok, buli, gettó feeling



### Battlefield 2

Sólymók végveszélyben



### Pariah

Főszerepben egy szegény pária

Tesztelőink kivétel nélkül **nagy tapasztalattal** bíró játékujságírók, akik éveket, sőt, nem ritkán **évtizedeket** töltöttek el a játékiparban. 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 játékujságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Elég keményvonalas SW-rajongó vagyok, de eddig csak a régi trilógiát favorizáltam. A harmadik rész viszont teljesen letaglózott, mind a látványvilága, mind a Császár ármánykodása a háttérben. Obi-Wan az isten, a logikai csúsztatások megbocsáthatóak, és végre nincs Jar-jar!!!”

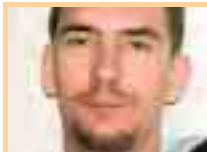


#### Szittyó

szakterület: Kőrökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG

előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„A film tökéletes volt, csak sajnos véget ért egy legenda, én pedig végleg felnőttem...”

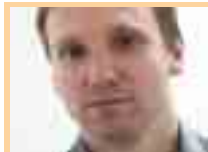


#### Uhu

szakterület: Kőrökre osztott stratégia, RTS, FPS

előélet: 6 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Nekem nagyon tetszett az SW 3. Méltó lezárása volt a sorozatnak (ami nem jelenti azt, hogy nem nézném meg szívesen a 7-9. részt ☺). A látvány „természetesen” pazar, de szerencsére ezúttal a történések fonala, a világ is teljesen a helyén volt, s maga a történet is.”



#### Kecse

szakterület: Multiplayer bármi, taktikai FPS, CS

előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„Az első rész, sőt már a 4-5-6 remake-je is úgy betette nekem a kaput, hogy már a másodikkal sem pusztítottam tovább a régiek emlékéit, s ezzel sem fogom. Én elhiszem, hogy szép a blue-screen-rendering, de számomra a csillagháború érdeklődés hiányában végleg elmarad.”



#### ZeroCool

szakterület: FPS, autós gammák, online, HW

előélet: 6 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Hát én meg nem láttam, de biztos jó, úgyhogy majd megnézem még 2005-ben ☺.”

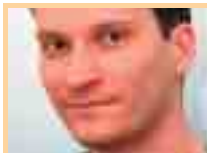


#### Boe

szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG

előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„Végig állt a szőr a hátamon, egyik ámulatból a másikba estem... Yoda és Obi-Wan egyszerűen alá, az Anakint alakító Mr. Niceguy-Christensen tökéletesen felnőtt Darth Vader szerepéhez (amit nem hittem volna), a párbeszéd végére szóltak is valamiről, a csatajelenetek nem voltak nevelésesek... Szóval kész. Bejött, na.”

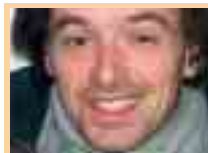


#### Malachit

szakterület: minden amire 50%-nál kevesebbet adunk

előélet: 7 éve a PC-X+GS legfőbb tördelője, designere

„Minden várakozásomat felülmúlta, már csak az lenne a csúc, ha a 4-5-6 remakéját is megcsinálnák. Már látom is magam előtt az ifjú Harry Potter főszereplőjét amint Luke Skywalker megismerkedik. Várom a tippeket ki legyen Chewbacca...”



#### Berr

szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi, akció-szerepjáték

előélet: 14 éve játékujságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Hangozzék bár szentségtörőn, de nekem a legkevésbé sem jött be a film. A Csillagok Háborúja számomra véget ért az első trilógiánál, és úgy gondolom, ami azóta megy, az nem egyéb, mint pofátlan pénzsínálás. George Lucas elfelejtette, hogy mindig a csúcson kell abbahagyni.”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Shadow tette fel nekünk:

„Hogy tetszett a Star Wars: Episode III?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

GTA: San Andreas	48
Battlefield 2	60
Pariah	66
Seven Sins	72
Imperial Glory	76
Dungeon Lords	80



Boiling Point: Rtf	84
Scrapland	87
Area 51	88



Játszottuk még „Komolyan mondom”	92
Citrompótló	94
Múzeum	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 tulajdonságaik, 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 végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

### 80-89%

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

### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelismertebb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed titúra 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 hajdat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rájuk. 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.



# GTA

## SAN ANDREAS

### GIGANT THEFT AUTO

Hogyan lesz egy gettóban felnőtt egyszerű kis feka gangsztaból az alvilág királya? Többek között ennek is a végére fogsz járni, amikor a GTA sorozat legújabb része, a San Andreas legvégére értél. Autótolvajlás, bűnözés és akció felsőfokon: a sorozat eddig legösszetettebb, legjobb eltalált részével van dolgunk...

**E**gy egyszerű, ám annál nagyszerűbb ötleten múlt az egész. Amikor annak idején a *Grand Theft Autót* kitalálták, úgy volt, hogy egy autótolvajok nyomába eredő zsarú kalandjaiban vehetünk majd részt. Azonban a fejlesztők közül valakinek kipattant az agyából, hogy mi lenne, ha a feje tetejére állítanák a szitot, és nem a rend őrét, hanem megzavaróját irányíthatnánk: legyen a főszereplő az autótolvaj! Az

ötletből játék született, a többi pedig ma már történelem...

Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy bár az első *GTA* is sikeres volt, azért annyira nem vált azonnal döbbenetesen népszerűvé, hanem a harmadik rész kellett hozzá, hogy igazán ráharapjanak az emberek. A PS2-es verzió döbbenetes mennyiségű elkelt példánya után PC-n is hatalmasat kaszált, azonban mindkettőjük bevétele összeadva sem

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
GTA	Take 2
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Amerikai nagyvárosok	Rockstar Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
GTA I-II-III, Vice City, Manhunt	
<b>GYORSLINK</b>	<b>1003</b>

**TIPPEK** a 106. oldalon

volt mérhető a folytatás, a *Vice City* PS2-es eladásához. A kiváló PC-s *Vice City* után a koronát az egészre a tavalyi októberben PS2-re megjelent *San Andreas* tette fel, amely mint minden idők legjobban eladott konzolos játéka vonult be a játéktörténelembe. Nekünk, PC-tulajoknak azonban nem maradt más, mint az, hogy csorgó nyállal várakozunk teljes fél-háromnegyed évet, amíg CJ nálunk is tiszteletét teszi...

### Nagyobb, több, jobb

Mivel az alaprecepthez nem akart nyúlni, a Rockstar csak egyetlen módon überelhette a *Vice City* sikerét. Mindenre rátett egy jó lapáttal. Míg korábban mindig egy óriási nagyvárosban kavarhatunk, ezúttal három van belőlük (mindegyik nagyjából akkora, mint *Vice City*), sőt egy teljes megyét beazonosíthatunk. A *San Andreas* világa egészében döbbenetesen hatalmas: hosszú félórát tölthetünk csak azzal, hogy egyik nagyvárosból a másikba utazunk, miközben erdőkben tévedhetünk el, kisvárosokban bújhatunk meg a bőrünkre vadászó rendőrök, vagy bűnözők elől, farmokon nyagagghatjuk a parasztokat, és még hosszú mondatokon keresztül sorolhatnám azt a döbbenetes mennyiségű helyszínt, amennyit a játékba zsúfoltak. A zseniálisan kidolgozott és fifikásan adagolt – többé-kevésbé non-lineáris – sztori végig fog vezetni az egész világon, de persze a *GTA* igazi varázsa most is abban rejlik, hogy bármit megtehetünk, bármerre mehetünk, egyszóval totális a

Tudod kisfiam, mint az életben: egyszer fent, egyszer lent...





## PC-N CSAK EGYEDÜL

A multiplayer sajnos kimaradt

Bizony, a PS2-es egyik legnagyobb poénja, a multiplayer mód végül nem került bele a PC-s verzióba. Hogy miért? „Túl macerás lett volna megvalósítani egyetlen billentyűzetten” – állítják a fejlesztők. Hát én nem tudom, hogy hallottak-e róla, de létezik a gamepad nevű csoda, arról nem is beszélve, hogy azért annyira nem lett volna vészes ketten egy klaviatúrán tolni... Már csak azért is bent maradt volna, mivel ez igazából nem volt szerves része a játéknak, csak egyfajta poénként szerepelt benne. Na mindegy, talán majd a következő részben...

**Frank, akkor véded a hátam, ugye?  
Frank...?**

száguldozzunk a verdáikkal a nagyvárosban.

## Sim City – kicsit másképpen

Mint az eddigi GTA részek, a *San Andreas* világa is egy létező korszaknak és helyszínek maró iróniával ábrázolt karikatúrája. Ezúttal a '90-es évek Kaliforniáját láthatjuk viszont a Rockstar görbe tükrén keresztül, hiszen a három nagyváros: San Fierro, Los Santos és Las Ventura nem más mint San Francisco, Los Angeles és Las Vegas, csak a GTA világában megjelenítve. Aki járt már ezekben a városokban, egyfolytában az állá után fog kapkodni, a fejlesztőknek annyira sikerült eltalálni az utcák képi világát, hangulatát. Mindhárom város egymástól teljesen különböző stílussal bír, és bár egyiknél sem egy az egyben, műholdfelvételek alapján készítették el a virtuális házakat, utcákat, mégis pontosan ugyanazt a hangulatot kapjuk vissza, mint az eredetieknél. Los Santos például éppúgy egymástól döbbenetesen eltérő koszos, szakadt gettókból és elegáns, rongyrázós gazdag negyedekből áll, mint Los Angeles. Itt indítjuk majd el CJ, a játék fekete gangsztyájának karrierjét, és amikor eleinte még csak kezdő kis senkiházik vagyunk, akkor csak a saját negyedünkben, Gantonban fogjuk biztonságban érezni magunkat, hiszen valahányszor ellenséges területre tévedünk, a rivális bandák vadászni fognak ránk.

szabad-ságunk. Pontosan ebben rejlik a GTA-k titka, hiszen egyszerre készítetnek arra minket, hogy a főszereplő karrierjét egyen-gessük, ugyanakkor, hacsak egy rövid időre akarunk leülni mellé, akkor ökördöhetünk is vele egy kicsit, például kirángathatunk pár mazsolát a volánja mögöl, hogy csak úgy





A feka gangsztnak fehér merdzsó alap...

San Fierro, San Francisco megfelelője, éppolyan hegyes-völgyes, ipariális, modern, kicsit lakótelepszerű utcákból áll, mint az eredeti nagyváros. Ezen a helyszínen hemzsegnek az autós küldetések, és hatalmas feeling jó nagyokat ugratva száguldozni, miközben éppen menekülünk, vagy éppen mi magunk üldözünk valakit veszettül. Bár San Fierro népsűrűsége annyira nem hangsúlyos, mint a két másik nagyvárosé, mégis itt is elképesztő az élethűség. Ebben a városban találhatóak egyébként a legérdekesebb, legviccesebb figurák, továbbá a legélvezetesebb küldetések. Amikor már azt hittük, szinte mindent láttunk, mindent kipróbáltunk, akkor juthatunk el a játék utolsó negyedében Las Venturasba: itt jövőnk rá, hogy még mindig bőven van felfedezni való a *San Andreas*-ban. A Las Vegasra hajazó nagyváros lakói szinte sohasem alszanak, éjszakaiként a kaszinók, méregdrága hotelek és szórakozóhelyek neonjainak verőfényében úsznak a zegzugos utcák, és CJ-vel ismét csak elveszítettnek fogjuk magunkat itt érezni, miután már annyiszor meghódítottuk a többi nagyvárost. Ha valahol, akkor itt aztán tényleg tömérdek időt elverhetünk a különféle kaszinókban, miközben kártyázunk, nyerőautomatákkal játszunk, vagy sok más egyéb szerencsejátékkal verjük el nehezen megszerzett vagyonkánkat. Persze

nem muszáj becsületes polgárként elszegényedni, elvégre gangsztnak lennünk, vagy mi a szósz: a zsiros nyereséget bekasszírozó kaszinókat akár ki is rabolhatjuk, ha kedvünk szottyán rá. (No és túléljük az att-rakciót...) Még elképesztőbb, hogy a városok körüli területek is éppúgy saját életet élnek, mint Los Santos, San Fierro és Las Ventura. Azt hinnénk, hogy ezeken a részeken biztos nincs semmi, csak úgy keresztülszáguldozhatunk rajtuk, pedig itt is találunk kisvárosokat, eldugott piszkos kis szállítási vállalkozásokat, farmokat, illetve a fősztori fontosabb karakterei megbízásából is rengeteg küldetést vállalhatunk itt. Annyi itt a lehetőség, a bejárható terület, hogy ez a városokat összekötő világ tulajdonképpen egy teljes negyedik városnak is felfogható.

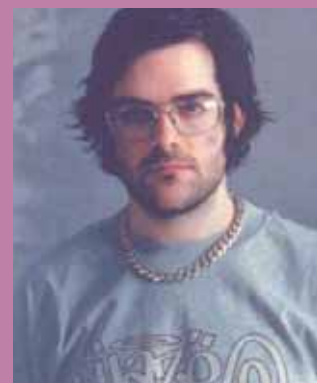
### Feltörekészünk

A hatalmas bejárható terület mellett a *GTA* elképesztő sikerét az amerikai tömegkultúrára (filmekre, képregényekre, médiasztárookra és eseményekre) való állandó kikacsintásainak köszönheti, ez pedig az alaptörténetben is igencsak érezhető. A sztori szempontjából a *San Andreas* a legnívósabb az összes részből. A játék főszereplője Carl Johnson, a Los Santos-i gangszta öt év után visszatér a *GTA 3*-ban megismert Liberty Cityből. Bár egykor

## DMA + BMG = ROCKSTAR

A Rockstar alapítói

A név kötelez: talán nem véletlenül hívják Rockstarnak a *GTA* sorozat fejlesztő-csapatát, ugyanis Sam és Dan Houser a két alapító testvér (és még egy páran a csapatból) annak idején a nagy zenekiadó, a BMG játékrészlegénél, a BMG Interactive-nál dolgoztak. Korábban már dolgoztak az edinburgh-i DMA Designnal (amelyik egy ósrégi amigás fejlesztőgárda volt) az első *Grand Theft Autón*, és szép sikert is arattak vele. Miután a BMG Interactive beleolvadt a Take Two-ba, felvásárolták a DMA-t, és belőlük alakult a Rockstar North. A két részleg azóta tulajdonképpen mindig kéz a kézben, együtt dolgozik a sorozaton.



Há' haver, ráég az 1000 dolláros öltönyöd a kipufogódobra!



ROCKSTAR ÉS IMÁZS

# „SZEX, DROG ÉS ROCK'N'ROLL”

**FÓKUSZ  
TÉMA**

A Grand Theft Auto sorozat készítői azon ritka fejlesztők közé tartoznak, akik John Carmackhoz hasonlóan kényelmesen hátradóhatnak slágersorozatok eladása után. A Rockstar azonban nem csak erre az egy „márkára” próbál koncentrálni. Az igazán zavarba ejtő, hogy gyakran egészen gyenge dolgokat képesek produkálni...



**H**a létezik a játékvilágnak Quentin Tarantinója, akkor a Rockstar játékeit mindenképpen a híres rendező filmjeihez hasonlíthatjuk. A Grand Theft Auto részek cinikus, gyakran perverz stílusuk révén azonban nemcsak egyszerűen botrányt keltőek, hanem egyfajta görbe tükröt is tartanak az amerikai társadalom, illetve bizonyos tekintetben a populáris média elé. A GTA-kból a politikai korrektségnek leghalványabb árnyékát is kiűzik: a nők szinte vagy mind prosztik, vagy ostobák, esetleg perverzek, igaz, találunk köztük igazi fífikás femme fatale-okat is. A legtöbb részben bizonyos népcsoportokat is lelkiismeret-furdalás nélkül „bűnöző hajlamúnak” állítanak be – mint például a haiti lakosságot a Vice Cityben (ebből szép nagy botrány is per is támadt, miután az igazi haiti lakosság tüntetett, és a cég el is veszítette a pert.) Persze a Rockstar ezekben az ügyekben nálunk mindig is nyerő, hiszen a pimasz, polgárpukkasztó iróniájának ki tudna ellenállni. Ugyanakkor furcsa és kicsit szomorú, hogy a többi játékaikkal időnként mennyire mellélnék...

## „Hő... brutális...” (Beavis vagy Butthead)

A Rockstar egyik legvisszatetszőbb húzása a rendkívül szánalmas State of Emergency volt, amely a Vice City motorját használta fel ugyan, de egy randalírozó-szimulátort „tisztelhetünk” benne, amelyben gyakorlatilag nem volt más célunk, minthogy mindent és mindenkit szétverjünk. A játékot korántsem jellemezte az a rendkívüli összetettség, sziporkázó humor és kifinomult játékmenet, mint a GTA-kat. A Rockstar egyértelműen

főszereplő egy primitív és kegyetlen gyilkos, akít a kivégzéstől mentenek meg, csak azért, hogy egy beteges túlélő TV-show-ban részt vegyen. A rendkívül gyengén kivitelezett lopakodás voltaképpen csak arra szolgált benne, hogy a rosszfiúkat a lehető legváltozatosabb és legbrutálisabb módon intézzük el.

## Száguldás, Porsche-szerelem

A Rockstar másik GTA-ból „átörökölt” játékmotívuma az autóverseny.

## A kort és társadalmat maró gúnnyal kifigurázó reklámokat hallhatunk, és pörgő nyelvű, karakteres DJ-k lökik a sódert.

a GTA körüli botrányt próbálta felhasználni az eladások növeléséhez, de ez nem igazán jött össze nekik... Ha elsőre nem megy, próbáljuk meg másodsorra. A Manhunt, hasonló módon a State of Emergencyhez az elképesztően véres, brutális és kegyetlen játékmenettel próbálta palástolni, hogy voltaképpen egy elég gyengus, és nem túl fantáziadús lopakodós játékkal van dolgunk. A

A 2000-ben megjelent eléggé gyengus Midnight Club: Street Racing ugyan még a GTA 3 előtt jelent meg, de a 2003-as, egy fokkal jobb folytatás már erősen a GTA 3 és a Vice City sikerére próbált apellálni. A Midnight Club 2 egyébként nem lett annyira rossz, de a korábbi két autótolvajos játéknak köszönhetően lényegesen nagyobb figyelmet kapott, mint amit megérdemelt volna – ezt a

Rockstar megint viszonylag csekély erőbefektetéssel érte el. Igaz, a nemrég (sajnos ezúttal PC-re nem, csak konzolra) megjelent Midnight Club 3 már tényleg az egyik legjobb autóverseny.

## Mi lesz a San Andreas után?

Sajnos erről még nem sokat tudni – legalábbis a „nagy” konzolokat és a PC-t illetően. Az biztos, hogy Rockstar végre-valahára otthagyja az iszonyúan elavult PS2-t, és a folytatás már csak következő generációs masinákra (Xbox 360, PS3) fog megjelenni. Ez nekünk persze csak jó lesz, hiszen az új konzolok grafikai téren mérföldekkel többet tudnak majd, mint a régiek, így nyilván a PC-s hardverünk is rendesen ki lesz használva. Emellett készül a PSP-s GTA: Liberty City Stories is: sajnos képeket még ebből sem láthattunk. Igazából az az érdekes kérdés, hogy a Rockstar túl tud-e lépni saját árnyékán, és a GTA sorozaton kívül is tud-e igazán maradandót alkotni? A pénz már nyilván annyira nem számít nekik, így a State of Emergencyket és Manhuntokat el lehet szépen felejteni...

**Bad Sector**

# FÓKUSZ

megesküdött, hogy sohasem látják szülővárosában viszont, de anyját meggyilkolják, és ezt azért már mégsem hagyhatja annyiban. Amikor hazaér, a régi lakónegyedében totális káosz dül – legalábbis, ami az alvilágot, a gangszták életét jellemzi, amelyben ő is igen aktívan részt vett. Nem elég, hogy régi bandája, az Orange Grove Families, melyet

kiemelni a Samuel L. Jackson által alakított korrump, marihuánát kedvelő zsarut, Tenpennyt, a szenvedélyes, nagyszájú, szexmániás és némileg szadista hajlamú Catalinát (csukjátok be egy pillanatra a GameStart: na, ez az a csaj ott a címlapon © *(mielőtt megrettennétek a plasztikai sebészet látható csodáitól, közölném: ő a DVD-sen van rajta... – ender)*), aki a

szempontjából változott a GTA 3 hallgatag főszereplője, vagy a Ray Liotta által megszólaltatott Tommy Vercetti, addig a *San Andreas*ban CJ külsejét és állóképességét is változtathatjuk. Ha például konditermeket látogatunk, akkor a különféle gyakorlatok segítségével alaposan felpumpálhatjuk fekete hősünk izomzatát, a biciklivel (a városival, illetve a szobabiciklivel egyaránt) stamináját javíthatjuk, továbbá leadhatjuk azt a kis hájat, ami a sok hamburgerzabálástól ránk került, ha pedig sokat úszkálunk a víz alatt, akkor tüdőnk

## Ha elegánsan öltözünk, a fehérrép már attól eldobja a nedves alsóneműjét, ha csak annyit mondunk: Hiya baby!

Carl és testvére Sweet egykor kéz a kézben vezettek, mostanra igencsak lezűllött, de ráadásul az agresszív rivális galeri, a Ballas irányítja azokat a területeket, amelyek egykor még hozzájuk tartoztak. Hogy a helyzet még zűrösebb legyen, CJ-re két korrump zsarú mindjárt érkezésekor ráken egy rendőrgyilkosságot, így állandóan zsarolják, hogy különféle piszkos munkát végezzen nekik. A elképesztően jól megírt sztori szinte állandóan meglepetésekkel szolgál. Bár eleinte úgy tűnik, hogy csak egy szimpla gangszták mesével van dolgunk, később egyre meghökkenőbb és szellemesebb fordulatokban lesz részünk. A karakterek egytől-egyig zseniálisak, de külön érdemes

pénzt számolva, a pasit az ágyban verve szereti. A leglégberebb és egyben legmókásabb csávó pedig OG Loc, aki meg van győződve róla, hogy a rapperek királya, és ezzel sok-sok szomorúságot okoz azoknak a szerencsétlenek, akik önhibájukon kívül beszabadulnak koncertjeire. A töménytelen mennyiségű átvezető jelenet és sztorielem helyenként szorosan, máskor csak lazán kapcsolódik az alaptörténethez, nagyjából ugyanúgy, mint ahogy ezt már az előző GTA-kban megszokhattuk.

### Sims 2: Gangsta Life

Ami azonban mégis különbözik az előző részekétől, az a főszereplő, CJ fejlődése. Míg eddig csak a történet



„Kislányom, aztán CJ-vel vigyázn! Esküvő előtt semi hancúrozás, pia, hernyó, vagy egyéb ilyen dolgok!”



„Apám, te most mégis mit hiszel, mire mész azzal a mordállal??? Ez az első nagy vonatrablás??? – Kuss és vezesd a motort CJ!”





Srácok, bakker csak annyit akartam kérdezni, hogy hol az a rohadt közért???

## CSAJOK A CSÚCSON

Egy pasival a csúcson

A játékban lehetőségünk nyílik arra is, hogy olyan leányzókkal barátkozzunk, akiknek nem (annyira...) ez a hivatásuk. Összesen hat hölgygel szűrhetjük össze a levet: Denise Robinsonnal, Michelle Cannessel, Helena Wanksteinnel, Katie Zhannal, Barbara Schternvarttal és Millie Perkinsszel. Ha sikerül meghódítani őket, akkor nemcsak igazi Rómeónak érezhetjük majd magunkat, hanem ha kórházba kerülünk, akkor megmaradnak a fegyvereink és az aktuális

kocsink is. Ha a kapcsolat eléri az 50 százalékot, akkor megkapod a kocsija kulcsát (ami GTA-ban ugyebár a szíve kulcsának felel meg ☺), ha pedig eléri a 100-at, akkor egy speciális ruhát is kapsz (minden lánynál mást), amelyet bármikor felvehetsz. A hódításnak megvannak a maga trükkjei, amit most itt túl hosszú lenne elemezni, de az önjelölt Casanóváknak azt ajánlom, hogy nézzék meg a [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) idevágó oldalán, mert ott található egy prima leírást.



akció > gta: san andreas

egyre jobban kitágul (*Utóbbit azért ne próbáljátok ki a fürdőaknában! – Csontj*). Mindegyik testi fejlődésnek a játékmenetre is hatása van. Ha például megizmosodunk, akkor nagyobbakat tudunk ütni, illetve a fehérnép is jobban ragad majd ránk, sőt ennek köszönhetően még társaink is jobban tisztelnek. A fejlettebb staminának hála gyorsabban és tovább tudunk futni, ez pedig ugyebár létszükséglet, amikor nyomunkban van a yard, vagy a rivális gangszták, és éppen nincs egy verda a fenekünk alatt. A nagyobb, erősebb tüdő pedig egész egyszerűen arra kell, hogy minél tovább a víz alatt tudjunk maradni. Az egyik főküldetésen csak akkor tudunk továbbjutni, ha ez a képességünk majdnem maximális, úgyhogy itt speciel piszkosul idegesített, amikor több mint 30 percen keresztül folyamatosan pancsolnom kellett CJ-vel, hogy tüdeje elég fitt legyen. Szerencsére a többi képesség kifejllesztése nem létszükséglet, illetve egyesek (például a különféle járművek vezetése) anélkül is fejlődnek majd, hogy különösebben foglalkoznunk kellene velük.

A kondink szinten tartásához az is hozzátartozik, hogy rendszeresen eszünk, különben izmaink ismét elsatnyulnak, és kezdetjük az egész procedúrát előlről. Én egyébként pont így jártam, amikor a rettenetesen hosszú és unalmas repülő küldetössorozatot már nagyon le akartam nyomni, és nem törődtem azzal, hogy időnként szólt a játék, hogy CJ megéhezett, aztán egyszer azon vettem észre magam, hogy egyik játékmentésnél (amely mindig előretekeri az időt) hősünknek egyszerre csak megint ugyanolyan cingár Eddie Murphy-s külseje lett, mint a játék elején: azt hittem, lefejelem a monitort...

Különös figyelmet érdemel még a különféle fegyverekben való jártas-

ságunk fejlesztése, hiszen lövöldözni aztán bőven fogunk a játékban. Minél jobban tudunk használni egy adott mardályt, annál pontosabban lehet célózni, ami pedig létszükséglet a *San Andreas* időnként elképesztő tűzerőt felvonultató lövöldözős részeiben – érdemes tehát mindenféle fegyvert kipróbálni. Aki játszott a PS2-es verzióval, az jól tudja, hogy bár ott is javítottak az irányításon, de azért nem volt tökéletes. Szerencsére PC-n egerrel és billentyűvel már semmilyen problémánk sincs ezzel, épp olyan frankó a CJ-vel való lövöldözés, mint mondjuk Max Payne-nel.

Sokat számít még az is, hogy hősünket milyen ruhába bújtatjuk. Ha például a bandánk színeit viseljük a fejkendőnkön és a pólónkon, valamilyen macho tetkóval a kidolgozott felsőtestünkön, akkor a környékünkön grasszáló gangszták maximális tisztelete övez minket, ám így a nők nem nagyon buknak ránk. Viszont ha olyan öltönyt veszünk fel, mint amelyet Denzel Washington a Pelikán ügyiratban viselt, akkor már attól eldobják a nedves alsóneműjüket, ha csak annyit mondunk nekik, hogy „Hiya baby”. A három nagyvárosban amúgy rengeteg ruhaüzletet, fodrászatot és tetoválásra szakosodott szalont találunk, így könnyen kialakíthatjuk az alkalomhoz illő, vagy kedvünknek megfelelő viseletet.

## Verdák minden mennyiségben

Persze CJ külsejének változatosságára egy fabatkát sem érne, ha nem hasíthatna a legmenőbb, vagy éppenséggel a legviccesebb járgányokban. A *San Andreas*ban valami elképesztő mennyiségű jármű volánja mögé pattanhatunk. Többtucatnyi, széles motorháztetejű ócska tragacstól kezdve egészen a legszuperebb

A Rockstar kabát még okés, de hősünk fucsán kifehéredett... Jacko után szabadon...?





csúcsmodellekig szinte mindent elköthetünk: biciklit, traktort, villamost (!), motorcsónakot, 4x4-es, gigászi kerekű versenykocsit, buggyt, tankot, repülőt, takarmányozó gépet és még folytathatnám a felsorolást egészen a cikkem végéig. Érdekesség egyébként, hogy olyan kocsikkal is találkozhatunk, amelyek a GTA 3-as Liberty Cityben gurultak: nem is csoda, hiszen majdnem ugyanabban a korszakban járunk.

A járművek egyébként sokkal inkább passzolnak a különféle helyszínekhez, mint például a *Vice City*-ben: traktort például csak vidéken találunk, a méregdrága sportkocsikat pedig csak a gazdag negyedekben. A játék küldetései nagyszerűen

vezetnek rá, hogy lehetőleg minden négy- és kétkerekűt, hajót és repülőt kipróbálj. A repkedés konzolon egyébként egy borzasztóan idegesítő küldetéssorozatból állt, szerencs-

re PC-n legalább lényegesen könnyebb a repcsikkkel és a helikopterrel a levegőben megmaradni, bár én még így is meglehetősen utáltam ezt a részt. PS2-n egyébként a játék mélypontja a modellrepülőgép-vezetős küldetést éreztem, egy igazi rémálom a köbön: hála az égnek, itt ez a rész egy fokkal élvezetesebb, bár a SA-ban sem tartozott a kedvenceim közé...

## Bye, bye, PS2!

Amekkora kárörömöt érezhettek a Playstation 2-tulajok, hogy fél évvel korábban végigtolhatták a *San Andreast*, akkor elégtétel most a PC-s verzió megszépült külsejét látni. Az a rémesen mosottas felbontás, amely eddig az épületek falait, a reklámokat, vagy a járműveket jellemezték szerencsére már a múlté: PC-n minden textúra tüéles, és végre nem utólag, fáziskéséssel kerül rá a tárgyakra, mint PS2-n, ami még ott is eléggé szánalmas volt.

Az igazi hástást azonban akkor fogjuk dobni (főleg, ha már láttuk a konzolos *San Andreast*, ami ezen a téren elég tré volt), amikor a többszörösré megnőtt látótávolsággal szembesülünk. Ha olyan helyre kerülünk, ahol jó messzire el lehet látni (például egy hatalmas felhőkarcoló, vagy a Mount Chilead tetejére), akkor szinte be sem lehet telni a döbbenetes panorámával. Aki látta a PC-snél is szebb xboxos *GTA 3* és *Vice City* verziókat, annak kifejezetten kiábrándító lehetett a PS2-s *San Andreas*-ban a fakó,





Hmm... CJ, mint Jevoha tanúja?

## AMERICAN GRAFFITI

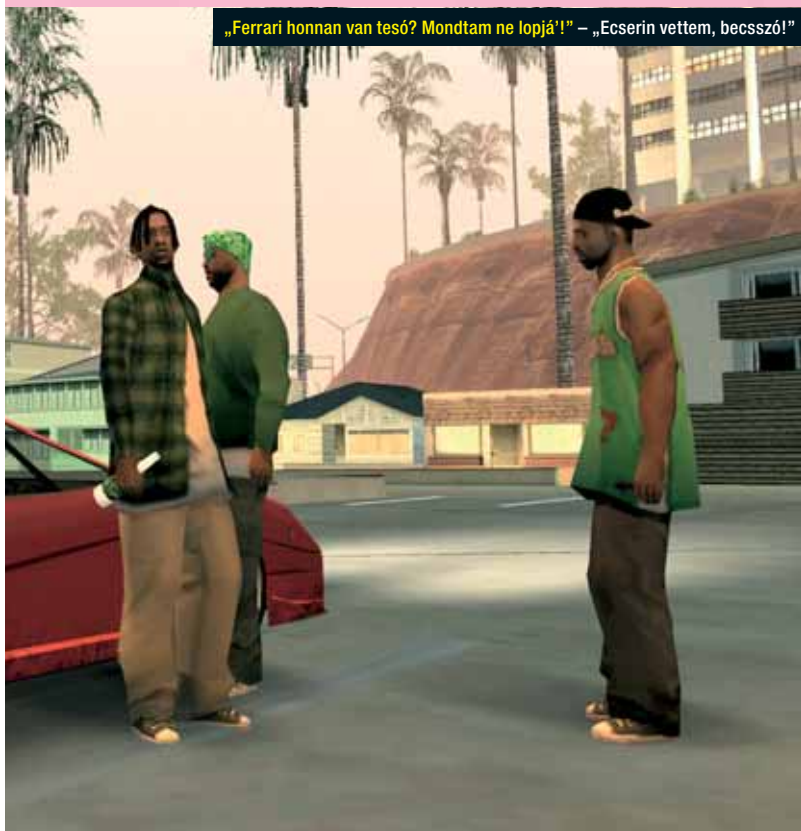
Fessünk falat!

A San Andreasban a falfestéseknek fontos szerepe van: összesen 100 helyen elrejtett graffitit kell festékszóróval lecserélnünk. Ez egyébként nem csak játékbeli ötlet: a valóságos galerik tényleg ezzel jelölik meg a saját területüket, ezzel figyelmeztetve a rivális bandákat, hogy ne garázdálkodjanak arra. Ez nem kizárólag az USA-ra jellemző, hanem más nyugati nagyvárosokra is: a francia argóban például külön ige van a falfestésre és az átfestésre is.

mindenféle effekt nélküli kocsik kinézete. PC-n szerencsére ezen is sokat törpöltek a rockstaros arcok: a különféle járgányokon gyönyörűen

## A szexmániás és némileg szadista hajlamú Catalina a pénzt számolva, a pasit az ágyban verve szereti.

csillog-villog a tükröződési effekt, és ugyanezt láthatjuk például az elegáns szállodák felsuvickolt márványpadlóin is. Sajnos nem sikerült viszont a szereplők baltával faragott külsején



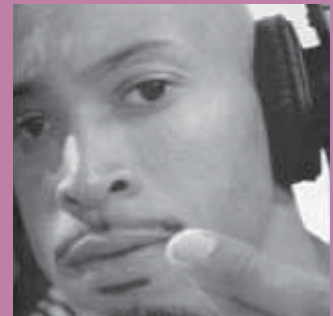
„Ferrari honnan van tesó? Mondtam ne lopjá!” – „Ecserin vettem, becscső!”

akció > gta: san andreas

## NEVEM: SENKI

Egy ismeretlen, kezdő rapper CJ hangja

Young Maylay... Aki zavartan töri a fejét, hogy miért nem ismeri ezt a nevet, az ne szégyenkezzen: a CJ hangját szinkronizáló ifjú rapper teljesen ismeretlen. A készítők valószínűleg szándékosan akartak egy abszolút kezdőt, aki előtt azért feltehetően szép hosszú énekési karrier áll majd. Maylay polgári neve egyébként Chris Bellard, és mostanában hozza ki első lemezét, amelyet a GTA: SA sikerének köszönhetően valószínűleg vesznek majd, mint a cukrot.



változtatni, akik nem sokkal néznek ki jobban, mint a *Vice City*ben. Ez az a pont, ahol azért a szívem szakadt meg, hogy PS2-re is el kellett készülnie a játéknak... Egyébként is el kell ismernünk, hogy a *San Andreas* még mindig nem tartozik a legszebb PC-s címek közé, nyilván nem használja ki például az ATI, vagy az NVIDIA speciális képességeit és effektjeit, tehát végül is teljesen mindegy, milyen video-

tán beszállni a srácokkal. Miközben CJ a volán mögött ül, a többiek az ablakból kifelé osztják a skulót, így amíg még csak egy-két rosszarcú lézeng az utcán, könnyen tudunk érvényesülni, ám ha már többen összegyűlnek, és összetűzet nyitnak ránk, akkor kell csikorgó kerekkel megállni, és kiszállni a srácokkal, különben felrobban a járgány, mi pedig élve megsülünk bent. Maga a tömeges tűzharc némileg gyengébben kidolgozott, mint például a *Freedom Fighters*ben, de mivel ez csak a játéknak csak egy töredéke, ezért annyira nem szabad szigorúan megítélni. Saját embereink és az ellenség MI-jéről enyhén szólva nem lehet ódákat zengedezni: lőnek azok, akit látnak, aztán hadd hulljon a fergese. Mi magunk viszont szerencsére kényelmesen tudunk célozni, nemcsak az egér/billentyű kombó, hanem az újfajta, jobban kidolgozott célzásrendszer miatt is. A bandaháborúk egy idő után már kezdenek kissé fásaszó lenni, ugyanis folyton visszafoglalják a sunyi ellenséges galerik a már megszerzett területeket, de még szerencse, hogy túl sokat azért nem kell velük molyolni. A fősztori bizonyos pontjain ugyanis a másik két városba kerülünk, ahova már nem nagyon illene ez a gettóháborúsi.

### Radio gaga

Az autórádióból bömbölő zene minden GTA rész egyik legfillingesebb elem. Mint ahogy eddig, most sincs külön muzsika, pusztán a különféle rádióadók között (összesen 11 van belőlük) váltogathatunk, amelyek a korhoz illő legváltozatosabb stílust kínálják: van itt funk, hip-hop, modern pop, soul, rengeteg rap, reggae, house és country. Páran kritizálták a PS2-es verzió megjelenésekor a soundtracket, hogy annyira nem ütős, illetve kevésbé illő a korhoz, mint a GTA 3-é, vagy a *Vice City*é, és bár ebben talán van némi igazság, viszont az is igaz, hogy a kilencvenes évek könnyűzenei kínálata annyira nem is egyedi. A leginkább a korhoz és helyhez illő adó egyébként a Radio Los Santos, amely west coast rapet sugároz.

kártyád van, csak minél gyorsabb és újabb generációjú legyen.

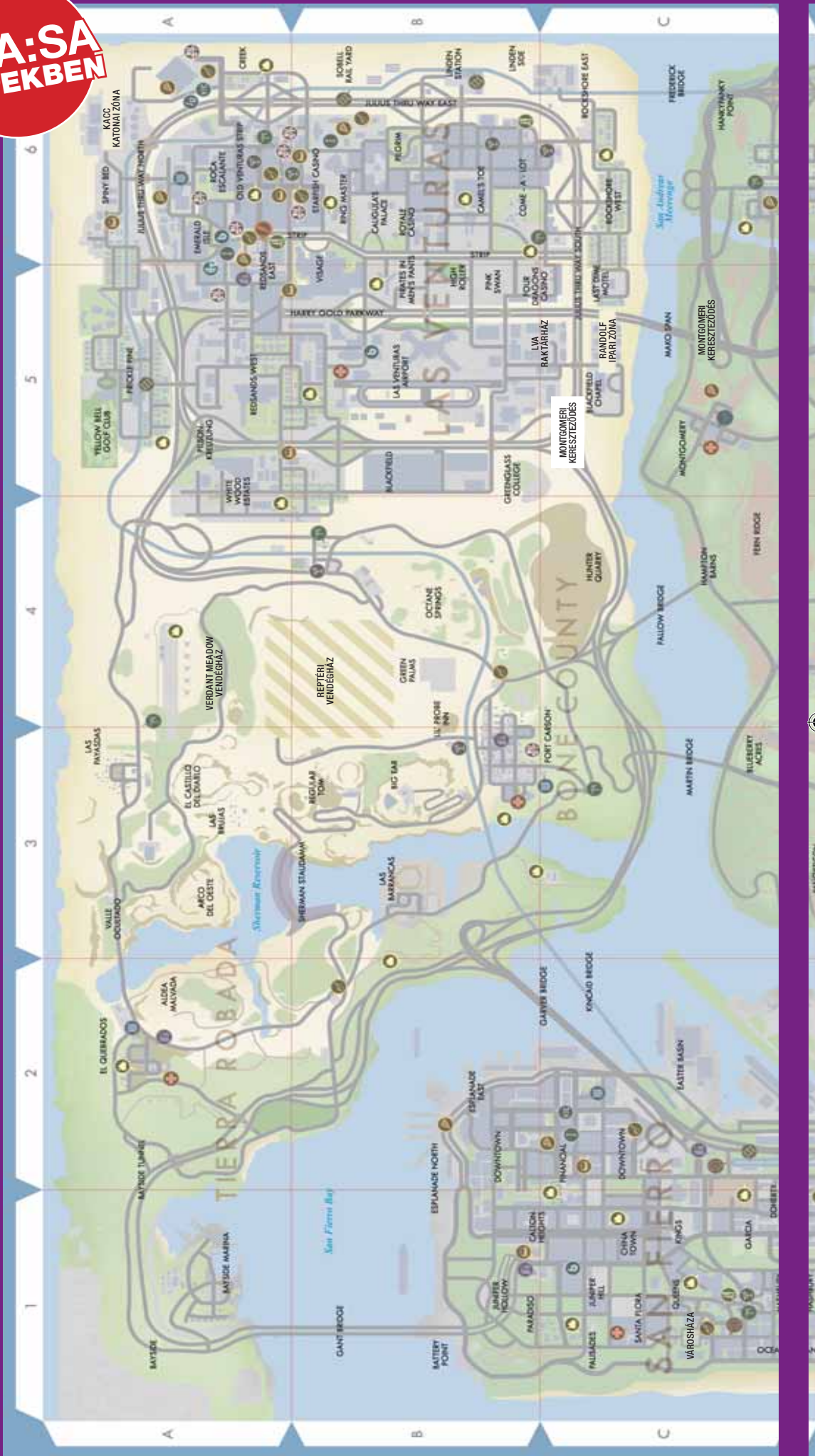
### Command and Conquer à la GTA

Na jó, kicsit megtévesztő a köz-címem, hiszen azért nincs itt szó az RTS-ek szintjét idéző stratégiáról, de az tény, hogy a *Vice City* manageres része után egy újabb kis taktikai résszel sikerült bővíteni a *San Andreas*-t. A játék elején Los Santosban késhegyre menő harcok folynak a negyedekért a különféle bandák között, és ebben nekünk is tanácsos sűrűn részt vennünk, ugyanis minél nagyobb terület felett tudjuk uralmunkat fenntartani, annál több pénz folyik be kasszánkba, arról nem is beszélve, hogy saját kerületünkben autózva nyilván nem próbálnak majd szitává löni az ellenséges fekete brodák. Ahhoz, hogy eredményesen vegyük fel a harcot, nem tanácsos magányos leszámolót játszani, mert ha egyedül esünk a riválisoknak, akkor pillanatok alatt szétszednek. Szükségünk van tehát egy kommandóra, amelyhez a tagokat a saját negyedünkben a napon lebzselő, beszélgető, chillezgető fekete srácokból tudjuk összeszedni. Minél jobban tisztelik CJ-t (vagyis a játék nyelvére lefordítva: minél nagyobb a „respect”-szintünk), annál többen követik vakon hősünket. Ilyenkor érdemes valami jó nagy, többszemélyes furgont elrabolni, az-

# CJ VADÁSZTÉRÜLETE

SAN ANDREAS TÉRKÉPE







GTA:SA  
KÉPEK BEN




















MULHOLLAND  
KERESZTJEZŐS

### FONTOSABB HELYEK

-  RELYTEKHELY
-  KÓRHÁZ
-  RENDŐRÁLLMÁS
-  BOMBAKÉSZÍTŐ ÜZEM
-  AMMU-NATION
-  PAY N' SPRAY
-  TUNING SZERVIZ
-  LOVI

### KAJÁLDA ÉS VÁSÁRLÁS

-  TETOVÁLÓ SZALON
-  FODRÁSZAT
-  KONDITEREM
-  BÁR
-  PÁLYAUDVAR
-  24/7
-  BURGER SHOT
-  WELL STACKED
-  CLUCKIN' BELL
-  BINCO
-  DIDIER SACK
-  PROPLAS
-  SUB URBAN
-  VICTIM
-  ZIP





## NE CSAK FUSSUNK, FUTASSUNK...

...lányokat...

Van egy idevágó, szép, nyomdafestéket nem tűró szavunk erre a legősibb mesterséget űző leányokat „menedzselgetésre”: na ezt is űzhetjük a játékban. A lényeg, hogy lopjunk el egy rózsaszín „pimp” autót a városban, és vegyük fel a „dolgozó” lányokat, aztán szállítsuk őket a tettük helyszínére. Tegyük meg ezt a következővel, közben végez az előző, és amikor visszatérünk hozzá, akkor szépen penget nekünk. Időnként persze becsúszik egy-két gikszer: például ez egyik vendég nem akar fizetni, ekkor kedvesen, udvariasan, de mindenképpen határozottan agyon kell verni az utcán az illetőt, hogy többet ilyet ne tegyen. A lányok menedzselésével növekszik vonzerónk, és ezek után már nem mi fogunk fizetni egy, a kocsik hátuljában eltöltött kellemes órácskáért, hanem ők nekünk. Klassz, nem?



Twin Peaks rulez...



„CJ, kérsz egy sört?” „Söööört???” „Őn dönt, iszik, vagy vezet!” Aggyad má' bakker, hülyültem.”



Na már a 46. motort is sikerült ellopni...

A számok között zseniális humorú, a kort és társadalmat maró gúnnyal kifigurázó reklámok hallhatóak, és pörgő nyelvű, karakteres DJ-k lökik a södert. Emellett ezúttal is hallhatunk talk show-kat, amelyek éppolyan kacagatóak, mint az előző két részben.

Gondolom, senkire sem hatok a meglepetés megdöbbenő erejével, hogy a PC-s verzióban ismét berakhatjuk saját mp3-ainkat a rádióadók helyett. Apró, de szimpatikus újdonság, hogy most már nem kell ehhez bemásolnunk egy adott könyvtárba, hanem a játék saját beépített menürendszerén belül válogathatunk. Ha van kedvünk egy kicsit rádió DJ-t játszani, akkor akár még a vicces reklámokat is a saját számaink közé keverhetjük.

A szinkronhangokat semmilyen kritika sem érheti, azok egész egyszerűen aláznak mindent, amit eddig más játékokban hallhattunk. A már sokat emlegetett Samuel L. Jackson mellett a másik zseniális színész James Woods, akit érdemes még megemlíteni, fergetegeset alakít a rejtélyes Mike Torreno szerepében,

de a Szelid Motorosokból híres Peter Fonda is ott van a topon, aki egy kiöregedett, a saját összeesküvés-elméleteitől totál beparázott, egyfolytában füvező hippit, The Truth-t alakítja. Személyes kedvencem azonban egyértelműen a pörgő nyelvű (a szó mindenféle értelmében...), temperamentumos mexikói szépség, Catalina...

## Hajtépések

Idáig szinte csak ódákat zengedeztem a játékról, de azért hozzá kell tenni, hogy megvannak a maga bosszantó momentumai is. Bizonyos küldetések például piszkosul nehezek, avagy frusztrálóak, és nem kicsit idegesítő, amikor például egy-egy autós menekülést a legelejéről kell kezdeni, mert egy rossz kanyarvétel miatt telibe trafáltunk egy oszlopot. Jó lett volna, ha legalább a „restart mission” opciót belerakják a játékba, és ilyenkor nem kell visszatölteni az előző játékállást. Annál is inkább, mert a fene sem akar a kórházban éledni, hogy elve-szítse a nehezen összekapart, vagy

## GTA A KEZEDBEN

Az egyik legjobban várt PSP-s cím

A marokban fogható GBA-n már megjelent egy GTA, amely egész szép sikert aratott (én majdnem végig is vittem ☺), de azért nem volt túl forradalmi, hiszen a gép korlátai miatt nagyjából a legelső GTA-hoz hasonló felülnézetes grafikát tudtak csak benne megvalósítani. Készülget azonban már a Sony kézikonzoljára, a PSP-re is egy GTA, Liberty City Stories címen. Sok mindent sajnos még nem lehet tudni róla, de én mégis azt hiszem, hogy ez lesz az a cím, amely miatt előbb-utóbb be fogok ruházni erre a csodagépre...



drágán megvásárolt fegyverarzenált, a *San Andreas*ban ugyanis nem ömlik egyfolytában a pénz, mint az előző két részben. (Ez viszont épphogy szimpatikusabb megoldás.) Bizonyos helyeken találkozunk lopakodós küldetésekkel is, amelyek természetesen a *Splinter Cell* rendszerére hajaznak. Bár a settenkedés annyira nem gázos, mint a többi gyengus klónban, de az az igazság, én nem panaszkodtam volna, ha egy apró malőr folytán ezek véletlenül kimaradnak a játékból...

A fősztori bizonyos pontjához érve részt kell venni egy kötelező táncrészben is, ahol a megfelelő ritmusra kell nyomkodni a gombokat, miközben valamilyen gügye zene megy a háttérben. (Mint a konzolos „dance-dance music extravaganza pro: very much fun edition”-féle idióta japán cuccokban.) Ez talán így leírva jópofának hangzik, de én valami hihetetlen módon rühelltem, mert piszkosul nehéz volt ez is (én ugyanis mindig is messziről kerültem ezeket az említett táncos csodákat), és rengetegszer

kelltt újratekdenem, mire végre összehoztam.

### Tudjuk, mivel játszol idén nyáron

A nagy kérdés persze csak az, hogy ezek a bosszúságok eléggé frusztrálóak-e ahhoz, hogy egy hangyányit azért lerontsák a játékelményt? Nos, én személy szerint úgy éreztem, hogy igen. Legalábbis addig, amíg tovább nem léptél rajtuk, utána már gyorsan elfelejtet, hogy mennyire bosszantottak, csak az marad meg benned, hogy mekkora adrenalinlöketet kaptál közben, illetve hogy mennyire ütősek és kacagtatóak az átvezető jelenetek. A gond csak az, hogy szerintem jó páran közületek le fogtok ragadni egy-egy ilyen bosszantóan nehéz résznél, aztán a végén talán fel is adjátok. Akik egyébként PS2-n annak idején megrekedtek valahol, azoknak feltétlenül ajánlom, hogy gyürkőzzenek neki PC-n még egyszer, mert ez a verzió azért sok tekintetben lényegesen könnyebb. A PC-s *San Andreas* mindenesetre már most igazi klasszikus, sőt egyértelműen az év egyik legnagyobb címe, amelyet minden magára valamit is adó GTA-fannak kötelező végigvinnie. Nem lesz egy könnyű menet, az egyszer biztos, de mégis ez az a kaland, amelyet idén nyáron semmiképpen sem szabad kihagynod.

### Bad Sector

akció > gta: san andreas

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 800 MHz | 512 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

A64 3000+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Szerencsére mindent fullra tolvá sem nagyon szaggattott.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Hatalmas bejárható, élő világ
- ▲ Egyszerre stílusos, cinikus, szellemes sztori
- ▲ Elképesztően sokféle dolgot lehet művelni benne
- ▼ Egy-két rész még mindig idegesítően agyon van nehezítve
- ▼ Egyes küldetések nagyon hosszúak, és bosszantó újratekdeni, ha elrontjuk
- ▼ A karakterek kicsit darabosak

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

### Bad Sector VÉGSZAVA

A GTA San Andreas PC-n szerencsére még jobb lett, mint PS2-n. Szébb grafika, jobb irányítás: pusztán ennyi kellett a teljességhez.

**95%**

### ÉS A TÖBBI

Mafia	95%
GTA Vice City	94%
GTA 3	93%

Na és akkor itt mind a négyen megállunk, mint a Jó a Rossz és a Csúfban. Mondjuk én vagyok Clint Eastwood.



KETTES EGYSÉG, BEHATOLNI! JAJ, DE NE TANKKAL!

# BATTLEFIELD

A hatalmas térképeken történő szabadon garázdálkodás mindig is vonzó volt a játékosok számára, különösen, ha közben járműveket is el lehet kötni. A koncepciónak úgy tűnik, vannak tartalékai, mert már két játék is önálló stílussá nőtte ki magát belőle: a GTA mellett itt van a battlefieldes irányvonal legfrissebb adaga is. Vietnam után jelenkor: helire fel, katona!

**M**a már senkiben nem lehet kérdés, hogy az eredetileg a legjobb amígás flipperjátékot elkövető fejlesztők némi autóversenyes kitérő után végleg a jó irányba haladnak.

A Battlefield sorozat a kezdetektől fogva aránylag erős vasat igényelt, technológiailag mindig elég korrek volt, bár sosem jelentett abszolút csúcst (a netkód például eleinte kifejezetten nem volt az erőssége). A szakma mindezek miatt némileg következetesen le is szölte, hogy aztán ehhez képest meglepően sok játékost vonzzon. Amennyire alábecsülték mindig, olyan stabilitással hozta és tartotta az egyik legnépszerűbb online FPS címét az összes rész, nem is beszélve a motorja alá írt számtalan modról. Ezen kis történelmi kitérő után kijelenthetem: most sem lesz ez másképp.

## Amerika vs. Mindenki

A játék intrójából némi állvisszahelyezés után rögtön megtudhatjuk a motor képességeit, ugyanis az összeszavagott saját engine-es jelenetek eléggé ott vannak. A három lehetséges harcoló félből az egyik egyébként mindig a US Army, a szembenálló fél pedig pályától függően a kínai hadsereg (saját és volt szovjet arzenállal, hangulatos), vagy a Közel-keleti Koalíció (MEC) barátságosnak nem annyira nevezhető emberei – szintén ütőképes csúzlikkal. Gondolom, ebből már kiderült, hogy a hadszínterek felváltva kínai kisvárosok és ipari létesítmények, illetve közel-keleti helyszínek lesznek, elvégre az USA-t azért csak nem támadhatják meg (pedig az azért érdekes lett volna). A fegyverek, kasztok és járművek másképp néznek ki és más a karakterisztikájuk ugyan, de megfeleltethetőek

egymásnak, és mindennek megvan a biztos ellenszere is – ahogy ez már megszokott ebben a stílusban. Az előzményekről feltétlen érdemes még annyit tudni, hogy volt anno a Battlefield 1942 alá egy mod, Desert Combat néven, amely finoman szólva is elég sikeresnek mondható: játékosainak száma vetekszik az alapjátékéval. A balance az nem volt ugyan tökéletes, de ez csak dobott a hangulaton: elképesztő mennyiségű és tűzerejű modernkori járművel, és ehhez arányaiban jól illeszkedő kasztokkal rendelkezett. Nem véletlenül volt szó olykor már az egész fejlesztőbrigád felvásárlásáról is. Az nem tiszta, hogy ez a valóságban mennyire teljesült, de tény: a Battlefield 2 annak szinte minden előnyét sikeresen beépítette. Az egyetlen szembetűnő különbség a járművek vezetése: a DC-ben a

## HARDVERES TAPASZTALATOK

A PREVIEW ELMEGY, AZ ERŐMŰ MARAD

Pár hónapja kissé megrémített a kézhez kapott előzetes, hiszen az addig közepesnek hitt gépem épphogy a minimum konfigot érte csak el, kivéve a GF4800-ast (!), melyen egyébként már a menü sem indult el. Ez még egy nem optimalizált tesztverzió – vigasztaltak –, de most hogy a végleges változat kijött, meglepő volt, hogy az akkori gépigényt igenis komolyan gondolták a fejlesztők! Nos, ezek alapján az 1 giga RAM alap, ami mellé jóízűen elcsámcsog vagy 2-3 gigacskányi swap fájl is. A beszerzett GF6600GT eléggé bizonyult, az optimális CPU-igényt pedig 2,4 gigahertzre lőném be, persze botok futtatása nélkül. Az igazi élményt ugyanis a netes játék jelenti, amihez a reális áron elérhető legmagasabb szélessávot érdemes beszerezni, mert ugye 64 játékos azért tud lagolni...

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Taktikai FPS  
**KIADÓ** EA Games

**KÖRNYEZET** Jelenkor  
**FEJLESZTŐK** Digital Illusions

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI** Battlefield Vietnam, Battlefield 1942,

**GYORSLINK** 960

**TIPPEK** a 104. oldalon

## HARDVER

**MINIMUM** 1,7 GHZ | 512 MB RAM | 128 MB VGA

**EZZEL TOLTUK** AMD 2100+ | 1 GB RAM | GF 6600GT

„1024x768-ban egész korrekt módon futott, bár kis prociért azért még nem ártott volna (lásd külön dobozban).”

# BATTLEFIELD 2





## TÜZIJÁTÉK TESTKÖZELBŐL

A HORDÓ ROBBANTVA JÓ

A régi poén „végre” bekerült a Battlefieldbe is: megjelentek a robbanó hordók és üzemanyag-szállító utánfutók. Kivételes esetről tudok beszámolni: itt most nem a lövészárkba kerültek (tádaáám!). Sőt, meglehetősen szerény számban, és mondhatni reális elhelyezkedéssel támadnak: a járművek utánpótlásáért felelős helyek környékén vannak. Igazából akkor tűnnek fel, amikor egy valóban eltévedt lövedék begyűjtja őket. Igen szép, amint a hordó hatalmas kínai tűzijáték módjára rakétaként száll a levegőben, kár, hogy közelről szemlélve ezek általában egyszeri élményt biztosítanak (értsd: a benzines kocsik például szétviszi a fél környezetet).



Nincs is jobb, mint egy kis megnyugtató pecáztatás... gránátvetővel



helikopter irányítása majdhogynem egy kisebb pilótavizsgát igényelt. Az ezután megjelent Battlefield Vietnam helis vezérlése kapcsán viszont elég sokan panaszkodtak anno – volt akinek lebutított volt a Desert Combat után, a többségnek azonban még mindig szinte irányíthatatlan. A

lyeken, majd egy ugratóra felhajtva légi járművé avanszálni, hogy aztán egy házzal arrébb egy tank oldalába csapódjunk bele. Azért nem minden fenékig tejfel, vannak hiányosságai is a fizikai motornak, de ez leginkább akkor szembeötlő, amikor egy tankkal fennakadunk például egy

## Rendkívül mókás egy dzsippel az ugratón megpattanva egy tank oldalában landolni

BF2-ben utóbbiak jártak jól, ugyanis valamelyest tovább csiszolták a rendszert a lehetőségeken belül, így még könnyebben kezelhető lett.

### Városi rali katonai dzsippel

Arról azonban szó sincs, hogy a BF2 veszített volna a realitásból, sőt a – valljuk be – meglehetősen valószínűtlen anyahajó-irányítgatás például kikerült a lehetőségeink közül. A földi járművek mozgásán egyébként igen csak meglátszik a tapasztalat, amit a fejlesztők anno pár autóverseny fejlesztésénél szedtek fel: rendkívül mókás élmény a kínai utcákon katonai dzsippel száguldozni, időnként kissé megpattanva a járdaszegé-

villanypóznán (sebességünk hirtelen abszolút nullára esik, megpattanás sincs), melyet meglepő módon ki lehet törni kis erőfeszítéssel, így nem értem, mire jó, hogy nem viszi át alpból.

A járművek kidolgozottsága igen részletes, robbanásakor már nincs a korábbi részek illúziórömbölő pattogása sem, így erre nem lehet panasz, és nem lehet a játékosok modelljeire sem. A fegyverek irányzékába nézve a hozzánk közel kerülő fegyver elveszti a fókuszot, Special Ops esetén pedig egy lézeres célzót is kapunk (leszámtva Kínát, ahol erre nem tellett ☺). A grafikai motor igazi ereje azonban a táj megjelenítésében rejlik: úgy általában véve

## 8 VÁLASZTHATÓ KASZT

Boxalcím

### Special Forces

Az új speciális kommandós kaszt – Kínát leszámítva – lézercélzós automata fegyverrel (amcsiknál M4A1) és C4-gyel van felszerelve. Ez utóbbi meglehetősen univerzális: rá lehet dobni egy dzsipre, helire tudjuk tapasztani, majd felszállás után robbantani, vagy csak simán gyalogság ellen bevetni. Fő funkciója hidak és commanderberendezések elpusztítása, ez jól tesz a pontgyűjtésnek is.



### Sniper

Mindössze egy nem túl nagy tüzerjű, viszont relatíve igen jó tűzgyorsaságú mesterlövész mardályt cipel magával, meg némi gránátot, ha váratlan látogatók érkeznének. A hatékonysága szerencsére hagy némi kívánnivalót maga után, de azért elég kellemetlen tud lenni. Valószínűleg el akarták kerülni, hogy mindenki mesterlövész legyen, mert eleve a pályák mérete is igencsak erre csábít.



### Assault

A hagyományos katona, amerikaiaknál ez a tengerészgyalogos. Egy egész korrekt géppuska van nála, amely gránátvetővel is rendelkezik, utóbbi a hatótávolság-növekedés miatt azért használhatóbb a kézzel dobható társánál. A kiegészítőként kapott füstgránáttal hatékonyan kezelhető a nem várt ellenséges tankok érkezésének nehéz pillanata (senki nem lát semmit).



### Support

Egy állványal is megáldott nehéz géppuskát cipel, amelynek stabilitása hasalva a legjobb, álló helyzetből nem közvetlen közelre inkább csak könnyű járművek ellen hatékony. Ha a commander utánpótlásomagja messze, tőle lehet löszert kérni, mert ugye a pályán kihelyezett ládák megszűntek. Érdemes is osztogatni, mert itt is pontot kapunk társaink támogatásáért.



## MESTERLÖVÉS AZ ÉGBEN

SZOKATLANUL MAGAS ÉPÍTMÉNYEK – EGÉSZ JÓ FRAMRATE-TEL

Aki régi motoros az FPS-ekben, az már megszokhatta, hogy az FPS (igen, az a másik ☺) mindig kevés. A főként nyílt terepek esetén elének táruló sok poligonról beálló FrameRate a Battlefield esetében ugyan izzasztja a videokártyát, de összességében azért stabil képet mutat. Merthogy nemcsak a tereptárgyak csökkentését nem sugallják a pályák, de egyenesen tobzódnak a különböző objektumok – a habot a tortán pedig azok a daruk képezik, amelyekre vagy egy percig mászunk felfelé (!), és lenézve szinte tériszonya lesz az embernek, belátja a pálya kismillió építményét és járművét mindenestül, mégsem áll meg (túlzottan J) a gép. Igazi élmény a mindent belátó magaslatról orvlő-vészkedni, egyetlen baja talán csak az, hogy túlon túl szembeötöl.



is igen durván jól néz ki, madárraj száll fel a bokrokból, ha elmegyünk mellette, gyönyörűen veti a hullámokat a motorcsónak az egyébként is meglepően szép vízben, az erdő mellett elrepülve pedig élethűbb a hatás, mint a BF Vietnam esetében. Problémám egyedül a mesterséges létesítmények megjelenítésével kapcsolatban van, amelyek az előző részekhez hasonlóan elég sterilek lettek – kevés a mellékes tárgy, és úgy általában is nem él az egész, nincs például egy koszfolt sem, a Source alatti stuffok ezen a téren jobbakk. A helyzet azonban nem annyira vészes, ráadásul a BF2-ben kivételesen ennek megvan azért a mértje is...

### Amikor a kevesebb tényleg több

Pályából nincs már az a dömping, ami anno az 1942-t jellemezte, ami helyes felismerés a fejlesztők részéről. Az online játékosok úgysem használják ki ezeket, és bár a BF-közösségre szerencsére mindig sokkal inkább jellemző volt a változatosság kedvelése, mint egyéb FPS-es műfajokban, azért itt is hamar kialakul az a pár bejáratot hadszíntér, amelyeket gyakran vizionálunk. A fejlesztők ezt kihasználva a pályák részletességére tudtak koncentrálni, és meg kell mondani, elég jó munkát végeztek. Nincsenek ismétlődő helyzetek, és a felépítésük is épp elég aszimmetrikus ahhoz, hogy reálisnak

hasson az adott terep. Szigetvilágra kiépült bázis, olajfinomítók, kínai síkatorok, a tucatnyi mapban van minden, ami csak kellhet.

Repülőgépek számára egyébként most sem túl nagy a térkép (fél perc alatt lerepül róla), de legalább már nem akarnak minket azonnal lelőni, amint kirepülünk a bejárható terület fölé.

És itt jön a BF2 igazi ütőkártyája, ami megmagyarázza az építmények nem eltűzött részletességét: bizony igencsak magas objektumok is találhatóak a játékokban (lásd keretes írást is), és nem is kis számban! Ez azért egyáltalán nem volt jellemző az eddigi FPS-ekre, hiszen ezekre felmászva, és gyakorlatilag farkasszemet nézve

a játék összes poligonjával, a legerősebb videokártya is be szokta adni a kulcsot. De nem a BF2-ben! A fiúk a távoli tárgyak részletességvesztésével operáltak, mégpedig olyan hatásfokkal, hogy simán átrepülhetünk ezekkel egy kismillió poligonból álló vízerőmű nyílásán a vadászgépünkkel, a képrfrissítés sebességéből nemigen veszítünk. Annak ellenére sem, hogy a jó pár segédépület mellett kábé 20 játékos, fél tucat jármű és a ránk kilőtt rakéták, valamint vagy három, igen magas és szemmel láthatóan temérdek alkatrészéből álló daru is van a képernyőn. És még e mellett tudjon figyelni az ember a játékra ☺...

A részletességbeli problémát az objektumok száma egyébként is

### Engineer

Kézifegyvere nem túl erős (amerikaiaknál egy sörétes puská), a lerakható akná pedig már a BF Vietnamban sem jöttek be, legalábbis jóval kevésbé hasznosak, mint amennyire egy adag C4 lenne. Mindezt azonban kárpótolja, hogy gyakorlatilag bármit megszerel: járművek, hidak, parancsnoki létesítmények javítását is jár pont, és erre általában bőven van is lehetősége.



### Medic

Speciális képességekkel nem rendelkező, de azért elég jó fegyverrel rendelkezik. Valójában ő egy mozgó gyógyszeres láda: az elsősegélycsomagot kézbe véve minden környéken állót folyamatosan gyógyít. Nem túl reális, de azért elég tréfás, hogy a defibrillátorral még támadni is lehet. Gyógyításért és feltámasztásért jár neki pont.



### Anti Tank

Néhány akna és az elmaradhatatlan pisztoly és kés mellett egy egész korrekt géppisztoly az alapfelszereltsége – nem túl távoli ellenfelekre tökéletes. Messzebbre nem is kellhet, van ugyanis pár tankelhárító rakétája, melyek már a BF Vietnamban bebizonyították, hogy nemcsak járművek, hanem gyalogság leküzdésére is igen hatékonyak, légi célpontokat leszámítva gyakorlatilag mindent megesznek.



### Commander

Ő az, akiből legfeljebb egy lehet egy oldalon, és fizikailag nem jelenik meg a hadszíntéren, pontosabban minden használható képességéhez tartozik egy tárgy (ilyen pl. a radar), melyek felrobbantott állapotban gátolják az adott képességet. Leghatásosabb támadási lehetősége egy terület tűzérési támogatás alá vonása, ami brutálisabb pusztítást visz véghez, mint egy elszabadult tankosztag.





kárpótolja. Fedezékben nincs hiány, gyakorlatilag bármerre mehetünk, épületek, ajtók tömege és jó pár tűzlétra vár majd ránk, ahogy a valós életben is, itt bizony végképp nincs értelme a CS-ből megismert „2 vagy 3 útvonalas map” fogalmának.

Az épületek környékén pedig egészséges arányban elhelyezett géppuska- és légvédelmi állások pótolják a löszert és elsősegélycsomagot rejtő ládák hiányát, és ettől valóban reálisabb lett a környezet.

## A híd biztos irtva...

A pályákon fellelhető hidakat kivétel nélkül el lehet pusztítani, ami hatalmas taktikai előny, főleg, ha kevés a légi jármű a mapon... Be lehet védeni sokkal hatékonyabban az útvonalakat, az ellenfél meglepődése alatt újraszervezhető a csapat, vagy ellenkezőleg, akár az ellenfél beszorítására is használható. Mindez persze feltételez némi szervezettséget, illetve azt, hogy valaki minden pillanatban átlássa az épp kialakult helyzetet. Na de erre van az új commander! Posztjára a játék elején lehet jelentkezni, több érdeklődő esetén a legmagasabb rangú lesz a vezér. Az EA ugyanis

a Battlefield 2-es hozzáférésünk alapján vezet egy igen részletes statisztikát, ahol – mondanom sem kell – a pontrendszer van előtérben, és ez alapján oszt előléptetéseket a játékosok számára. Belegondolva, ez azért egy elég jó ötlet a támogató osztályok csapatjára ösztönzésére!

A játékosok a commandert egyébként leszavazhatják menet közben, de az ezzel járó ideiglenes anarchia nem valószínű, hogy javít majd a helyzetükön. A parancsnok haszna mindenestre majd a későbbi gyakorlatban eldől, hogy valóban lesz-e értelme, az igazából a játékos közösségen múlik: warokon valószínűleg lesz, public szervereken meg egyébként is csak vágóhíd-fun szokott lenni, ez minden FPS-játéka általánosságban igaz ☺. A commander az az ember, aki igazán átlátja a hadszínteret, és parancsokat osztogathat az osztagparancsnokoknak, hogy merre menjenek, illetve hogy merről kell nem várt ellenséges aktivitásra számítani. Segítségképpen kiküldhet bárhova felderítő egységet, amely azonnal megmutatja az összes játékos számára az esetleges ellenséges pozíciókat (azért kényelmesebb, mint a mikrofonba kiabálni, hogy „a bal felső csücsökből jön kettő”), vagy utánpótlást dobhat le, amely kombinált löszeres és elsősegélyládaként funkcionál a közelben állókra



Az „ideális” mesterlövész-pozíció: nem látok senkit, de engem biztos mindenki észrevett...



Az épülő gát madártávlatból

– feltéve, hogy az ellenfél nem semmisíti meg időben, például akár még földet érés közben. A parancsnok közvetlenül beszélgethet a beépített és a CS-nél sokkal jobb (stabilabb) hangminőségű Voice-Over-IP-n keresztül az osztagparancsnokokkal. De mik is azok az osztagok? A szerveren jelenlévő akár 64 játékos túl sok ahhoz, hogy egyben vezethető legyen, ezért kisebb alegységekre oszlanak, és mindegyiknek van egy választható vezetője. A „közlegények” mindenkor látják társaik és vezetőjük pozícióját, valamint a commander által számukra kirendelt csapásirányt. Bonyolultnak hangzik, de a valóságban pofonegyszerű és jól áttekinthető – aztán hogy mennyire követik ezt majd a játékosok, az ügyis egyéni döntésükön múlik itt is. A parancsnok természetesen nemcsak szervezkedni és informálni, hanem támadni is tud, a tüzérségi támogatás szépségét mindenki hamar meg fogja ismerni: a kijelölt célterületen a túlélési esély erősen

konvergál a nullához, az ágyúk sortűzének hangja hátrorzogató (különösen túl közelről megtapasztalva J). Ha más nem is, de ez biztosan szimpatikusá teszi majd a parancsnoki széket a legelvadultabb, csapatjátékra egyébként teljesen képtelen játékos számára is, még ha a pozíció felelősségi köre miatt ez egyébként nem is túl szerencsés. A commander tehát eléggé ütőké-

mellett tudtak figyelni az olyan apró finomságokra, mint arra, hogy az ejtőernyős sokkal gyorsabban esik, az irányíthatósága erősen korlátozott (előrefelé zuhan, ami jobbra-balra némileg korrigálható), és kell egy kis idő, mire kinyílik az ernyő, ami megszünteti az épületekről ugrásokat: örülünk, ha a daru tetejéről lelépve jó reflexek birtokában még időben kinyílik...

sebzés szempontjából nem is túl reális – elvégre az arcade stílus azért maradt, a bevált recepten a rajongótábor megőrzése érdekében már nem nagyon lehet változtatni egy jó pár kiegészítőt megélt játék harmadik része esetében. A járművekkel történő harc ennek ellenére itt egész realista hangulatú tud lenni, ugyanakkor megmaradt az a jól bevált tréfás „battlefieldes filling”, ami például a dzsipekkel elkövethető kamikázemódszerekből adódik. Hogy jobb-e a BF2 minden eddiginél a saját stílusában? Természetesen jobb, ha nem is számottevően, és bár a commander módot leszámítva nincs benne igazi innováció, jobban belegondolva egyrészt ez is épp elég, másrészt egy ilyen összetett és monumentális alkotáshoz már túl sokat nem is lehetne hozzátenni.

**Kecske**

**”A pályákon fellelhető hidakat is el lehet pusztítani, ami új taktikai távlatokat nyit.”**

pes, de van egy igen nagy hátránya: minden képességét a térképen elhelyezett kapcsolódó tereptárgyak biztosítják, amelyek megrogálása esetén problémák adódhatnak, ha nem javítja meg valaki őket időben...

**Csendes győzelem**

Hogy mi teszi vonzóvá a BF2-t? A kidolgozottsága, a mérete, hogy ezek

Egy másik ilyen hangulatfokozó, hogy ha eltálnak, vagy akár csak a közeli körben robban valami, elhomályosul minden, a fülünk sípol, azaz nem igazán éri itt már meg a légitámadást egy tank tövében állva bevárni, hogy majd az jó fedezetet nyújt, mint néhol az eddigi részekben. A fegyverek karakterisztikája érezhetően eltérő, még ha a végeredmény

**BATTLEFIELD 2-T MINDENKINEK!**

TALÁN MÉG HŰTŐGÉPEKRE IS MEGJELENIK

A Digitál Illusions nem tételekedett, biztosra megy: a Battlefield 2 a PC-s változat mellett megjelenik a Microsoft szívének kedves Xbox-ra, a nem sokára debütáló, és szívének épp még kedvesebb Xbox360-ra, de nem marad ki a konkurencia PS2-je, sőt, aki PSP-tulajdonos, annak sem kell nélkülölnie, ha egy jó kis száúdi bevetésről van szó. A Sony termékeivel játékos persze nagy valószínűséggel nem lehetnek kompatibilisek a PC-s változattal, így velük nem játszhatunk együtt, az azonban egyáltalán nem biztos, hogy ez az Xboxokra is igaz! Ha sikerülne megvalósítani a kompatibilitást, és úgy igazítani a javítások kiadását, hogy ez úgy is maradjon, bizony hamar leeshetne a legtöbb játékost számláló online FPS képzeletbeli koronája a Counter-Strike-ről.



Most mi bajotok? Első parkolásnak szerintem nem is rossz...

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

- ↑ Egyszerre 64 játékos járművekkel egy online FPS-ben!
- ↓ A fizikai modell egy paraszthajszálynit azért lehetne jobb
- ↑ Újszerű csapatszervezési lehetőségek
- ↓ Az „urbánus” környezet néhol elég steril

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

**Kecske VÉGSZAVA**



Vannak hiányosságai, már hogyné lennének. Az azonban biztos, hogy a stílus összes eddigi résztvevőjét felülmúlja, és ez jó időre több mint elegendő lesz.

**93%**

**ÉS A TÖBBI**

Counter-Strike Source	94%
Battlefield Vietnam	89%
Call of Duty	90%



# PARIAH

Mit tegyünk akkor, ha egy kellemetlen véletlen folytán elkapunk egy csúnya, gonosz vírust? Biztos, hogy az a megfelelő gyógymód, ha ezért jól lelövük az embert? Célravezető lehet megölni a vírusgazdát is, aki nem mellesleg egy csinos ifjú hölgy? Sőt, ha már itt tartunk: érdemes a vírus legyőzése végett egy egész bolygót elpusztítani?

**A** Digital Extremes legújabb üdvöskéje, a *Pariah* ilyen és ehhez hasonló magas gondolatokat boncolgat, mi pedig a következő oldalakon megnézzük, hogy mit sikerült az UT2004 alkotóinak szabadidejükben összekalapálni...

A távoli (vagy talán közeli?) jövőben játszódó történetben Dr. Jack Masont, egy, a munkájába picit már belefásult dokit alakítunk, akinek aktuális feladata, hogy egy Karina nevű ifjú hölgyet kivizsgálásra egy speciális elkülönítőbe kísérjen. A dolog szépséghibája, hogy a hölgy valójában egy veszélyes vírus hordozója, a célállomás pedig nem más, mint egy hatalmas börtön, egy távoli kietlen bolygón (amelynek mellesleg Föld a neve). A leszállás előtt pár pillanattal a doki siklóját támadás éri, aminek egyenes következménye, hogy a landolást fejfelé, leginkább darabokban hajtják végre. Miután hősrünk magához tér, kiderül hogy Karina is kiszabadult,

sőt hamarosan már Mason doktort is „boldog” vírushordozóként tarthatjuk számon. A katonaság „nem látván más módot” a vírus terjedésének elkerülésére, a bolygó teljes elpusztítása mellett dönt – doktorunknak és újdonsült barátnőjének pedig ezek után már csak 16 órája maradt arra, hogy valahogy elmeneküljenek a „földi pokolból”. Ahogy az ilyenkor már lenni szokott, a háttérben természetesen azért csúnya dolgok történnek, hiszen kezdetben nem tudjuk, hogy ki és miért lőtt a siklóra, miért nem akarták kimenteni hősrünket a roncsok közül, és egyáltalán, miért vadászik ránk mindenki, aki csak él és mozog. Szép lassan aztán persze kiderülnek a turpisságok, és idővel – ezzel gondolom nem árulok el nagy titkot – irgum-burgum lesz mindazoknak, akik Mason doktossal így kibabráltak.

### Unreal + Havoc – elméletben ötös

A *Pariah*-ban szeretett Földünk nem

A szemeidből látom, hogy te is játszottál tegnap egész éjjel...



### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** FPS  
**KIADÓ** HIP Interactive  
**KÖRNYEZET** Közeli jövő  
**FEJLESZTŐK** Digital Extremes  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA** Unreal Tournament

GYORSLINK >> 896

**JAVÍTÁS** a CD/DVD-n  
**TIPPEK** a 105. oldalon



# AH



különösebben színes és vidám hely, sokkal inkább egy szürkés-barnás árnyalatú, utópisztikus hangulatú, meglehetősen nyomasztó vidéknek képzeljétek el. Vannak persze fák meg vidáman csobogó patakok, de piknikezni valahogy mégse lenne itt kedvem. A meglepítésről elméletileg az Unreal motor egy erősen továbbfejlesztett verziója gondoskodik, a gyakorlatban viszont az újítások kimerülnek egy-két eddig kevésbé látott effekt felvonultatásában. Néhány jópofa robbanás, lehulló falevelek, homokvihar és képelmosó technika, ennyi. Ez persze önmagában még nem is lenne gond, hiszen az Unreal motor akár továbbfejlesztés nélkül is csodákra lenne képes, de valahogy ez itt számomra nem igazán jött át. Nem mintha a játék csúnya lenne (sőt, helyenként kifejezetten szép), de az egész valahogy mégis néha elnagyoltnak és – igen, kimondom – picit unalmasnak tűnt. A külső helyszínek

sokszor túlságosan szögletesnek hatnak, még akkor is, ha rengeteg szorgalmasan lengedező fűcsomóval és ágas-bogas fával találkozni úton-útfélen. Ezt ellensúlyozandó az épületekben található néhány gyönyörűen



Rossz fiú voltál, nyújtsd csak ide a kezed!

lekerekített korlátot, konzolt vagy ajtót (sőt a későbbiekben még cső alakú folyosókon is rohangálhatunk), az összkép azonban számomra ezek ellenére sem változott sokat. Tovább erősítendő az „unalmas” hatást, a belső terek nagy része értelmetlenül tágas, berendezési tárgyából nagyon kevés van, ládából viszont annál több. Liftből, rámpából és lépcsőből Dunát lehetne rekeszteni, és így gyakran éreztem úgy, hogy az épületek inkább a játékosnak tervezett labirintusok, mintsem valódi értelmes céllal felruházott helyek, amelyekbe most éppen be kell hatolnunk.

a magas nyomású csővezetékek pedig kilyukadhatnak vagy felrobbanhatnak; ha ügyesek vagyunk, átrendezhetjük a tájat. Túl nagy jelentősége persze nincs a dolognak, de azért jópofa, hogy sikerül a falból előcsalogni a vasszerkezetet. A másik fontos elem, hogy a fizikáról a HL2-ben brillírozó Havoc motor gondoskodik, azaz a tárgyak meglehetősen valóságúhően viselkednek az őket érő hatásokra. Pontosabban csak viselkednének, mivel néhány széken és hordón kívül alig akad mozdítható dolog, ami felborulhatna vagy elgurulhatna. Ellenfelekből sincs túl

## A rakétatámadás után a landolást fejfelé, leginkább darabokban hajtják végre...

Legtöbbször csak egy helyes irány létezik, és amíg ez a belső terekben még nem is gond, odakint már zavaró, hogy terelgetik az embert. A tereptárgyak közül sok csak dísznek van ott, a sziklákba könnyű beakadni, és általában a kézenfekvőnek tűnő helyekre se tudunk felugrálni. Ezeket a hiányosságokat is megpróbálták ellensúlyozni a fejlesztők, és így – mértékkel ugyan, de – romba dönthetjük környezetünket. Az őrtornyok egy részét rendszeren leamortizálhatjuk, a tartóoszlopokból például darabokat szakítanak ki a lövedékek,

sokféle, viszont akik szembe jönnek, azok kétségtelenül szépen és aprólékosan lettek kidolgozva. A program ugyan számon tartja, hogy hol találjuk el őket, de a valóságban sajnos meglehetősen egysíkúan képesek csak meghalni (az egyetlen különleges effekt, hogy a fejükről le tudjuk robbantani a maszkot – viszont halálukat követően szépen érvényesül rajtuk a ragdolos hatás). Ahogy azt már írtam, a sebességgel senkinek nem lesz gondja, tényleg pörög minden, ahogy kell, inkább a játék dinamikájára szeretnék egy



Gyönyörű ez a robbanás... de vajon mitől lila?



## PÁLYASZERKESZTŐ(K)

Kezdőknek és haladóknak

A Pariah fejlesztői igen nagylelkűen nem is egy, hanem rögtön két komplett pályaszerkesztő csomagot mellékeltek a játékhoz. Az első valójában csak egy editor, amellyel már meglévő pályákat módosíthatunk, viszont nagyon előzékenyen egy olyan grafikus felületet kapunk hozzá, amellyel szó szerint gyerekjáték új világokat létrehozni. Első nekifutásra a SimCity jutott az eszembe róla, hiszen egy-két kattintással a síkságból dombot, a hegyekből pedig folyómedret gyárthatunk. A tereptárgyakat egyszerűen elhelyezzük a nekünk tetsző helyeken, beállítjuk a fényviszonyokat, napszakot, vagy éppen azt, amit fontosnak érzünk, és már készen is vagyunk. Az egyetlen szépséghiba, hogy itt csak a már meglévő épületekkel variálhatunk, szemben a másik programmal, ahol egy hagyományos, 3D-s pályaszerkesztőn keresztül lényegében mindent újra tudunk teremteni. Az előbbi szerkesztővel 10 perc alatt is felforgathatjuk a világot, az utóbbival egy picit azért több időre lesz szükségünk, mire valami igazán jót alkotunk. Az elkészített pályákat aztán neten keresztül könnyen lehet cseberberélni, és már mehet is a „háztáji deathmatch” ☺!



picit kitérni. Megítélésem szerint az FPS-ek között két irányvonal létezik; az egyik a gyors, UT-s stílus, a másik a megfontoltabb Doom3-módi. Ki az egyiket, ki a másikat kedveli, a Pariah mindenesetre a Doom-vonalat követi, így aztán bár a megjelenítés gyors, sokszor mégis olyan érzésem volt, mintha hősünk csak döcögne. Megítélés kérdése, hogy ez kinek mennyire tetszik, én mindenesetre nem élveztem annyira...

## hollywoodi „B” művi

A feladat tehát túlélni a börtönbolygó óreinek, illetve lakóinak támadását, miközben persze ki kellene derítenünk, hogy mi is történik valójában, miért lő ránk mindenki, illetve – végső soron – hogy tudnánk megpatnítani erről a barátságtalan helyről. 18 pályán kell keresztülverekednünk magunkat, ez a gyakorlatban kábé 8–10 órányi játékidőt jelent. A pályák között mozíthatunk, és ez akár még jó is lehetne, a gond csak az, hogy hiába a reménykeltő kezdet és a hollywoodi történetírók, az egész eseménysor sajnos borzasztó érdektelen és unalmas. Klisészerű helyszínek, jellegtelen párbeszéd és semleges karakterek. Külön bosszantó, hogy bár az animok saját motorral készültek, a konzolverziók kedvéért lebutították őket alacsonyabb felbontásúra, így az egész nagyon kiábrándítóan fest. Klasszikus FPS-ről lévén szó, lé-

## DEATHMATCH MACKÓKKAL

Avagy milyen lenne, ha a medvék löni tudnának

A Pariah nem titkoltan az egyjátékos élményre épít, de minthogy a Digital Extremes fejlesztői igen komoly többjátékos tapasztalatokkal bírnak, kézenfekvő volt, hogy a progi kap egy meghatározó multis részt is. A választható játékmódok között megtalálhatjuk a szokásos Deathmatch, Team Deathmatch és CTF-es pályákat, illetve felfedezhetünk Front Line Assault és Siege névre hallgató variánsokat is. Az FLA egy területfoglalás játék, a Siege pedig nevéből adódóan is egy ostromról, illetve annak visszaveréséről szól – igen, jól gondoljátok, előbbi az Onslaught, utóbbi pedig az Assault mód picit átalakított, butított verziója. Összesen kábé 15 pálya közül választhatunk játszóteret magunknak, igaz, néhány ezek közül csak bizonyos játékmódokban érhető el – szerencsére ott a pályaszerkesztő, amellyel

számtalan új küzdőteret gyárthatunk magunknak.

A parti indulása előtt fegyvert kell választanunk, ezúttal ugyanis menet közben nincs lehetőségünk másik puska átnyergelni. Összesen két mardály lehet nálunk, így a tucatnyi felsorolt kombináció egyikéből kell a nekünk tetszőt kiemelni. Plazma + távcöves puska, gránátvető + géppisztoly – kinek melyik szimpatikusabb. Lőszeres ládákat elszórva találhatunk a pályákon, a legyőzött ellenfelekből azonban ezúttal nem fegyverek, hanem upgrade pontok és némi lőszer hullik. Ilyenformán power upok helyett a fegyverünket tuningolhatjuk, ami egyfelől jópofa ötlet, másfelől viszont még szürkébbé teszi az amúgy sem kimagasló játékélményt. A sebességgel itt sem volt semmi gondom, a program jól fut, nem akad semmi, mégis az egész borzasztó

nehézkedik tőnt, hiányzott belőle a tűz és a dinamika. Ahogy azt már korábban is írtam, emberünk kicsit mackósan mozog, akárcsak ellenfeleink, ezért a tűzpárhajók se igazán alkalmasak komoly mennyiségű adrenalin termelésére. Ehhez hozzájön még a fegyverek meglehetősen visszafogott hatékonysága, illetve a célzás nehézsége – kézenfekvő, hogy egy idő után mindenki rakétával és gránátokkal fog lövöldözni, ami magában még rendben is lenne, de mivel nem lehet menet közben fegyvert váltani, a legtöbb eszköz olyan, mintha ott sem lenne. Pozitívum viszont, hogy a főjátékban felvonultatott járművek mellé kapunk még kettőt, így például kipróbálhatunk egy lebegő siklót is (hú, vajon hol is láttam már ilyet...?). A többjátékos partikat egyébként botokkal is játszhatjuk, ráadásul érdekes módon ezek a botok sokkal értelme-

sebbnek tűntek, mint azok, akiket az egyjátékos részben kellett hűvöstre tennünk. Esetenként kettes csapatokban mozogtak, egymást fedezve, önállóan kerestek taktikai célokat, és eközben néha még arra is futotta az idejükből, hogy nekem segítsenek. Amiért sajnós mindezt ilyen jól ki tudtam tapasztalni, az lényegében annak köszönhető, hogy multis élményeim nagy részét kénytelen voltam velük átélni. Többször, a legkülönbözőbb időpontokban (reggel, este, éjszaka, délután) belépve a hivatalos netes szerverekre a legnagyobb DM-parti, amelyet sikerült összehoznom egy 8 fős meccs volt – ebből is ötven botok voltak. Az esetek 90 százalékában rajtam kívül senki sem volt online, és bár a későbbiekben ez még változhat, egyelőre nem úgy fest, hogy az FPS-társadalom oszlopos tagjai a Pariah-t szemelték volna ki új kedvencüknek.



CTF egy száguldó vonaton



Fogd a zászlót és fuss



Éh, ezt már benézted



Ne szaladj már el, Stockton!

nyegében itt is megtalálhatók a jól megszokott fegyverek: géppilu, sörétes puska, plazmapuska, gránátvető, távcöves puska stb. Ami egy kicsit érdekesebbé teszi a dolgot, hogy a pályákon elszórva itt-ott fegyverekhez való upgrade-eket találhatunk, amelyeket aztán tetszőlegesen pakolhatunk bármelyik kedvencünkre. Minden halálosztóra három fejlesztés ugorhat fel, így gyorsabb töltési időt, pontosabb célzást, vagy például a távcöves puska esetében akár infralátást is elérhetünk. Az egyik legjobban használható upgrade a gránátvetőre szerelhető időzítő, amely a kilőtt skulót gombnyomásra robbantja fel. Jópofa ötlet, már a *Duke Nukem*ben is szerettem használni ezt a megoldást. Az életerőnk is érdekesen kezeli a progi: adott négy egyforma szegmens, ezek közül mindig csak az egyikből sérülünk. Amennyiben az adott szakaszban lévő életünk nem fogy el teljesen, és egy darabig nem lőnek, úgy ez a mező egy idő múlva magától visszagyógyul. Ha azonban többet sérülünk, úgy az elfogyasztott részt már az útközben begyűjthető gyógyító cuccal kell pótolnunk. Menet közben amúgy nem lehet menteni, ismét feltűnt hát kedvencem, az ostoba save point rendszer – egyre egyértelműbb, hogy az összes PC-s progi, amelyik ezt a rendszert használja, valójában csak a saját gyengeségét és rövidségét

próbálja ily módon ellensúlyozni. Ezúttal is pontosan ez a helyzet, azzal megspékelve, hogy az időtlenül elhelyezett mentési pontok miatt néha nagyon messziről kell újracsinálni a már elsőre is unalmas részeket, sőt előfordul, hogy a rosszul mentett helyzet miatt egy szép nagy halállal indulunk, hiszen fél centi életerőnk egy mentés előtt kilőtt rakéta egyből (minden betöltésnél) leszedi. Ilyenkor jön a restart level. Olyan jó ez a megoldás, kedves programozó bácsik, biztos sokat tetszettek ezen dolgozni, hiszen még soha, de soha ehhez hasonló probléma nem fordult elő ilyen játékokban...

### Jó sereg a bot-sereg?

Akárcsak a grafika esetében, az MI-modellt is az *Unreal*től kölcsönözték a fejlesztők. Elméletileg ezt is továbbfejlesztették, de számomra speciel sokkal ostobábbnak tűntek az ellenfelek, mint az *UT* botjai. Igaz, ott magukban harcoltak, itt meg elméletileg csapatban gondolkodnak, de bár ne tennék. A taktika általában kimerül a „rád rontok és lövöldözök”, illetve a „fedezék mögé szaladok, és onnan lövöldözök” különböző variációiban, de ha elég türelmesen várakozunk, előbb-utóbb a „leggyávább” ellenfél is kinyargal a fedezéke mögül, könnyű célpontot nyújtva. Tovább fokozva az

**Te figy, inkább beszéljünk meg ezt a dolgot ☺...**



Vízben áll az egész bázis





Ezt nevezik „ágyúgolyóval kezébe” effektusnak...

izgalmat, ha valakit kivadászol a fedezéke mögül, akkor nem egész 3 másodpercen belül ott lesz az egyik haverja, aki ugyanott fogja kidugni a fejét, mint lelőtt társa (easy kill). Az nem meglepő, hogy az események szkripteltek, de ezt általában ügyesen lehet titkolni – ezúttal ez kevésbé sikerült (érdekes módon múltiban okosabbak a botok, de erről majd

A játékményt mindenképpen színesíti, hogy – a HALO-hoz hasonlóan – esetenként járműbe pattanhatunk. Létezik egy kétszemélyes négykerekes és egy szólózáshoz használatos háromkerekes szerkezet. Előfordul, hogy előbbiben csak a fegyvereket használhatjuk, utóbbival azonban kedvünkre garázdálkodhatunk. A kezelése ugyan nem túl egyszerű, és

## Az épületek inkább a játékosnak tervezett labirintusok, mintsem valódi értelmes céllal felruházott helyek.

később). A butaságot azzal ellensúlyozza a játék, hogy a relatíve szürkés (narancsos, ködös, mindegy, a lényeg, hogy jellegtelen) tájba olyannyira beleolvadnak ellenfeleink, hogy többnyire a fél tárat ránk űrítik, mire egyáltalán észrevesszük, hogy honnan is lőnek. Ennek ellenére nem okoz különösebb fejfájást ellenlábasaink legyőzése, még akkor sem, ha amúgy egy-egy emberbe nagyon sokat kell lőni a kívánt hatás elérésének érdekében. Egyszerűen azért számíthatok meglepetésekre, de összességében inkább azzal operáltak a fejlesztők, hogy olyankor zúdítanak komoly ellenállást a nyakunkba, amikor igazából fedezék sincs a közelben.

bár idővel hozzá lehet azért szokni, a célzás még hosszú órák után is elég nehézkesnek tűnt (nem a rakétákkal volt gondom, azok maguktól célra tartanak). Az igazi probléma azonban itt is az, mint amikor jármű nélkül szaladgálunk a pusztában, vagyis korlátozott a mozgásterünk, nem tudunk szabadon bókászni, sok helyre nem tudunk felugratni, így legfeljebb annyi jelentősége van az autókázásnak, hogy egyik helyszínről átutazzunk a másikra.

**A lényeg a részletekben keresendő**  
A játék 2004-es E3-prezentációját látva mindenki egybehangzóan



Na ennyit a sisakodról kispajtás

állította, a Pariah igazi remekmű lesz. Ismerve a Digital Extremes korábbi alkotásait, kritikusok és játékosok egybehangzóan szép jövőt jósoltak a programnak, és bár a végleges verzióknak valóban vannak kellemes pillanatai, úgy gondolom, a Pariah mégsem felelt meg maradéktalanul a vele szemben támasztott elvárásoknak. A felvontatott technikai megoldások nem rosszak, de különösebben nem is izgalmasak. A fejlesztők a Doom3, a FarCry és természetesen az UT látványvilágából próbálták méríteni, nem mindig a legszerencsésebb módon. Játékmenet terén ugyanakkor egyértelműen a HALO által lefektetett irányvonalat próbálták követni, a probléma mindössze az, hogy míg ott mind a körítés, mind pedig a játékmény kiemelkedő minőségű, itt sajnos messze nem ez a helyzet. Ha legalább a sztori rendben lenne, akkor az apróbb technikai vagy egyéb hiányosságok felett könnyebben szemelt hunyna az ember; de sajnos az az igazság, hogy az első egy-két animáción kívül még Karina személye se jelentett különösebb húzóerőt (vonzerőt pedig pláne nem), pedig a Digital Extremesnél láthatóan nagyon szerettek volna egy újabb virtuális idolt világra segíteni.

Hasonlóképpen se ellenfeleink, se a bejárható helyszínek nem nevezhetőek különösebben változatosnak, és sajnos azt kell mondom, a legtöbbünk számára az – igencsak közheles – 528. kommunikációs központ kipucolása önmagában már közel sem jelent akkora élvezetet, mint mondjuk 5 évvel ezelőt. Tudom, nem egyszerű újat kitalálni egy ilyen erős FPS-mezőnyben, de hát pontosan a fenti apróságok miatt tanyázik a HALO és a Half Life 2 még mindig az eladási listák élén, és pontosan ezek hiánya miatt gondolom azt, hogy a Pariah valószínűleg soha nem fog odakerülni...

**Del**

## HARDVER

**MINIMUM**  
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
P4 2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Teljesen tökéletesen futott a gépem, ami nem nagy csoda, hiszen nem túl szép a játék...”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Néhány jópofa, eddig nem látott grafikai effekt
- ▲ Két pályaszerkesztő
- ▲ Nyomokban felfedezhető UT-beütés
- ▼ Klisészerű helyszínek
- ▼ Unalmas történet
- ▼ Nem túl izgalmas játékmenet

GRAFIKA	7	HANGULAT	4
HANGOK	7	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	6

## Del VÉGSZAVA



Se nem túl eredeti, se nem túl izgalmas – sok jobbat láttunk már ennél.

# 74%

**ÉS A TÖBBI**

Half-Life 2	97%
HALO	91%
Unreal 2	87%



Kezünkben a gyógyító kutyúvel

# Ha nagyot nőnél a nyáron...

32 OLDALAS DIGITAL.WORLD MELLÉKLET

DUPLA DVD-VEL

## PC WORLD

www.pcworld.hu

SZAKTÁRSZEMELYSÉGI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 6. SZÁM 2005. JÚNIUS ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉS: 1200 FT

DVD melléklet  
Nézze is! 43 perc PC Studio  
Tévéműsor a DVD-n!

**AJANDEK**

**TELJES VERZIÓ**  
ZARA  
Webstyle 3  
KOMPLETT GRAFIKUS  
WERKZESKESZTŐ  
HUNGÁRIG KÉPVEL

**PRÓBAVERZIÓ**  
ADOBE  
Photoshop CS2  
A PROFI KÉPZŐKÉSZÍTŐ  
LEGÚJABB GENERÁCIÓJA

**PRÓBAVERZIÓ**  
ULEAD  
VideoStudio 9  
AKÁR NAGY FELBONTÁSÚ  
HD-VIDEÓFELVÉTELEKET  
IS VÁRHAT

**Dupla élvezet**

**Világszenzáció: teszteltük az Intel új, kétmagos processzorát!**

**Robbantsunk bankot!**

**Forgassuk pénzünket online!**

**Hűtőevolúció**  
Extrém PC-hűtési ötletek  
Top 10: Hűtőventilátorok

**Mentsük, ami menthető!**  
Szupertípek adataink védelmére

**Saját webszerver**  
Készítsünk otthoni kiszolgálót  
alig 10 perc alatt!



# HARDVER-SZOFTVER KOMOLYABBAN

## 7 SINS

MINDEGY, CSAK LYUK  
LEGYEN RAJTA

Ha úgy gondoltuk, a Manhunt és a hasonzorú durva programok után már nem lehet sokkolni a sokat látott gamereket, akkor nagyon melléfogtunk. A 7 Sins elsőre ártatlan és bájos külleme mögött ugyanis gyomorforgató szexuális jelenetek „lesnek” a könnyed erotikára számító játékosra.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Soft pornó	Digital Jesters
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Egy bűnös város	Monte Cristo Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
The Partners, Medieval Lords	

GYORSLINK &gt;&gt; 1144

TIPPEK a 102. oldalon &gt;&gt;&gt;



Ilyen dízsibe minket is hívhatnának



Itt még nyerő a Don Johnson-style



A játék fejlesztőjéből és a címből sejteni lehetett, hogy némi szexualitást sem nélkülöző, flörtölgetős programmal lesz dolgunk. A Monte Cristo követte el ugyanis a *The Partners* című, a *Sims*ből nagy bátorsággal merítő gammáját, amely ugyan világsiker nem lett, de érdekes színfoltot jelentett, hogy egy ügyvédi irodában dolgozva kell csapni a szelet az ott található hölgyeményeknek. Ami a címet illeti, a *7 Sins*ről, azaz a bibliai hét főbűnről rengeteg dolog beugorhat. Például Morgan Freeman, ahogy a könyvtárban másolja a félelmetes illusztrációkat az Isteni színjátékból a *Hetedik* című thrillerben. A kevélység, fősvénység, bujaság, irigység, torkosság, harag és restség bizony mindenhol felbukkan környezetünkben, s gyakran mi magunk esünk valamelyik vétségbe, de hogy ezek közül mindegyiket sport jelleggel űzze valaki, az meglehetősen ritka, nem melleleg rendkívül visszataszító is egyben. Nos, egy ilyen remek fickót fogunk alakítani a játékban, hogy elnyerjük méltó jutalmunkat – vagy valami hasonlót...

## Mélyről a mélybe

Hősünk egy pénz és kapcsolatok nélküli figura, akiben viszont túlsordul az egoizmus, az exhibicionizmus és az abbéli vágy, hogy kiemelkedjen a szürke tömegből. Ennek megfelelően nem válogat az eszközökben céljának eléréséhez, jelesül ahhoz, hogy az elképzelt metropolis, Apple City elitjébe kerüljön (a név egyébként félreérthetetlen utalás a Big Apple-re, azaz New Yorkra). Az út nem kifejezett cserkészkirándulás, ugyanis lesz itt lopás, hazugság, csábítás, s minden, mi perverz játékos ingere. Hogy aztán lassacskán kiderüljön, egy végtelenségig rohadt, mocskos társaság királyai szeretnének lenni. Mélyről indulunk, s ha lehet, még mélyebbre tartunk. A kampány szokatlan, de azt azért nem lehet kijelenteni, hogy semmi köze a valódi világban tapasztalható dolgokhoz. Ha mindenki felkészült, akkor csapjunk is a közepébe, s lássuk, mit kínál a „hadjárat” hét pályája. A konferanszié szerepét most is átvezető animációk töltik be, amelyekben a játék grafikus motorját használták, így filmszerű élményre ne számít-

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

## FÉRFIAS JÁTÉKOK

Homokozunk

A 7 Sins egyik leghúzóssabb eleme, hogy nemcsak hölgyekkel, de urakkal is közelebbi kapcsolatba kerülhetünk. Az első sokk akkor ér minket, amikor a második küldetésben érkezik egy üzenet, miszerint jó, hogy felvittünk két lányt a bekamerázott lakásunkba, de a tévések szerint most már jöhetne egy fiú is. Szerencsére undorunk nagyobb volt a kíváncsiságunknál, így inkább tettünk egy kört még egy leányzóval, ami már elegendőnek bizonyult a pálya teljesítéséhez. A következőkben aztán nem úsztuk meg, kaja-szexet folytattunk egy kövér disznóval. Így már talán érthető, miért lett 18+ kategóriás a játék.



Nyuszi ül a... kretrecben, de ott is remekül elvan

sunk. Arra viszont kiválóan megfelelnek, hogy tenyérbe mászó modorú karakterünket kellően megutáltassák velünk. Rögtön az elején például megtudjuk, hogy hősünk a város bevételéhez vezető út első lépéseként kénytelen volt tisztességes munkát vállalni, és elszegődött eladónak egy unatkozó, ámde dúsgazdag feleségre pozicionált luxusboltba. Mielőtt alaposabban körülnéznénk a boltban, futólag megállapíthatjuk, hogy alapjában véve nem ez a program fogja forradalmasítani a játékok grafikáját. Nem mintha különösebb gond lenne vele, mert néhány hajmeresztő karakter-egybecsúsaszt leszámítva (nem, most nem azokra az egybecsúsásokra gondoltunk) a látvány azért nem rossz.

### Ösztönlények

A kezelőfelületen rögtön feltűnik három csik, rutinos Sims-tólók ebből egyből vágják, hogy valószínűleg e három igény kielégítése körül forog majd a játékmenet. S csak annyiban tévednek az így okoskodók, hogy a szexuális vágy, az unalom és az ag-

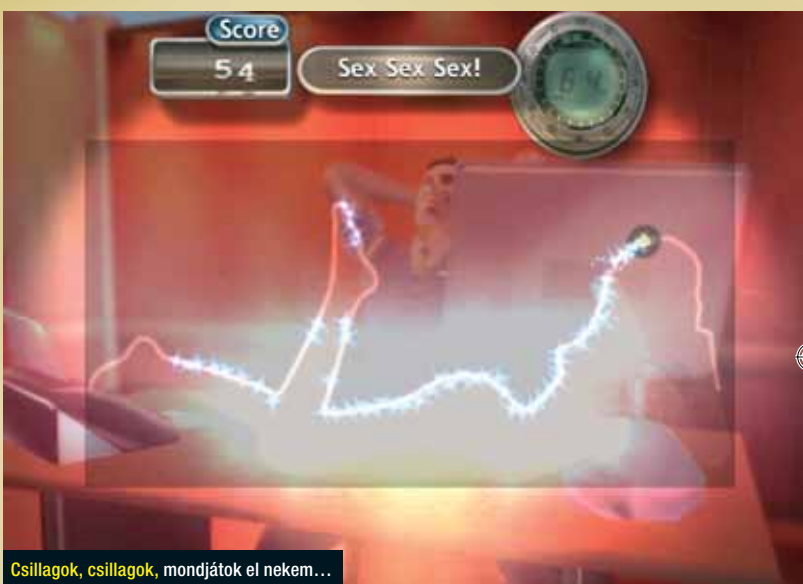
resszió karakterünk cselekedeteinek korlátozó tényezőjeként szerepel, s nem célként. A kommunikáció során e három dolog valamelyik szinte biztosan „hergelődik”, ami nem csoda, hiszen a 7 Sinsben hemzszegnek a szexi, unalmas, illetve idegesítő alakok. Gyakran előfordul, hogy ezekből az érzésekből egyszerre többet is kivált belőlünk egy szereplő. Például képzeljük el a szituációt, amikor egy nehéz-bombázó cicababával találkozunk,

**Lesz itt lopás, hazugság, csábítás, s minden, mi perverz játékos ingere.**

aki csipkemelltartóban tart éppen előadást arról, hogy ő mennyire lenéz minket, mert egy senkik vagyunk, és ő csak Valakikkel szeret ismerkedni. Ugyan ilyenkor elkezd az ember tenyere viszketni, de azért mást is megvakarna, ha lenne rá lehetőség... És ebben a játékban van. Mindenki elcsábítható, befűzhető, megszerezhető. Csak tudni kell a módját, hogy kit mivel lehet levenni a lábáról.



Még mondja valaki, hogy a női cipővásárlás unalmas dolog!



Csillagok, csillagok, mondjátok el nekem...

Az ismerkedési szinteknek fokozatai vannak, a vadidegentől egészen a rajongó imádatig terjed a skála. Nekünk elsősorban az a feladatunk, hogy beszélgetéssel, illetve a megfelelő helyeken egyéb akciók bevetésével lebontsuk a kezdeti ellenállást.

### Kérdezz, felelek!

Beszélgetéseknél a szituációknak megfelelő lehetőségek közül választ-

függ, milyen az érdeklődési köre a „célszemélynek”. Az [F1] billentyűre felhozható ablakban ugyan találunk egy pársoros jellemzést, de a kedvelt témák rovatban eleinte csak kérdőjelek sorakoznak. A kommunikációs géniuszunk feladata lesz, hogy kipuhatolja, milyen területen villantva lehet közelebbi kapcsolatba kerülnünk az adott hölgyvel, úrral. Ha úgy lökjük a rizsát, hogy Hajós András is már térdén csúszva könyörög magánórakért, akkor szépen feltornázhathatjuk az intimitási mutatót. Aminek az lesz az áldásos következménye, hogy egyre bensőségesebb, pikánsabb lehetőségek nyílnak meg előttünk. Például egy fitnessszalonban lődörögve csak akkor ajánlhatjuk fel masszőri képességeinket, ha a hölgyeménnyel már társalogtunk kicsit az (egyébként érdekes módon koedukált) öltözőben, futottunk egymás mellett az edzőteremben, vagy éppen elfogyasztottunk egy italt a lenti bárban, s ezen találkozások alkalmával pozitív impulzusok érték partnerünket. Na ha ez mind stimmel, akkor már a gerincére is rá-



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

7 Sins



8/10

Grafika

7/10

Ugyan semmi extra nincs benne, de ezt a semmit olyan eleganciával és könnyedséggel, nem ritkán pedig komoly erotikus élel tálalják, hogy sok panasz nem érheti a grafikusok csapatát.

Playboy:  
The Mansion



A Playboyban sem voltak rosszak a cicák, sőt... De azért a környezet már inkább egy lepusztult iparváros külterületét idézte. A textúrákat meglehetősen félvállról vették, kár.

7/10

Lehetőségek

5/10

Ebben a tekintetben felemás a mérleg, hiszen a sok apró játék, a pályák változatossága nem okoz csalódást, de maga a „fűzés” egy idő után meglehetősen terhes, vontatott kötelességgé válik.

A program viszonylag sokrétű, de a nagy akarásnak nyögés lett a vége. Az újságszerkesztés, palotánk csinosítása és a csajozás egyike sem érdemel önmagában különösebb figyelmet. Sok szék közül a földre...

9/10

Erotika

6/10

Hát ebben a tekintetben nagyon oda teszi magát a program. A kukucsálás a női fürdőben, az erotikus játékok a masszírozó padon, a kivillanó csipkés fehérnemű mind kellemes perceket okoznak. Egyedül a ruhás szeretekezés furcsa.

A lányok fotózása nagyon ott van a szeren, de néhány alkalom után bizony sokat vesz a varázsából. Az ugyanúgy, ráadásul elég vicces stílusban szexelő hölgyek viszont inkább lehangolják, mint felajazzák az embert.

8/10

Eredetiség

7/10

Ismerkedős, szemétkedős játékot tudunk említeni, de olyat, ami ilyen keményen nyúl a témához, nem nagyon. Persze izlés dolga, hogy mennyire élvezzük, ha egy dagadt pacák ételekkel dobál, miközben kéjesen nyögdecsel.

Tulajdonképpen ezt így, ebben a formában még nem láthattuk máshol, de az alkotóelemek azért mind-mind fellelhetők más játékokban is. Arról nem is beszélve, hogy a hibák, bugok miatt az eredetiség nem sokat javít az összképen.

38/40

Összesen

25/40

vághatunk a kislánynak a masszírozó padon, végül aztán a belső masszázs se maradhat ki a sorból.

### Uralkodj magadon!

De azért nem eszik ilyen forrón a kását! Sok esetben beszélgetőpartnerünk valamiért ellenszenves hősünknek, vagy épp ellenkezőleg, alig bír elférni a nadrágjában már csak annak a látványától is, hogy a béjbi megigazítja a frizuráját. Ezért kénytelenek leszünk valamivel levezetni a felgyülemlett feszít. Ekkor jönnek képe a beépített kisebb játékok,

amelyek teljesítésével csillapíthatjuk vágyainkat, dühünket, unalmunkat. Ha például a főnök locsogása az örületbe kerget, akkor célbavizelő

**”Túrni kell, ahogy egy domina vörösre korbácsolja a hátsónkat.”**

magánszámot rendezhetünk a cserepes növény körül szállodosó legyeket felhasználva – mindezt a luxusboltban, khm. Amennyiben a



A thai masszázs egy különös változata



Fejtetlen tusolásba kezdtünk

mellettünk csacsogó nő dekoltázsá miatt fenyeget a felrobbanás veszélye, akkor mutassunk neki valami érdekeset a távolban, s miközben ő

szünk. Bár ebben gyönyörködni nem lesz időnk, mert minden idegszálunkkal azon leszünk, hogy a lehető leggyorsabban és legpontosabban „letapogassuk” a hölgyet.

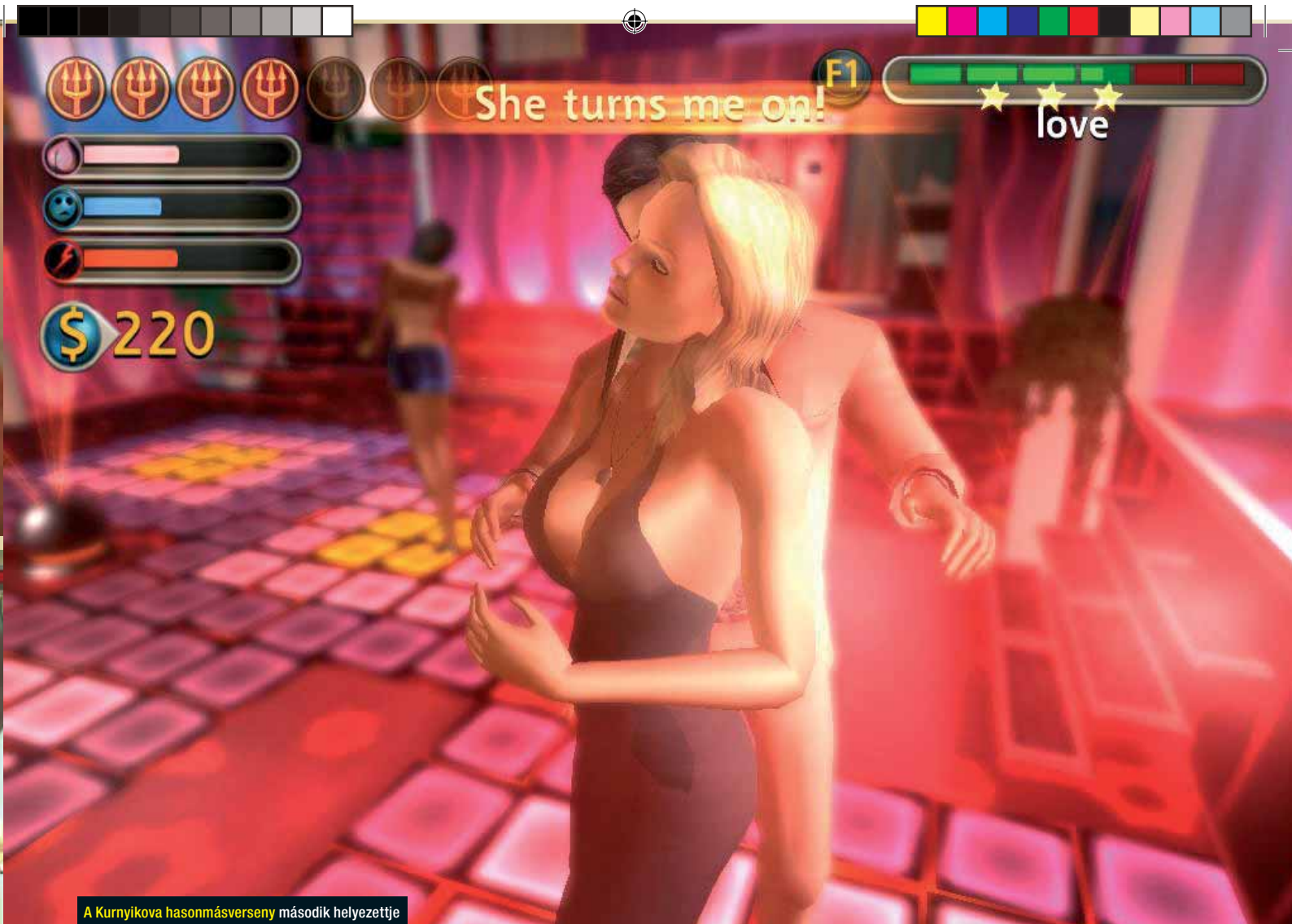
### A hetedik te magad légy

Minthogy a hét főbűnről szól a játék, így nem csodálkozhatunk, hogy hét helyszínen mutathatjuk meg, ki a király. A pályák néhány helyiségből állnak, s általában 6–8 szereplő lödörög. Közülük kell kiválasztanunk a megfelelő delikvenst, s a küldetésnek megfelelően eljárni. Az egyik legrázósabb rész egy exkluzív klubban játszódik, ahová csak különleges emberek nyerhetnek beocsátást. Nekünk az lesz a feladatunk, hogy az álarokban lófráló személyekről kiderítsük, valójában kik ők, s milyen szerepet töltenek be a város életében. A perverz játszósobákban bővelkedő szórakozóhely igazi fertő: szado-mazo cuccosban mázskáló elmebeteggel, ketrecben szexelő nyulakkal, kínzókamrával. Ahhoz, hogy felfedjék nekünk a kiletüket az itt mulatók, bizony durván alá kell merülnünk nekünk is. Túrni kell, ahogy egy domina vörösre korbácsolja a hátsónkat, vagy éppen azt, hogy egy

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



Hereverő heverő



A Kurnyikova hasonmásverseny második helyezettje

## VÉRES VERÉS

Kedvességek a mini-játékokban

A 7 Sins nemcsak a főjátékban szolgál meghökkentő, és néha egészen durva elemekkel, hanem az időről időre felbukkanó kisebb mókáknál is. Szerencsére ezekhez kellően bárgyú és/vagy kedves környezetet teremtettek, így nem annyira zavaró, hogy kismacskákat kell teniszütővel megsuhintanunk, nuncsakuval madarakat kettészelnünk, illetve kalapáccsal kétdimenzióssá tenni az arra sunnyogó csúszómászókat. De az sem valami felemelő látvány, amikor italozás után azért kell csapkodnunk a billentyűzetet, hogy időben elérjük a mosdót, mielőtt róka koma megjelenne a színen. Most már csak az a kérdés, az állatvédők bezúgatják-e a boltokba került példányokat ©.



dagadt pacák azon élvezkedik, hogy különböző ételeket ken ránk. Szintén érdekes morális szempontból pedig nehezen védhető az a küldetés, ahol egy diszkóban kell felszednünk embereket, majd felvinni bekamerázott lakásunkba, hogy a tévénezők is élvezhessék az ott zajló eseményeket. Minél híresebb az elcsábított illető, annál sikeresebb az akció. Mondjuk ez a tévés celebrity-szex nem is olyan földtől elrugaskodott dolog a magyar csatornák kínálatát elnézve. Már el is képzeltem Stohl „Buci” Andrást, amint két és fél centisre dagadt nyaki ütőérrel üvölti a kamerába: „Pokrivtsák Mónika a zuhany alatt vagy Fekete Pákó az ágyban? Fekete Pákó az ágyban vagy Pokrivtsák Mónika a zuhany alatt? Tyűűűű, a kutya mindenit neki!”

## Nincs közös ülés

Multiplayeres lehetőséget nem találunk a 7 Sinsben. Talán nem véletlenül. Elképzelhető, hogy a készítőik is érezték, az már a neccesnél is durvább lenne, ha a neten összegyűlt közönség egymás fenekét paskolná. A játék így is elég durva, bár valami érthetetlen okból az alsóneműk és fürdőruhák már nem kerülnek le a szereplőkről. Egy ennyi extrém dolgot felvonultató programban igazán furcsa, hogy pont ez volt az a határ, amelyet már nem lehetett átlépni. Hatvanas, megereszkedett mellű hölgyeket tömni az rendben van, férfiak hátsójába csípni is oké, de hogy lekerüljön a bugyi, még mit nem! Érdekes próbálkozás a játék, annyi szent. Az ember nehezen tudja eldönteni, meghajljon-e a készítőik bátor hozzáállása előtt, vagy küldje őket melegebb éghajlatra. Ez izlés és hozzáállás kérdése, az viszont már „szakmai” észrevétel, hogy egy idő után ellaposodik a játékmenet. A tizenharmadik lányt már különösebb lelkesedés nélkül hálózunk be, a negyvenedikről meg már nem is beszélve. Ráadásul bizonyos részek meglehetősen vontatottak, előfordul, hogy nagyon sokat kell mászkálnunk, játszaniuk, mire rávethetjük magunkat a prédára, s közben ugyanazokat a köröket kell megfutnunk. Szóval úgy vagyok az értékeléssel, mint a zsúrik általában: nehéz helyzetben. Az itt adott százalék inkább csak tájékoztató jellegű, vérmérséklet és érdeklődés kérdése, hogy

kinek mennyit ér a prog. Egy kukkantást szerintem mindenkinek...

-csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Gond nélkül ment, ráadásul a pályák közötti töltésidő minimális.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Bátor, eredeti ötlet
- ▲ Szex
- ▲ Mini-játékok
- ▼ Néhol átlépi a jó izlés határát
- ▼ Egy idő után kicsit uncsi
- ▼ Nem kerül le a bugyi

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

## -csonti- VÉGSZAVA



Furcsa, durva, de nem kifejezetten bukta munka. Izlések és pofonok...

# 83%

### ÉS A TÖBBI

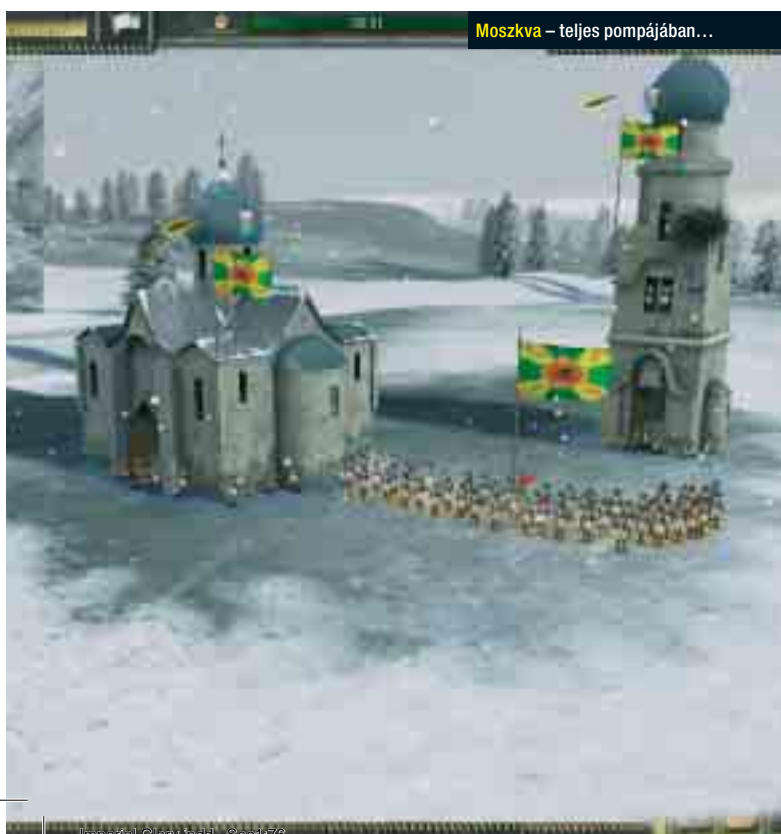
The Sims 2	95%
The Partners	82%
Playboy: The Mansion	64%



# IMPERIAL GLORY

ROME: TOTAL WAR LIGHT

Mindenki tévedhet. Én például meg voltam győződve róla, hogy a következő Civilization megérkezéig semmi nem fenyegeti a Rome: Total War pozícióját a maga kategóriájában. Aztán beoldalgott a szerkesztőségbe az Imperial Glory, s akkorát rúgott a jelenlegi királyba, hogy majdnem lerepült a koronája.



**K**ülönösebb hírverés, vörös szőnyeg és glória nem kísérte az *Imperial Glory* megjelenését a játékipiac csataterén. Úgy tett, mint a szerény, magabiztos bokszoló, aki csak besétál a ringbe, nem ugrál, nem isteníti magát a gongszó előtt, „csak” fél perc alatt elintézi az ellenfelét, ha megkezdődik a küzdelem. Egy dolog miatt lehetett gyanakodni, hogy nem tucatjátékkal lesz dolgunk: a kiadó cég, az Eidos neve ugyanis majdhogynem szinonimája a minőségi szoftvernek (*ezt hol olvastad?* © – ender). (Reméljük, az *Eidost felvásárló SCI azért egy kicsit még jobban összeszedi magát* © – Bad Sector)

## Rizikós stratégia

Az IG alapjában véve a Risk és a *Rome: Total War* erőit ötvözi. Az 51 tartományra osztott nagytérkép ugyan nem ad akkora taktikai szabadságot és mélységet, mint amekkorát utóbbiban megszokhattunk, de ez

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Stratégia	Eidos
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Napóleoni kor	Pyro Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Commandos 2-3, Praetorians	
GYORSLINK >>	985

egyben az előnye is, hiszen akadnak páran, akik „besokallnak”, ha túlságosan sok dologra kell koncentrálni egy birodalomépítő programban. A címben található „light” kitétel tehát nem a minőségre, hanem a stratégiai mélységre utal. Az 1700-as évek végén járunk, amikor is feltűnik a világpolitika színpadán egy Napóleon nevezetű egyén, hogy jó pár évre felforgassa az amúgy sem eseménytelen európai életet. A harctérre öt akkori nagyhatalom (Nagy-Britannia, Franciaország, Poroszország, Oroszország és Ausztria – utóbbiakba értelemszerűen

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

## KEMÉNY IDŐK VOLTAK

No de ennyire?

Az Imperial Glory érdekessége, hogy más játékokkal ellentétben nagyon agresszív a mesterséges intelligencia. Nehéz eldönteni, hogy ennek örülni kéne, avagy bosszankodni miatta. Maradjunk inkább a tényeknél: még közepes fokozatban sem lankadhat figyelmünk egy pillanatra sem, mert az őrizetlenül hagyott vidékekre azonnal betör az ellenség. Furcsa, hogy az akkoriban még igencsak szigorúan vett diplomáciai „menetrendet” sem tartják be gyakran az MI irányította országok. Hadüzenet nélkül támadnak, sőt azt is gyakran eljártsszák, hogy békét kötnek velünk, majd a következő körben újra megindítják seregeiket. Ez viszont már egyértelmű túlzás, és nagyon reméljük, hogy az első javítás már kicsit tompít a gép erőszakosságán.

tessék minket is beleérteni) nemzeti lobogója alatt küldhetjük ki fiainkat, hogy néhány évtizednyi viaskodás után a végén is nekünk álljon a zászló. A hadjárat két változatban játszható: az egyikben minden területet meg kell hódítanunk, a másikban elég, ha „csak” a legtöbb pontot szerezzük menet közben. Győzelmi pont sok dologért jár: megszerzett, megtartott területekért, győztes csatákért, erős seregek fenntartásáért, gazdasági

övezetek birtoklásáért, végül úgynevezett questek teljesítéséért.

### Világcsodák à la Imperial Glory

A *Civilization*ből már régóta ismert világcsodák itt ismét visszaköszönnének. A questek ugyanis gyakorlatilag azoknak felelnek meg. Egy-egy vívmány megteremtése csak egyetlen országnak adatik meg, amely ezért jelentős (végleges vagy időleges) előnyöket élvez a projektről lemaradók-kal szemben. A világcsodák „megcsi-

nálása” sem alaptól adott lehetőség, előbb ki kell fejlesztenünk egy bizonyos dolgot, hogy unlockolhassuk a questet. Ekkor megjelennek a teljesítés feltételei, s amennyiben ezeket mind kipipáljuk, akkor máris mondhatjuk, hogy: Stipi-stopi! Ha már a fejlesztéseknél tartunk: a játék K+F rendszere nem túl bonyolult, de remekül eltalált. Egyszerre egy dologon serénykedhetnek tudósaink, s rajtuk múlik, hogy milyen ágat részé-  
sítjük előnyben a technológiai fának. Előbb-utóbb azonban mindent meg

### Régiók Európája

A játéktér 51 szárazföldi régióra és számos tengeri területre oszlik,

birodalmat. Ilyen „fizetőeszközből” négy van a játékban: az emberi erőforrás, a nyersanyagok, az élelem és végül maga a jó öreg arany. Ezekből minden provincia termel valamennyit körönként, amit természetesen felturbózhathatunk fejlesztésekkel és épületek felhúzásával. Amennyiben így is megszorulnánk, akkor ott a lehetőség, hogy más nemzetekkel csereberéljünk. Ezzel egyébként óvatosan bánjunk, mert egyrészt az igényeknek megfelelően gyökeresen különböző szerződéseket köthetünk, másrészt a nagyon megalázó kondíciók láttán a partner megsértődik, azaz náluk romlik országunk megítélése.

### Diplomáciai bonyodalmak

A megítélés pedig nagyon fontos tényezője a programnak – elvileg. Ugyanis én hiába kapartam, hogy jószomszédi viszonyt ápoljak a környezetemmel, gyakorlatilag csak annyit tudtam elérni, hogy lassan, de biztosan utált ki az akkori Európai Unió. Ez azért is meglepő, mert én senkit nem támadtam meg, csak viszszaavertem a birodalmamra törő ellent (az MI agresszivitásáról külön írásban is megemlékezünk). Gyanítom, hogy ez valami beállítás probléma lehet, és egy-két patch múlva enyhül ez a probléma. Mindenesetre még akkor sem lehetetlen diplomáciai paktumot kötni, ha tárgyalópartnerünk úgy néz

**Amennyiben a feltételeket mind kipipáljuk, akkor máris mondhatjuk, hogy: Stipi-stopi!**

melyek lefedik egész Európát, Észak-Afrikát, illetve kicsit átrándulnak a Közel-Keletre is. A nagytérkép ennek megfelelően a már említett Rizikó társasjátékra hajaz, annak minden egyszerűségével és logikátlanságával. Így a mozgáster is kicsit leszűkül, hiszen például Poroszország mindössze három régióval kezdi a kampányt. Ez nem hiba, csak kicsit más, mint amit a *Rome*-ban megszokhattunk. A területek megszerzése nem csupán presztízs kérdés egy nagyhatalomnak, hiszen az ott lévő erőforrások felbecsülhetetlen előnyhöz juttathatják a

Egyelőre messze járunk az orosz szuperhatalmi státusztól, de legalább szépen nő a fű.



Épp a Dunán kelnek át az oroszok – ismerős szitu





Arab gyerekek megvágta, francia meg levágja

ránk, mint a pestisesre – minden csak pénzkérdés. Pénzt pedig legtöbbet a kereskedelmi utak felállításával és üzemeltetésével szerezhetünk, amelyek viszont komoly infrastrukturális beruházásokat igényelnek. Ehhez tehát

### Huszárvágás

A játék alapos gondtal jeleníti meg a korai 1800-as évek minden valamirevaló haditechnikáját és egységét. Nemzetiszín szívünket dobogató érzés olvasni például a magyar huszár-  
 rók infójában, hogy a kor legjobb

## Akkor sem lehetetlen diplomáciai paktumot kötni, ha tárgyalópartnerünk úgy néz ránk, mint a pestisesre.

nyersanyagra és emberekre lesz szükségünk, azaz nem árt néhány területtel gyarapítani országunk határait. S lássatok csodát, ismét elérkezettünk az emberiség legelmebetegebb tevékenységéhez: a háborúhoz.

lovas egységeként jegyezték őket. De találunk itt francia dragonyosokat, lóvontatású ütegeket és csatahajókat is. Bizony ám, az *Imperial Glory*ban a tengeri ütközeteket magunk is megvívhatjuk! Kellemes meglepetés ez, hiszen más játékok erre ritkán vállalkoznak, ha igen, akkor általában csak és kizárólag arról szól a gamma. Ezzel szemben itt ez pusztán egy apró szelete az egész történelem, ráadásul egész finomra sikerült ez a szelet. Ami azért nagyobb hangsúlyt fog kapni, az a szárazföldi ütközet. Ezeket minden provinciában fix térképeken játszunk, ráadásul az időjárás viszonyok sem változnak, azaz a moszkvai ütközetkor még júniusban is esni fog a hó, ami bizony méretes LOL. Ezt leszámítva viszont nem lehet különösebb panaszunk a csatarendszerre: kevés utasítással összetett, élvezetes csatákat vívhatunk. A gépi intelligencia vad-sága itt kifejezett előnyt jelent, hiszen igen nagy kihívást jelent ütegeink megvédelmezése a sikátornyi rést is kihasználó ellenséges lovasokkal szemben. Egyetlen bibi azért még említhető: pause alatt nem lehet parancsokat

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Imperial Glory

Rome: Total War



8/10

Grafika

9/10

Stratégiai programhoz képest, és ahhoz viszonyítva, hogy mennyi egység lehet a pályán bizony nem csúnyácska az IG. Talán néhány animáció és egy kicsit részletesebben kidolgozott egységek nem ártottak volna, de azért így se rossz.

Gyönyörű, 3D-s nagytérkép, remekül kidolgozott katonák jellemzik a Total War legkomolyabb részét. A műfajon belül gyakorlatilag nem is találunk másik versenyzőt, amelyik képes volna felvenni a kesztyűt.

8/10

Összetettség

10/10

A játék egyszerre bámulatosan egyszerű és elgondolkodtatóan bonyolult. Nem vitték túlzásba az opciókat, de ennek ellenére fel kell kötnünk azt a bizonyos gatyát, ha nem szeretnénk néhány év alatt romlásba dönteni bimbózó birodalmunkat.

Ebben nem ismer könyörületet a Rome: mindent és mindenkit bealáz az a fajta részletesség és aprólékosság, amelyet eddig más program nem tudott nyújtani. A játék rendszere ellenben annyira felhasználóbarát, hogy nem érezzük túlbonyolítottnak az egészet.

10/10

Lehetőségek

9/10

Ezen a területen az IG megszorítja vetélytársát. Sőt bizonyos szempontból fölé is nő, hiszen a tengeri csaták lejátszásának lehetősége még az etalonnak számító Rome-ban sem adott. A kereskedelmi, diplomáciai, fejlesztési opciók tengeri utat kínálnak a sikerhez.

Van itt minden: nagytérképes stratégia, 3D-s szárazföldi csaták, gazdasági fejlődés, szenátusi birkózás, egyszóval szavunk sem lehet. Esetleg egy halk megjegyzés: tengeren is kipróbáltuk volna, mekkora nagyhatalom Róma.

9/10

Csata

9/10

Változatos helyszíneken vívhatunk gyors, pergő ütközeteket. Egységeink elhelyezése és formációba rendezése alapvető fontossággal bír, nem beszélve a védhető épületekről. Kár, hogy a morál nem játszik komoly szerepet a harcban.

Szinte tökéletes harctéri szimulációt kapunk. Bár az ókorban még nem volt akkora jelentősége egy-egy épületnek, de azért nem ártott volna, ha az IG-hez hasonlóan itt is bevehettük volna magunkat egy házba, palotába.

35/40

Összesen

37/40

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 1 GHZ | 256 MB RAM | 64 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHZ | 512 MB RAM | GEF FX 5600

„A sokszereplős jelenetknél bizony megállt néha.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Egyszerű, mégis összetett rendszer
- ▲ K+F és államformák
- ▲ Tengeri csaták
- ▼ Túlságosan erőszakos ellenfelek
- ▼ Pause alatt nem adhatunk ki parancsokat

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

### -csonti- VÉGSZAVA

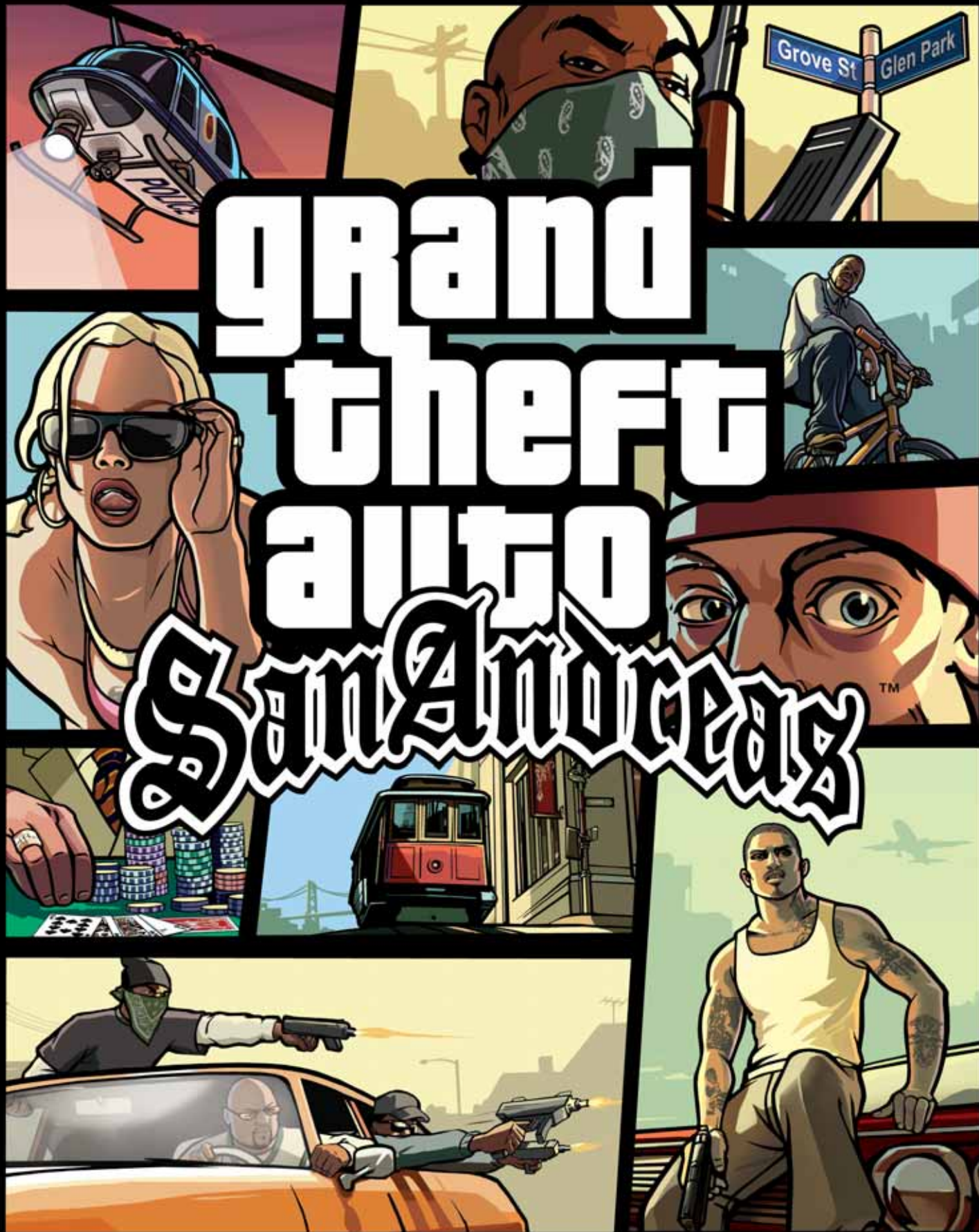
Nagyon jó próbálkozás az Eidostól, ha a néhány zavaró hibát orvosolni tudják, akkor még a legendák csarnokában is elfoglalhat egy helyet.

# 88%

#### ÉS A TÖBBI

Rome: Total War	92%
Crusader Kings	89%
Risk II	80%

2005. június | www.gamestar.hu



MEGJELENIK XBOX-RA ÉS PC-RE JÚNIUS 10-ÉN

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS)

A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



BÖRTÖNERROR

# DUNGEON LORDS

A. W. Bradley nevét talán nem kell bemutatni a fanatikus szerepjátékosoknak. A nagy veteránról az előző múzeumban is írtunk. Többek között olyan neves RPG-k kötődnek hozzá, mint a Wizardy sorozat. Egy biztos: Bradley nem úgy fog fennmaradni az utókor emlékezetében, mint a Dungeon Lords alkotója.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Akció-RPG  
**KIADÓ** The Adventure Company  
**KÖRNYEZET** Fantasy  
**FEJLESZTŐK** Heuristic Park  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI** -

GYORSLINK 626

JAVÍTÁS a CD/DVD-n

**A**dungeonjátékok, melyek valaha oly nagy népszerűségnek örvendtek, mostanában mintha megint kezdenének kimenni a divatból. Az RPG-k új területeket igyekeznek keresni, hőseiket a hagyományos, föld alatti katakombákból inkább a felszínre hozzák, illetve keleti, vagy egyéb egzotikus helyszínekre viszik. Kevesen vállalkoznak olyan RPG-k írására, melyekben a játékidő nagy százalékát vakondokat megszügyenítő földalatti mászkálás jellemez. A Wizardy sorozatok érdekes szint jelentettek a műfajon belül, ám az eddig főleg „régimódi” belső nézetes szerepjátékokat alkotó Bradley legújabb művét már „külső-nézetesítette”. A beharangozás alapján a *Dungeon Lords*ot egyszerűsített csatarendszer jellemzi, de a program megőrzi a *Wizardy* minden erényét és báját. A játékban voltaképp meg is van minden, amitől jó kis akció-RPG lehetne... de sajnos minden olyan is, amitől bűn rossz RPG lett.

### Nagy zúr kis Davenmoriában

Az első meglepetés akkor fogadott, amikor elolvastam a játékdobozon a történet rövid ismertetőjét, mely szerint a *Dungeon Lords* epikus mese „szerelemről, gyűlöletről, árulásról, bosszúról, becsületről és gonoszságról”. No, gondoltam magamban, végre egy eredeti kis szerepjáték, mely mentes a kliséktől,

amelyeket olyan ügyesen parodizált a *Bard's Tale!* Micsoda sziporkázó, kreatív gondolatok! Ilyen különleges, mondhatni forradalmi történettel rég találkoztam már szerepjátékban. Ezeket az elképzeléseket az intró is megerősítette, melyben két harcoló mágust láttam – csodák csodája, az egyik gonosz volt közülük, a másik meg jószágos. No de ilyet! – csóváltam a fejem, amikor a tűzlabdákkal és elektromos kisülésekkel teli csata a rossz varázsló győzelmes kacagásával végződött. Hamarosan megtudtam, hogy a legyőzött varázsló egy Galdryn nevű főmágus volt,

főszereplő, akit nevezünk csak hősnek, mert sem külalakja, sem személyisége nem érdemel meg ennél részletesebb körülírást. A hős azt a különleges küldetést kapja Lord Davenmore-tól, hogy szerezze vissza a megszökött cicust. Ezzel veszi hát kezdetét az epikus mese a „szerelemről, árulásról, gyűlöletről, bosszúról...”, akarom mondani „bosszúról, gyűlöletről, árulásról, szerelemről”... vagyis hogy „becsületről...”.

### Ki itt belépsz...

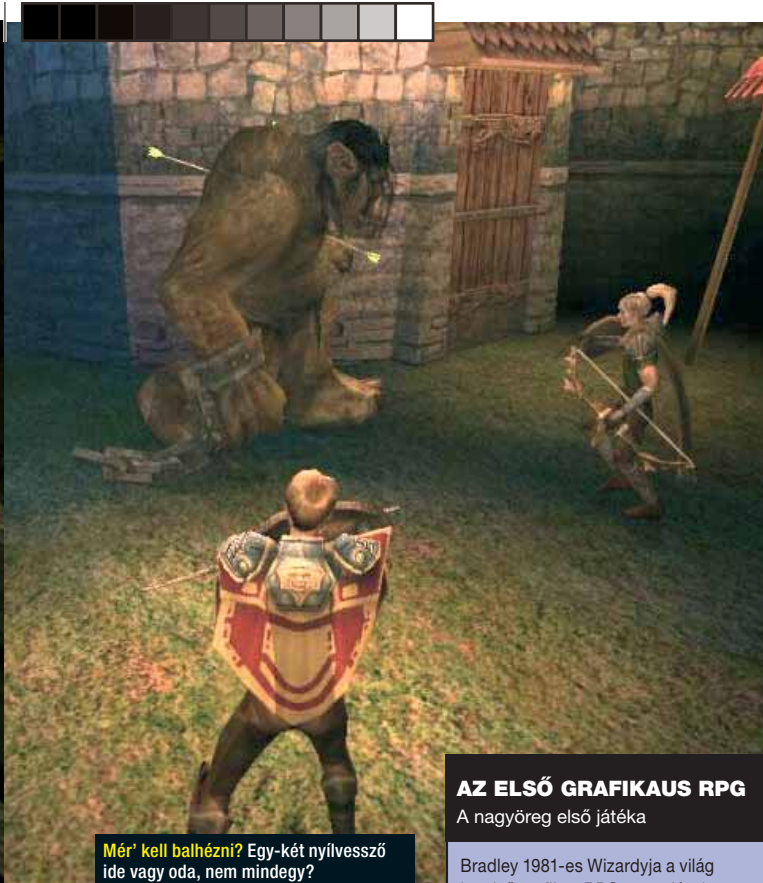
A *Dungeon Lords* története legalább annyira közhelyes, mint a címe, vagy

## Mintha háromnegyed úton egyszer csak felállt volna az egész programozó gárda, és a takarítónőkre maradt volna a munka befejezése.

akinek eltűnése után a világ teljes káoszba süllyedt egy bizonyos Lord Barrowgryn ténykedésének következtében. A súlyos libidótúltengésben szenvedő nagyrú nem kevesebbet óhajtott a békéért cserébe, mint a bölcs Lord Davenmore lányának kezét. Ám a szőke szépség szíve már valaki másé volt, és a leányzó éjnek évadján kerekelt oldott apja várából, hogy szeretője karjaiba meneküljön. Lord Barrowgryn szörnyű bosszút esküdött, és rászabadította a poklot a királyságra.

Ezen a ponton lép be a sztoriba a

talán még annál is klisészerűbb: Hollywood romantikus szerelmi történetei Richard Gere főszereplésével igazi Ingmar Bergman-remekművek ehhez a sztorihoz képest. Persze ez még csak hagyján, hiszen valahol minden szerepjáték klisékre épül, ott van például a *Fable*, melynek szintén nem túli eredeti a sztorija. A *Dungeon Lords* azonban a játékmenet terén sem törekszik semmiféle újításra. Elméletileg „rengeteg eredeti és újfajta” karaktertípus közül választhatunk, ám ezek között a hím és nőnemű ember



**Mér' kell balhézni?** Egy-két nyílvesztő ide vagy oda, nem mindegy?

### AZ ELSŐ GRAFIKAUS RPG

A nagyöreg első játéka

Bradley 1981-es Wizardryja a világ legelső grafikus RPG-motorjával büszkélkedhet, és ebben a minőségben híres sorozatok tucait (például Bard's Tale, Might and Magic) ihlette meg. Bár Bradley legutóbbi műve, a 2000-es Wizards and Warriors rendkívül kellemes hangulatú és grafikus játék volt, a motor fölött sajnos már érezhetően eljárt az idő. Bradley vizuális látásmódja az azóta eltelt öt év alatt sem fejlődött sokat: talán ideje lenne hát, hogy a programozó beiratkozzon egy felsőfokú számítógép-grafikus tanfolyamra.



mellett olyan sosem hallott lényeket fedeztem fel mint a törpe, elf, vagy az orkokra nevében és kinézetében is erősen emlékeztető urgoth, illetve a trollokra hajazó, vagyis inkább szőrözött thrall. Hősünknek nemcsak nevet választhatunk, hanem elvileg (na, erre még visszatérek!) bármilyen fizimiskát is. A mágius rendszerre nem lehet komolyabb panasz, rengeteg fajta varázslatot tanulhatunk a lépten-nyomon talált scrolloknak köszönhetően. Ugyancsak hatalmas a fegyver- és potionarzenál, mely áttekintését logikusan megszervezett inventory teszi lehetővé. Bár a főhős leginkább a kasztjának megfelelő készségekben jeleskedik, játéktípusunknak megfelelően igazi polihisztorrá válhat, a harcosok például minden további nélkül megtanulhatják a „lock pick” és a „disarm trap” funkciókat, vagy akár a legkeményebb varázslatokat is. A csatarendszer végtelenül egyszerű, alig pár mozdulatra korlátozódik, és (megint csak: elvileg!) teljesen logikus, a varázslatok, gyógykészítmények pedig különböző billentyűkhöz rendelhetők, így könnyen aktiválhatók. A bejárható világ méretével sincs gond: Lord Davenmore városa, Fanmore mellett az elfek lakta Arindale-t, a tolvajok fellegvárának számító Skuldoont, valamint Talendor várának romjait kell felkutatni, de a játék jelentős része „odalenn” zajlik, a katakombákban.

### ...hagyj fel minden reménnyel

Kérdés tehát: mi a gond a játékkal? A leírtak alapján egy teljesen átlagos RPG-ről van szó. Sajnos azonban nem így fest a helyzet. A *Dungeon Lords*ban ugyanis mindennel baj van. A játék valóságos múzeuma a programozói hibáknak, a végig-

gondolatlan ötleteknek, az amatőr bakiknak. Szinte nincs olyan elem a programban, amit ne lehetne kritizálni. A játék a totális káosz látszatát nyújtja. Olyan, mintha háromnegyed úton egyszer csak felállt volna az egész programozó gárda, és a takarítónőkre maradt volna a munka befejezése. Példának okáért ott van a már korábban említett karaktergenerálás. Bár a funkciók között elvileg szerepel az arc/haj/bőrszín stb. megválasztásának lehetősége, ezek a funkciók egyszerűen nem működnek a játékban. Szintúgy az autopap funkció. Nem akartam hinni a szememnek és a kaviatúramnak: a játékból egyszerűen hiányzik a beépített térkép lehetőség! Következésképp a hatalmas börtönlabyrinthokban csak úgy tudunk eligazodni, ha tollal és papírral saját magunk állunk neki térképeket gyártani. Az még hagyján, hogy a *Dungeon Lords* tájai teljesen üresek, kihaltak, mintha csak a *Myst*ből ülteték volna át az egészet, de hogy a kocsmbákban, épületekben bútorozatlan, csont üres



**Mintha itt sem fogadnának** tárt karokkal



**Fénykard ellen akarsz hadakozni, kis haver?**

szobák vannak mindenütt, az már több a soknál. A legnagyobb borzadály azonban akkor fogad minket, ha csatázni kezdünk. Mivel az FPS-ek technikáját idézve a kurzor és az egér egyidejű mozgásával kell harcolni, folyton egyszer egy fal, esetleg egy természetes falomb mögé kerülnek a szereplők. A harcok rövid idő elteltével teljes káoszba torkollnak, és azt vesszük észre, hogy teljesen elveszítjük az uralmat nemcsak a nézőpont, de a főhős mozgása fölött is. Hősünk összevissza pattogó, levegőt szurkáló idiótává változik, akinek fenekéből és nyakából nyílvesztők garmadája lóg ki, és aki több időt tölt rohángászó ellenségei sisakján állva, vagy valamelyik falszögletbe, esetleg a fák ága közé beragadva, mint a földön. Ellenfeleink amúgy nem ismerik a newtoni gravitáció alapszabályait: amikor például le kéne esniük a magasból, a levegőben maradnak, és innen folytatják a lövöldözést. Sőt, ha netán a vízbe zuhannak, ott is állva maradnak, és mintha mi sem történt volna, a víz alól nyilaznak ránk, anélkül, hogy megfulladnának! A *Dungeon Lords* egyetlen szóval jellemezhető: fércmunka. Ez a játék a műfaj egyik mélypontja, szégyen nemcsak Bradley nevére, nemcsak a *Wizardry* sorozatra, de magára az RPG stílusára is. Bradleynek sok időbe, és sok dungeonbe fog még telni,

hogy tisztára mossa a nevét ezután a főrmédvény után.

### Berrr

## HARDVER

#### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800

„A játék rémes, de technikai jellegű problémám nem volt vele.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Hangulatos grafika, Wizardry-feeling

↓ Összecsapottság, bugok milliói

GRAFIKA	7	HANGULAT	7
HANGOK	7	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	3	SZAVATOSSÁG	4

### Berrr VÉGSZAVA



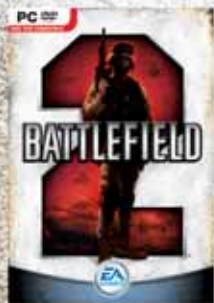
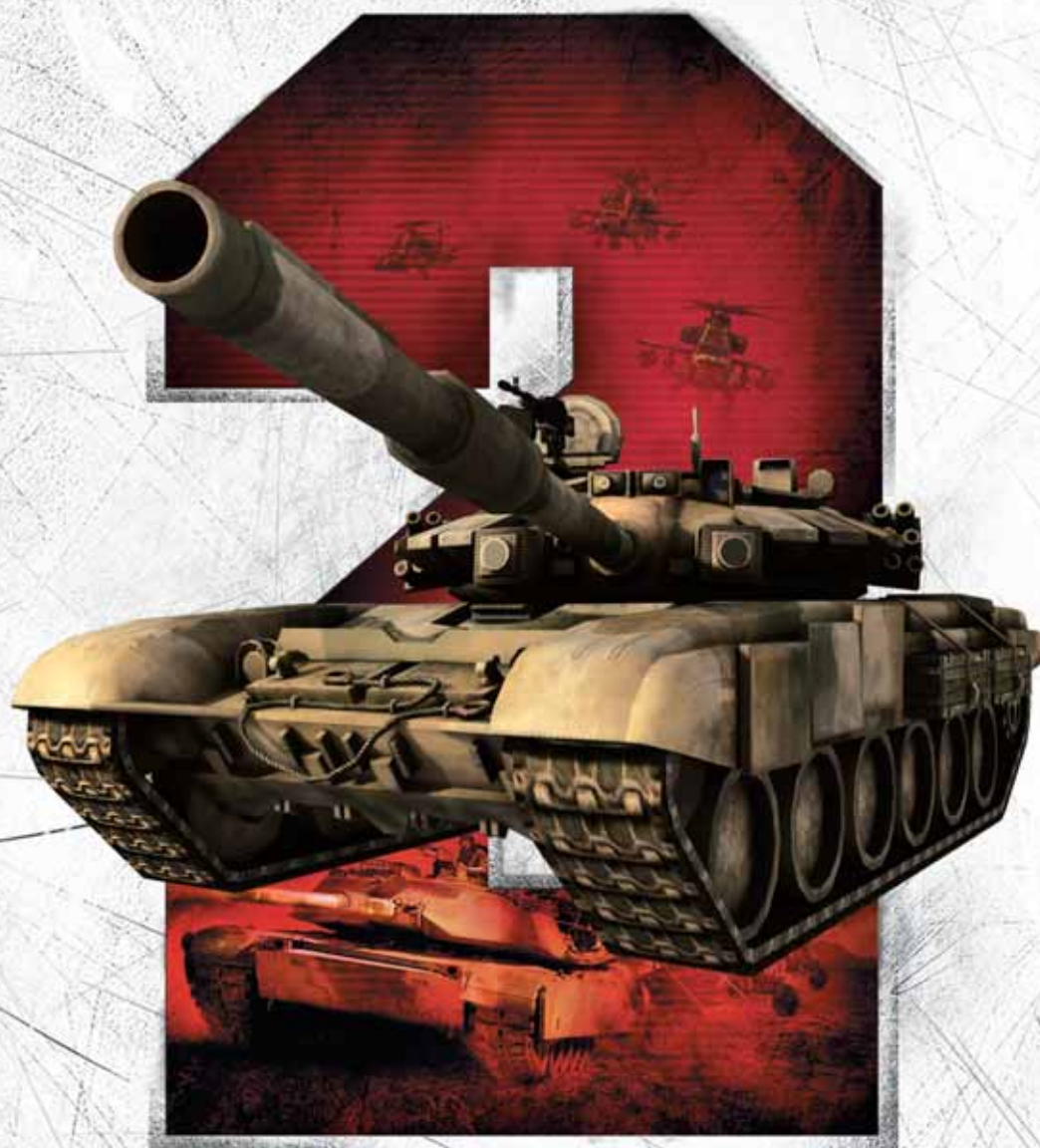
A *Dungeon Lords* ha nem is jó, de átlagos, sőt talán szórakoztató játék lehetett volna, ha nem csapják így össze. Bár a *Wizardry*-feeling itt-ott még visszatér, óvnik mindenkit ettől a botrányos közhely- és buggyjáteménytől.

# 53%

#### ÉS A TÖBBI

Dungeon Siege	92%
Diablo II	88%
Dungeon Siege: Legends of Aranna	83%





TÖKÉLETES ÚJ BARÁTOKAT SZEREZNI.  
ÉS AZUTÁN LEVEGŐBE REPÍTENI ŐKET.



# BATTLEFIELD 2™

ÁLLJ CSATASORBA AZ [EAGAMES.HU/BATTLEFIELD2](http://EAGAMES.HU/BATTLEFIELD2) CÍMEN

© 2004 Digital Illusions CE AB. Minden jog fenntartva. A Battlefield 2 a Digital Illusions CE AB védjegye. Az Electronic Arts, EA, EA GAMES, „Challenge Everything” és az EA GAMES embléma az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Gamespy és a „Powered by Gamespy” arculat a Gamespy Industries, Inc. védjegye. Minden jog fenntartva. © 2004 Creative Technology Ltd. © 2004 Logitech. Minden jog fenntartva. A Logitech, a Logitech embléma és egyéb Logitech jelölések a Logitech tulajdonát képezik és bejegyzett védjegyek lehetnek. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. A Creative embléma a Creative Technology Ltd. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden felsorolt márká- és terméknév védjegy vagy bejegyzett védjegy, és a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA GAMES™ az Electronic Arts™ markaneve.



Challenge Everything™



# BOILING POINT ROAD TO HELL

## FÉLIG MEGFŐVE

Azt álmodod, hogy egy mocskos kisvárosban egyezkedsz az olcsó kölni és konyak szagát árasztó rendőrfőnökkel. Kénytelen vagy elvégezni helyette a piszkos munkát, mert csak akkor adja ki az áhított információt. Tudod, hogy nem bízatsz benne, de nincs más út. Izzadtan riadsz fel a szobádban: tényleg abban az isten háta mögötti nyomortanyán vagy! A fenébe, ideje beszélni a rendőrfőnökkel...

**TIPPEK** a 102. oldalon

**N**em csoda, ha senkinek sem ismerős a játék címe, és nem hallott még róla semmit, hiszen a keresztségben *Xenus* néven született, s a jóval hangzatosabb *Boiling Point*ot már a nagytőkés Atari kényszerítette rá az anno a *Codename: Outbrake*-kel bemutatkozó orosz programozókra. Így már rögtön beugorhat néhány dolog, s személy szerint én is nagyon vártam már a több mint háromévesre nyúlt fejlesztés végét, hogy kezembe kaparintshassam a végeredményt. Nagy várakozás ide vagy oda, szögez-zük le már az elején, hogy ember legyen

a talpán, aki egyértelmű véleményt mond arról, hogy jó játék-e a *BP: RiH*. Emlékeimben kutatva sem tudok rájönni, mikor voltam ilyen helyzetben a legutóbb. Klasszikusan fejezve ki magam: az egyik szemem nagyon sír, a másik meg még jobban nevet. A kettősség a belezsúfolt ötletek és lehetőségek – kontra kivitelezés szembenállásából ered, s ha végigvesszük, mit is nyújt az egyszerű gamer számára a játék, talán kiderül, mit értek pontosan ezalatt.

### B-mozis alapok

Ha filmes hasonlattal élnénk, azt mondanánk: a játék mögött nem áll erős forgatókönyv, s akkor még finomak voltunk. Az alaptézis szerint a veszélyt nem ismerő Lisa kétségbeesetten hívja fel apját egy

eldugott dél-amerikai koszfészekből, Realiából, hogy azonnal jöjjön érte. Sajnos a vonal hirtelen megszakad, ugyanis rosszarcú idegenek ragadják el a hölgyet... Bárki is tette a dolgot, rossz lóra tett, ugyanis a (egyébként Arnold „Múmia” Vosloo-ról mintázott) papa ex-katona, így azonnal a helyszínre pattan, hogy a végére járjon a dolgoknak. Nemcsak nagy vonalakban ennyi a történet, hanem ennyi A Történet.

Rémesen egyszerűnek hangzik, de maga a kivitelezés se grandiózus. Amikor főhősünk leszáll a ponchós helybéliekkel és kecskével megosztott távolsági buszról, hirtelen megkapjuk az irányítást, s ott állunk Puerto Sombrában a bágyadt dél-utáni melegben, teljessen egyedül. A

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción	Atari
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Mai világ	Deep Sadows
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Codename: Outbreak	

GYORSLINK > 1265

trükk ugyanis az, hogy az egyik legvalóságosabb helyzetet megteremtve nem tudunk semmit, maximum azt, hogy talán Lisa munkahelyén kellene kezdeni a nyomozást. Aki a képek és az előzetes információk szerint egy dzsungelés-lövöldözős FPS-re számított, annak most csatlakoznia kell. Mindenki elbeszélgethetünk, aki szembejön az utcán, és ha megoldásra akarunk jutni, akkor bizony kénytelenek is vagyunk csacsogni, a botra támaszkodó nénitől kezdve a napcerzette arcú parasztokig. Ha megtudjuk mi-merre-hány méter, talán elsüthetjük a puskánkat.

### Pénz, fegyverek, no meg a piák

Hamar rájövünk a körülöttünk folyó



Na, rögtön lesz virág a sírodra, haver!



Ki hinné, hogy itt székel a szupertitkos CIA-kém ☺?

mindennapi élet három mozgatórúgója. Bárkit kérdezzünk meg bármiről, kicsit is lényegi információról, kemény pénzekbe fog kerülni, hogy megkérjünk az illetőt. Ideértendő a polgármester, az utcaölykök, de még a doktor is – legalább ő mondjuk össze is foltoz, ha a szükség úgy hozná. Amint lépünk kettőt, az is nyilvánvalóvá válik, hogy csak a nagyon kis csecsemők és a nagyon nagy hülyék nem hordanak magukkal legalább géppisztoly kaliberű önvédelmi fegyvert, hiszen mindenféle kisebb-nagyobb csetepaték zajának, főként a kormányerőknek támad gyakran nézeteltérésük, hol a gerillákkal, hol meg a drokartellel.

jeles képviselője, akik alig várják, hogy egy gringo elvégezze nekik a mocskos melót. A helyzet viszont az, hogy itt mindenkinek csak egy pár pohárka után ered meg a nyelve, s egyedül mégsem ihat ugye, így mi is legurítunk minden egyes alkalommal valami jóféle tüzes vizet. Ez irányú függőségünket külön mutató jelzi a karakterlapon, ami egészen az alkoholfüggőségig terjed. Nagy móka, amikor az ember megpróbál egyenesen menni (lehetetlen), miközben színes foltok repkednek a szemünk előtt. Végül természetesen a dokinál kell kezeltetnünk magunkat, egy gyors elvonó formájában – hihetetlen, hol tart ma a tudomány...

köttött küldetésrendszerrel. Itt az a cél, hogy megtaláljuk a lányunkat, s ehhez a különböző szervezeteket használjuk fel, azzal hogy dolgozunk nekik, illetve ellenük. Bárki bérel is fel bennünket, a másik kárára fogunk ténykedni, minden cselekedet hatásosan a reputációnkra, s ez dönti

el, hogy hogyan viszonyulnak hozzánk az emberek, ha szembejönnek az utcán, vagy akár a fák között. Amolyan Bruce Willis-féle Utolsó emberig-et játszunk, s dolgozhatunk több oldalnak is egyszerre. Nem elég jóban lennünk csak mondjuk a kormányerőkkel, mondván, hogy ők

## MUNKÁLTATÓINK

Akik számítanak Realiában

### Rendőrség

A rendőrfőnök elvileg a rendre ügyel, de kissé érdekes megbízásokkal lát el – például zsaroljuk meg a polgármestert, vagy csempészünk drogot egy tisztviselő házába. Féllegális dolog, de hát élni kell valamiből...

### A drokartell

Nem is lenne igazi dél-amerikai ország Realia, ha nem lenne tele drogbárókkal. Don Esteban jól fizet, ha van gyomrod együttműködni az új, szintetikus drog terjesztőjével.



### Gerillák

A kommunista nézeteket valló gerillák parancsnoka Commandante Raul. A dzsungelben rejtőznek, és a korrup, kapitalista rezsimet készülnek megdönteni – immár vagy negyven éve.

### A hadsereg

A százados örömmel fogadja a friss húst a darálóban: a helyi erők túlságosan gyorsan hullanak a drogháborúban, a maradék meg egy rakás zöldfülű. Mivel nekünk nincs veszténivalónk, a kemény melókat ránk fogja bízni.



### Őslakosok

A szerencsétlen kis fickókba manapság mindenki csak a lábát törli, hol egy jaguár tartja rettegésben a falut, hol a legerősebb felnőtteket rabolják el, hogy a drogültetvényeken végezzenek rabszolgamunkát. Ha valahol, hát itt elkél a segítség.

### A bűnözők

Bár alapvetően bizalmatlanok a gringókkal szemben, a helyi alvilág sem utasíthat vissza egy segítő kezét. Hernia főnök ad melót, de legtöbbször inkább mi fogjuk keresztetzeni az ő útját...



## Realiában MINDENKI alkoholista

Eddig is volt elképzelésem arról, hogy sok tequila folyik le a szegényebb dél-amerikai nemzetek torkán, ami viszont itt megy, az már kicsit túlzás. Realiában ugyanis MINDENKI (szerintem a kutyák is, amilyen agresszív) alkoholista (*Hol is van ez pontosan? – Csont!*), s hát ugye, aki korpa közé keveredik, azt megeszik a disznók... A helyi bárban juthatunk legkönnyebben információhoz, mi is a dörgés errefelé, ráadásul ahhoz, hogy pénzt szerezzünk, szintén ez a legmegfelelőbb hely. Itt dekkol ugyanis az ország legfőbb szekcióinak egy-egy

### Többkulcsos politika

A BP-t mindezek alapján inkább kalandjátéknak nevezném, hiszen klasszikusan küldetéseket oldunk meg, van karakterlapunk, rajta tulajdonságainkkal, s ha már itt tartunk, az alkoholszint mellett harci drogok irányába mutatott függőségünkkel és még fáradtságjelzővel is. Bizony, ha elfáradunk, aludnunk kell, amit nem tehetünk meg bárhol, csak szállodában, esetleg egy baráti tábor biztonságot nyújtó területén. Egész nyugodtan elképzelhetjük a GTA-t dzsungelbe ültetve, kevésbé



Itt se a hűtővíz forrt fel...



Nem lesz könnyű dolga annak, aki helikopterrel idemerészkezik...



Már megint esik – utalom ezt az országot!

vannak a legtöbben: egy-egy útszakaszt, városrészt vagy dzsungelkörzetet más és más ellenőríz, ha pedig csehül áll a szénánk náluk, belénk durrantanak, nincs mese. Hála a mindent átszövő korrupciónak, lehetőség van az öröket megvesztegetni, ha arról van szó, ha pedig mondjuk a civil lakosság nézne ránk ferde szemmel, adományozhatunk a városnak pénzt a bankban.

### Négy keréken szép az élet

A nyomozáshoz rendelkezésünkre álló és bejárható terep óriási, több

### Feketeleves

Biztosan sokaknak a nyelvén van már a kérdés, hogy miért volt a nyavalygás a cikk elején, ha ennyi cool dolog van benne, és szabadon azt csinálhatunk, amit akarunk. Amit leírtam eddig, arra inkább az igaz, hogy „így kellene tökéletesen működni”. Sajnos azonban nem ilyen rózsás a helyzet, a GTA-val való összehasonlítás is inkább hízelgő rá nézve. Vegyük rögtön a játék fizikáját. A járműveket valami horror irányítani, ráadásul különbséget sem lehet felfedezni nagyon köztük, ellentétben

detést szeretnénk leadni, s mondjuk a gerillabázisra érve teljesen véletlenül hozzáérünk egy katonához a lökhárítóval: a fickó azonnal kilapul, s hiába a magas elismertség a köreikben, mindenki azonnal lövöldözni kezd ránk, azt üvöltözve, hogy „Enemy, enemy!”. Ilyenkor a legjobb döntés, ha visszatöltjük a legutóbbi állást, miután meghaltunk. Mert meg fogunk halni, s egy kórházban fogunk ébredni, némi készpénzzel könnyebben, no és valaki ilyenkor egy-két tárgyunkat is elcseni persze.

### Bogárvadászat

A bugok sorolását még hosszasan lehetne folytatni, például, hogy emberek simán belegyalogolnak a textúrákba, járművekbe, s mindenhol időről időre oda nem illő hangok csendülnek fel, úgy mint folyamatos autódudálás vagy helikopterzúgás. Az MI-vel sincs mindig rendben minden, az például borzasztó, hogy ha leállunk az úton, és elugrunk valamire pár percre, visszatértünkkor biztosan fogunk találni egy vesztettül túlközlő másikat, amelyek képtelen kikerülni az előtte lévő kocsit, s csak hozzáragadva nyomja a gázt ezerele. Gyalogos katonák is képesek egy összecsapás után föl-le rohangálni vesztettül a területen, a szkripteléssel lehet valami probléma, képtelenek leállni, és folytatni azt, amit előtte csináltak. Ezenkívül számos idegesítő apróság fog mindenki találkozni, s rögtön világossá válik, hogy legalább féléves fejlesztés még ráfért volna a játékra.

### Dél-Amerika varázsa

Ami a legmeglepőbb, az az, hogy hibái ellenére sem voltam képes abbahagyni a játékot. Aki valaha elkezdett játszani a *World of Warcraft*-tal, az értékeli, hogy miről beszélnek, hiszen február óta nem volt játék, ami miatt egy napnál tovább magára hagytam volna tauren sámánomat (üsse kő, legalább nagyobb lesz a rest-bónusz ☺). A hangulat összességében nagyon magával ragadó, ami már onnan indul, hogy a telepítéskor filinges, spanyol beütésű szám megy, s a későbbiekben is fel-

## TAXI

A gyors módszer

Ha már megfelelő mennyiségű pénzt szedünk össze, igénybe vehetjük a taxit nyugodtan, hiszen ennél gyorsabb közlekedési eszköz sincsen. Nem kell ugyanis valós időben kivárni az autókázást, rögtön a célnál termük.



csendül jó pár remek nóta. Nagyon át lehet élni, hogy egyedül vagyunk egy drokartellek szorításában sínylőddő kis köztársaságban, amelyet teljesen elborít a korrupció, és a silány életéből rászakadó gondokat mindenki jobb híján szeszebe folytja. A célunkat valóban többféle módon is el tudjuk érni, és rengeteg poénos megoldással is fogunk találkozni, próbálja meg mindenki például lebeszélni a hídon az öngyilkosjelöltet az ugrásról ☺. Egy patch segédelmével helyrehozott változatát mindenképpen végigjártszánám még egy-kétszer, ezúttal például a kommunista szabadságharcosok mellé állva – annyira nem fizetnek jól, de hát jó ügyért harcolnak, ugye...

Sam

## HARDVER

**MINIMUM**  
2 GHz P4 | 512 MB RAM | DIRECTX 9 VGA  
**EZZEL TÖLTÜK**  
ATHLON 64 3 GHz | 1 GB RAM | GEF 6800

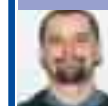
„Maximum grafikán kicsit beszaggatott helyenként, amire egyébként nem lett volna oka...”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

↑ Óriási, szabadon bejárható tér, rengeteg ötlet  
↓ Az Év Legbuzgósabb Játéka

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

### Sam VÉGSZAVA



Mindenképpen érdemes kipróbálni, mert remek dolog elmerülni benne. Viszont rengeteg türelem kell hozzá.

**78%**

### ÉS A TÖBBI

Mafia	95%
GTA Vice City	94%
GTA 3	93%

## ” Az eladó maga is azt mondja: van néhány autónk, amelyek nem lopott ”

mint hatszáz (!) négyzetkilométer. Mégsem kutyaagolhatunk gyalog mindenfelé, muszáj lesz járműveket használnunk, hiszen célpontjaink több kilométerre vannak egymástól. Kezdetben megkapjuk elveszett gyermekünk rozoga autóját, de amint lehet, ezt érdemes lecserélni másikra, amelyik picit jobban megy. Ehhez rendelkezésünkre áll például a kereskedő, ahol akár még egy 1940-es évek-ből való limuzint is beszerezhetünk. Mivel az eredetiségüket firtató kérdéseinkre az eladó maga is azt mondja: „van néhány autónk, amelyek *nem* lopott”, érdemes másféle beszerzési forrás után néznünk. Legegyszerűbb, ha az úton-útfélen zajló fegyveres vilongásokban elesettek autóját vesszük magunkhoz, az már úgyszemint hiányzik senkinek. Az autó természetesen nem az egyetlen eszköz: ha pénzünk és jártasságunk engedi, a későbbiekben hajót, repülőt vagy tankot is vezethetünk majd.

az említett klasszikussal, ahol külön óriási taktikázásra adott lehetőséget, hogy milyen járművet választunk egy-egy küldetéshez. Hogy tíz perc kocsi-kázás alatt még a legnagyobb körületekintéssel is rommá lehet törni, az még hagyján, de hogy a legrosszabb Skoda-utánzat is rögtön keresztbe áll az úton, mintha legalább 400 lóerős lenne, kicsit túlzás. Ráadásul nem is rángathatunk csak úgy ki valakit a járműjéből, ha leéltük a régit: maximum, ha szitává löttük az előző tulaját, ami viszont igen negatív hat a társaival való viszonyra (legyen itt szó civilről vagy maffiatagról). Az autóval különösen lakott területen kell vigyázni, mert a féktáv mindig hosszabb, mint amire számítnak, és gyerekjáték legázolni két-három civilt a járdán. Rögtön szemtanúi lehetünk annak, hogy a környéken minden gyalogos fegyvert ránt, és a mi bőrünkre kezd el vadászni. Leginkább ez akkor idegesítő, ha éppen egy kül-



Nos, azt hiszem, ezek azok a robotok, amiket keresnek...



Központ, zavart érzünk az erőben. Itt a sarok után, a kanyarban

SAVE AS... AMI MENTHETŐ!

# SCRAPLAND

American McGee új játéka afféle Grand Theft Auto-klón, csak robotokkal és humorral – ennyit tudtunk a Scraplandról. Elkezdünk játszani vele, és nagyon megörültünk. Aztán elszomorodtunk.

Aztán megint megörültünk, majd megint elszomorodtunk. Persze nem a mániás depresszió tüneteit produkáltuk (legalábbis nagyon remélem), egyszerűen ilyen ez a játék. Az egyedüli atmoszférája és a merész dizájn miatt érződik rajta, hogy American McGee keze van a dologban (akit szeretünk). Adott egy hatalmas, felfedezésre váró város, GTA-szerű szabad játékmenet, gyalogos és autós (repülő...) részek, némi krimi és jó poénok – ez mind rengeteg lehetőséget hordoz. Sajnos azonban menet közben

dolog a gyilkosság. Feljűk úgy fest a szisztéma, hogy van egy bizonyos Nagy Adatbázis, ahol minden robot mátrixát eltárolják vész esetére. Ha baleset történik, semmi gond: csak ki kell keresni a legutóbbi mentést, és kész. Csakhogy valami alávaló gazfickó elkezd lopkodni a mátrixokat, ezzel párhuzamosan sorban öli Chimera különféle befolyásos robotjait. Ha nincs mentés, nem lehet őket visszahozni, ez pedig így már gyilkosság. *D-Tritus*ra hárul a feladat, hogy kiderítse, ki is áll a büntett

hogy robotéknál ez meglehetősen udvariatlanságnak számít. Ilyenkor kénytelenek leszünk menekülni a rendőrség elől, és szintén a GTA-ban látott módon megvárni, míg lemegy a „wanted” státuszunk.

## Robotgyalogosok, robotpilóták

A gyalogos és repülő részek egy idő után egyaránt unalmasak lesznek, nagyon hamar kezdik ugyanazokat a sémát ismételtetni: menj, lödd szét azt és azt a hajót, lopakodj be ide és ide, aztán fényképezd le ezt és ezt... Bizonyos számú életünk van, ha kifogyunk, vissza az utolsó mentéshez. Plusz életet vásárolhatunk is magunknak, de mivel a PC-verzióban – a konzollal ellentétben – bárhol lehet menteni, teljesen fölösleges ez az egész macera. A különféle repkedős részek szórakoztatóak (egy darabig), de motiválhat az is, hogy egyre szebb és jobb hajót építtessünk magunknak – ez később könnyebb lesz, mivel például küldetésekért cserébe, vagy ellenséges hajókat szétlőve új tervrajzelemeket szerzünk, amelyekből némi pénzért továbbfejlesztett alkatrészeket gyártathatunk. A játékot mégis leginkább a rengeteg vicces karakter menti meg: érdekes, a robotok közt gyakran több színes egyéniséggel találkozunk, mint embertársaink körében. (Persze ezzel nem akartam megsérteni az embereket, egy csomó ember barátom van!) Fontos a humor is, bár nincsenek olyan igazán visítva fetregős poénok,

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akció	Enlight
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Robotváros robotokkal	Mercury Steam
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	-
<b>GYORSLINK</b>	<b>729</b>

mégis szórakoztatóak, szellemesek a párbeszéddek. Összességében jó kis játék a Scrapland, csak sajnos nem annyira, mint amennyire lehetett volna. A legkomolyabb akadályokat (irányítás, grafika) tökéletesen veszi, kár hogy ilyesmin vérzik el, mint az unalmas küldetések – ezt néhány ötlettel könnyedén lehetett volna orvosolni.

**mazur**

## Menj, lödd szét ezt és azt a hajót, lopakodj be ide és oda, aztán fényképezd le ezt és azt...

kicsit unalmassá válik az egész az ismétlődő küldetések miatt, és egy idő után leül a sztori is. Hősünk *D-Tritus*, aki a Chimera nevű aszteroidára érkezik, melyen kizárólag robotok élnek. Munkát keresne (munka nélkül nem robot a robot), de sajnos semmi jót nem talál, így kénytelen... újságírónak szegődni. Köhh-köhh. Ez Chimérán a legaljább munka (*Miért, nálunk nem* ©? – *Csont*), de mit tehet az ember. Illetve a robot. Szegény *D-Tritus* első riportja során máris egy gyilkossági ügybe keveredik, úgyhogy beindul az akció.

## A szó elszáll, a mentés marad

A szemfüleseknek rögtön feltűnhetett, hogy robotok közt azért fura

hátterében, még mielőtt ő szorulna a rendszer-visszaállító használatára (ami még a Windows esetében sem jelent jót). A szent ügy érdekében ő is felhackelheti az Adatbázist, innentől kezdve az általa elérhető mátrixok segítségével bármilyen másik robot testébe beköltözhet. Ez jó móka, és rengetek trükközésre ad lehetőséget, de azért nem annyira egyszerű. A „Beholder” nevű kémrobotok képesek kideríteni, ha valaki más bőrben ámkofutunk, így velük például vigyáznunk kell. Ráadásul, ha lusták vagyunk elmenni a legközelebbi Adatbázis-terminálhoz, hogy kikeressük kiszemelt áldozatunk mátrixát, mellé lépve egyszerűen „felül is írhatjuk”, és azért sejtethő,

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS**

Remek alapötlet  
Egyedi hangulat  
Jó poénok

Unalmas küldetések

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

**MINIMUM HARDVER**  
1.46 GB HDD | 256 MB RAM | 64 MB VRAM

**Mazur VÉGSZAVA**

Nagyon jól kezdődik, sajnos egy idő után mégis kicsit unalmassá válik. Nem rossz, de sokkal jobb is lehetett volna.

**72%**

**ÉS A TÖBBI**

GTA: San Andreas	95%
The Simpsons: Hit & Run	88%
True Crime: Streets of LA	80%



## AREA 51

### PUFÓK UFO-K

Kormányok pénzelte titkos (és persze gonosz ☺!) kutatások, gigantikus high-tech föld alatti bázisok – mindez a Half-Life első része óta lassan már játékközhely. Ha azonban, azt mondom „Area 51”, akkor mindez kissé másként hangzik... Hogy miért? Mert ez a terület tényleg létezik az USA-ban, és gyakorlatilag semmit sem lehet tudni róla...

#### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción	Midway
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Sci-fi	Midway – Austin
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Spy Hunter	

GYORSLINK >> 1263

**A**ki FPS-t akar csinálni, annak erősen fel kell kötnie azt a bizonyos alsóneműt: bár ez a legkedveltebb stílus, de egyben a legnépesebb mezőny is – aki nem tud mindenben maximumot nyújtani, az nagyon könnyedén kiszorul a top-

művek közül, és hamarosan feledésbe is merül. Minthogy akciójátékokról beszélünk, egy kiváló grafikus motor nélkül máris a vesztesek közé kerülhet a jobb sorsra érdemes alkotás, kivéve... ha valami olyan dologgal tudja felhívni magára a figyelmet, amellyel még az előbb említett csúcsversenyzőket is beelőzi. Lehet ez a történet, a kiforrott csapatjáték, fenomenális humor, vagy a félelem. Mindezt csak azért írtam le, mert jelen páciensünk is pontosan ebben a cipőben jár: grafikai téren felejthető mutat, viszont ezt a gyengeséget a kidolgozott világgal és a parázttalással igyekszik feledtetni. És, mint az a bevezetőből is kiderült, egész jó esz-

közök álltak ehhez rendelkezésére, hiszen a titokzatos 51-es területről – amelyet tilos megközelíteni, és az USA kormánya által pénzelt kísérletek folynak –, gyakorlatilag mindenki hallott, így megvolt egy olyan kiindulási pont, amelyre bármit fel lehetett építeni, a „közönség” mindenképpen nyitott rá. Ráadásul még sztárok is részt vettek a játék készítésében (lásd még a dobozt), így akár egy dobogós játék is lehetett volna belőle. Hogy hol akadt el a dolog? Lássuk!

#### Nosztalgiazzunk?

A látványtól, mint már jeleztem, nem fogunk hátaст dobni: erősen konzolos szagú. Vagyis a pályákon

kevés a tárgy, azok is alacsony poligonszámúak (persze szét sem lehet őket zúzni), és a termek, folyosók is elég sivárak. Ha be akarjuk lőni a szintet, akkor úgy a *Deus Ex 2* előtti állapotot kell megjelölnünk, azaz bump-mapping nincs, és a fényforrások sem igazán dinamikusak. Ennek ellenére még véletlenül sem mondanám azt a játékra, hogy csúnya: a gyors akcióban nem is lesz nagyon időnk nézelődni, ami persze nem jelenti azt, hogy *Doom 3*-hoz és *Half-Life 2*-höz szokott sze-

**TIPPEK** a 102. oldalon

Hoppá, visszakerültem a Half-Life 1-be!





Sej-haj, mutánsnak lenni, hej de jó!



A haver épp a következő CTF-hez konfigurálja a szervert

münk ne venné észre a különbséget. Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy a humanoid karakterek szépen kidolgozottak: különösen a társaink, de az ellenség is, ezért nem kell attól félnünk, hogy kockafejűekkel találkozunk. Az ellenséges szörnyek már kevésbé részletesen kifaragottak (különösen a Mite-ok), de még elfogadhatóak.

### Sok jó ember és jó sok szörny

A történet igencsak titokzatosan indul: láthatunk egy tudóst, aki valami turpisságot csinál a bázison, ami miatt elszabadul a pokol. Hősünk pedig egy speciális, négyfős alakulat tagjaként érkezik a helyszínre, rendet tenni. Ha toltá volna a *Half-Life Opposing Force* kiegészítőjét, akkor tudhatná, hogy semmi esélye... Mindenesetre csapatunk így is pillanatok alatt szembesül a feladat lehetetlenségével, de ekkor már nincs visszaút: a liftet, amelyen lejöttek, már lerohanták a szörnyek. Négyfős társaságunk ekkor példás együttműködésben próbálja megelni a kiutat,

együttal követni a főparancsnokság egyre kevésbé érthető utasításait. Itt jegyezném meg nagy örömmel, hogy a kommandósok ruhája végre tényleg tükrözi azt, hogy egy kemikáliákkal és vírussal szennyezett területen mozog-

## A kommandósok ruhája végre tényleg tükrözi azt, hogy egy kemikáliákkal és vírussal szennyezett területen mozognak, vagyis nem fedetlen fővel és meztelen karral oldják meg a küldetéseket

nak, vagyis nem fedetlen fővel és meztelen karral oldják meg a küldetéseket, szemben egy-két nagynevű játék főszereplőivel (khmm...). Annak már kevésbé örültem, hogy társaink élete nem tőlünk, hanem az előre meghatározott szkriptektől függ – enyhítő körülmény, hogy amennyiben nem löjük halomra a támadókat, akkor mi biztosan meghalunk, vagyis ebből a szempontból már nem lesz érdektelen, mit csinálnak a többiek ☺. További nagy-nagy jó

pontot érdemel a játék, hogy sikerült a bázist élővé tenni: bár sokan meghaltak vagy átalakultak a kiszabadult vírustól, azért még így is sok katona van, akik próbálják visszaverni a szörnyek támadását – ők többször is segítségünkre

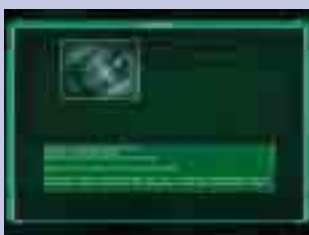
tudjuk miért. De hogy ki irányítja a szálat, az nem derül nagyon sokáig ki, amiért ismét csak jó pont jár a fejlesztőknek. Ez kell is, mert a játék első negyede-harmada elég szürke, már ezerszer látott: félrecsúszott titkos kormánykísérletek, hatalmas bázis, ahol nekünk kell rendet raknunk szuperkommandósként... Mint mondtam, ez azonban idővel megváltozik, méghozzá meglehetősen drasztikusan, úgyhogy ne is várja senki, hogy eláruljam, mi történik ☺. A program ugyan igyekszik félelmetes is lenni, ez azonban nem lett túl erős – ami nem is tragédia: egy kis fűszerezést visz a lövöldözésbe. Amiről viszont feltétlenül szólnunk kell, azok az átvezetők és egyéb filmek. Gyakran teljes képernyősek, és könnyedén felveszik a versenyt, akár a Blizzard-alkotásokkal is. Ráadásul igen sok van belőlük, teljesen kapcsolódnak a történethez, így sokat segítenek abban, hogy beleéljük magunkat az eseményekbe. Mi több, az átvezetőket képekkel is vegyítették a készítőik, ami – meglepő módon – még tovább fokozta a hatást. Egyetlen negatívumot kell itt megemlítenem, ami azért elég dühítő: nincs feliratkozás, így a párbeszédet sokszor csak nehezen értjük meg, különösen azok szájából, akik már amúgy is valamiért torzítva beszélnek.

## „KÉREM, KAPCSOLJA KI!”

Titkos feljegyzések, rejtett információk

A nagybetűs „hangulat” minden játék központi eleme kell (kellene) hogy legyen. Törekszik is erre minden kiadó, lett légyen szó menedzserjátékról – na itt valamelyest kisebb a szerepe ☺ – vagy hentes akcióról. Hogy a parázthatós alkotásoknál különösen fontos, nem is lehet vitatéma. Utóbbiaknál viszont igencsak oda kell figyelni erre a különösen fontos területre: ha a fejlesztők csak a parázthatásra koncentrálnak, akkor jobb esetben is csak egy végigjártásra jó, de utána gyorsan elfelejtett prógi válik belőle. Rosszabb esetben viszont az egész játék, a kidolgozott világ hiánya miatt, egész egyszerűen szürke és felületes lesz. Magát a világot, a látványt és a pályák mellett elsősorban azzal lehet kidolgozni, ha élővé tesszük, vagyis emberekkel (esetleg más értelmes létformával) találkozunk. A másik – amit a Doom 3 is követett –, hogy különböző feljegyzésekből derül ki részben a történet, részben viszont maga a helyszín is, ahol időnként tengetjük.

Az Area 51 e téren felemásan teljesít: míg a világot sikerült fantasztikusan élővé varázsolni – nagyon gyakran találkozunk társakkal, segítőkkel –, addig a feljegyzések igencsak gyengére sikeredtek. Nem elég, hogy meglehetősen spártai a megvalósítás, de ráadásul ezeket az információmorszákat csak akkor tudjuk megnézni, ha kilépünk a főmenübe, abbahagyva a játékot! Ráadásul annyira kacifántos nyelvezetűek a szövegek, hogy ember, de legalábbis felsőfokú angol nyelvviszsgálóval rendelkező legyen az, aki megérti ezeket. Egy darabig megpróbáljuk megfejteni a tartalmukat, de miután a játékban amúgy sincs semmi szerepük, egy idő után rájuk fogunk unni. Kár, mert ha jobban megcsinálják, akkor a Doom 3-hoz hasonlóan itt is adott volna egy erős hangulati pluszt a játéknak.



lesznek –, tudósok, akik más dolgokban tudnak helyzetünkön könnyíteni. Más kérdés, hogy sorsuk legtöbbször itt is a halál, de mindez legalább nem úgy történik, hogy találkozunk velük, segítenek vagy nem, aztán rögtön alulról szagolják az ibolyát.

### Mozijegyet is kapunk

Van néhány különösen aprólékosan kidolgozott karakter is, ami kicsit negligálja azt a negatívumot, hogy az Area 51-et gyakorlatilag korábbi sikerjátékokból ollózták össze. Ilyen például Dr. Cray inasa is, aki viselkedésében olyan, mint egy gyerek, vagy legalábbis mint aki félig-meddig gyengeelméjű. Ha elolvassuk a professzor följegyzéseit, akkor meg is



A legközelebbi World Cyber Games helyszíne





Bár első pillantásra úgy tűnhet, hogy egy A-Wingben ülünk, valójában ez egy lövegtorony ©



## Akik nem szeretnek minket

Hogy a drága, kedves, életünkre törő vérszomjas ellenfelekről is ejtsünk pár szót, túl sok fajta nem lesz belőlük. Vannak a bázison dolgozók, akik időközben szörnyé mutálódtak. Őket viszonylag könnyű kiiktat-

amik szinte egy az egyben a *Half-Life* vagy a *Doom 3* pókszerű, idegesítő kis genyói. Később aztán összeakadunk intelligensebb ellenségekkel is, akik Dark Soldier (nagyon fantáziadús elnevezés, nem ©?) névre hallgatnak, és lőfegyverekkel szednek minket darabokra, ha

a meneküléssel is megpróbálkoznak. Itt ejtenék még szót a grafikus motor talán egyetlen kiemelkedő képességéről, a fizikáról, ami igen jól sikerült: a shotgun lövései hátrálókik az ellenfeleket, de a tárgyakat vagy az élettelen testeket is tudjuk lökdödni – utóbbiak szépen, rongybaba módjára mozognak. A gránátok robbanásától pedig áldozataink nagyokat röpködnek.

## A Mite-ok szinte egy az egyben a Half-Life vagy a Doom 3 pókszerű, idegesítő kis genyói

ni, mert pusztá manccsal harcolnak. Az örökből lett szörnyek már lőnek is ránk, és vannak még a Mite-ok,

hagyjuk. Ők már tényleg okosak is: fedezékbe bújnak, helyet változtatnak, gránátot dobnak, és néha még

Terroristák! Mindenhol ezek a terroristák! (A szörnyeket majd lereteszáljuk...)



## UFO-t láttunk, mégsincs szenzáció

A játék zenéjéről semmi kiemelkedőt nem lehet mondani: se nem rossz, se nem különösen jó. A hangeffektek dettó, bár ezek egy fokkal magasabb szintet képviselnek. Ami miatt az *Area 51* csak egy átlagos alkotás, az nem is ezeken, vagy éppen a grafikán múlik. Bár ilyen látvány mellett persze nehezen jutna a 90 százalékos klubba, de megközelíteni megközelíthetné. Más oka van: egyrészt ettől a témától, mint az 51-es terület, sokkal többet vártunk, mint a már ezerszer lerágott csontokat (lásd titkos kormánykísérletek). Másrészt, bár a megvalósítással nincs különösebb gond, szinte lépten-nyomon szembesülünk azzal, hogy a játékhoz mindent más alkotásokból lopkodtak össze, akár a történetről, akár a világról, akár az ellenfelekről beszélünk. Mindez persze nem halálos bűn, de azért valami egyéni jellegzetességet is elvártam volna, illetve azt, hogyha már összegyűjtötték a máshol már bevált dolgokat, akkor abból valami igazán komolyat gyúrjanak össze.

## HANGOK A SÖTÉTEN...

Sztárok a játékban

Mindig biztató, ha egy játékhoz sztárok is adják képességeiket – jobb esetben ez tényleges tevékenységet jelent, és nem csak valami kétmondatos szerep címén írják rá a dobozra, hogy „Kisjóska is asszisztált”... Az *Area 51*-ben két neves híresség is megjelenik: az X-akták Mulder ügynöke, David Duchovny, aki magának a főhősnek a hangját adja, a másik Marilyn Manson, aki pedig stílszerűen az ellenoldal (egyik) főrosszaságát alakítja. Mindkét híresség remek átéléssel szinkronizál, ami talán nem is meglepő, hiszen nem harmadosztályú amatőrökről, hanem profikról van szó.



Úgyhogy azt kell mondjam, hogy az *Area 51* nem rossz játék, sőt egészen élvezetes, de nem maradandó – ha végigjártasszunk, gyorsan meg fogunk feledkezni róla.

Uhu

## HARDVER

### MINIMUM

1,4 GHZ CPU | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

ATHLON XP 1700+ | 512 MB RAM | ATI 9600 XT

„Nem friss a motor, de ennek megvan az az előnye, hogy a játék röccenésmentesen és rövid töltésekkel futott, akár egy kisangyal.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

↑ Gyönyörű és hangulatos átvetétk

↑ Társak

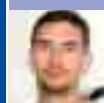
↓ Elavult grafika

↓ A pályák

lehetnének változatosabbak is

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

## Uhu VÉGSZAVA



Élvezetes FPS, hangulatos körítéssel, de a mai nagygányuk mellett éppen csak labdába tud rúgni.

# 83%

### ÉS A TÖBBI

Doom 3	94%
FarCray	93%
Kreed	94%

# Küldj SMS-t és nyerj!

Ebben a hónapban egy **EGY Motorola V547** multimédiás mobiltelefont

## MŰSZAKI PARAMÉTEREK:

- EDGE a gyors adatátvitelhez
- MPEG4 videoklip lejátszás, felvétel és letöltés
- Személyre szabható képernyő
- Csatlakozthatóság Bluetooth vezeték nélküli technológiával
- Fényképes hívófél azonosító
- Beépített digitális kamera
- MP3 lejátszás
- Beépített kihangosító
- GSM négysávós roaming
- E-mail kliens
- 65 000 színes TFT-kijelző
- Beszélgetési idő: akár 4 óra
- Készenléti idő: akár 225 óra
- GPRS
- 5 MB belső memória

## KÉRDÉS:

Hány sávós roamingra képes ez a telefon?

- GS A - 4
- GS B - 512
- GS C - 8

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a 06-90-633-311-es telefonszámra, és tiéd lehet a kártyafüggetlen MOTOROLA mobiltelefon.

Az SMS elküldésének határideje: **2005. július 7.** (Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

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



Motorola szakbolt és szervíz  
Cím: 1024 Bp, Retek utca 6.  
Infonon: 06-40/200-800  
Web: www.motorola.hu





**ALIEN computers**

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)  
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu  
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14  
www.aliencomputers.hu

---

**Júniusban Canon akció !!!**

**DIGITÁLIS ÉS ANALÓG FÉNYKÉPEZŐGÉPEK DV-KAMERÁK (új, garanciális darabok !)**

**10-60% KEDVEZMÉNNYEL AMÍG A KÉSZLET TART !!!**

**Sirius 2** (erős irodai, alap játékép) **66.160** 82.700  
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)

**Sirius 2+** (erős irodai, közép játék) **97.520** 121.900  
(Asus K8N, AMD Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 7.1 hang, Deer ház 300W)

**Sirius 3** (felső-közép játék /AMD) **135.960** 169.950  
(NFX lap, Athlon64/5939 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, Combo, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech Cordless Optical)

**Alpha C** (felső-közép játék /Intel) **136.960** 171.200  
(Id. Sirius 3, de Gigabyte 81P775G, P4 3.0GHz, LGA)

**Sirius 3 Max** (felső kat. játék AMD) **194.560** 243.200  
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD+RW 2 layer, HIS X800 XL PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech MX1000)

**Alpha C Max** (felső kat. játék Intel) **197.960** 247.450  
(Id. Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 81915P, P4 3.2GHz, LGA)

**Sirius 3 Ultra** (csúcs játékép AMD) **427.160** 533.950  
(Gigabyte K8N-UltraSLI, AMD Aton 64 3800+, 2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, Pioneer 109D, 2x GeForce 6800GT, Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)

**Alpha C Ultra** (csúcs játékép Intel) **412.480** 516.600  
(ABIT AARXE P4 3.6GHz/2MB 64bit, 2 GB DDR2/533, Sapphire X850XT PE, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB Pioneer 109D, Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia  
A feltüntetett árak: fekete szám nettó, piros szám bruttó

---

**Sulinet expressz**

**a 'rég' SULINET június 30-ig**

Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel ! Segítünk a legjobb megoldások kiválasztásában !

**Konfigurációk: 3 év garanciával ! INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS !**

Számítógépek munkahelyre, otthonra  
**Különleges kiépítésű konfigurációk:**  
csúcsgépek játéka, videoszerkesztéshez, grafikai munkára; szerver gépek

**Vírusirtás, szervíz (kiszállással is)**

**Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, cégek, intézmények kiszolgálása**

---

TFT-akciók (3 év garancia) Fantasztikus árak !  
19" TFT 8ms DVI Hyundai L90D+ **87.960** 109.950  
19" TFT 8ms !!!! Fujitsu-Siemens 64.960 **81.200**  
19" TFT 8ms !! Samsung 913N **75.960** 94.950  
17" TFT 8ms DVI Hyundai L72D **55.960** 69.950

**Raktárról, vagy néhány napos rendelésre :**  
ACER, LG, Samsung, Hyundai, Sony TFT-k  
lézeryomtatók, projektorok, Notebook-ok

---

**ATI X850XTPE 98.960** 123.700 **X800XL 60.960** 76.200  
**AGP X800XLvivo 70.960** 88.700 **9550XT 16.560** 30.700  
Gigabyte ATI X800 128M PCIe X 3 év gar. **38.960** 48.700  
PCIe GeF6800GT **76.400** 95.500 **6600GT 32.960** 41.200  
Asus lap: **K8N 12.960** 16.200 **A8N-SLI 26.200** 32.750  
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **9.320** 11.650  
**Logitech MX 1000 13.560** 16.950 **MX518 9.800** 12.250  
cordless: EX 100 **7.120** 8.900 **LX700 17.600** 22.000

**3 év garanciás HD-k Samsung 80G 8m 10.800** 13.500  
**200G SATA2 20.960** 26.200 **160G 8MB 15.800** 19.750  
**Maxtor SATA2 300G 35.960** 44.950 **250G 28.600** 35.750  
**WD Raptor 36 GB 21.760** 27.200 **73 GB 35.280** 44.100

**AMD Athlon 64 S 939 OEM 3000+ 25.520** 31.900  
**Athlon64 Box 3 év Venice mag ! 3000+ 32.800** 41.000  
**A-Data 512/566 23.960** 29.950 **512/600 25.960** 32.450  
**Kingmax 433 (3év) 512M 8.960** 11.200 **256M 4.560** 5.700  
**DDR2 533 (3év) 512M 11.760** 14.700 **1G 22.800** 28.500  
**SMC Barricade ADSL-, kábel router 7.960** 9.950  
**Logitech X230 2.1 hangfal 32W RMS 8.760** 10.950

**Samsung lézeres multifunkcionális készülékek :**  
**SCX-4100 58.600** 73.250 **SCX-4216 Fax 82.600** 103.250  
**Chieftec akció pl. Dragon ház (360W) 17.600** 22.000  
**tápok: 410W 9.560** 11.950 **450W silent 12.960** 16.200  
**Kingmax, Corsair, Enermax, ZALMAN tuning**

**Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !**  
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

---

**GIGABYTE TECHNOLOGY**

**Csúcsmínőség, 3 év garancia !!!**

Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), akciókkal  
NForce4-SLI **31.360** 39.200, NForce4Ultra **24.960** 31.200  
81915P duo **17.880** 22.350 K8NF-9 **18.200** 22.750

Az akciókról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást ! Ezek az árak 05.05.25-én kalkuláltak.

**Intelligence for Easier Computing**

**GIGABYTE i-DNA series Motherboards**  
synergize Performance DNA with Security DNA into fundamental intelligence technologies for the digital lifestyle.

**Performance DNA**

- Ultimate performance with new platform solutions
- CPU Intelligent Accelerator 2
- Memory Intelligent Booster 2
- Intel® EM64T Ready

**Security DNA**

- u-Plus BIOS
- Intel® Execute Disable Bit
- Xpress Recovery

**GA-81955X Royal**

- Intel® X55A Express Chipset + ICH7R
- Optimized for Intel® Pentium® Processor Extreme Edition
- Supports Dual Channel DDR2 667 with ECC up to 16GB
- Features GIGABYTE exclusive u-Plus Dual Power System
- Features dual Gigabit Ethernet port controller
- Integrated new generation SATA, SATA storage interface
- Features with Intel Matrix Storage Technology
- Designed for Dolby Master Studio

**GA-8N-SLI Royal**

- NVIDIA® GeForce® 8 SLI™ Edition + MCP7A
- Features GIGABYTE exclusive u-Plus Dual Power System
- Supports 16GB Intel® Memory
- Supports Dual Channel DDR2 667 memory
- Supports Intel® X55A SATA and RAID for advanced storage capabilities
- Features dual Gigabit Ethernet controller with Wi-Fi™
- Features PCI Express 1.1 and SATA 3Gb/s interface
- Integrated High Quality 8 Channel Audio Codec

**Free!** CE885D Bluetooth USB Dongle included! **GIGABYTE Potential!** i-Plus P.P.S. included!

**Free!** CE885D Bluetooth USB Dongle included! **GIGABYTE Potential!** i-Plus P.P.S. included!

**COMPUTER CARE**  
May 31-June 3, 2005  
See store at 10:00 AM - 7:00 PM

**www.gigabyte.hu**

Upgrade Your Life™

**GIGABYTE TECHNOLOGY**

Undead, get a life!

## NECROMANIA: TRAPS OF DARKNESS

**H**a ez a játék 1996 előtt jelenik meg, ma talán klasszikusként emlegetnénk, mint a Diablo elődjét. Bár az is lehet, hogy már tíz évvel ezelőtt sem állta volna meg a helyét – semmilyen tekintetben.

De ne szaladjunk ennyire előre, mert nem ám csak úgy beledöngöljük a játékot az anyaföldbe, az nem szokásunk minékünk. Itt kérem komoly, objektív értékelés zajlik, kéretik az előtérben várakozni, és a rendelést kopogással nem zavarni. És nem köhécselni. Kezdjük például a címmel: először nagyon csúnya dolgokra asszociáltunk, és emiatt csak félszemmel,

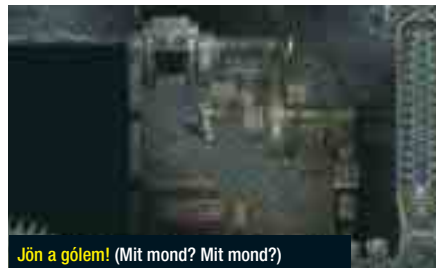


A Diablo első részének korai bétája, a végleges szerencsére jobb lett

riadtan néztük a bevezető animációt. Amikor pedig bevillant egy... eh, szóval a halálon túli szerelem metaforájaként egymást ölelgető csontváz páros képe, már kezdtünk a legrosszabbra gondolni, és kezűnk a „reset” gomb felett tartva láttunk neki a tesztelésnek. Csak azért, hogy ha váratlanul belépne valaki, ne kelljen kínos kérdésekre válaszolnunk.

### Élőhalott, minden értelemben

Szerencsére hamar kiderült, hogy a játék csupán egy nagyon-nagyon gyenge Diablo-klón, mely a Blizzard 1996-os klasszikusának színvonalát közelről sem érinti. Sem a grafika, sem az animációk, sem a játékmenet terén. Sztori nincs, csupán néhány karaktertípus közül választhatunk: lovag, mágus, gólem (wtf), ködnő (nem vicc, „fog woman” a neve), ork... szóval csupa érdekes személyiség, akikkel az ember szíve szerint beülne kávézni, hogy jobban megismerje őket. Mindegyikük rendelkezik egy (!) egyedi képességgel, a többi trükk mindenkinél azonos. Irány a dándzsön, és itt már sírva vigadunk. Az irányítás nevetséges, ugyan egérrel haladunk, de a



Jön a gólem! (Mit mond? Mit mond?)

különféle ajtók nyitogatásához, varázslatok használatához a numerikus billentyűzetet kell kalapálni.

A multiplayer pedig... Az még elképzelhető, hogy valaki tévedésből leül játszani ezzel a játékkal (vagy mert kénytelen írni róla!), de hogy nem talál még egy balekot, aki osztozik majd a szenvedésben, az biztos.

Ha pedig mégis, akkor annak innen kiáltanám: „Fuss! Menekülj! Uninstallálj!”

De hogy említsünk egy pozitívumot is: a játék doboza kimondottan dögösen fest. Kár, hogy elment rá az egész büdzsé.

### ÉRTÉKELÉS

> **32%**

**KIADÓ**  
Strategy First  
**FEJLESZTŐ**  
Cinemax

Ilyen a bokszt?!

## HEAVYWEIGHT THUNDER

**V**ajh, van-e nemesb versengés, mint a bokszt, amikor debella csávók a nézők legnagyobb meglepedésére cipóra verik egymás arcát? Nyilván nincs. Tudom, hogy bennem van a hiba, és most jól magamra haragítom a műfaj rajongóit, de szerintem ez a sportág... hogy is mondjam, messze nem a legértelmesebb sport. Két fazon laposra veri egymást, bármilyen különösebb ok nélkül? Még ha valami nőn vesznének össze, netán azon, hogy Csonka Pici vagy Balázs Pali a nagyobb előadóművész (Hülye kérdés... Fekete Pákó forevah! – Csontji). Különféle érdekes atomfizikai



Botrány! A bal sarokban játszó Poligon Pétert kizárták a DirectX használatáért!

problémákról nem is beszélve. De így? Persze lehet, hogy mindezt a kétségbeesés mondatja velem, ami a Heavyweight Thundert látva elkapott. Ez a játék valószínűleg a bokszt legfanatikusabb rajongóinak készült, hogy két közvetítés között se maradjanak bedagadt fejű, furcsán beszélő sportolók nélkül. De hogy bárki bármiféle örömet leljen benne, az nehezen elképzelhető.

### Fej vagy gyomor?

Az egy dolog, hogy a grafika még a maga „rajzfilmszerűségében” is rettenetes. Sokkal nagyobb probléma az irányítás.

Elvileg WASD-vel araszolunk körbe a ringben, miközben bal-jobb klikkel küldjük a bal- és jobbhorgokat, illetve amerre lendítjük ütés közben az egeret, úgy kapnak az ütések több erőt, és úgy változik irányuk. Elvileg. A rendszer a nagyon komolyanak tűnő SimuPunch(tm) névre hallgat, ami jól hangzik, a valóságban azonban nem igazán működik. Nyomaiban ugyan érezhető, hogy van valami beleszólásunk



„Elnézést, hogy elrontom az estéteket!”

az ütésekbe, de az már bosszantó, hogy a rendszer hangulatától függően értelmezi mozdulatainkat. A legszebb viszont a karrier mód, a címe lehetne Heavyweight Tycoon. Kiválasztjuk az ideális jelöltet, akit szívesen terelgetnénk a világhír felé. Meccseket szervezünk neki, edzőt bérelünk mellé. A legfontosabbak persze a külsőségek: ahogy gyűlik a pénz, jöhet a nagyobb ház, a sportautók, az egzotikus háziállatok, profi (kfm) rajongólányok... Ezek teszik elégedetté védencünket. Legalább ő elégedett lesz. A mi esténket elrontották.

### ÉRTÉKELÉS

> **57%**

**KIADÓ**  
Roundhouse Entertainment  
**FEJLESZTŐ**  
Iridon Interactive

Második blikkre

# TABLOID TYCOON

**S**zenzáció, szenzáció! Vérszomjas, megvadult pingvinek tartják rettegésben Kuala Lumpur lakóit! Kozsó legendás hajtinca egy éjszaka alatt visszanőtt! A ValuSoft kiadta az év játékát!

Persze a kedves olvasó sem hülye (mi legalábbis kedves, okos, jóra való fickóknak tekintünk Titeket), úgyhogy könnyen ki lehet találni, hogy az iménti három hír egyike sem igaz. Bár Kozsót ma még nem láttuk. Persze, ha az embernek egy bulvárlap felvirágoztatása a feladata, mint a Tabloid Tycoonban, a hírek kétes igazságtartalma nem az elsődleges szempont. A játékmenet a „komolyabb” tycoon-játékokhoz képest meglepően egyszerű: kapunk egy néhány újságíróból

és fotósból álló csapatot, no meg némi kezdőtőkét, dolgunk pedig annyi, hogy elkészítsük bulvárlapunk első számát. Csak úgy özőnlének a fülesek a különféle érdekes dolgokról, mi pedig a szenzációgyanúsak tűnő eseményekre kiküldhetjük embereinket, hogy

A rosszarcú újságos bácsi örömmel tájékoztat minket a konkurensek üzleti adatairól



szaglásszanak körbe, és írjanak nekünk valami jó kis leleplező riportot.

## Szenzáció! Szenzáció!

Minél jobb (drágább) riportert vagy fotóst küldünk egy sztori kivizsgálására, és minél több ideig foglalkoznak a témával, annál jobb lesz a végleges anyag. Később persze ezzel is egyensúlyozni kell: ha nagyobb az oldalszám, több sztori kell, nyilván több újságíró is, vagy nem tudnak eleget foglalkozni egy-egy hírrel, és visszaesik a lap színvonala. Ahogy nő a bevétel, folyamatosan bővíthetjük csapatunkat, átköltözhethetünk egy nagyobb irodába, felvehetünk új újságírókat, kirúghatjuk a



Condoleezza Rice elveszettnek hitt ikertestvére megkerült! Innen kell megtudnunk?

régiüket... Ha pedig nincs kellően vonzó szalagcímünk, nyugodtan kirakhatunk olyasmit is, ami nem igaz. Ezzel persze minden szám után pereket akaszthatnak a nyakunkba, de nem feltétlenül fizetünk rá erre sem: jobb ügyvédekkel nyerhetünk is, vagy elnézést

kérhetünk az érintettektől, és peren kívül is megállapodhatunk. Mindez nyilván pénzbe kerül, de a megugró eladások így is bőven kárpótolhatnak bennünket. Az egész játék egyszerű, talán túlságosan is az. Menetközben akad néhány poén, de összességében a játék kevés meglepetést tartogat. Nem különösebben szenzációgyanus.

## ÉRTÉKELÉS

> **69%**

**KIADÓ**  
ValuSoft  
**FEJLESZTŐ**  
Black Lantern Studios

Méltatlan mementó

# STALINGRAD

**S**ztálingrád ostroma a második világháború történetének talán legdrámaibb összecsapásainak sorozata. Talán egy nap majd készül olyan játék, amelyben méltóképpen dolgozzák fel az ott történteket.

Mert ez a játék sajnos nem az. Unalmas, ötletelen, és hemzseget olyan hibáktól, amelyek teljesen élvezhetetlenné teszik. A Stalingrad a Blitzkrieg 2D-s motorját használja, úgyhogy már a grafika miatt sem lesz különösebb „welcome to the future” érzésünk. Persze, a pixelhadszíntereken edzett keményvonalas stratégiák valószínűleg könnyedén átlendülnek egy efféle apróság fölött, de nekünk, földi halandóknak azért szemet szúr. De nem is ez a legfőbb baj. Olyan alapvető dolgok hiányoznak, mint a multiplayer és a tutorial, bár nem valószínű, hogy egyszerre két (vagy több) ember is hajlandó lenne szenvedni a játékkal, aki pedig látott már legalább kartávolságról RTS-t (netán valamelyik Blitzkrieget) az többé-kevésbé elboldogul vele. Az első kampányban a német oldalt vezetjük el Sztálingrádig, majd váratlanul szerepet cserélünk, és a második kampányban már a szovjeteket irányítva igyekszünk visszaverni őket.

## Papírtankok, szuperkatonák

Lássunk néhány apróbb problémát. Nincsenek formációk, úgyhogy ha extra kívánságaink lennének (például hogy menetelés közben a páncélosok vezessék a sort, ne pedig a gyalogosok), akkor néhány percig tologatni kell egységeinket, valaki pedig így is, úgy is percekben belül felborítja az egész rendszert. Az útvonalkövetés RTS-ekben gyakran érzékeny pont – itt is. Néha egyszerűen beragad egy egység, például egy tank, és ha sikerül épp egy hídon megmakacsolnia magát, a többiek már nemigen jutnak át. (Ráadásul egységeink roncokat is kénytelenek kerülgetni, úgyhogy ha kevés helyünk van, egy idő után mindenki menthetetlenül beszorul.) Bezzeg a gyalogosokon vígan átsuhannak a páncélosok, méghozzá úgy, hogy azok haja szála se görbül. Vagy csak az. Az izometrikus nézet amúgy sem tesz igazán jót a manőverezésnek. A csatáknak némi szerencsejáték-jelleget kölcsönöz, hogy a



Mint később kiderült, a vadászgép sajnos egész úton a saját árnyékát próbálta lelőni

különféle egységek páncélja és sérülése között alig van összefüggés. Néha egyetlen ellenséges tank halomra lövi a mi összes páncélosunkat, máskor embereink vígan leroznak egy géppuskafészkét. Elképesztő realizmus? Na perrrsze. Csettintek, és mindketten elfelejtjük ezt a játékot, okés? Egy-kettő-há...

## ÉRTÉKELÉS

> **51%**

**KIADÓ**  
1C  
**FEJLESZTŐ**  
DTF Games



Bad Sector a GTA San Andreas mellett persze csak nem tud leszakadni az MMORPG-kről, ezért egy most egy idevágó témát vett górcső alá...



# MM-ORSZÁG ILLEMKÓDEXE

HOGYAN VISELKEDÜNK AZ MMORPG-KBEN

Talán elsőre nem is gondolnánk, vagy a sok WoW-ozás, Guild Warozás, illetve más MMO-kkal töltött csaták közepette már el is sikkadt, hogy a Massively Multiplayer Online Roleplaying Game-ekben a „szerepjáték” szó még mindig a legerősebb. Észre sem vesszük, hogy mennyire előjön ezekben „jobbik”, esetenként „rosszabbik” énkünk...

**H**a nagyon durván egyszerűsíteni akarnánk, voltaképpen az összes játékot szerepjátéknak tekinthetnénk. Akár egy úrgárdistát, lovagot, perzsa herceget, vámpírt, nindszát, sőt még sportolót is „alakítunk”, mindegyik karakter virtuális alteregónknak felel meg, akit egy többé-kevésbé leegyszerűsített dramaturgiába helyezve kell irányítanunk. A különbség a szerepjátékokkal összehasonlítva leginkább a karakterünk tulajdonságainak, képességeinek és (a kidolgozottabb RPG-knél) jellemének alakításában rejlik. Az RPG-piac alakulása és a mostani trendek alapján bátran kijelenthetjük, hogy ez utóbbi játékelem, amely a legtöbb játékos fantáziáját izgatja. Vajon miképpen befolyásolhatom a történetet, ha nem a „jó”, hanem a „rossz” utat

választom, esetleg bizonyos szituációkban rendes vagyok, máshol inkább gonosz. Hogyan alakul viszonyom az egyik NPC társammal, ha mondjuk ellenkező nemű, és folyton udvarolok neki, vagy épp ellenkezőleg, kőbunkó vagyok vele. A KotOR II-ben – bár nem volt tökéletes maga a játék – próbálhattuk ki talán a legtökéletesebben a különféle viselkedéstípusokat. Ugyanakkor akár mennyire izgalmas egy offline RPG mesterséges viszonyrendszere, a közelébe sem érhet az olyan valós, hús-vér emberek között kialakuló kapcsolatmechanizmusoknak, amelyek az MMORPG-k virtuális társadalmát jellemzik.

### Kell egy ellenség...

Ahogy az offline játékok zömét is egyfajta

kompetitívitas jellemzi, úgy az MMORPG-kre ez még inkább igaz. A hagyományos számítógépes játékokban le akarjuk győzni a gép által vezérelt ellenséget: akkor érzünk csak igazi elégedettséget, ha a Big Boss hullája előtt büszkén posztolunk. Az MMO-kban ez kicsit másképp van, a küldetések elvégzése (bár fontos, hiszen ugyanúgy tapasztalati pontot kapunk érte) háttérbe szorul a többi játékos felett aratott győzelmi mámorral összehasonlítva. Éppen ezért a legtöbb MMO-ban két egymással szembenálló fél mellett választhatunk, és ha valamelyik mellett letesszük a voksunkat, akkor majd a másikat kell utálni és legyőzni, hogy igazán „átérezzük” a játékot. A World of Warcraftban ezek például a klasszikus szövetségesek és hor-



dások, az Anarchy Online-ban pedig a klánosok és omnások. Ha most nagyon sötét és depressziós irodalmi párhuzamot keresnek erre, akkor Orwell 1984-e jutna eszembe, ahol a regényben lévő diktatórikus társadalom azzal tartotta fel önkényuralmát, hogy mindenáron szem előtt tartott egy ellenséget, akit rühellni kellett. Természetesen a WoW, illetve a többi kompetitív

## Csak a higgadtabb, idősebb játékosok képesek a megaláztatásokon túltenni magukat, és a játékra koncentrálni

MMORPG csak egy nagy közösségi társasjáték, és amikor a másik felet támadjuk, akkor nem teszünk mást, mint a JÁTÉK szabályai szerint próbálunk érvényesülni. A játékokban egyébként az izzig-vérig ellenséges, harcias PvP (player versus player) mellett létezik egy PvE (player versus environment) mód is, amely leginkább a gép által vezérelt szörnyek kiirtására koncentrál. Itt a szembenálló felek csak akkor esnek egymásnak, ha mindkét fél úgy akarja. Hogy melyik a „jobbik” játéktípus, azt nagyon hosszú (és talán értelmetlen) is lenne kielemezni, de az tény, hogy a kompetitív PvE-ben más dimenziót kap. A kemény, „véres” küzdelmek helyett itt nem ritka, hogy a két fél, szövetséges és hordás egymás mellett teljesíti a küldetéseket. Az

ellenség személye (mondjuk egy rusnya élőhalott) így inkább egzotikus vagy vicces, mint a PvP-n, ahol az ember csak arra érez heves készletét, hogy eltörölje őt a föld színéről. PvE-n inkább a saját oldalunkon lévő játékosársaink előtt vagánykodunk, hogy milyen magas szinten járunk már, vagy milyen csúcs tárgyak és fegyverek vannak birtokunkban.

### Jaj a legyőzendőknek?

A PvP-vel el is érkeztünk a cikk szempontjából igazán érdekes részhez, a harci „morál” ingoványos talajára. A PvP-t úgy kell mindenkinek elképzelnie, mint egy igazi háborút: a Warcraft világának 80 százalékában bárki megtámadhat bárkit bármikor (csak pár kezdőzóna védett.) Aki alacsony szintű, annak a WoW-ban esélye sincs, hogy a magasabb ellen nyerjen, így felmerül a kérdés, hogy mennyire etikus egy 60-as szintűnek mondjuk egy 20-ast, 30-ast megtámadnia. Sok 60-ast ez nem érdekel, és mindenkit lemészárol, akit meglát, már csak azért is, hogy rengeteg, korábban mások ellen elszenvedett sérelmet megbosszulja. Ha már azt nem tudja elintézni, aki annak idején „hullakempelte” (tehát megvárta, míg szép lassan visszatér a holttestéhez a temetőből, aztán megint megölte, miközben még az élete alacsony volt), legalább azon veri le a régebbi dühét, aki ugyanazon az oldalon áll. A láncolat így szépen folytatódik tovább, és gyakran csak a higgadtabb, idősebb játékosok képesek a megaláztatásokon túltenni magukat, és a játékra koncentrálni.

Ezen persze ingathatjuk a fejünket, azon csodálkozva, hogy ugyan mitől jó ez, de hogy mégis mennyire élvezetes a PvP, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a PvP-s szerverek mind túlterheltek, a PvE-sek pedig alacsony létszámúak, és ez a játék megjelenése óta nem változott. „Mi a jó az életben?” – kérdezik Conantól a Conan a barbárban. „Lemészárolni az ellenséget és az asszonyaik siránkozását hallgatni!” – hangzik az azóta híressé vált válasz. Ugyan a WoW-ban nyilván nem hallhatjuk az ellenség őrgöngő dühöngését (a barátnőik meg nem törődnek velük ☺), de legalább el tudjuk képzelni, és hiába is tagadnánk: az igazi boldogságot ez okozza...

### MMO-s netikett

Az PvP alapú MMORPG tehát kihozná belőlünk a rosszabbik énünket? Bár ez a játékmód arra ösztönöz, hogy kiirtsd az ellenséged, mégis játékosválogatja, hogy gvallérléknél viselkedik-e, és például a szörnyekkel küzdő, legyengült rivális játékos békén hagyja-e, vagy hidegvérrel lemészárolja. Mindkét viselkedés mellett érvelhetnénk, de az kétségtelen, hogy a WoW nemrég bevezetett „honor rendszere” inkább azokat jutalmazza, akik az utóbbit választják. Minél több honor („becsület”) pontot kapnak ugyanis, annál magasabb pozícióba kerülnek egy bizonyos ranglistán, jutalmul csúcscategóriás fegyvereket kapva, így elemi érdekük,

hogy kegyelmet nem ismerve ott gyilkolják az ellenfelet, ahol érik. Felmerül a kérdés, hogy akkor miért pont „becsületnek” hívják a kegyetlenségért kapott pontokat...

De hát ugye a háborúban sincsenek szabályok, csak az, hogy legyőzzük az ellenséget, és persze túléljük a küzdelmet. Viszont annál inkább kötik a különféle szabályok azokat, akik másokkal karöltve mennek együtt küldetésekre. Elemi érdek, hogy bizonyos udvariassági szabályokat megtanulj, mert ha bunkón viselkedsz, akkor nemcsak az aktuális csapatból dobznak ki, hanem még meg is jegyeznek név szerint, és később mások sem vesznek be. Most hosszú lenne elmagyarázni, hogy pontosan milyen módon, de meg lehet például azzal keseríteni mások életét, hogy valaki bizonyos hön áhított tárgyat úgy orozzon el játékosársai orra elől, hogy neki nincs is rá annyira szüksége, a másoknak viszont igen. Az ilyen ész nélkül zsákmányoló embereket „ninja looter”-eknek hívják, és nagyon pórul járhatnak hosszú távon, mert mindenhol kiutálhatják őket.

De arra sem néznek jó szemmel, ha valaki csak úgy ott van egy csapatban, de nem nagyon csinál semmit, esetleg valamilyen oknál fogva gyakran AFK (away from keyboard: távol a géptől). Arról nem is beszélve, hogy az instance-ok (a csapatra nézve a játék által „személyre szabott” hosszú és nehéz dungeon) kellős közepén kilépsz, akkor a többiek nagy eséllyel megutálnak, jól megjegyeznak, és többet az életben nem vesznek be csapatba.

Amennyire kegyetlen és – lássuk be – gyakran nem fair viselkedésre késztesz tehát az ellenséggel való PvP, annyira rákényszerít, hogy megtanulj az „illetmet”, ha másokkal együtt dungeonök mélyén viszed a küldetéseket. Másrészt a valós élet itt kíméletlenül alárendelődik a virtuálisnak: nemcsak azért vagy a gép elé szegezve, mert élvezed a játékokat, hanem egyszerűen immorálisan viselkednél, ha bizonyos helyzetekben otthagynád a többieket...

### Szabadság vagy szabályok?

A különféle szituációkon túl a WoW-os guildekben (szövetségekben) is sokféle szabály kötheti a tagokat. Aki nem veszi figyelembe, az könnyen repülhet. Ez leginkább csak a profi klánokra vonatkozik, amelyek sokkal kényesebben vigyáznak szabályaikra, mint az „egyszerűbb” fajták. Mivel a WoW-ban rengeteg klán van, és sok a még klán nélküli játékos, ezért a mezei guildkebe inkább bevesznek szinte mindenkit, és nem nagyon kötik szabályokkal az újdonsült embereket. Igazi paradoxon egyébként, amikor egy önmagát nagyon „komolynak” tartó klán kétségbeesetten reklámozza magát, hogy új tagokat verbuváljon, hiszen ha igazán profi lenne, akkor épphogy a túljelentkezés és a jelentkezők szigorú szelektálása jellemezné. Mindenesetre aki eddig azt hitte, hogy az MMORPG-ke az óriási viselkedésbeli szabadság jellemzi, az nagyon téved, hiszen a játékok szabályrendszerén túl éppolyan morális kötelezettségek jellemzik ezeket a virtuális társadalmakat, mint a valós életben. Ha ezeket nem tanulod meg időben, akkor nagyon gyorsan deviánsnak fognak tekinteni a többiek...

### Bad Sector





A Prey közeledtével újból sutyorgás tárgya lett a Duke Nukem Forever. Mi már tudjuk: ez is meg fog jelenni! Sikerült megszerezniünk George Broussard leveleit, melyeket a játék kiadóhoz küldött az évek folyamán – ezekből minden kiderül.

# FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

## ELVESZETT, DE MEGKERÜLT?

Nocsak-nocsak, szóval mégis lesz Prey. Hm. Aki netán nem érezné át ennek jelentőségét, hadd áruljuk el: ezt a játékot néhány hónappal a Duke Nukem Forever megjelenése utánra ígérte a 3DRealms. 1998 végére. Lendüljünk át nagyvonalúan a néhány éves késés fölött, elvégre ezek csak számok, piha. A lényeg, hogy ha az egyik elveszett báránka már előbukkant a mesék birodalmából, talán van esély a DNF-re is. Mi már biztosak vagyunk benne. Mióta megszereztük George Broussard leveleit, melyeket az évek során küldözgetett a kiadóknak, világosan látjuk, hogy mi történt. Íme néhány közülük!

**K**edves GT Interactive!  
Valami vadállat ez a Quake II engine. Már most érezzük, hogy hihetetlen dolgokra leszünk képesek vele. Csak figyeljenek, nemsoká küldünk néhány screenshotot. Ne felejtsek el nézni a leveleiket!

Kedves GT Interactive!  
Kicsit kiábrándultunk a Quake II-es motorból. Viszont már most érezzük, hogy hihetetlen dolgokra lennénk képesek az Unreal engine-nel. Hm, mit tegyünk, mit tegyünk...

Kedves GT Interactive!  
Tudjuk, hogy vészesen közeleg az E3, de a kiállításra szánt képek egyszerűen eltűntek. Itt volt az asztalomon egy CD-n. A tavalyiak nem jók? A rendszergazda szerint valami vírus lehet a dologban, de szerintem elvitte őket a cica. Hagyjuk ezt az E3-at, legalább azalatt is dolgozunk. A lényeg, hogy a játék kész lesz hamarosan, pontosabban when it's done. Haha, csak vicceltünk, tényleg nemsoká kész.

Kedves GT Interactive!  
Nézzék, én megértem, hogy idegesek. De fogják már fel, hogy ilyen közegben nem lehet dolgozni. Már rég kés z lehetne a játék, ha maguk, mint az ügyvezető „kiadó” (pff...) nem molesztálnának minket, kizsákmányolt játéfejlesztőket kéthavonta azokkal az undorítóan kimért hangú leveleikkel. Örülök, hogy ilyesmire van idejük, miközben ülnek a bőrfotelekben és számolgatják a dollármillióikat. Köcsögök!

Kedves Infogrames!  
Köszönjük, hogy bizalmat szavaztak a 3DRealmsnak és a Duke Nukem Forevernek. Reméljük, megértőbbek lesznek, mint az előző kiadónk. A játék remekül halad, már majdnem kész vagyunk. Bocsánat, most mennem kell, épp az utolsó pályát beszéljük meg a dizájnerekkel.

Kedves Infogrames!  
Ugyan megígértük, hogy ma küldünk néhány screenshotot, melyekkel illusztrálnánk, hogy milyen elképesztően jól néz ki jelen állapotában is a Duke Nukem Forever, de sajnos valamiért

nem indul a Photoshop, így nem tudunk képeket csinálni. Valami DLL-t keres, talákoztak már Önök ilyennel? Fura.

Kedves Infogrames!  
Ma tényleg mindent megtettünk, hogy elküldjük az ígért képeket, ám valamiért nem működik a levelezőprogramunk, és nem tudunk e-mailt küldeni. Ha ezt megkapják, akkor csak ez az egy volt a kivétel.

Kedves Infogrames!  
Eszméletlen, hogy rohan az idő, nem igaz? Hogy vannak? Család? Minden rendben? Mi is jól vagyunk. Elnézést, ha esetleg akadozott volna mostanában a kommunikáció, de kiraktunk egy új képet a Duke Nukem Manhattan Project-ből, és az a másfélmilliárd felhasználó kicsit leterhelte a sávszélességünket. Ezért nem kaptuk meg az utóbbi hat levelüket sem, amelyben képeket követeltek. Már ha irtak ilyet, nem tudjuk. Mi nem kaptunk ilyesmit.

Kedves Take2!  
Hadd gratuláljunk remek üzleti döntésükhöz: az a csekély 12 millió dollár, amit az Infogramesnek fizettek a DNF jogaiért, bagatell összeg. Smafu. Tuti befektetés! De komolyan, ha kiadó lennénk, mi is ezt tettük volna. Csak sajnos mi játéfejlesztők vagyunk, a francba. Irigyeljük magukat.

Kedves Take2!  
Nem fogják elhinni, mi történt! Valaki az éj leple alatt felhackelte a laptopomat, és ellopta a Duke

Nukem Forever forráskódját! Komolyan! Pedig már majdnem készen voltunk. Ilyen pici hiányzott! És az egészben az a legszörnyűbb, hogy most, egy nappal azelőtt, hogy vittük volna Önöknek bemutatni... Erre kezdhették előlről. Tiszta idegek vagyunk. Most nem is tudok többet írni, úgy remeg a kezem az idegessl%és43jzsz

Kedves Take2!  
Nem, nem tértünk át Doom3 engine-re. A saját motorunk sokkal szebb, ezt nyilván maguk is tudják. Miért? Mert különben nem mondanám. Küldtem képet, vagy nem? Na majd küldök. És akkor meglátják.

Kedves Take2!  
Szóval az történt, hogy az egyik bárjelenethez táncos lányokról készítettünk motion capture-t. Sajnos a buli csúnyán elfajult, és valaki – már elnézést – behányt a laptopomba. Aggodalomra semmi ok, holnap veszek új laptopot, és előlről kezdjük az utolsó hat pályát. Emlékszünk, hogy hogy néztek ki, hamar összedobjuk.

Kedves Take2!  
Örömmel jelentjük, hogy fizikai engine-t váltottunk. Nyugalom, ez csak fizikai engine, nem csúszunk miatta. Sokat. Végre elkészültek a táncos lányok modelljei, de valahogy nem voltunk megelégedve a végeredménnyel. Valahogy... szóval, nem volt hiteles. Viszont ez a Meqon engine... látniuk kéne azokat a... szóval mozgás közben.

Kedves Take2!  
Arra gondoltunk, 2007-ben kellene megjelennie a játéknak. Megmagyarázom. Most itt van ez a Prey, amit úgy sebtében összedobtunk, hogy ne menjen már a nyavalygás. Először ez fusson le. Különben is, 2007-ban lesz tíz éve, hogy megjelent a Duke Nukem 3D, ennek apropóján rögtön kiadhatnánk egy 10th Anniversary Editiont, díszdobozban. Úgyis csinálhatjuk ezeket az „így készült” videókat, már van 12 DVD-nyi anyagunk. De ha nem, akkor csak szóljanak. Tőlünk kiadhatjuk akár a jövő hónapban is.

Izgatottan várjuk a Take2 választát!  
**mazur**



# SONY VAIO noteszgépek szenzációs ACOMP akciója

# VAIO



**33,738 Ft + 11,907 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK THM: 26.78%**

- 15.4" WXGA (1280x800) X-Black LCD
- Intel Pentium-M 730, 1600MHz
- 512MB DDR-2 RAM
- 60GB merevlemez
- 8x Dual Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- Wireless LAN (802.11b/g, 54Mbit)
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port
- Memory Stick Pro kártyahely
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- 364 x 265 x 36mm, 2.9kg



## SONY VAIO FS115B

**269,900 Ft**

A SONY az "FS" szériával az idei év legnagyobb sikereként díjak egész sorát könyvelhette el. A szupervékony, szélesképernyős noteszgép valódi mobilitást kínál az Intel 2005-ös Sonoma platformmal és WLAN csatlakozással. Dual Layer DVD +/-RW íróval, bőséges memória és merevlemez kapacitással.

A második generációs XBRITE kijelző a DUAL LAMP technológiával még nagyobb fényerőt és gazdagabb színvilágot biztosít.

Az FS115B könnyed és kecses látványt nyújt, de az 1280 x 800 pixel felbontású 15,4" méretű széles képernyő mégis elegendően nagy ahhoz, hogy Ön kényelmesen dolgozhasson rajta. Jöjjön el és próbálja ki személyesen ezt a kivételes modellt! Akciónk keretén belül különösen kedvező áron, hitel konstrukcióban is hozzájuthat.



A csúcstechnika egy gyönyörű, stílusos, vékony, hófehér házban kap helyet.

A vizuális élményszámba menő technikai remekmű mindössze 2,9 Kg súlyú, így Ön könnyedén magával viheti bárhová.



**37,488 Ft + 13,230 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK THM: 26.78%**

- 15.4" TFT WXGA+ (1280\*800) X-Black LCD
- Intel Pentium-M 725 processzor, 1600MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- 8x Dual Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- ATI Radeon 9200 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM
- AV-OUT kimenet
- Wireless LAN (802.11b/g) beépítve
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port
- Memory Stick Pro kártyahely
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó

- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- 373 x 276 x 37mm, 3,3kg

## VGN-A217M:

**399,900 Ft**

vagy: 5 x 79.980 Ft + ÁFA (0% THM)

- 17" WXGA+ (1440x900) X-Black LCD
- 80GB merevlemez
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM
- Bluetooth 1.2
- Wireless mouse ajándékba!
- 405 x 280 x 42mm, 3,9kg

## SONY VAIO VGN-A215M

**299,900 Ft**

vagy: 5 x 59.980 Ft + ÁFA (0% THM)

Az "A" széria az asztali gépek ereje, egy notebook hordozhatósága és a SONY stílusa.

Mindenben nagy: 80GB merevlemez 512MB memória, a fényviszonyokhoz automatikusan alkalmazkodó 17" méretű extra nagybontású XBRITE kijelző.

Intel Centrino, Bluetooth és WLAN, gyors ATI 9700 grafikus kártya és ráadásnak a 8.5GB DVD lemezeket is író 8x DVD +/- RW meghajtó is van a gépben.



# ACOMP

Számíthat ránk.

A SONY a csúcstechnikát öltözteti páratlanul kifinomult, stílusos, szemet gyönyörködtető külsőbe. A VAIO a noteszgépek mercedesze. Technikai és design remekművek, — számítógép rajongó, üzletember, nő és férfi csodálatlalt fordul feléjük.

Bizton számíthat rá, hogy egy VAIO noteszgép megvásárlásával okos, szép és megbízható társra talál.

És számíthat az ACOMP-ra abban, hogy ezeket a bámulatra méltó gépeket soha nem látott áron tesszük elérhetővé az Ön számára.

## Bőséges szoftver csomag minden Vaio noteszgéphez

Minden VAIO hatalmas szoftvercsomaggal és előretelepített Windows XP rendszerrel kerül forgalomba. Ezekkel azonnal elkezdheti a munkáját, nem kell a gép telepítésével órákat eltöltenie.

## 3 év kiegészítő garancia csomag (+39,900 Ft)

A Sony Vaio notebook garanciális időtartama a kiegészítő csomag megvásárlásával 36 hónapra egészíthető ki. Ne kockáztasson, ezzel a csomaggal hosszú távon biztosítja a nyugalmát.



ACOMP PÓLUS CENTER  
1152 Budapest, Szentmihályi út 131  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092  
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST  
1134 Budapest, Róbert károlyi krt. 68.  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szó-V: Zárva

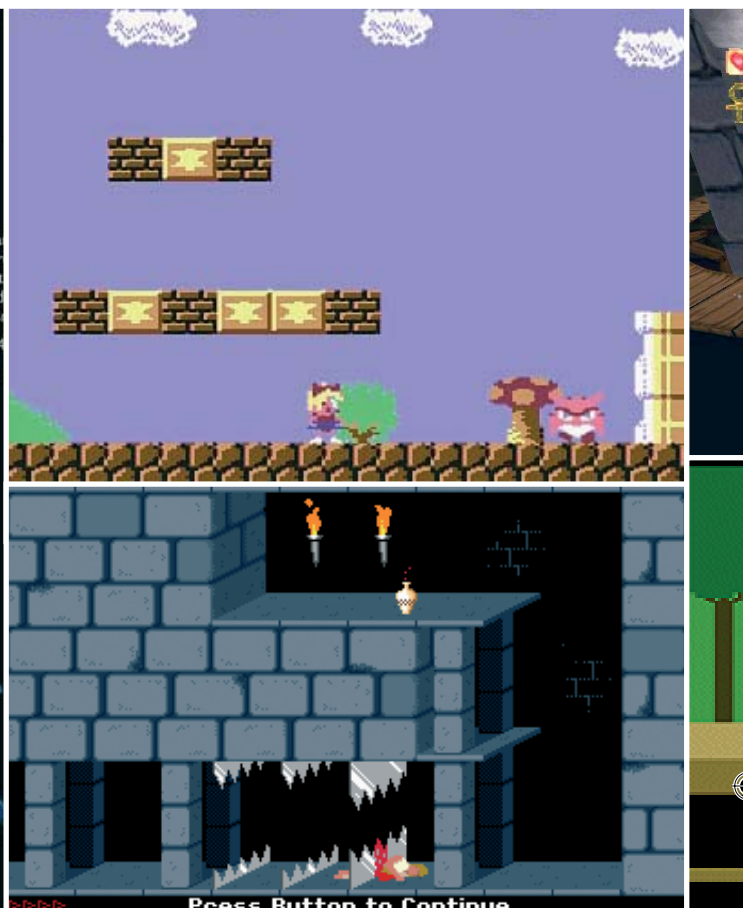
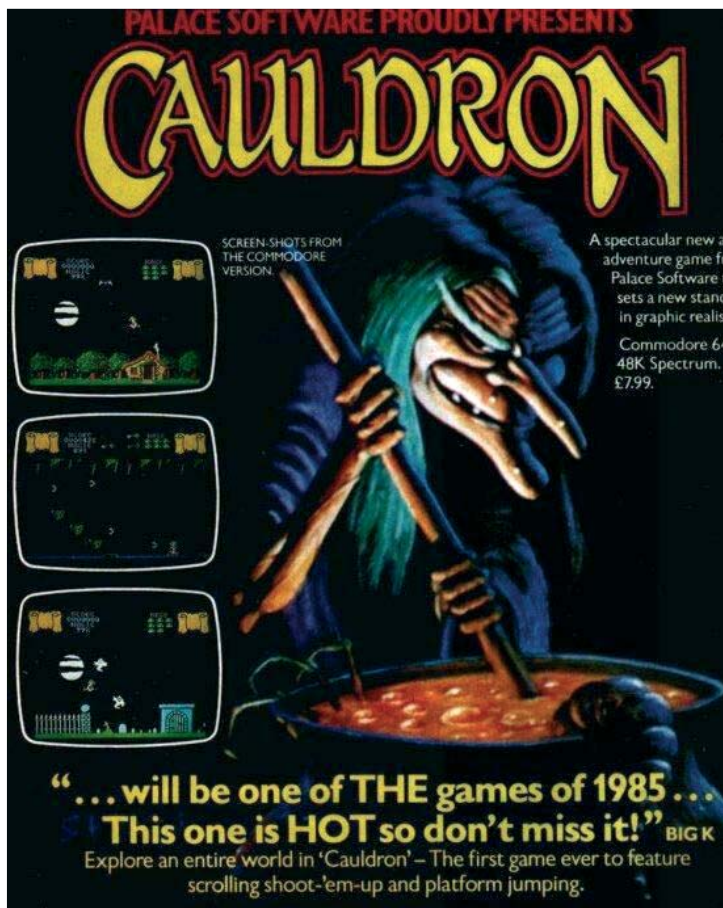
AKTUALIS ÁRAK, TELJES KATALÓGUS: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
GERICOM TERMÉK HONLAPUNK: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
SONY HONLAPUNK: [www.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)

Az ACOMP Kft a magyar olimpiai csapat hivatalos információs szállítója





Berr ebben a hónapban egyik kedvenc régi műfajával, a platformjátékokkal nosztalgizálunk egy kicsit velünk...  
Oh azok a régi szép ugrálás idők...



## EGY KIS UGRABUGRA SENKINEK SEM ÁRT...

A PLATFORMJÁTÉKOK VIRÁGKORA

A kalandjáték-készítőből platformmerré átavanzsált briliáns humorú Tim Schaeffer legújabb örülete, a Psychonauts egy hajdanában jól ismert, de ma már egyre marginálisabb műfaj új remekműve. A játék kapcsán ugorjunk egyet a múltba, és nézzük meg: milyenek is voltak a platformjátékok fénykorukban.

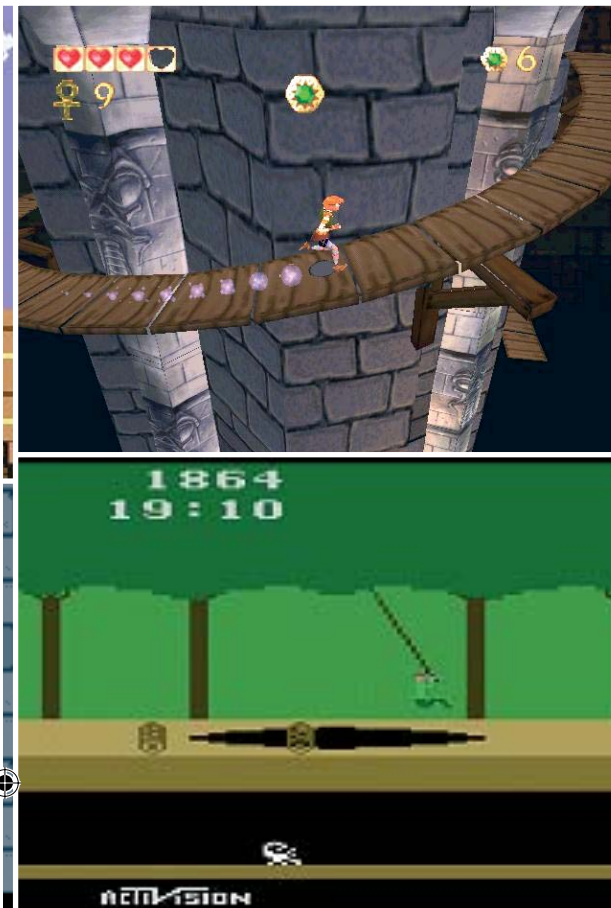
**A**mikor még minden ZX Spektrum és Commodore 64 mellett ott volt a sok rán-gatástól lestrapált joystick, a számítógépes játékok egyik legnépszerűbb műfaját a platform-játékok jelentették. Ezekben az általában 2D-s, oldalnézetes játékokban mozgó platformokkal, létrákkal, liftekkel és különböző különb térékadályokkal teli labirintusokat kellett bejármunk. A folytonos ugrabugra, a csapdák kikerülése, az ellenfelek gyepálása mellett különböző tárgyakat, például kincseket, fegyvereket gyűjthettünk össze. Mivel a platformjátékok gerincét könnyedén variálható, sablonokból álló térszerkezet, afféle „panelrendszer” alkotta, ezért igen hálás dolog volt ebben a műfajban programozni: csak ki kellett találni a sztori alapvázát, amelyre rá lehet húzni a játékot,

aztán le kellett „gyártani” majdhogynem random módon a pályákat. Szinte minden műfaj képviseltette magát a platformjátékok között a „mentsd meg a királylányt” típusú akció programoktól kezdve a titkos ügynökös sztorikon keresztül egészen a logikai és kalandjátékokig. Az az időszak volt ez, amikor a játékokat viszonylag könnyen és gyorsan össze lehetett „dobni”, és nem kellett azon görcsölni, hány millió dollár bevételt hoz a program. Ez a szabadság hatalmas kísérletező kedvre és kreativitásra sarkallta a készítőket.

### A fiúk a bányában dolgoznak...

Az első platformjátékok a játéktérmetek hódították meg. Ilyen volt például a Nintendo két híres sorozata, a Donkey Kong és a Mario Bros. Az

előzőt a King Kong filmek ihlették, és Mario nevű hősünkkel (aki amúgy foglalkozására nézve asztalos volt) elrabolt kedvesünket kellett kiszabadítani egy felhőkarcoló tetejéről hordókat hajgáló gorilla karmaiból. A folytatásban, a Donkey Kong Jr.-ban már az ifjabbik Kongot irányítottuk, akivel a Mario által ketrecbe zárt „papát” kellett kiszabadítani. A sorozatok sikerét mutatja, hogy számos rajzfilmet is készítettek belőlük, sőt a Warner 1993-ban forgatott egy borzadályos filmet is Super Mario Bros címmel Bob Hoskins és Dennis Hoper főszereplésével. A másik nagy játéktérmi durranás, amelyet szintén átírtak házi számítógépekre az Activision 1982-es Pitfallja volt. A főhősnek, Pitfall Harrynek itt egy óriási dzsungelt, majd egy föld alatti barlangrendszert kellett feltárnia, miközben különféle trópusi



## Leitattuk Zorróval az egyik kövér katonát, majd a puffedt hasát dobantóként használva a magasba pattantunk.

szörnyek fenték rá agyaraikat. Harry Tarzan, azaz-hogy inkább Indiana Jones mintájára különféle sebességgel és ritmusban mozgó indákon lengedezett, és mesés, mitikus kincsek után kutatott. A játék óriási sikere után ömleni kezdtek az akkori játékklubokba a platformjátékok, amelyekből egy akkori, tenyérnyi méretű C64-es lemezre több tucat is ráfért. Ott voltak például az idehaza nemes egyszerűséggel csak „bányászjátékokként” emlegetett Miner programok, amelyekben ásóval, csákánnyal, dinamittal felszerelkezett bányászunk föld alatti labirintusokban kutakodott kincsek után. A Jet Set Willy sorozatban főhősünkkel egy hatalmas házibuli után kellett rendet rakni egy lakásban, ahol elszabadult a pokol, és minden cucc a feje tetejére állt. A Henry's House az egyik legelső platform-kísértetházas játék volt, míg a Jumpman típusú programokban akrobata képességű főszereplőnkkel létrákkal, dobantókkal, lézerfegyverekkel teli úrbázisokon brillíroztunk. És nem szabad elfeledkezni az igazán eszes platformerek számára készített Lode Runner sorozatról sem, ebben egy galaktikus kommandó tagjait alakítottuk. A 150 helyszínből álló pályán egyetlen fegyverünk egy lézer fúrópisztoly volt, amellyel a téglaplatformokba lyukakat fúrhatunk: ha üldözőink beleestek egy ilyen lyukba egy időre bennragadtak, mi pedig

átszaladhattunk a fejük fölött. A fúrópisztollyal szorult helyzetben kimenthettük magunkat, ugyanis a platform átfúrása után leugorhatunk az alattunk lévő szintre. A játék egyszerűnek tűnik, valójában azonban nagyon bonyolultak voltak a pályák, és rendkívül eszesen kellett megterveznünk a kincses ládákhoz vezető utat.

### Boszorkányok, hősszerelmesek, titkos ügynökök

Számomra az abszolút favorit a műfajon belül az angol Palace Software Cauldron, avagy Hexenküche néven elhíresült játéka volt. A Palace a korszak Blizzardja volt: darkos hangulatú fantasy játékaik egytől egyig mesterművek. A Cauldronban egy csúf boszorkányt irányíthattunk, aki mágikus főzetéhez gyűjtött össze különféle alapanyagokat. Ehhez egyrészt seprűjén be kellett utaznia a veszélyes vidéket hegységektől kezdve erdősegen át egészen az óceánig, másrészt óriási föld alatti labirintusokban, kriptákban, vulkánok gyomrában kellett a varázsfőzet receptjét keresnie. A mozgó platformokkal, hulló sziklákkal, robbanó lávával, szellemekkel teli pályák elképesztően nehezek voltak: milliméter és másodperc pontossággal ki kellett centézni minden ugrást, mentési lehetőség pedig nem volt. Annak idején színes filctollal jelöltem be Colorstar

típusú tévék képernyőjén az ugrások pontos helyét, aztán elfelejtettem letörölni a jeleket, így óriási botrány lett abból, hogy amikor szüleim bekapcsolták este a készüléket, nem látták a Híradót a képernyőre rászikadt pöttyöktől, vonalaktól, nyilaktól. A Cauldron II sem maradt el hangulatában az előző résztől, itt azonban már a boszorkány ellenfelét, egy pattogva közlekedő sátni vigyorú Halloween-tököt alakítottunk, akinek az időközben kastélyba áttelepült, torna legtetéjén horkoló boszorkányt kellett eliminálnia.

A Palace Software mellett a műfaj másik nagygúyja a Datasoft volt. Az általuk készített platformok sajátossága az volt, hogy rengeteg kalandelemet is tartalmaztak. A burleszk elemekkel teli Zorróban például a mexikói hősnak logikai fejtörőkkel teli platform pályán kellett megmentenie elrabolt kedvesét. Jó példa a vicces fejtörőkre, hogy az egyik jelenetben úgy tudtuk megszerezni a csillára akasztott kulcsot, hogy leittattuk az egyik kövér katonát, majd a hanyatt dőló férfi puffedt hasát dobantóként használva a magasba pattantunk.

No és végül meg kel említenem a zseniális Impossible Missiont, mely szerény véleményem szerint minden idők 100 legjobb játéka között található. A sportjátékokról híres Epyx cég 1984-es programjában egy titkos ügynököt alakítottunk, akinek egy örült tudós gyilkos robotokkal teli laboratóriumában nyomozott kódok után. A kódokat számítógépek rejtették, melyek rendszerébe lépve a robotokat is lebéníthattuk kis időre, illetve különféle alkalmi fegyverekhez juthattunk. A kódrendszer voltaképp egy térben forgatható bonyolult puzzle volt, melynek egyes elemeit a játék végén kellett összerakni. A főhős liftekkel közlekedett a felhőkarcolóban, a platformokon mozgó robotokat pedig óriási szaltóval ugrotta át. A főhős futása, és a mai szemmel nézve is csodálatos animációjú szaltó annyira híressé vált akkoriban a játékosok között, hogy sokan csak amiatt játszottak az Impossible Missionnal, hogy láthassák a főszereplő mozgását. A játék különlegessége volt még, hogy ez az első program, amely a C64 legendás hangchiptjét használva digitalizált beszédet tartalmazott. Például az örült tudós folyton utasításokat osztogatott a hangszórókon át robotjainak, hősünk pedig, amikor a mélybe zuhant, hatalmasat ordított. Az Impossible Mission második részét magyarok fejlesztették, ez azonban sajnos távolról sem lett olyan sikeres, mint az előd.

### Öreg platformer, nem vén platformer

A platformos műfaj Amigán és PC-n is hódított. A Giana Sistersben egy duci lánnyal kellett gyémántokat gyűjtögetni levegőben lebegő platformokról, a Lode Runner ihlette bájos Lemmingsben pedig egy csapat különböző képességű lemminget irányítottunk céljuk felé. A Pandemonium, melynek főhőse egy udvari bohóc volt az egyik első PC-s 3D platformer, és sokáig nem is akadt követője. Miközben a hagyományos, oldalnézetes platformjátékok kiszorultak a konzolok világába, a többi műfaj sokat „nyúlt” belőlük: a Tomb Raider voltaképp félig-meddig maga is egy platformjáték, hogy ne is beszéljünk a Prince of Persia sorozatról. De ma már egyetlen FPS-t vagy lopakodós játékot sem tudunk elképzelni platformos elemek nélkül. A Psychonauts merész vállalkozás egy nagy hagyományú műfaj újjáélesztésére, és remélhetőleg akad majd méltó követője is.

**Berr**

## 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.

### PARIAH

**1. TIPP** Hogy ne váljunk a játék páriájává, essünk neki a kódoknak, és irgalmat nem ismerve vessük be őket! A cheateket a játék főmenüjéből a „Settings / Cheat Codes” képernyőre lépve tudjuk beütni. Ügyeljünk a kis- és nagybetűk pontos beírására.

Cheat	Hatás
<b>IMALAZYBEEOTCH</b>	Az egyszemélyes mód elérhetővé válik
<b>F3ARM3</b>	Isten mód bekapcsolása
<b>ALLAMO</b>	Minden lőszert megkapunk
<b>MYLOCATION</b>	A helyszínjelző bekapcsolása
<b>P33kaB00</b>	Átugorhatjuk az átvezető mozikat
<b>Ebpwnz</b>	Az Electronics Boutique tartalma elérhetővé válik
<b>BESTBUYpwnsYou</b>	A Best Buy tartalma elérhetővé válik
<b>GameStopPwnage</b>	A GameStop tartalma elérhetővé válik
<b>TRUPwned Toys</b>	Az R U tartalma elérhetővé válik
<b>FuturePwnage</b>	A Future Shop tartalma elérhetővé válik
<b>PwnageMart</b>	A Walmart tartalma elérhetővé válik
<b>YouGotGroove</b>	A Groove tartalma elérhetővé válik
<b>TargetingYou</b>	A Target tartalma elérhetővé válik
<b>Shh!tsaSecret</b>	A Secret tartalma elérhetővé válik
<b>Ebpwnz</b>	Az exkluzív EBGAMES multiplayer pálya elérhetővé válik
<b>GameStopPwnage</b>	Az exkluzív GAMESTOP multiplayer pálya elérhetővé válik

### PSYCHONAUTS

**1. TIPP** Ha túl sokszor járnánk pörül, és ebből már marha elegünk van, merítsünk a cheatek kimeríthetetlen tengeréből. A kódokat a játékban a megjelölt gombokat lenyomva tudjuk aktiválni.

Mely gombokat nyomjuk	Hatás
<b>X, X, F, E, TAB, F</b>	Teljes erő
<b>TAB, egérgörgő, TAB, E, X, E</b>	Minden erő továbbfejlesztve
<b>egérgörgő, SPACE, TAB, TAB, F, X</b>	Maximális lőszert
<b>egérgörgő, E, F, bal egérgomb</b>	Maximális nyílhegy
<b>TAB, E, E, X, SPACE, egérgörgő</b>	Maximális élet
<b>egérgörgő, X, E, E, jobb egérgomb, TAB, F</b>	Globális tárgyak

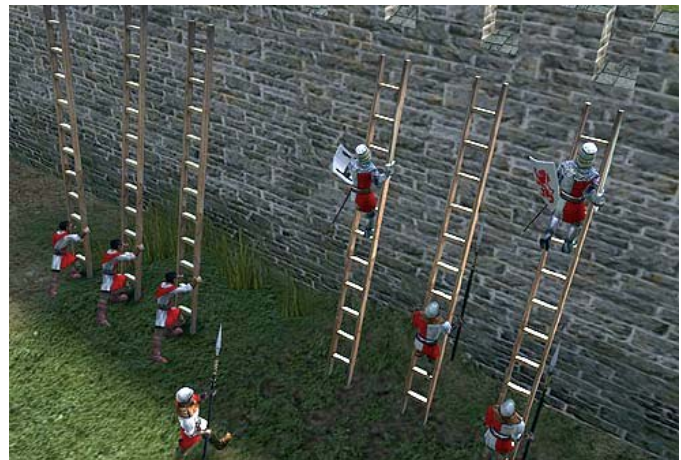
### LEGO STAR WARS

**1. TIPP** Dicsőségünknek semmi sem állhat útjába, és ha mégis, nyugodtan használjuk fel a titkos Jedi-cheateket, amelyeket már évezredek óta alkalmaz minden Erő-használó, ha bajba kerül (lehet, hogy ez a trükkjük ☺?). A kódok aktiválásához indítsunk egy új játékot, majd írjuk be, hogy „Decter's Dinner”, és menjük az „Enter code” részhez.

### STRONGHOLD 2

#### Easter Eggek

**1. TIPP** Néhány mókát rejtettek el a fejlesztők, így akinek jut ideje a bőszt várépítés és -védés mellett egy kis tréfára, az bátran próbálja ki ezeket. Ha a főnemes nevének azt írjuk, hogy „Megalord”, akkor, mikor elindítjuk a játékot, a szokásos köszöntés helyett azt fogjuk hallani, hogy: „Greetings, Megalord!” Ha a nevet „Lord Vader”-re módosítjuk, akkor „Greetings Lord Vader; Obi Won has taught you well, but you are not a jedi yet...” szöveget fogjuk meghallani. Ha némi alhasi humorra vágyunk, akkor „Flying Poo”-t írjunk be. Ekkor „Greetings...FLYING POOOOO!!!”-val fognak köszönteni minket. Végül, ha igazán készen állunk a lökötségre, akkor pötyögjük be, hogy „Fertile01”. Ennek ugyan nincs sok értelme, de legalább erről a játékból is tájékozott: „Greetings Fertile01, or whatever the hell your name is!” J...



### DUNGEON LORDS

#### Támadó kombók

**1. TIPP** A csaták egyáltalán nem mondhatóak könnyűnek, de ha ismerünk pár jó kombót, akkor nagyobb az esélyünk a sikerre. Egy előre támadó kombó véghezviteléhez nyomjuk meg a [W] gombot, mikor megkezdjük a támadások sorozatát. Ez a mozdulat akkor a leghatásosabb, ha csak egy ellenféllel van dolgunk. Egy bal/jobbs kombó kivitelezéséhez nyomjuk meg az [A] vagy a [D] gombot, hogy balra, illetve jobbra mozogjunk, amikor megindítjuk bámulatos támadásunkat.

#### Trükkös mozdulatok

**2. TIPP** A harcban hasznunkra válhat az is, ha tudjuk, mikor merre ugorjunk, szökelljünk, ezzel is jobb pozícióba kerülve. A hátramozduláshoz nyomjuk meg a [hátra] és [ugrás] gombot, az oldalszöküléshez pedig a [balra] vagy [jobbra] gombot és a [SPACE]-t. Az előregurulásnál a kétszer egymás után az [előre] gombot kell lenyomnunk, míg az oldalra gurulásához a [jobbra] vagy a [balra] gombot kell kétszer egymás után megnyomnunk.

### ACT OF WAR

#### Csodaszere a támadáshoz

**1. TIPP** Gyártsunk egy minél nagyobb méretű S.H.I.E.L.D.-csapatot, akik egy részét Gatling géppágyúkkal, másik részét rakétavetővel védjük. Ha ehhez a csoportosuláshoz hozzáadunk még egy javítójárművet, akkor senki sem állhat az utunkba. Egyedüli veszélyt szupercsapatunkra csak a Konzorcium védőtornyai jelentenek: ezek ellen tüzérségi egységeket vessünk be.

#### Csodaszere a védekezéshez

**2. TIPP** A legjobb védekezés a támadás, azonban, ha mégiscsak passzív védelemre szorulunk, akkor használjuk a védőtornyokat. Állítsunk minden bázisbejáratához 2-4-et, és amint lehet, rögtön upgradeljük őket mind a két fokozaton. Ezzel a



# 102

**Saját tippek**  
Boiling Point, Area 51



# 103

**GTA: San Andreas**  
Kézikönyv gansztáknak



# 104

**Battlefield 2**  
A parancs(n)ok árnyékában

megoldással a legtöbb küldetésnél elkerülhetjük, hogy egy halom pénzért egy külön, mozgó sereget kelljen felépítenünk a védekezéshez.



## SILENT HUNTER 3

**Azonnali torpedótöltés**

**1. TIPP** Amennyiben túlságosan hosszúnak tartjuk a torpedók újratöltésének sebességét, akkor egy könnyed trükkal változtathatunk ezen (ami persze nem túl reális). Miután kilőttük a torpedót, válasszuk ki a fegyvermestert, és kattintsunk a „fegyverek kezelése” menüre. Itt láthatjuk a tengeralattjáró fegyvereit, beleértve azokat a torpedóvető-csőveket, amelyikekből épp kilőttük az angolnát. Az újra nem töltött csövek egy piros jellel vannak ábrázolva. Ha ilyenkor a még nem betöltött torpedót a tartalékba húzzuk, akkor a fegyvermester azonnal jelzi, hogy a torpedót betöltötték.

## STREET RACING SYNDICATE

**Pénzkereset fogadásokkal**

**1. TIPP** Különösen az első időkben, kössünk mindig fogadásokat, mielőtt elindulunk a versenyen. Mivel az MI meglehetősen gyengus, így hamar és könnyen sok pénzhez juthatunk.

**Ne bánjunk kesztyűs kézzel a többiekkel**

**2. TIPP** Vezessünk szabálytalanul és agresszívan. Ellenfeleinket könnyedén leszoríthatjuk, ami után már meglehetősen kicsi az esélye, hogy utolérnek. Így már csak a többivel kell elbánnunk.

**Figyeljük a kistérképet**

**3. TIPP** Figyeljük a többiek haladását a kistérképen. Ha a vezetés mellett tudunk erre is koncentrálni, akkor ezen a módon könnyen felfedezhetjük a lerövidítéseket és rejtett útvonalakat.

## BROTHERS IN ARMS

**Páncélosok könnyed megsemmisítése**

**1. TIPP** A páncélosok kiiktatásához – amennyiben nincs a közelben saját harckocsi, páncéltörő üteg vagy légitámogatás – általában szükségünk van bazookára. De még ezzel is jó pár lövést kell leadni előlről, mire sikerül megsemmisíteni az acélkolosszust. Hátról is legalább két találatot szükségeltetik. Ugyanakkor időt és löszert takarítunk meg, ha hátról odalopdunk a páncéloshoz, és a [haszná] gombbal egy kézigránátot hajtunk arra. Ezzel a megoldással azonnal megállítjuk az acél-szörnyeteket.

**Uhu**

www.gamestar.hu | 2005. június

### Billentyű Hatás

<b>BEQ82H</b>	Leia hercegnő
<b>L54YUK</b>	Felkelő katona
<b>A32CAM</b>	Darth Sidious
<b>MS952L</b>	Mace Windu (Episode III)
<b>RS6E25</b>	Klón (Episode III gyalogos)
<b>N3T6P8</b>	Klón (Episode III mocsár)
<b>BHU72T</b>	Klón (Episode III pilóta)
<b>ER33JN</b>	Klón (Episode III)
<b>SF321Y</b>	Grievous tábornok
<b>ZTY392</b>	Grievous testőre
<b>14PGMN</b>	Dooku gróf
<b>EUW862</b>	Shaak Ti
<b>CBR954</b>	Kit Fisto
<b>DP55MV</b>	Ki-Adi Hundi
<b>A725X4</b>	Luminara
<b>LA811Y</b>	Bobba Fett
<b>PL47NH</b>	Jango Fett
<b>XZNR21</b>	Super rohamdroid
<b>LK42U6</b>	Rohamdroid (Geonosis)
<b>19D7NB</b>	Geonozisi
<b>F8B4L6</b>	Klón
<b>H35TUX</b>	Darth Maul
<b>92UJ7D</b>	Padmé
<b>PP43JX</b>	Royal Guard
<b>DH382U</b>	Droidika
<b>EN11K5</b>	Harci Droid (parancsnok)
<b>987UYR</b>	Harci Droid
<b>KF999A</b>	Harci Droid (biztonsági)
<b>R840JU</b>	PK Droid
<b>U63B2A</b>	Gonk Droid

**2. TIPP** A következő cheateket az „Extra” menüben tudjuk aktiválni, ha [ESC]-et nyomunk, miután beírtuk őket.

### Billentyű Hatás

<b>NR37W1</b>	Vícces fegyverek
<b>L449HD</b>	Klasszikus fegyverek
<b>IG72X4</b>	Nagy fegyverek
<b>SHRUB1</b>	Ecsetek
<b>PUCEAT</b>	Teáscsészék
<b>LD116B</b>	Minikit detektor
<b>RP924W</b>	Szakállak
<b>YD77GC</b>	Lila!
<b>MS999Q</b>	Sziluettek
<b>4PR28U</b>	Sebezhetetlenség

## SILENT HUNTER 3

**1. TIPP** Aki nem akar sokat küzdeni a sok drága fejlesztésért, hanem mindig rögtön a legjobb cuccokkal akar vízre (esetleg víz alá) szállni, annak a következő kódolást kell tennie. Ahhoz, hogy a cheat működjön, a bázison kell lennünk tengeralattjárókkal. Keressük meg, ahová a játék a mentéseket teszi (ilyen lehet a „Documents” vagy a „My documents” könyvtár). Itt, az „\sh3\data\cfg\careers\” könyvtárban megtaláljuk azt a könyvtárat, amelyen néven a kampányunkat játsszuk. Itt keressük meg a „Patrols\_0.cfg” nevű fájlt, és nyissuk meg egy szövegszerkesztővel. Scrollozzunk le benne a legutolsó küldetésünkig, és ott írjuk át a DeltaRenown értéket (például DeltaRenown=498.750000-t változtassuk meg DeltaRenown=6500.750000-re). Ezt követően már nem lesz gondunk, akármit akarunk is venni.



101



# TIPPEK

## BOILING POINT: ROAD TO HELL

### Lassan a testtel

**1. TIPP** Ne rohanjunk a fegyverkereskedőhöz rögtön bevásárolni géppisztolyból meg mindenféle tüzérségből. A második gerillaküldetésen úgymint kapunk egy barátságos Kalasnyikovot, teljesen ingyen, addig úgyszintén szükség komolyabb fegyverzetre, s jó kis pénzt tudunk megtakarítani.

### Mérges meglepetés

**2. TIPP** Gyalogosan a dzsungelben lófrálva tuti, hogy előbb vagy utóbb a bokánkba próbál harapni egy mérges kígyó. A kis dögöket piszok nehéz eltalálni lőfegyverrel, inkább a kést válasszuk. Ahelyett, hogy belelőnénk egy tárat, két jól irányzott suhintással hamarabb érünk el sikert.

### Az éjszaka alvásra való

**3. TIPP** Igen bátorak kell lenni ahhoz, ha valaki éjszaka indul bevetésre az esőerdőbe. Autóval egyszerűen halott dolog a kis bekötőutakon maradni, így hanyagoljuk ezt a dolgot. Maradjunk inkább a városban, és ott nézzünk küldetések után, vagy aludjunk reggelig.

### Sam Fisher-esen

**4. TIPP** Igaz, nincsen lehetőségünk a Splinter Cellben alkalmazott cseleket használna lopakodni, de azért próbáljuk meg minél kedvesebb áldozattal teljesíteni a missziókat. Ekkor kevesebbet esik az adott frakcióval szembeni reputációnk, aminek akkor lehet jelentősége, ha még nekik is szeretnénk dolgozni a jövőben.

### Egyenáras rendszer

**5. TIPP** Mivel mindenki egyenárakat alkalmaz az orvostól a benzinkutasig (jó, mondjuk nála nem működik a számláló), nem érdemes kis sérüléssel elmenni a dokihoz, vagy 80 százalékos tele tankkal elmenni üzemanyagért. Ugyanannyit fogunk fizetni, ha nagyobb gyógyításra vagy 99 egység benyára lenne szükségünk: inkább reszkírozzuk meg, hogy sérülten futkározunk, illetve leült tankkal furikázunk egy ideig, mert ezzel is spórolhatunk.

## 7 SINS

### Ne játszszunk az érzéseinkkel!

**1. TIPP** A 7 Sinsben általában minden cselekvés „piszkálja” valamelyik kritikus tulajdonságunkat (szexuális, unalom, agresszió), így gyakran kényszerülünk levezetésre. A kisebb játékok ugyan változatosak, de egy idő után bizony már terheléssé válik végignyomni ugyanazokat a változatokat. Viszont a legtöbb pályán található olyan tárgyakat, helyszíneket, személyeket, amelyekkel, ahol és akikkel úgy vezethetjük le a feszültséget, hogy nem kell idegbeteg módjára csapkodni a billentyűzetet, avagy egy érsebész pontosságával mozgatni az egeret. Ezeknél a lehetőségeknél csak kiválasztjuk az akciót, s másodperceken belül jobban érezzük magunkat. Egy ilyen tárgy például az első helyszín próbájában, amelyikbe belerúgva azonnal nyugodtabbak leszünk ☺.

### Pénz-szerzés

**2. TIPP** Zöldhasú bankjegyekre bizony gyakran szükségünk lesz örögi és egyben cinikus célunk eléréséhez. A legkönnyebben a beszélgetőpartnerünk pénztárcájából szerezhetünk némi pénzmagot. Kis gyakorlással magabiztosan tudunk lenyúlani 80–100 dollárt, de aki nem szeret kispályázni, az csavarja el a fejét egy gazdag spinének, és kérjen „kölcson” tőle egy „kisebb” összeget.

### Ha szép szóval nem megy...

**3. TIPP** Bizonyos személyeket gyakorlatilag lehetetlen link dumával befűzni. Ha már a nyolcadik rohamunknak is betonfalként áll ellen az illető, akkor kezdetünk gyanakodni, hogy itt bizony extra trükkre lesz szükségünk. A probléma általában orvosolható azzal, ha a célszemély ismerősének bizalmába bízunk, és őt kérjük meg, szőljön pár jó szót az érdekünkben.

## AREA 51

### Helyezkedések a csatában

**1. TIPP** Általában igaz, hogy ha eltávolodunk társainktól, akkor a dögök ránk jönnek, így nekünk kell megküzdenünk velük – persze azért a társaink is szorgalmasan lövik őket –, míg ha mögöttük húzódnak, akkor elsősorban őket támadják. Persze, ha nagyon sokan vannak, akkor azért eljut hozzánk is néhány mutáns. Mivel társaink csak a szkript alapján halnak meg, s nem a tényleges sebződéstől, így nyugodtan használhatjuk őket akár élő pajzsként is.

### Feladatok elvégzése

**2. TIPP** Az elvégzendő feladat helyét és a távolságot szinte mindig mutatja egy nyíl és egy távolságszámláló, így megszűnik az az idő sem tényező, csak néhány feladatot kell határidőre elvégeznünk, de ezekről mindig kapunk értesítést a képernyő közepén megjelenő idő-visszaszámláló formájában.

### Ugrás helyett mászkálás

**+3. TIPP** Az ugrási képességünk elég kicsi, ezért nagy távolságokon nem tudunk bolhaként átszökellni. Azonban, ha például egy leszakadt függőfolyosón sehogy sem bírunk ilyen módon átkelni, akkor érdemes, szentségelés helyett, más útvonalat keresni, mert ilyenkor ez lehet a megoldás a továbbjutásra.

### Gránátok

**4. TIPP** A gránátok igen hasznos kütyük, ezért ne legyünk restek ezeket használni. Bár, valamilyen rejtélyes okból kifolyólag csak 5 darab lehet egyszerre nálunk, de elég gyakran találunk, úgyhogy ebből nem lehet gond. Különösen a nagyobb csoportosulások ellen érdemes bevetni. Ugyanakkor figyeljünk arra is, hogy a Dark Soldierek is gyakran hajigálnak felénk gránátokat, ezért ilyenkor gyorsan húzódjunk arrébb, hacsak nem akarunk erősen lesebzdödni.

Dupla fegyverből osztva az áldást, nagyobbak az esélyeink a túlélésre



## KÉZIKÖNYV GANGSZTÁKNAK

# GTA: SAN ANDREAS

CJ oda tud magára figyelni – ha mégsem, akkor odafigyelnek rá a bandatagok. Néhány jó tanács azonban még neki sem árthat, és pár easter egg, különösen, ha egy kis tréfálkozásra vágyunk, miután feldühödtünk az egyik nehéz küldetésen.

### Lezárt autók megszerzése

**1. TIPP** Vannak autók, amelyek le vannak zárva, így nem tudunk hozzájuk férni. Semmi baj: egy vontatóval szépen el tudjuk szállítani az egyik garázsba, ahol „munkatársaink” feltörik, és máris miénk a gépjármű.

### Buszoz-zunk

**2. TIPP** Amennyiben CJ egy buszt köt el, annak igen előnyös mellékhatása van. Iskolásokat ugyan nem szállíthat, ellenben magával vihet akár hat bandatagot is, ha az ellenség területére merészkedik.

### Gyűjtünk kagylókat

**3. TIPP** A tengerben nemcsak úszó- és bűvárgyakorlatokat végezhetünk, hanem kagylókat is gyűjthetünk. Hogy mi értelme egy gengszterrel a tengerparton kagylócskákat gyűjteni? Az, hogy ha összegyűjtünk 50 darabot, akkor nem csak CJ tudókapacitása nő (amivel tovább tud a víz alatt maradni), hanem nő a szexepilünk, így a csajokat is könnyebben tudjuk felszedni.

### Céllövészet

**4. TIPP** A nagyobb fegyverboltokban gyakorló pályát is találhatunk, ahol tesztelhetjük lövészi képességeinket a legkülönbözőbb fegyverekkel. Ha teljesítjük ezeket a kis feladatokat, nemcsak a 100%-os versenyben juthatunk előbbre, de javíthatjuk képességeinket a pisztoly, géppisztoly, shotgun, és AK-47-es kezelése terén is. A célok piros kereszttel jelennek meg, és előbb kell ezeket eltalálnunk, mint az ellenfelünknek. Három forduló van, álló, mozgó és egyedül mozgó célpontokkal. Az nyer, aki több pontot gyűjt.

### Fitness-termek

**5. TIPP** Összesen három fitness terem található a San Andreasban: mindegyik nagyvárosban egy. Ezekben nem csupán az izomerőnket és az állóképességünket növelhetjük, hanem új bunyós mozdulatokat is megtanulhatunk. Mielőtt azonban ezt megtehetnénk, előtte kell egy kicsit tréningeznünk, valamint fejlesztenünk izomzatunkat.

### A Phoenix megszerzése

**6. TIPP** A Phoenix a legtrikább kocsit a játékban. Nincs semmilyen ismert spawn-helye. Miután elérhetővé váltak az utcai versenyek, menjünk a Wangs Autoshoz, a Pay and Spray-hez. Menjünk a piros jelölőhöz, és válasszuk ki San Fiero Hillst. Indítsuk el a versenyt, majd vezessük a Phoenixet a garázsunkba, Dohertybe. Szálljunk ki belőle, és hagyjuk el a garázst. Miután kiszálltunk a kocsiból, elindul egy visszaszámláló. Várjuk meg, míg lejár, lépünk ki a versenyből és menjünk a garázsunkba – és voilá, megvan az új sportkocsi! A másik lehetőség a küldetés, ahol vissza kell hajtanunk Mad Dogg villájába. Big Poppa pedig megpróbál elmenekülni. A kocsit, amelyiket vezetjük egy rózsaszín Windsor, ezt nem menthetjük el, viszont a Big Poppa vezette autó egy Phoenix. Ez utóbbit szépen felrobbanthatjuk, majd eltolhatjuk a garázsunkba, és máris a miénk lesz.

**Érdemes bejárni a városok zegét-zugát, mert sok hasznos dologra lelhetünk**



## Easter Eggek

### A Rockstar már megint nem fért a bőrébe

**1. TIPP** Zero makettboltjában, San Fieróban Tommy Vercetti és Lance játékgúráját láthatjuk az üzlet egyik polcán. Szintén San Fieróban, a Golden Gate híd tövében található egy feliratot, miszerint: „Itt nincs semmilyen Easter egg. Húzz el innen!” A pályaudvaron egy plakátot találunk „True Grime: Street Cleaners” szöveggel, ami egy apró fricska a GTA-klón True Crime: Streets of L.A. orrára. Kevésbé vicces, de szintén rejtett dolog: ha lemegyünk a San Fieró-i rendőrségi mélygarázsba, akkor ott tanú lehetünk, amint rendőrök épp egy ártatlant agyabugyálnak el.

**2. TIPP** Egyes szemetesládákban (mint például a Cluckin-Ball étteremnél) eldobált Vice City-térképeket találunk – ami teljesen logikus is, hiszen a San Andreasban tényleg nincs rájuk szükségünk. Ha rendelkezünk egy kamerával, akkor rábeszélhetjük valamelyik bandatagot, hogy készítsen rólunk fotót, amelyet aztán később a képgalériába lementhetünk.

**3. TIPP** Ha CJ több mint 10 adag gyorséttermi kaját megeszik (saláta nélkül!), akkor hősünk előregörnyed, és a betolt étkeket a másik irányba is átküldi a fején (értsd: róka koma előbújik).

**4. TIPP** Számos vicces utalást találunk a korábbi GTA-s részekre is. A legelső rész név és hang nélküli hőse feltűnik Claude-ként, mint a bandatag Catalia új barátja. Mindketten át akarnak autókázni Liberty Citybe. A Las Venturas-i játékkaszinó pókerkártyalapjain olyan korábbi GTA-arcokkal találkozhatunk, mint Lance Vance, vagy Donald Love.

**5. TIPP** Néhány korábbról ismert easter eggre itt is rábukkanhatunk: ha mesterlövész puskákkal rálövünk a holdra, akkor az kisebb, illetve nagyobb méretű lesz. Ha nemcsak az égitestet figyeljük, hanem az égboltot is, akkor némi kreativitással észrevehetjük, hogy az egyik csillagkép Rockstar-logót formáz.

**6. TIPP** Las Ventura közelében van egy gejzír, amelyik rendszeresen kitör. Ha odahajtunk, és épp elcsúszunk az eseményt, akkor láthatjuk, hogy rajtunk kívül még számtalan másik érdeklődő is odagyűlt, hogy részese legyen a páratlan látványnak.

**A gigantikus híd is tartogat easter egg meglepetést**



## A PARANCS(N)OK ÁRNYÉKÁBAN

# BATTLEFIELD 2

A Battlefield 2 ütközeteit modern fegyverekkel vívják, ennek megfelelően a taktika is igazodik: a két kulcsszó a „szervezettség” és a „légi fölény” lesz. Na meg persze nem ártanak a jó reflexek sem, elvégre le kell lőni azt az átkozott komcsit, nah ☺!

### A füstgránát maga a földi káosz

**1. TIPP** A füstgránát rendkívül hatásos tud lenni, ha egy csata közepén begördülne egy nem várt tank. A füstben közel lehet menni hozzá, onnantól kezdve pedig már ugye igencsak meg vannak számolva a másodpercei...

### Rejtőzködő ellenfél kifüstölése!

**2. TIPP** Ha az ellenfél zászlót foglal, és nem látjuk esetleg, hogy hol helyezkedik el, akkor marad a területre ható sebész ☺. Helikopteres támadás, anti tank rakéták a környékre, végső megoldásként akár telefonos segítség (tűzérési támogatás) is szóba jöhet az azonnali zászlófoglalás megállítására. Ezek ugyan nem túl elegáns, de rendkívül hatékony, és főleg kockázatmentes megoldások.

### Lopakodáshoz nem kell kibic

**3. TIPP** A mesterlövészen kívül a speciális kommandóssal játszva is érdemes időnként hanyagolni az osztag modellt, és saját utakra menni. Egymaga sokkal feltűnésmentesebben juthat be az ellenséges Commander-létesítményeihez egy kis C4-es osztásra, illetve az értékesebb járműveikre sem árt pakolni belőle, és ha már ülnek bennük páran, akkor felrobbantani.

### Mesterlövész csak árnyékban él

**4. TIPP** Mesterlövészként pár embert lelőve ebben a játékban is szinte kötelező jellegű a pozícióváltás, mert még ha a többi ellenfél nem is hallotta meg a lövés hangjának irányát a nagy kavargásban, és főleg nem vette észre a torkollattűzünket, akiket lelőttünk, hamarosan respwanolnak, visszajönnek, és igen jó eséllyel „felfigyeltek” a tevékenységünkre...

**Kecske**

## Levegőből az áldás

### A légi fölény megszerzése és megtartása

**1. TIPP** Helikopteres vagy repülőgépes támadásnál elsőként a mobil rakétás kocsikat szedjük le, másodsorban a hőkövetős rakétaállványánál próbálkozókot. A többiek ezek után már nem jelenthetnek gondot, maximum a nehéz géppuskával tudnak egy légi járművet úgy-ahogy sebezni. Védekezésnél ennek megfelelően a rakétás kocsit preferáljuk, mert gyakorlatilag kiszámíthatatlan az ellenfél részéről, hogy honnan várja a csapatát.

**2. TIPP** Az ellenfél bázisára bemászva érdemes lenyúlni annak repülőgépeit, majd helikoptereit (ilyen sorrendben), és hősködés helyett megpróbálni kímélni őket. Ha az összes gépet magunkhoz szedtük (teljes légi fölény), és az ellenféltől szedett gépekkel nem repül senki olyan közel a földhöz, hogy leszedhessék őket, az hamar megfordíthatja a földi harci helyzetet.

**3. TIPP** Légi járművel közlekedve elég gyakran megesik, hogy befognak minket (kis piros X-es négyzet villog, meg a sziréna is szól keményen). Ekkor két dolgot kell megtennünk azonnal: kidobni egy zavarót (Flare-t) a hőkövetők ellen, ÉS hirtelen manőverbe kezdeni. Ez utóbbi jó lehet a már kilőtt rakéta elkerülésére is, ha a legutolsó pillanatban sikerül félrerántani, de még inkább a ránk célzó ellenfél dögát nehezítjük meg, mert a befogásunkhoz neki a célkereszt környékén kell tartania minket.

**4. TIPP** Ha már haldoklunk egy légi járművel, akkor két lehetőségünk van: vagy villámgyorsan a lehető legmagasabbra kell mennünk, vagy épp ellenkezőleg: amennyire csak lehet földközeli lenni, és teljes gázzal előrefelé haladni. Mondanom sem kell, hogy ez utóbbi jóval kockázatosabb, viszont az ellenfél inentől kezdve nem igazán tud majd befogni minket...

## Csapatmunka!

### A parancsnok idegei jó, ha kötélből vannak

**1. TIPP** Fél tucat embernél nagyobb méretű osztagok létrehozása általában nem túl hatékony, egyrészt nem tudnak megfelelően összedolgozni, másrészt minél több ember van az osztagban, annál valószínűbb, hogy bizonyos részük épp azzal van elfoglalva, hogy halála után épp újra felzárkózzon a többiekhez...

**2. TIPP** A renitens játékosokat, akik nem tartják be úgysem a csapatjáték elveit, érdemes egy nagy csoportba szervezni, és kijelölni egy fő frontvonalat, hátha végül beveszik. Úgyis lesznek, akik arra mennek, amerre akarnak, a többiekkel viszont ezután már sokkal áttekinthetőbben tudunk kalkulálni.

**3. TIPP** Osztagparancsnokként, ha a csapat fele odalett, és épp nincs a maradék tűz alatt, akkor erősen ajánlott bevárni a többieket, mivel több emberrel az ellenfél tüze is több felé oszlik, így rengeteget számít a létszám.

**4. TIPP** A három támogató kaszt valamelyikével (support, medic, engineer) játszva érdemes olyan osztagba állni, ahol még nincs konkurenciánk. Ez egyrészt nekünk is sokkal jobb a pontgyűjtögetés szempontjából, másrészt egyébként sem árt csapatonként mindenből pontosan egy – így sokkal jobban tud haladni az osztag is. Túlzásba sem szabad vinni a támogató osztagyok jelenlétét, elvégre nyerni még mindig csak harccal lehet...



## VÍRUSIRTÁS FELSŐFOKON

# PARIAH

Dr. Mason túlélését elősegítendő, álljon itt néhány hasznos tanács, amivel könnyebb lesz boldogulnia a börtönbolygóra avanszált Földön. Az örökérvényű FPS-bölcsesség – azaz menj és lőj – mellett a Pariah-ban érdemes lesz egyéb apróságokra is odafigyelnetek...

### Fegyver upgrade-ek

**1. TIPP** Az itt-ott fellelhető fegyver upgrade-ek nagyon sokat segíthetnek, így mindenképpen megéri a fáradságot összeszedgetni őket. Minden fegyver első upgrade-je egy pontba, a második kettőbe, a harmadik pedig háromba kerül. A fejlesztéseket nyilván fegyverpreferencia alapján érdemes elosztani, bár három terület mindenképpen kiemelt figyelmet érdemel. Az első a gyógyító eszközünk, erről lesz még szó a későbbiekben. A másik a gránátvető távzabályzóval történő ellátása, ami lényegesen növelheti a fegyver hatékonyságát. A harmadik – és egyben a számomra legfontosabbnak ítélt – fejlesztés pedig a távcsöves puskára szerelhető infrás távcső. Ez utóbbi talán nem is tűnik annyira fontosnak, lévén azonban hogy ellenfeleink igen gyakran olvadnak bele környezetükbe, illetve bújnak furcsa helyekre, ennél jobb eszközt keresve se találhatnánk a felderítésükre. Kényelmes megoldás lenne persze mindenkit messziről levadászni, a lőszerkészletünk azonban érthető okokból ehhez a fegyvertípushoz meglehetősen korlátozott – sebjaj, az infratávcső mindenért kárpótol majd!

újra a fegyvert. Triviálisnak tűnhet, a későbbiekben mégis sok kellemetlenséget spórolhatsz meg magadnak – ha ugyanis nem tudod felvenni az összes löszert a földről, akkor mindig annyit vesz majd fel hősünk, amennyi belefér a zsebébe. A maradék természetesen megy a levesbe...

### A látótér

**4. TIPP** Minden FPS-nél meghatározó fontosságú a belátható tér nagysága. A Pariah esetében ez nekem egy kicsit szűkösnek tűnt (persze az is, hogy csak én éreztem annak), és bár a fejlesztők nyilván tudták, mit miért csinálnak, én azért egy picit kísérleteztem a Field of View, vagyis a látószög értékével. Alapértelmezés szerint ez 70, de számomra a 90 sokkal kellemesebbnek tűnt. Multis partikhoz akár még nagyobb értékeket is beállíthatunk a maximális „térletáshoz”, 110–120 fölé viszont szerintem semmiképpen sem érdemes menni (utóbbi már „halszemoptikához” kezd hasonlítani). Mindezt a konzolon keresztül a „FOV x” paranccsal tehetjük meg, ahol x természetesen a választott látószög fokban mért megfelelője.

### A „Healing Tool”

**2. TIPP** A gyógyító cuccos minden gombnyomásra egy mezőnyi életerőt tölt vissza, probléma viszont, hogy egyszerre csak egyetlen, négy mező töltésére elegendő eszköz lehet nálunk. Ha netán ebből a négy mezőből hármat elhasználunk, még mindig marad egy mezőnyi töltetünk, ez viszont a program butasága miatt pont elegendő arra, hogy ne tudjunk felvenni a földről egy vadiúj négyes csomagot. Éppen ezért néha nem árt, ha hagyunk egy mezőnyi életerőt lefogyni, elhasználjuk a maradék gyógyítást, és már fel is szerelhetjük magunkat az újabb csomaggal. Ugyancsak a Healing Toolhoz kapcsolódó tanács, hogy érdemes néhány upgrade-pontot ide is szánni, hiszen mind a töltési sebességre, mind pedig az extra mezőkre szükségünk lesz a későbbiekben. A második upgrade ötre, a harmadik hatra növeli a rendelkezésünkre álló mezők számát.

### Az a fránya mentés

**5. TIPP** A Pariah a mindenki által „kedvelt” save point-os rendszert használja, annak is egy igen bután kivitelezett változatát. Az esetek 80 százalékában ez nem okoz akkora gondot, de néha bizony – különösen az „éld túl” típusú részeknél – a játék buta helyeken ment, és a következő próbát is sérülten kezdjük majd. Éppen ezért én azokon a helyeken, ahol a program – észrevehetően előre szkriptelt módon – rengeteg ellenfelet zúdít ránk, mindig inkább lassabban haladtam, kifigyelve, honnan mire számítsak, inkább bevállalva több „felesleges” halált, mintsem hogy egy „alig élek” típusú mentéssel az egész addigi pályát eltoljam (a progi ugyanis ezeket az átvezető részeket nagy előszeretettel teszi egy-egy hosszabb pálya utolsó harmadába).

### Lőszerek

**3. TIPP** A gyógyításhoz hasonlóan a földön heverő lőszerkészleteket se tudjuk a már betárazott munió mellett tölteni. Ez részben logikus, részben viszont hatalmas butaság, hiszen a limitált lőszer mennyiség miatt mindig újra kell töltenünk a tárat, ha az elszórt készletekhez szeretnénk hozzájutni. A tanács lényege ennek megfelelően, hogy az első adandó alkalommal – akár tűzharc közben is – töltsd

### Rövid sorozatok

**6. TIPP** A Bulldog amolyan uzi-szerű kézfegyver, meglehetősen nagy szórással. Ezen ugyan némi fegyveres upgrade-del lehet majd segíteni, de ennek ellenére a későbbiekben is hasznos tanács lehet, hogy érdemes mindig sok rövid sorozattal támadni, még akkor is, ha amúgy nem szívesen engednétek el a ravaszt. Képzelték azt, hogy ez csak egy félautomata fegyver, és máris sokkal hatékonyabbak lesztek több ellenféllel szemben is.

**Del**





## SZERKESZTŐI JEGYZET



Néhány héttel ezelőtt úgy intézkedett az ATI és az NVIDIA képviselője, hogy a korábban tervezett ellentétben mégsem mutatják be legújabb grafikuskártyáikat az idei E3-on. Úgy gondolták, hogy mivel úgyszintén kint lesznek a következő generációs konzolok (amikbe mint tudjuk ezen gyártók szállították a GPU-t; aki nem tudja, az olvassa el feltétlenül az Xbox 360 vs. Playstation 3 cikkünket), így nincs szükség egyelőre további publicitásra. Azóta persze már megrendezték a bemutatókat, és bizony lesznek is érdekességek... de erről majd a következő számunkban.

Nyári első lapunkban, éppen aktuálisan próci ventilátorokat próbáltunk ki, természetesen a legjobbat kerestük. Megvizsgáltuk továbbá, hogy mi fán terem a Dual Core processzor, illetve utánajártunk, hogy mi az igazság az elemekről és akkumulátorokról hallható, sokszor kacsagyánús mondásokról.

**ZeroCool**

## A tűzróka egyre inkább teret nyer

Nem meglepő, de most már adatokkal is alátámasztható, hogy a FireFox böngésző erőteljes piaci térnyerésbe kezdett az Internet Explorerrel szemben. Ez utóbbi immáron „csak” a világ PC-inek 88,9 százalékán fut, míg a FireFox április 29-én elérte a 6,8 százalékos piaci részesedést a WebSideStory szerint, amely a böngészők piaci részesedését figyeli 1999 óta. Februárban a FireFox még 5,7, míg az Explorer 89,9 százalékán állt. A FireFox az első olyan böngésző, amely túl tudta haladni az 5 százalékos piaci részesedést azóta, hogy az Explorer letaszította trónjáról a Netscape-et öt évvel ezelőtt. Érdekes, hogy míg Németországban a Firefox részesedése 22,6 százalék, és az Internet Exploreré 69,5 százalék, addig Japánban az IE 94 százalékkal szemben az FF 2,8-on áll. Ehhez a hírhez kapcsolódik, hogy nemrégiben a FireFox letöltések száma elérte az 50 milliót.



**Firefox**  
[www.getFirefox.com](http://www.getFirefox.com)

## Erősen növekvő PDA-eladások

2005 egyelőre nagyon kedves volt azokkal a cégekkel, amelyek PDA-kat adnak el, ezt mutatta ki a Gartner piacelemző cég. A nagy növekedés legfőképp a zsinór nélküli levélküldés megnövekedett igényének tudható be. 2005 első negyedévében 3,4 millió PDA talált gazdára világszerte, amely az előző év hasonló időszakában eladott 2,7 millió darabhoz képest erőteljes, mintegy 25 százalékos növekedést jelent. Azért a statisztikákról tudni kell, hogy nem foglalja magában az okostelefonok (Smart-phone) eladásait. Az adatok másik érdekessége, hogy a PDA-k átlagára 406 dollár (körülbelül 81 ezer forint) növekedett, ez 15 százalékos változást jelent a tavalyi, hasonló adatokhoz képest. Ha az operációs rendszereket vesszük alapul, itt is a Microsoft a legnépszerűbb: a PDA-khoz szánt Windows CE piaci részesedése 46 százalék.



## Longhorn Office



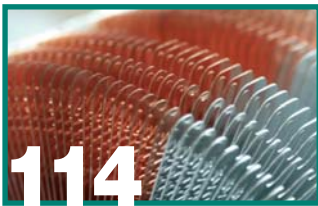
106

Magyarországon szinte minden PC-s felhasználó találkozott már a Microsoft Office programcsomagjával, amelynek új változata is készülget a Windows következő generációjával együtt. Azonban eddig a Microsoft nem közölt konkrét megjelenési időpontot az Office 12-ről. Viszont nemrég maga Bill Gates jelentette be, hogy a programcsomag 2006. május 22-én gyártásra kell kerülnie, hogy július 17-én megjelenhessen a bolti forgalomban is. Az Office 12 főleg üzleti intelligenciában, dokumentum-megosztásban, szerzői jogok kezelésében, időzítésben és munkafolyamat-menedzselésben fejlődik tovább. Mivel a Microsoft mindent meg fog tenni, hogy a felhasználók átálljanak 64 bitre, illetve Longhornra, így várhatóan az Office 12-nek is igen nagy publicitása lesz majd.

## Mázlista hongkongiak

Az egész világnak is szól a „kis” Hongkong példája, hiszen míg hazánkban most terjednek a 2-3 Mbps-es ADSL-ek, Európában a 8 Mbps-es DSL-ek, addig Hongkongban épp a napokban indult a bárki számára elérhető 1 Gbps szinkron (ugyanannyi sávzélesség le, mint fel) hálózati elérés, amely havi díja sem vészes, hiszen 215 dollár (mintegy 43 ezer forint). Ugyanez a cég más sebességet is szolgáltat, hiszen szinkron módban 100 Mbps-es (34 dollár, azaz 6800 forint), illetve 10 Mbps-es (16 dollár, azaz 3200 forint) csomagjai is elérhetőek. Sajnos ezekről az árakról és sebességekről mi még csak álmodozhatunk, de remélhetőleg 4-5 év múlva a mi asztalunkon is minimum 100 Mbps-en dübörög majd a világháló, amelyről akkor már Video on Demand (azaz videó kérésre) TV-szolgáltatást nézhetünk a nappalimban. Így legyen!





# 114

**Klímát a gépbe!**  
Processzorhűtők tesztje



# 118

**Kódneve: smithfield**  
Intel kétmagos processzor



# 120

**Next Gen Konzolok**  
Játékok, ahogy megérdemeljük

## EGYRE TÖBB TÁMADÁS

Az Infosecurity Europe felmérése, a Zone-H szerint 2004-hez képest több mint a harmadával nőtt az internetes szerverek elleni támadások száma. A pontos adat 36 százalék, és körülbelül 400 ezer támadásról, illetve honlap-felülírásról van szó. Minden nap 2500 szerver ellen intéznek támadást, ezek közül az amerikai kormányzat igencsak kiemelkedő célpont. 186 „speciális támadás” mellett 49 az amerikai hadügy szerverei ellen irányul. Elemzők szerint a támadások száma drasztikusan megnő majd, amikor a VoIP (Voice over Internet Protocol – azaz internetes hangprotokoll) és a 3G nagy mennyiségben elterjed, hiszen a GSM-et minden bizonnyal felváltó rendszer ugyanolyan módszerrel működik, mint az internet, így a világon a szerverek száma eléri majd a másfél milliárdot. Sajnos bármelyikünk telefonja, illetve szervere hasonló biztonsági kockázatok fog elszervenadni, mint a mai PC-k.



## ISMERETLENSÉG A NETEN

Az Anonymizer bejelentette legújabb programcsomagját, a Total Privacy Suite-ot, amely beépül a FireFox böngésző alá. Ez a termékcsomag három részből áll (név nélküli szörfözés, anti-spyware és digitális iratmegsemmítés). Ennek a csomagnak a használatával igen magas szintű adatbiztonság érhető el, még akkor is, ha az Anonymizer készítői is elismerik, hogy százszázalékos biztonsági megoldások nem létezhetnek. Sajnos a programocskák nem ingyenesek, 60 dollárba (mintegy 12 ezer forintba) kerül, azonban aki FireFox-felhasználó, és meg akarja védeni adatait, annak feltétlenül érdemes beszereznie, hiszen az interneten kényes, szaglászó programok ellen igen jó védelmet nyújt.



## A harc nem csitul

Nem, ezúttal nem egy játékprogramról lesz szó, hanem a jövőbeni DVD-s formátumok nem szűnő csatájáról. Próbáltak a felek egymással kiegyezni, azonban nem sok sikerrel, így a „béketárgyalások” felfüggesztésre kerültek. Miről is van szó pontosan? A HD-DVD és a Blu-Ray formátum hívei és támogatói találkoztak egymással Tokióban, de azon kívül, hogy jót vitáztak, sokra nem jutottak: megállapodás nem született. Érdekeség, hogy saját gyűléseiken mennyien vettek részt: a Blu-Ray szervezetén 80 cég 230 tagja, míg a HD-DVD szervezetén 64 cég 120 tagja, tehát céges szinten aránylag hasonló a támogatottság. Egyébként van esély az egységesítésre, legalábbis a Toshiba digitális hálózati igazgatója szerint, Yoshihide Fujii ugyanis azt nyilatkozta: „ha a 0,1 milliméteres lemezformátum megfelelő, tömegtermelésre érett minőségben és árban elérhető lesz, akkor az egységesítés a 0,1 milliméteres formátumra alapozva elképzelhető lesz”. Már előre látjuk a jövőben a mindkét formátumot felismerő lejátszók garmadáját...



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Itt az új Catalyst!** Az ATI videokártyákhoz szánt meghajtó csomag 5.5-ös változata frissítéseket tartalmaz Windows XP x64 Edition, Windows XP, Windows 2000 és Linux alá is. Ezzel egy időben a Control Center is megújult, és friss Multimedia Center is került be. [www.ati.com](http://www.ati.com)

→ **Az ismert** hang-benchmark, a The RightMark Audio Analyzer szintén 5.5-ös változatához érkezett. Legjobb újdonsága a véletlenszerű WAV állományokhoz használható spektrumanalizáló képesség. [audio.rightmark.org](http://audio.rightmark.org)

→ **A világ összes** PC-jén található szoftverek mintegy 35 százaléka kalóz, ez áll a BSA felmérésében. Ez az adat tavaly még 36 százalék volt, így ha lassan bár, de csökkenő tendenciát mutat. A vezető kalózok: Vietnam, Ukrajna, Kína és Zimbabwe. [www.bsa.org](http://www.bsa.org)

→ **Windows XP** Professional SP2 „visszavagott” változata várható a közeljövőben. Az Eiger kódnevű projekt nem más, mint az ismert operációs rendszer, amelyet olyan felhasználóknak szánunk, akik szeretnék régi oprendszerüket frissíteni, azonban régi szerverüket nem akarják lecserélni, így akár PII procival, 128 megabájt memóriával és 500 megás merevlemezrel is elfut majd. [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

→ **Megjelent** és már letölthető a SuSE Linux Professional 9.3 Live változata, amely DVD-ről futtatva komplett operációs rendszerként kezeli gépünket. A rendszer AMD64-es és klasszikus 32 bites változata is elérhető. [www.novell.com/linux/suse/index.html](http://www.novell.com/linux/suse/index.html)

→ **Az ismert** webkamera-program, a Webcamfirst Free v3 új változata is elérhető immáron. A programmal gépünket akár webkamera-szerverként is működtethetjük, sőt biztonságtechnikai megoldásokkal is rendelkezik. [www.webcamfirst.com](http://www.webcamfirst.com)



## Rövid hírek H A R D V E R

→ **Az AOpen** új alaplapot jelentett be, amelynek pontos típuszáma egyelőre nem ismert, azonban lényege igen érdekes: az Intel asztali gépekbe szánt 915G chipkészlete segítségével Pentium-M, azaz hordozható gépekbe szánt processzort használ.

[www.aopen.com](http://www.aopen.com)

→ **Az Innovision** elsőként dobott piacra (egyelőre Japánban) DeltaChrome S8XE alapú videokártyát. A kártyában a GPU 350 MHz-en, míg a 128 megabájt memória 500 megahertzen fut. A kártya ára 80 dollár körüli (16 ezer forint).

[www.inno3d.com](http://www.inno3d.com)

→ **A GeCube** új VGA-kártyát kínál eladásra. A RADEON X800XL PCIe 512 SilenCool PCI Express x16 csatlófelülettel, 512 megabájt 256-bites GDDR3 memóriával rendelkezik, GPU-ja 400 megahertzen keteg.

[www.gecube.com](http://www.gecube.com)

→ **Az Infineon** minden idők legvékonyabb 8 GB-os memóriamoduljait jelentette be. A szerverekben szánt DDR2-400-as memória modulok 55 mm magasak, de mindösszesen 4,1 mm vastagok, 40 százalékkal alumulva az eddigi rekordot.

[www.infineon.com](http://www.infineon.com)

→ **Az Apple** új iMac gépekkel jelentkezett a piacon. A 160, 250 vagy 400 gigabájtos merevlemezrel rendelkező gépek ATI Radeon 9600 (128 megabájt) grafikus chippel és PowerPC G5 (667 megahertz FSB) procival rendelkeznek, mindezt a 17 vagy 20 hüvelykes monitor dobozába szerelve.

[www.apple.com](http://www.apple.com)

→ **A Philips** új chipet készített hordozható, merevlemez médialejátszók részére. A PNX0106 főbb tulajdonságai rengeteg formátum lejátszási képessége, jó hangminőség és optimalizált architektúrájával elért energiaspórolás.

[www.philips.com](http://www.philips.com)

→ **Az AMD** május 31-én a tajvani Computexen dobta piacra első, kétmagos Athlon 64-es processzort, az A64x2-t. Ez a cég második kétmagos procija a már kapható kétmagos Opteronok után.

[www.amd.com](http://www.amd.com)



## Internet csak Csendesen

Helyesebben a Csendes felett, ugyanis a Japan Airlines (JAL) a világon elsőként teljes menetidejű, repülés közbeni internetes szolgáltatást nyújt Tokyo és New York közötti járatain, amely azt jelenti, hogy ez a légitársaság az első, amely a Csendes-óceán felett is lehetővé teszi az internetezést a Boeing Connexion nevű rendszere segítségével. Ez a műholdas kapcsolódással köti össze a repülőgép fedélzetén működő számítógépeket az internettel. A szolgáltatás drót nélküli, LAN alapú, 5 Mbps sebességű letöltést, míg 1 Mbps sebességű feltöltést tesz lehetővé, támogatja az e-mail, webes böngészés és céges hálózati elérés funkciókat. Arról nem szól a hír, hogy online játékot játszani lehet-e majd repülés közben, azonban nem túl olcsó szolgáltatásról van szó, hiszen az út ideje alatt 30 dollárba (6000 forint), vagy az első fél órában 10 dollárba (2000 forint), ezt követően percenként 0,25 dollárba (50 forint) kerül.

## AMD vs. Intel

A két processzorkészítő gigász csatájáról szinte mindennap szó esik, ha valakit érdekel az informatika, így végülis ideje megtudni, mik a legfrissebb piaci adatok a két nagy eladásaival, illetve piaci részesedésével kapcsolatban. A Market Research nevű piaci elemző cég adatai szerint az AMD hiába növeli gyorsan eladásait, még mindig messze le van maradva az Inteltől a PC-s chipek piacán. 2005 első negyedévében az Intel szállította az x86 utasításkészleten alapuló asztali, notebook- és szerverprocesszorok 81,7 százalékát, amely a tavalyi első negyedév 83,5 százalékához képest szignifikáns visszaesés. Az AMD ugyanebben az időszakban az említett kategóriákban 16,9 százalékos szállítási



hányadot ért el (tavaly ugyanekkor 15 százalék volt ez az arány). A piac maradékán a Transmeta és a VIA osztozik. Elemzők szerint az AMD piaci térnyeréséhez legfőképpen Opteron márkájú szerverprocijai és a csúcskategóriás Athlon64-es CPU-i vezettek. Azonban a leggyorsabban növekvő piaci szegmensben, a laptopokban az Intel nagy előnyre tett szert, itt az AMD kevésbé versenyképes ebben a pillanatban.

### MEGÉRKEZETT A NAGY OLED!

Régóta beszélgetünk erről az új megjelenítési technológiáról, az OLED-ről (Organic Light Emitting Diode, azaz szerves fénykibocsátó dióda). Szakemberek szerint előbb-utóbb lecserelelheti a mai LCD-képernyőket is, sőt médialejátszóknál már ma is láthatjuk néhol. Eddig semmi érdekesség sincs benne, a hír viszont egy új, csúcsméretű OLED-képernyőről szól: a Samsung követte el a 40 hüvelykes (101 centis) panelt, amely lapos képernyős televízióhoz készül, széles képernyős változatban, támogatva a modern, nagy felbontású TV-s szabványokat 1280x800 pixelnyi megjelenítésével.



### PC 50 RONGY ALATT

A VIA, amely eddig főleg alaplapi chipkészletei kapcsán vált híressé, most új területre szeretne belépni PC-s elgondolásával, amely merevlemez és monitort is tartalmaz, s amelyet az újonnan fejlődő, szegényebb piacok részére készítenek. A Terra PC kódnevű projekt különféle eszközöket takar, amelyek ára 100 és 250 dollár (20 és 50 ezer forint) között mozog majd. A 250 dolláros Terra PC merevlemezrel és monitorral, kisebb testvérei, a Media Station és a 100 dolláros Communication Station flash-memória alapokon nyugszanak majd. Indiában jelenik majd meg az első ilyen PC, amelyet várhatóan Internet-szolgáltatókkal együtt forgalmaznak majd. Természetesen a készülék VIA processzort és VIA chipseteket tartalmaz, a hozzáadott operációs rendszerről még nem született döntés.



### A YAHOO BIZTONSÁGOT AD

Ez a cím akár reklámszlogennek is elmege, azonban ezúttal másról van szó. A Yahoo is belépett az internetes biztonságtechnika szegmensébe, DSL előfizetőinek (ami ugyanolyan, mint nálunk az ADSL, csak mind a fel, mind a letöltési sebesség ugyanakkora) ingyenes biztonsági szoftvercsomagot kínál. A Yahoo! Online Protection nevet viselő cucc anti-vírus, anti-spyware, pop-up blokkoló, spamszűrő és szülői kontroll képességekkel is fel van ruházva, s mindezt felületről vezérelhetjük, amely igencsak megkönnyíti rengeteg felhasználó életét. Egy yahoo-s felmérés eredményei vezettek ehhez a programcsomaghoz, hiszen a felhasználók 70 százaléka felfedezte, milyen fontos a számítógépes biztonság, míg összesen 17 százaléka érzi úgy, hogy képesek saját PC-s biztonságukkal törődni. Ugyanez a felmérés azt is kimutatta, hogy a felhasználók 60 százaléka többet internetezne, ha nem rettegne a világhálón terjedő vírusoktól, kémprogramoktól és a spamtól. A programcsomag egyébként letölthető a Yahoo! honlapjáról.

# The Performance Leader

The World's First Dual 6600GT GPU Graphics Accelerator  
+ K8NXP-SLI 8 SIGMA Motherboard



3D1 Graphics Accelerator + K8NXP-SLI Motherboard



**GA-K8NXP-SLI**  
NVIDIA nForce4 SLI Chipset  
8 SIGMA Series Motherboard  
Supports Socket 939 Athlon64 FX/64 processor

## GV-3D1 Dual 6600GT Graphics Accelerator



NOTE: 3D1 is compatible with the GIGABYTE GA-K8NXP-SLI motherboard ONLY.



For more information, please call our distributors:



CO-RUN Export-Import Kft.  
www.corun.hu  
Tel.: +361-301-0600  
Fax.: +361-301-0601



CHS HUNGARKft.  
www.chs.hu  
Tel.: +361-451-3543  
Fax.: +361-451-3532

**CeBIT**  
HANNOVER  
10. - 16.03.2005  
See you at Hall23, A22

\* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.  
- The specifications and pictures are subject to change without notice.  
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.  
- Any overlocking is at user's risk. GigaByte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ [www.gigabyte.hu](http://www.gigabyte.hu)

# Mobilhírek

## Piacon a HTC Universal hibrid telefon

[www.mobileburn.com](http://www.mobileburn.com)

Már jó néhány pletykát lehetett hallani az új generációs Windows Mobile 5.0-ás operációs rendszerről. A most piacra dobott HTC Universal mobil-pda hibrid is ezzel lett ellátva. Nem csupán ezért érdekes az új csúcscsészülék, hanem mert rengeteg figyelemreméltó tulajdonsága van. Elsőnek talán az 520 megahertzes Intel Xscaleprocesszort célszerű megemlíteni, de az alap 128 megabájt memóriára sem mondhatnánk, hogy rossz. A készülék ezeken kívül bluetooth-os egységgel és egy Wi-Fi adó-vevővel is büszkélkedhet. A 3G-re felkészített Universal ráadásul beépített kamerával is rendelkezik, sőt háttérvilágítással ellátott QWERTY billentyűzet és egy elforgatható 16:9-es képernyő is található rajta.



## Napelemes Bluetooth GPS-vevő



[www.theunwired.net](http://www.theunwired.net)

A geocaching elnevezésű sportról mostanában elég sokat lehet hallani. Lényege, hogy egy PDA-val és GPS-egységgel felszerelve bizonyos koordinátákra kell eljutnunk egy verseny keretén belül. Például ennél a sportnál is remekül jöhet a Kemix új fejlesztése, a napelemes Bluetooth-vevő, mely

kompatibilis minden Nokia telefontal. Egyetlen napfényes délután közel 30 óras üzemidőt biztosít. A Kemixet autós kiserelésben is megvásárolhatjuk, így potom 20 ezer forintért egy komplett navigációs rendszert varázsolhatunk PDA-nkból.

## Alma a fájától

[www.gizmondo.com](http://www.gizmondo.com)

Az idei év egyik legnagyobb durranásának számító Gizmondo sokak szerint egyenesen a Sony PSP és a Nintendo DS nagy ellenfelének számít. Az adottságai minden bizonnyal meg



is lennének ehhez, hisz GPS-vevővel, telefonos funkcióval, kamerával és még megszámlálhatatlan extrával rendelkezik. A legutóbbi londoni díszbemutatón azonban a népszerű konzol a fejlesztők szerencsétlenségére egyszerűen kifogyott, és még resetelés hatására sem volt hajlandó újból működni. A kínos pillanatok közepette magyarázkodó fejlesztők gyorsan próbálták eltüntetni a „halott” készülékeket, ám egy szemfüles jelenlétőnek sikerült rögzítenie az eseményt. Aki nem tudná, a Gizmondo Windows CE alapú operációs rendszert kapott, így nem meglepő, hogy a kék halál és az idegesítő hibaüzenetek itt is megtréfálhatják a tulajokat.

## Mobil kijelző a műszerfalon

[www.mobilemag.com](http://www.mobilemag.com)

Hamarosan újabb érdekességnek lehetünk szemtanúi, persze, csak ha pénztárcánk is megengedni, hogy például egy Audi A8-ast vásároljunk magunknak. Az új bluetooth-os egységet 2005 második felétől egyre több autógyártó fogja beszerezni a friss modellekbe, aminek egyik nagy előnye, hogy a rendszer vezeték nélkül képes kihangsúlyozni a mobilra érkező hívásokat. Az újabb fejlesztések eredménye pedig a műszerfalon elkülönített kijelző rész, ahol a telefon képernyőjét láthatjuk. Nem kell tehát a telefontal szenvedni vezetés közben, a kormányba épített gombokkal vezérelhetjük a mobilunkat, és a műszerfalon mindeközben nyomon követhetjük a műveletet.



## Dell Axmin X30

Az ár/teljesítmény bajnoka

A Dell Axmin PDA családból az X30 típust azoknak érdemes elsősorban megvásárolniuk, akik mostanság szeretnének szert tenni életük első digitális zsebtitkárára. Árárt tekintve mindenképpen barátinak nevezhető, hisz a konkurens modellekhez képest jóval olcsóbban lehet az alaptípushoz hozzájutni. Természetesen létezik jóval fejlettebb technikai adottságokkal rendelkező X30-as is, amely például WLAN-nal és egyéb extrákkal van tuningolva. Értelemszerűen a magasabb felszereltségért jóval mélyebbre is kell majd a zsebünkbe nyúlni. Az alap X30-as azonban teljes mértékben képes kiszolgálni a hétköznapi igényeket. A 240x320 pixel felbontású kijelzőnek éles, színben gazdag képe van, maximális fényerő mellett naposabb időben is egész jól látható. A rendszer szíveként egy Intel XScale PXA270-es processzor került beépítésre, amely 312 megahertzes órajelével teljesen átlagosnak mondható. Ugyanez az érték elmarad a manapság 400-500-as csúcsgépeketől, cserébe azonban lényegesebben kevesebbet is fogyaszt. MP3 hallgatásánál ez kifejezetten jól is jön, hisz kikapcsolt kijelző mellett akár 6-8 órát is képes muzsikálni. Alap memóriája 32 megabájt, de szerencsére a manapság fillérekért kapható SD-s és MMC-kártyákkal bővíthető. A memória foglalát ráadásul új generációs SDIO szabványú, így igény szerint akár fényképező modullal, GPS helyzet-meghatározóval, vagy egyéb érdekességekkel fejlesztethető a készülék tudása.



HRP Hungary  
[www.hrp.hu](http://www.hrp.hu)

85%

# MOBILVILÁG

## Samsung SGH-720

Az újabb generáció mobilja

A Samsung szépen fejleszteti telefoncsaládjait, ezek közül is most a kinyitható SGH sorozat friss példányát sikerült kipróbálnunk. A 720-as igen szépen kivitelezett, semmi szögletes forma, színezete teljesen nyugodt, nincsenek felesleges elemek. A háromnormás készülék mindössze 90 gramm, kétféle kijelzővel (belső: 176x220/262144 szín; külső: 96x96/65536 szín), valamint egy 1 megapixeles kamerával lett felszerelve. Belső memóriája igencsak tekintélyes, összesen 90 megát kapott alpból. Multimédia terén sincs okunk panaszkodni, hiszen MP3, AAC, AAC+ és MPEG fájlokkal is megküzd. Egyetlen igazi hibájaként talán azt lehetne felhánytorgatni, hogy sajnos a rádiót kifejeztették belőle.



Samsung Magyarország  
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

93%

## Motorola A768i

Újjászületés

A Motorola némileg felpezsdítette korábbi, A768 típuszámmal ellátott készülékét. Az „i” betűcske leginkább azt jelzi, hogy ezúttal már nem kettő, hanem háromnormás megoldásról beszélünk. Noha még így sem számít teljesen újnak, gondoltuk foglalkozunk vele egy kicsit. Érintésérzékes kijelzője 65536 színt képes megjeleníteni, mindezt egy 240x320 pixeles felbontás mellett teszi. A legtöbb telefontól eltérően ezen Linux operációs rendszer van. Beépített kamerájával sajnos csak 352x288-as képeket csinálhatunk, de legalább sok fér az 58 mega szabad memóriába. GPRS, Java és Bluetooth típusú adatkapcsolattal is rendelkezik, és mindez pontosan 120 grammot nyom. Nem egy játéktelefon, inkább komolyabb felhasználásokhoz ajánljuk.



Motorola Magyarország  
[www.motorola.hu](http://www.motorola.hu)

89%

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

## HP Micro Keyboard

Szövegbevitel gyorsabban

Sokan azért idegenkednek a PDA használatától, mert nem tartják elég hatékonynak a cerkás szövegbevitelt. Nos, ha jobban belegondolunk, ebben azért lehet valami. Kézírásfelismerés ide vagy oda, elég macerás hosszabb szöveget begépelni, arról már nem is beszélve, hogy a kijelzőt is fölöslegesen karcoljuk. Létezik azonban egy verhetetlen megoldás, hogy a PDA-nkon is hasonló sebességgel gépeljünk, mint az asztali PC-nken. Most ne a hordozható billentyűzetekre gondoljunk, hisz azokat útközben szinte lehetetlenség használni. Az iPaq h22xx, h41xx szériához fejlesztett HP Micro Keyboard egész egyszerűen rácsúszik a gép alsó felére, és gombjaival helyettesíti a hagyományos QWERTY billentyűzetet. Némi shifteléssel pedig még az ékezetes betűket is előcsalhatjuk. Az ára igazán kedvező, itthon 7-8000 forint körül beszerezhető.

[www.hp.com](http://www.hp.com)



A HÓNAP mobil kutyúje

# Szoftverek

## Új bajnok, GeoRally EX

[www.ionfx.com](http://www.ionfx.com)

Az autós játékok kedvelői örülhetnek, már Pocket PC-n sem kell nélkülözni a minőségi szimulátorokat. A GeoRally EX a PDA-k tudásához képest döbbenetes grafikával és remek fizikával rendelkezik.



## Office csomag okostelefonokra

[www.dataviz.com](http://www.dataviz.com)

A most bemutatott új Documents To Go programcsomagot a Symbian alapú telefonokon vehetjük igénybe. A továbbfejlesztett „zseb Office” már a bonyolultabb dokumentumokat is képes kezelni.

## Warcraft II már zsebben is

[www.pocketgamers.com](http://www.pocketgamers.com)

Sokak kedvenc játékuiverzuma, a Warcraft is meglevenedik a PDA-nkon. A már VGA-kijelzőket is támogató második részen kívül gőzerővel folyik a harmadik rész portolása is, amelynek megjelenése év végére várható.

# Piactér

A  
HÓNAP  
kütyüje



## MC760 DELUXE CASE

Gépház

Gold Comp | - | 32 775 Ft | www.delux.hu

Még a tavalyi CeBIT idején mutogattak bizonyos gépházakat, amelyeken kicsit megakadt a szemünk. Már akkor azon gondolkodtunk, hogy ebből vajon mikor lesz kézzelfogható termék? Hát, a válasz a Gold Comptól érkezett a közelmúltban. De lássuk csak miért is figyeltünk fel rá. Leginkább azért, mert az előlapján valamilyen (jelen esetben egy BMW) autómárkának az emblémája, vagy legalábbis arra nagyon hasonlító jelzés található. Ez jópofa ötletnek tűnt a sok ezer, külsőleg gyakorlatilag teljesen megegyező házak között. A „szerkezet” tetején egy szállításhoz remekül használható kézi fogantyú található, közvetlen a bekapcsoló és újraindítás gombok mellett. A ház elején jól látható, hogy négy nagyobb és egy kisebb meghajtót helyezhetünk bele, illetve ezek alá (egészen lentre)

kerültek az USB-s, illetve hangcsatlakozási lehetőségek. Kinyitva a házat szép tágas tér fogadott minket, és nem is igazán találtunk kifogásolnivalót – kivéve egy dolgot, ez pedig a táp. Igaz, hogy a 300 watt elég teljesítmény sok mindennek, de azért két merevlemez, két optikai meghajtó és még egy kis plusz, és máris szükségünk lesz új erőforrásra. Érdekesség, hogy a csomag tartogat a számunkra egy hasonló színű egeret és billentyűzetet is. További extra, hogy még egy elegáns, és felettebb jól muzeifikáló 2.1-es hangfalcsomag is jár hozzá. Ilyen formán már nem is olyan borzasztó az ára, érdemes elgondolkodni a beszerzésén.

- ▲ Sok extra
- ◆ 300 wattos táp

5

## PHILIPS CD-R 80 LIGHTSCRIBE

Írható lemez

Procomp Hungary Kft. | - | 359 Ft | www.procomp.hu

Kicsit rendhagyó módon, ezúttal nem egy kifejezett hardvert, egy optikai lemez-fajtát is beválasztottunk a Piactérbe. Első ránézésre semmi különlegeset nem láthatunk rajta, és el kell mondjuk, hogy legtöbbünknek másodikra sem esik le a trükk. Nos, a lényeg abban a felületben rejlik, mely lényegében a lemez „tetején” található. Bizonyosan írtál már valamilyen adatot írható CD-re, DVD-re. Talán már az is eszedbe jutott, hogy milyen jó lenne, ha nem a céges, logókkal telepakolt mintázatot kellene figyelni, hanem egy saját magad által készített borítót. Még ma is vannak próbálkozások különféle nyomtatókkal, melyekkel papírra nyomtatott felületeket „ragaszthatunk” a korongra. Ennek megvannak a veszélyei, mivel megnő a lemez vastagsága, egyenetlenné válhat a felület, amitől bizony meg is sérülhet az anyag. A Philips most egy igen ötletes megoldással robbant be a piacra. Speciális lemezeik felületére lehet gyakorlatilag rányomtatni az általunk korábban megrajzolt képet. Az igazi érdekesség azonban mégis az, hogy ezen lemezre csak speci-



ális meghajtóval lehet nyomtatni. Megnyugtató, hogy igen sok gyártó licencelte már a technológiát, és bizony már a piacon is vannak a készülékek és a nyersanyagok. A készülékekről majd egy későbbi tesztben olvashattok. A lemezekről még annyit érdemes tudni, hogy a legtöbb formátumban létezik, pluszos, mínuszos, hagyományos és dupla rétegű DVD egyaránt, szóval lehet válogatni.

- ▲ Jó ötlet
- ◆ Speciális íróval nyomtatható

5

## ASUS P5ND2-SLI DELUXE

Alaplap

Ramiris | 06-1-888-3200 | Bevezetés alatt | www.ramiris.hu

Az ASUS továbbra is a világ legismertebb hardvergyártói közé tartozik, és talán azt is kijelenthetjük, hogy a legtöbb terméket ők értékesítik. Éppen ezért nem is igazán meglepő, hogy már egy ideje a boltok polcain található SLI rendszerre épülő alaplapjuk, amely a P5ND2-SLI Deluxe nevet kapta. Az LGA775 tokozású Intel Pentium és Celeron processzorok fogadására alkalmas termék elég sok extrával bír. Először is támogatja a 64 bites CPU-kat, Dual-csatornás DDR2-es memóriákat pakolhatunk rá, a zajszt csökkentése érdekében pedig csak és kizárólag passzív hűtést szereltek rá. Ez egészen pontosan kettő bordát jelent, egyik kisebb, másik jóval robosztusabb. Lehet, hogy ezek mondjuk megfelelőek az alaplapnak, de sajnálatos tény, hogy ezek a fém-szerkezetek ontják magukból a forróságot a gépházba. SLI-s lap lévén két 16-szoros, illetve további kettő egyszeres PCI-E csatlót, valamint három régebbi, sima PCI rendszerű foglalatot tettek rá. Támogatja a Serial ATA-t, a rajta található négy lehetőség mellett még egy külső



csatlakozási lehetőséget is találhatunk, amelyre további 6 (!) SATA-egység csatlakozhat. A Dual Gigabit LAN-on, a 4 USB 2.0-ás csatlakozáson, illetve a nyolccsatornás audióon igazából már meg sem lepődünk. Ahogy a nagy cégtől megszoktuk, csak árával lehetne újfent vitatkozni, azonban, ha ki tudjuk fizetni, és egyáltalán hajlandóak vagyunk ezen lépés megtételére, akkor egy igazán fullextrás alaplappal leszünk gazdagabbak.

- ▲ Legújabb megoldásokkal felvértezve
- ◆ Drága

5

## THINK XTRA 2.5" HARD DISK DRIVE

Merevlemez

TX Hungary | 06-70 211-7950 | 44 312 Ft | www.tx-europe.com

**A** hordozható merevlemezek kérdése legtöbb esetben problémákat okoz, és elég sok dilemmát is jelent. Egyfelől ki akarjuk-e szedni a gépből a HDD-t, ha rackben van, féltjük, hogy tönkremehet az egész szerkezet, ha csak simán szállítjuk, esetleg odacsaphatjuk valamihez, és azért romlik el, és persze még sorolhatnánk napestig. Hogy lehetne ezeken az apróságokon segíteni? Nos, a legjobb megoldás nem kiszedni a vinyót, de tegyük fel, hogy neked nem elég a DVD-k által nyújtott 4,7 gigás tárhelykapacitás, és mindenképpen cipekedni szeretnél. Ilyen esetben érdemes külsőleg is csatlakoztatható megoldások után nézni, melyek jóval kisebbek és több esetben kiszerezésüknek köszönhetően strapabíróbbak is, mint nagy testvéreik. A hazánkba nemrégiben befutott Think Xtra egy ilyen, 2,5 inches HDD-vel lepte meg tesztlaborunkat. A beleépített kisméretű merevlemez (ilyeneket használnak noteszgépek esetében is) jelen esetben 60 gigabájtos, ekkora helyre azért már elég szépen lehet pakolni. A tulajdonképpeni rack hátulján talál-



juk az USB 2.0-s csatlakozót, amely már egész szép másolási sebességet képes elérni. Ugyanitt található a tápcsatlakozó is, illetve két kis pöccök, amelyekkel kinyithatjuk a készüléket – ha úgy tartja kedvünk, kicserélhetjük a merevlemez. A legjobb az egészben, hogy az ilyen és ehhez hasonló készülékeket akár menet közben is csatlakoztathatjuk a géphez, nem kell se újraindítás, se BIOS-macerálás. Praktikus, és hordozható ketyerék között nem is a legdrágább.

- ↑ Könnyű csatlakoztatás
- ↓ Sérülékeny kidolgozás



## INNODV TV-USB2

TV-tunor

Aqua Computer | 06-1-235-0684 | Bevezetés alatt | www.aqua.hu

**A** manapság egyre erősebben nyomuló Innovision a közelmúltban létrehozott néhány divíziót, melyek a grafikus kártyáktól eltérő termékcsoportokat dobják piacra. Egyik ilyen részlegük az innoDV, amely különféle videoszerkesztő és -manipuláló, adott esetben -felvevő és -lejátszó készülékeket értékesít. Egyik új termékük a TV-USB2 nevet kapta, amiből már sokan kitalálhattatok, hogy egy TV-tunerről van szó. Miben tér el ez a nagy átlagtól? Nos, első ránézésre megmondhatjuk, hogy külső kiszerezésű, mérete másfélszerese egy 6170-es Nokia telefonnak (elnézést a hasonlításért, de épp az volt mellette az asztalon ☺). Külsőre eléggé puritán kidolgozású, bár ettől még nem kell rosszra gondolni – legalább nem olyan költséges az előállítás. Négy csatlakozót találhatunk rajta, két be- és két kimenetet. Valós idejű MPEG 1 és MPEG 2 kódolást tesz lehetővé, akár a TV-ből, videóból, digitális kameráról, vagy egyéb más bemenetről, amit csak támogat. NTSC és PAL rendszerekben egy-



aránt használható, számunkra nyilván az utóbbi az érdekesebb. USB 2.0-val csatlakozik a géphez, amely technika, mint tudjuk, optimális esetben akár 480 Mbps-os sebességet is képes elérni. Dobozában egy S-Video átalakítót, két hosszabbítót és a már említett USB-s csatlakozót találhatjuk, közvetlen a három lemez melléklet társaságában. Ez utóbbiakon szerkesztő és digitalizáló szoftverek, valamint a meghajtók találhatók.

- ↑ Könnyen telepíthető
- ↓ Kialakítás



## EIO WAVELINKER BLUETOOTH

Headset

AQUA Computer | 06-1-235-0684 | Bevezetés alatt | www.aqua.hu

**N**oha még nem nagyon hallhattunk itthon az EIO-ról, úgy érezzük, bizony érdemes lesz komolyan odafigyelni rájuk. Elsőként WaveLiner Bluetooth Mini-Headset elnevezésű portékájukat sikerült kipróbálnunk, amely a kezdeti várakozásokkal ellentétben igen pozitívan bizonyított. Először arra gondoltunk, hogy megint itt egy teljesen gyenge, tucattermék, amelyet itthon nem is érdemes forgalmazni, aztán hamar meglepődtünk. Apró, elegáns kialakítása igencsak könnyűre sikeredett. Fülünkre helyezve jöszserivel nem is érezzük jelenlétét. A készülék hátuljára tett, ívesen alakítható tartó lehetővé teszi, hogy még futás, vagy biciklizés közben se essen le a fülünkről. Természetesen jobb és bal oldalra is feltehető, mindenki kényelme szerint alakíthatja. A legmeglepőbb dolog az volt, hogy a kipróbált mobiltelefonok mindegyikével sikerült párosítani. Ez többféle Nokia, egy Samsung, illetve egy Vodafone márkájú készülék volt. Leírásában sajnos nem volt komplett lista a támogatott készülékekről, de szemmel látható, hogy igen széleskörű a



támogatottsága. Hangzása elfogadható, bár tény, hogy nem teljesen tökéletes. Irodánk betonfalai között körülbelül tíz méteres távolságra működött a mobiltól, szabadban hozzávetőleg a duplája ez a távolság. Egy feltöltéssel háromórás üzemidő érhető el, ami igen szép teljesítmény egy ilyen csöppségtől. Ha Nokia telefonod van bátran ajánljuk, ha más, inkább próbáld ki vásárlás előtt.

- ↑ Kompatibilitás
- ↓ Hangzás



## BEETUNE DIGITAL DP-1000

Zenelejátszó

For-Max Kft. | 06-1-342-6701 | 21 000 Ft | www.for-max.hu

**A** „tucattermékármas” lejátszó hazai piacát igyekszik színesíteni a For-Max legújabb szerzeménye, a Beetune Digital DP-1000-es terméke. Első ránézésre nem igazán fogott meg minket, persze ez izlés kérdése, lehet, hogy neked pont ez lesz a kedvenced küllemre. A készüléket egyetlen darabka AAA típusú elem hajtja, ami hozzávetőlegesen 8–10 óras üzemet biztosít. Kéken világító kijelzőjén a szokványos adatokat láthatjuk – száminformációk, töltöttségi szint és így tovább. Alapjában véve MP3 és WMA fájlokat játszhatunk le vele, sajna az OGG-támogatást kihagyták belőle. Mindazonáltal megnyugtató tény, hogy szoftverét frissíthetjük, és ki tudja, előbb-utóbb talán ezen fájl lejátszásának lehetősége is belekerül. FM-rádiója révén állomásokat is hallgathatunk vele, melyekből akár fel is vehetünk MP3 formátumban. A számítógéphez USB 1.1-en keresztül csatlakozik, ami nem túl gyors, de végül is a rendelkezésre álló 256 megabájt memóriát viszonylag kellemes idő alatt feltölti. Beépített equalizerével őt, előre definiált hangszínt állít-



hatunk, természetesen különféle zenei stílusokhoz konfigurálva. Dobozában a közepes minőségű fülhallgató mellett találhatunk USB-s kábelt, egy hosszabbítót, egy elemet, egy nyakba akasztót, valamint egy egészen pofás, övre erősíthető tokot. Ára egészen elviselhető, bár azért ismerjük el, hogy vannak nála olcsóbbak is.

- ↑ Beépített rádió
- ↓ Kidolgozás





## PROCESSZORHŰTŐK TESZTJE

# KLÍMÁT A GÉPBE

A processzorhűtőkre már jó régen vetettünk pillantást, ezért úgy döntöttünk, hogy megnézzük, milyen lehetőségek kínálóznak az Intel és az AMD frontján. A téma a júniusi rekkenő hőség miatt ráadásul különösen aktuális is.

**N**em is gondolnánk, hogy a nyár milyen sok kellemetlenséggel járhat, ha nem vagyunk kellőképpen felkészülve rá. Tegyük fel, hogy pár hónapja újítottuk fel a gépünket. Megajándékoztuk magunkat egy új processzorral. A hűtésre általában elég kevés hangsúlyt és pénzt fektetünk, és nyugodt szívvel megbízunk a gyári hűtőkben is. Azt mondják, a puding próbája az evés, és ez a processzorhűtőknél különösen találó állítás. Nyáron derül ki általában, hogy a jónak tartott hűtők a plusz 10–15 fokok hőmérsékletváltozást hogyan képes megoldani, ilyenkor jönnek általában a kellemetlen fagyások, újraindulások. Azoknak pedig, akik amúgy is picit túlhajtják a procijukat, különösen fontos, hogy nyáron is kellően hűvös maradjon a kedélyállapot a gépházban.

### Hűtőt, de melyet?

A kérdés jogos. Rengeteg gyártó megszámlálhatatlan terméke van jelenleg a piacon. El kell tudnunk dönteni tehát, hogy mi az elsődleges szempont. Remek hűtési képességek, csendesség, esetleg a könnyű szerelhetőség? Mi megpróbáltuk mindhárom szempont figyelembe vételével kiválasztani a legmegfelelőbb processzorhűtőket. Bevalljuk, nem volt könnyű dolgunk, de ez hamarosan ki is derül. A teszt során legelőször három intelés versenyző került megmértetésre, melyek az új LGA-775 foglalató CPU-kra varázsolhatók rá, sőt némelyik

még a régi Socket 478-asra is. A teszt példányunk egy 3,46 gigahertzes Intel Pentium 4 EE volt, melyet legelőször természetesen a gyári hűtőjével teszteltünk le. Mondanunk sem kell, AMD-s oldalon is három példányt indítottunk útnak, melyeket egy Socket 939-as foglalató 3500+ processzorral tettünk próbára. Mivel az

Szokatlan ventilátor-elhelyezkedése és a méretes alumínium-réz hűtőborda miatt egyetlen gondunk a beszerelésnél adódhat, ugyanis a szokásosnál több helyre van szüksége. Megvásárlás előtt mindenképpen győződjünk meg róla, hogy a gyári hűtésnél másfélszer akkora Freezer 7-es el fog-e férni rendesen. Az igaz-

sokat is. A Thermaltake Silent Tower első ránézésre kicsit megdöbbeníti az embert, főleg, amikor kicsomagolja ezt a kolosszust. Mérete hatalmas, szerelése igen problémás, ha viszont már a helyén van, akkor tényleg nem lehet rá egy rossz szavunk sem. Réz-alumínium kombinációból készült teste hőcsöves megoldással hűti a processzort. Ebben egy méretes, ám igen csendes venti is segíti, amelyből akár kettőt is rászerezhetünk.

## Mindegyik jobbnak bizonyult, mint a gyári megoldás

új lapkakészletek alából támogatják az intelligens ventilátorvezérlést, ezért főleg hőmérsékletet mérni. Az általunk beállított stabil értéket veszi figyelembe a rendszer, és ettől függően szabályozza a fordulatszámot. A hőfok így mindig állandó, az egyetlen, amit vizsgálni kell, az a fordulatszám, illetve az emiatt megnövekedett zaj.

### Versenyzők az Intel-oldalon

Legelőször az Intel mellékelt gyári hűtési megoldását próbáltuk ki, amely alumíniumból készült, így elég könnyű. Sajnos hőelvezető képessége éppen ezért csak átlagosnak mondható. A ventilátorra nagy szüksége van, amely jól is dolgozik rajta, ám ha terhelés alá kerül a proci, akkor kénytelen magasabb fordulatszámra kapcsolni, és a plusz zajszint már zavaró. Ehhez képest a soron következő Arctic Cooling Freezer 7-es igazán csendesnek mondható.

ság az, hogy nemcsak itt, de néhány másik mai modellnél is tapasztalható a méretnövekedés. Ez a régebbi házaknál lehet gond, de feltételezzük, hogy normál ATX-es házba kerül az új rendszer. A második versenyzőnk, a Spire CoolWave III, szintén csak az új LGA-775 foglalató processzorokat támogatja. Brutális hűtési képessége van, és a rászert ventilátor mérete sem rossz. A hűtőborda könnyítése miatt a külső alumíniumból, a belső rész rézből áll. A szerelése igen könnyű, mérete átlagosnak mondható. Ventilátorra majdnem a legnagyobb, ennek ellenére elég magas 2000-4000 fordulatszámmal ment néha, amiért talán egy kicsivel hangosabbnak nevezhető, mint az átlag. Elsősorban a tuningolás kedvelőinek ajánlanánk ezt a modellt. A harmadik Intel alatt tesztelt modell kifejezetten mindenevőnek számít. Támogatja az Intel Socket 478, az LGA-775, az AMD Socket A, 754, 939 foglalattípu-

### Az AMD-s hűtők tarolnak

Természetesen itt is az AMD gyári hűtését izzítottuk be legelőször, ami a konkurens referenciahűtőjéhez hasonló eredményeket hozott. Sajnos hiába készült rézből a hűtőtest, a kis ventilátornak elég rendesen dolgoznia kell, hogy állandó hőmérsékletet tudjon produkálni. Így a zajszint ilyenkor magasabb a kelletnél. Kíváncsian vártuk, hogy a Zalman CNPS7000B mennyire lesz képes lehűteni a fel-forrósodott hangulatot. A gyári hűtés után egyenesen halknak mondható, sőt magasabb fordulaton is fülelni kellett, hogy vajon működik-e még. Alumínium és réz kombinációjával, méretes ventilátorával az egyik legjobb hűtési megoldásnak bizonyult, legyen szó bármelyik AMD processzorral, illetve Intel Socket 478-as rendszerről. Ezek után kipróbáltuk az Arctic Cooling Freezer64-et, amely tulajdonképpen az Inteles Freezer 7-nek ikertestvére, és mindössze a felszerelésében tér el attól. Az AMD procit ugyanolyan jól képes

	Ár	Forgalmazó	Honlap	Telefon	Socket 478	Socket LGA-775	Socket A	Socket 754	Socket 939	RPM	Zajszint max terhelésnél (dB)
<b>Zalman CNPS7000B AI-Cu</b>	8 740 Ft	Mistral	www.mistral.hu	06-1-236-0000	IGEN	NEM	IGEN	IGEN	IGEN	1200-2600	47,3
<b>Arctic Cooling Freezer64</b>	4 990 Ft	Mistral	www.mistral.hu	06-1-236-0000	NEM	NEM	NEM	IGEN	IGEN	1200-2200	48
<b>Arctic Cooling Freezer 7</b>	5 615 Ft	Mistral	www.mistral.hu	06-1-236-0000	NEM	IGEN	NEM	NEM	NEM	1200-2200	48,3
<b>Spire KestrelKing II</b>	3 115 Ft	Bluefish Kft.	www.bluefish.hu	06-1-814-1111	IGEN	NEM	NEM	IGEN	IGEN	2100-4500	59,8
<b>Spire CoolWave III</b>	4 240 Ft	Bluefish Kft.	www.bluefish.hu	06-1-814-1111	NEM	IGEN	NEM	NEM	NEM	1400-4000	55,5
<b>Thermaltake Silent Tower</b>	5 592 Ft	Mistral	www.bluefish.hu	06-1-236-0000	IGEN	IGEN	IGEN	IGEN	IGEN	1400-2800	54,3



hardverteszt > klímát a gépbe



### Arctic Cooling Freezer64



Jó hűtési teljesítmény



Lehetne kisebb

TELJESÍTMÉNY **28/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **27/30**  
ERGONÓMIA **26/30**  
ÁR **7/10**

**88%**

### Zalman CNPS7000B



A legjobb hűtő



Magas ár

TELJESÍTMÉNY **30/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **28/30**  
ERGONÓMIA **27/30**  
ÁR **5/10**

**90%**

### Arctic Cooling Freezer 7



**86%**

↑ Kedvező zajkibocsátás  
↓ Lehetne olcsóbb

TELJESÍTMÉNY **28/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **26/30**  
ERGONÓMIA **26/30**  
ÁR **6/10**

### Spire CoolWave III



**81%**

↑ Legolcsóbb  
↓ Magas fordulatonál zavaró

TELJESÍTMÉNY **25/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **23/30**  
ERGONÓMIA **26/30**  
ÁR **7/10**

### Spire KestrelKing II



**84%**

↑ Remek ár/érték  
↓ Néha zajos

TELJESÍTMÉNY **25/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **24/30**  
ERGONÓMIA **26/30**  
ÁR **9/10**

### Thermaltake Silent Tower



**85%**

↑ Csöndes  
↓ Elég nagy

TELJESÍTMÉNY **29/30**  
ZAJKIBOCSÁTÁS **27/30**  
ERGONÓMIA **23/30**  
ÁR **6/10**

megzabolázní, sőt talán valamivel alacsonyabb fordulatszámot kényserít ki belőle a 3500+. Árban egy hajszállal kedvezőbbnek is bizonyult. Végül egy olcsóbb, belépőszintet képviselő hűtőt is kipróbáltunk. A Spire KestrelKing II-t kifejezetten azoknak érdemes választaniuk, akik nem szeretnék, esetleg nem tudnak 8-10 ezer forintot költeni hűtésre, ám a gyári megoldásnál egy kicsivel hatásosabbat keresnek. Zaj terén sajnos itt is lehetnek gondok, az alumínium„háza” viszonylag kicsi

ventilátort szereltek, melynek így elég rendszeren dolgoznia kell. Cserébe viszont az ára nagyon barátságos mondható.

#### Tényleg érdemes lecserélni a gyári hűtést

A teszt végére bebizonyosodott, hogy az itt bemutatott megoldások mindegyike jobbnak bizonyult, mint az alap gyári megoldás. A szolid árkategóriában nem várhatunk itt sem csodát, a 2000-3000 forintos hűtők a rosszabb hőleadással rendelkező

alumíniumból készülnek, és kisebb átmérőjű ventilátorokkal rendelkeznek. Inteles és AMD-s cuccokból mindenképpen a közepes árkategóriából érdemes csemegézni, bár azért csöndesen megjegyeznénk, hogy az általunk mért zajszintek is jóval a gyár által megadott hivatalos eredmények fölött voltak.

Legyen szó intelles vagy AMD-s rendszerrel, egyértelműen az Arctic Cooling család tarolt. A Freezer64 az amúgy is kisebb hőleadással rendelkező AMD-s procikat halkán

tartotta stabil hőmérsékleten, de a Freezer 7 sem jött zavarba a Pentium 4 Extreme Editiontól. Az abszolút győztesnek viszont a Zalman CNPS7000B-t neveztük ki, amely a Socket LGA-775 foglalatú procin kívül minden más típust támogat. Teljesítményben és kivitelezésben is mindenkit lemos a mezőnyből. Ezért viszont, mint azt megszokhattuk, jó mélyre, egészen pontosan 8 ezer forint előbányászásáig kell kotorászunk a zsebünkben.

**Mady**

**MagiComp**  
1054 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 60.  
(a trollmegállónál, a Bátorfi u. sarkán)  
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:  
20/538-55-46 H-P: 8-20  
30/489-13-39 Szó: 10-16  
web: www.magicomp.hu  
e-mail: info@magicomp.hu  
Áruhitel, bankkártyás fizetés is lehetséges!

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Sempron 2200 OEM/dob.	12.490/12.790	DDR400 256/512 MB Brand	4.868/9.610	ABIT NF7/NF7SL (2év)	12.890/17.990
Sempron 2400 OEM/dob.	12.890/14.250	C.Flash 128/ 256/512 MB	1.990/4.490/7.690	ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.990/13.690
Sempron 2800/3000 OEM	18.890/18.990	PenDrive 128/256 MB	3.060/4.850	ABIT KV8Pro/3rd EYE (2év)	20.990/22.690
Athlon64 3000+ (754) dob.	31.990	PenDrive 512MB/1GB	8.740/15.790	ABIT NF8/AX8 (2év)	19.990/24.390
Athlon64 3000+ (939) OEM	31.990	MP3 Inno 128 / 256 /512	10.490/14.390/18.190	ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.490/16.990
Athlon64 3000+ (939) dob.	33.590	MP3 TelStar 128/256/512	8.590/11.990/16.190	ASUS K8V-X/P4P800S-X	15.490/16.775
Athlon64 3200+ (754) dob.	38.990	Sec.Dig. 256/512/1024 MB	5.180/8.990/15.990	Asrock K7S41GX/P4I45GV	8.300/8.940
Celeron-D 2.4GHz dob.	15.475			Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	17.600/23.740
Celeron-D 2.6GHz dob.	18.790				
Celeron-D 2.8GHz OEM/dob.	18.590/20.780				
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	40.990				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	CD, DVD-írók	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.720/14.690	Maxtor (2M) 40/80/120	9.590/11.950/15.490	LG CD-RW/Combo	4.580/7.480
ABIT 9550/X800Pro 256MB	17.600/78.900	Maxtor (8M) 80/120/160	12.915/15.890/17.850	LG 4163 DVD-RW White/Black	11.570/11.960
INNO 6600GT AGP/PCI-E	39.990/38.990	Maxtor (SA)120/160/200	18.190/18.990/23.330	NEC 3540 DVD-RW White/Black	11.690/12.790
		Sams. (2M)40/80/120 (3év)	11.190/13.990/17.490	Pioneer 109D DVD-RW White/Black	11.690/13.740
		Sams. (8M)80/120/160 (3év)	14.690/18.990/19.990		
		Sams. (SA)80/120/160 (3év)	14.490/18.990/21.865		
		Seag. (8M) 120/160/200	17.490/19.690/23.225		

Az árértéktartás jogát fenntartjuk!  
További részletek online árlistánkon!



## TANÁCSOK ÉS LEHETŐSÉGEK

# HŰTÉSI TIPPEK-TRÜKKÖK

Sokan azt hiszik, hogy elég a legnagyobb teljesítményű processzorhűtő, és már meg is oldódott a túlmelegedés kérdése. Van azonban néhány buktató is a dologban, amire érdemes odafigyelni, hogy tényleg megfelelően hűvös legyen a gépházban még nyáron is.



**L**egelőször is lássuk, hogyan válasszuk ki a megfelelő processzorhűtőket. Ha nagyobb órajelű proci lapul a gépünkben, akkor célszerű hosszú távon a gyári hűtést elfelejteni. Ugyanez a helyzet, ha átlagos teljesítményű procinkból szeretnénk a lehető legtöbbet kisajtolni. Ha már hűtőre áldozunk, akkor a közepes árkategóriában célszerű kezdeni a keresgélést. Négyezer forint körülüli összegnél már találkozhatunk komolyabb megoldásokkal, például rézzel ellátott hűtőfelülettel. Gazdaságosság szempontjából sok modellnél a külső rész alumíniumból, a processzorral érintkező rész rézből készül. Lehetőleg mindig próbáljunk meg olyan modellt keresni, ahol a ventilátor méretesebb darab, mert a nagyobb lapátoknak nem szükséges nagy fordulatszámra pörögniük ahhoz, hogy a kellő levegőmennyiséget megmozgassák a bordák között. Ezáltal az idegesítő kávédaráló hang is jelentősen csökkenhet.

### A ház hűtése is fontos

Azon kívül, hogy kiválasztottunk egy remek hűtőt, egyéb megoldások is a rendelkezésünkre állnak, melyeket nem kötelező, de célszerű megfontolni. Ne feledkezzünk meg

arról, hogy a CPU-hűtéshez egyben elengedhetetlen a jó rendszerhűtés is. Hiába van tehát egy erős, nagy teljesítményű processzorhűtőnk, ha a gépházban csak keveri a forró levegőt. Célszerű tehát átgondolni, hogy a gépben hogyan oldjuk meg a friss levegő bejutását. Manapság

### Alternatív megoldások

Persze a hagyományos ventilátoros megoldások is igen sokat fejlődtek az évek során, de azért nem létezik teljesen halk modell. Ha speciális igényeink vannak, és csendes PC-t szeretnénk építeni, akkor picit mélyebbre kell nyúlni a zsebünkben. Körülbelül kétszeres

használatos speciális hangszigetelő anyagot is. A különleges, szivacszerű anyaggal beboríthatjuk a gép belsejét, és így nemcsak a proci, a VGA, az alaplap chipkészlet és a ventilátorraj, de a táp hangja is jelentős mértékben csökkenthető. Ebben az esetben viszont fokozott figyelmet kell szentelni a további hűtésnek.

## A CPU-hűtéshez elengedhetetlen a jó rendszerhűtés is

már az új gépházakba alapból szerelnek plusz hűtést, de akkor sem kell megjedni, ha régebbi típusú a házunk. Kis barkácsolással beszerelhetünk 1-2 ezresért megvásárolható rendszerhűtőket. Érdemes egyet előre, a gép elejére (lentre) építeni, amely beszívja a kinti hideg levegőt, és egyet a gép hátuljára (felülre), amely a felforrósodott levegőt juttatja ki a rendszerből. Ily módon akár 10-15 százalékkal is csökkenhet a processzor hőfoka, és ez megterhelés alatt különösen jó hatással lehet gépünkre. A plexi oldallapú házaknál nem véletlenül található egy ventilátor a processzor fölötti részen. Ezt mondjuk házilag is könnyedén el lehet készíteni.

áron hozzájuthatunk ventilátor nélküli hőcsöves megoldású procihűtőkhöz. Ezeknek az a nagy előnyük, hogy nincs mozgó alkatrészük, ami zajt bocsátana ki, viszont hátrányuk, hogy felettébb nagyok, és itt még jobban oda kell figyelni a gépház megfelelő levegőztetésére. Természetesen, ha a már említett csendes PC mellett döntünk, akkor egy minőségi házzal is orvosolhatjuk a kellemetlen hanghatásokat. A Thermaltake és nagyobb gyártók mind forgalmaznak kifejezetten hangszigetelt háztípusokat is. Ez azonban jelentősen megdrágítja a gépfejlesztési műveletet, hisz 20 ezer forinttól kezdődnek ezek a speciális megoldások. Némileg olcsóbb megoldást jelenthet, hogy könnyen beszerezhetünk moddingolásnál

### Mennyiből kivitelezhető mindez?

A legolcsóbban akkor úszhatjuk meg, ha csak levesszük a ház oldalát.

Viccet félretéve, megéri egy közepes árkategóriájú processzorhűtőt választani, és mellé két rendszerhűtőt. Ez körülbelül 6 ezer forintból meg is van. Ennél már lényegesen drágább megoldás az említett komplett gépházcsere, de a meglévő szigetelése sem olcsó mulatság. Az AeroCool szigetelőanyaga például 5 ezer forintos áron kapható, ráadásul egy nagyobb gépházhoz két csomagot is venni kell. Persze az igazán extrém tuning kedvelőinek minden bizonnyal a vízűtés is megoldás lehet a nyári hónapokra. A dolog abszolút csendes, egyetlen komolyabb hátlulütője, hogy ez a változat többbe kerül, mint maga a gépfejlesztés.

**Mady**

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



Válaszolj helyesen egy kérdésre!  
 Nyerj egy **PLAYSTATION 2-t**  
 + 1 **DRIV3R** játékot!

Küldd el a  
**VIZAVÉ** szót a  
**1784-re!**




SMS: bruttó 300 Ft. Játék vége: 2005. 07. 10. éjfélt. Sorsolás: 2005. 07. 11. Infó: 061/422-3490.  
 A játékban való részvétellel hozzájárulsz adataid továbbításához a nyereményfelajánló felé.

# www.gamestar.hu

**SIN CITY**  
 A BŰN VÁROSA

**JÁTÉK**

Válaszolj az alábbi kérdésre, küldd a megfejtést a szerkesztőségbe, és **nyerd meg a 3 filmzenei CD és a 3 képregény egyikét!**

Mi szolgál alapjául a Sin City című filmnek?

1. A Sin City című képregény.
2. A Sin City című verses kötet.
3. A Sin City című rockopera.

**JÚNIUS 2-TŐL A MOZIKBAN!**  
 SIN CITY SÖTÉT SIKÁTORAIBAN BÁRMÍ MEGTÖRTÉNHEK.



**SPI**  
 INTERNATIONAL

**LEIPZIGER MESSE**  
 Trade fairs made to measure!

**G | C**

**17.- 20.08.05**  
 GC BUSINESS CENTER

**18.- 21.08.05**  
 GC GAMES+ENTERTAINMENT

[WWW.GC-GERMANY.COM](http://WWW.GC-GERMANY.COM)

**GET IN | CONTACT**

AZ EXKLUZÍV GC BUSINESS CENTER  
 KAPCSOLATOK, TÁRGYALÁSOK, ÜZLETKÖTÉSEK HELYSZÍNE

A Business Center-ben nyugodt körülmények közt tárgyalhat az új játékok üzleti feltételeiről. Használja ki a nyitást megelőző napot, ha Ön forgalmazó. Augusztus 18-tól pedig 300.000-es tömeg szállja meg a 70.000 m<sup>2</sup>-es területet, hogy játékszenvedélyének hűdölhasson. Bővebb információ: Interpress: Kiállítások Kft./magyarországi iktcsel képviselő: E-Mail: office@interpress.hu, Seifert Ibolya.

**2005.08.17 KIZÁRÓLAG SZAKMAI ÉS MÉDIA NAP**

Médiapartnerek:

**MCV GAMES** **MCV** **CE** **NBC UNIVERSAL** **MTV** **Spielo**





## INTEL KÉTMAGOS PROCESSZOR

## KÓDNEVE: SMITHFIELD

Az elmúlt néhány hónapban rengeteget lehetett hallani mindkét processzorgyártótól, az infók szerint már itt kopogtatnak az ajtón kétmagos processzoraik. Habár nem túl hosszú időre, de az Intel rendszere valóban bekéredzkedett tesztlaborunkba – mindent elkövettünk, hogy minél hamarabb szétcincáljuk a kicsikét.

**B**iztosan hallottál már több-processzoros rendszerekről. Ezeket nagyrészt szerverekben, ritkább esetekben munkaállomásokban találjuk. De miért jó az, hogy ha több logikai processzorral dolgozik az operációs rendszer? Sokkal gyorsabb lesz? Netán több dolgot tudunk egyszerre csinálni a gépen? A válasz: kicsit mindkettő. Pontosán ezért alkotta meg annak idején az Intel a HyperThreading technológiát. Ez lehetővé tette az operációs rendszernek, hogy az egy központi egységet kettőnek ismerje fel, ezáltal két szálon hajtódjanak végre az utasítások. Ezzel az Intel igen nagy előnyre tett szert – gondolnánk, hiszen az AMD-nek a mai napig nincs ehhez hasonló technológiája. Ám van egy kritikus tétel a HyperThreadinggel

kapcsolatban, mégpedig az, hogy a futtatott alkalmazásnak ismernie kell a HT-t, különben nem tud abból profitálni – nem elég tehát az operációs rendszer szintű támogatás. Véleményünk szerint a HT nem terjedt el olyan ütemben és mértékben, ahogy azt az Intel szeretne volna, legalábbis programozói körben. Elsősorban videós szerkesztők, képszerkesztők és 3D-s leképező szoftverek használják ki a HT adta lehetőségeket, így a közkezen forgó alkalmazások nagyobb része kimarad a körből.

#### Kétmagos processzor, miből is van kettő?

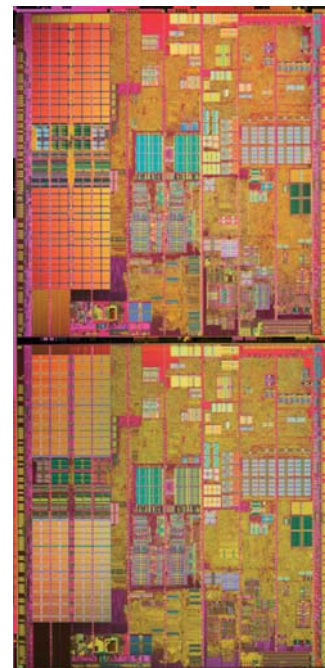
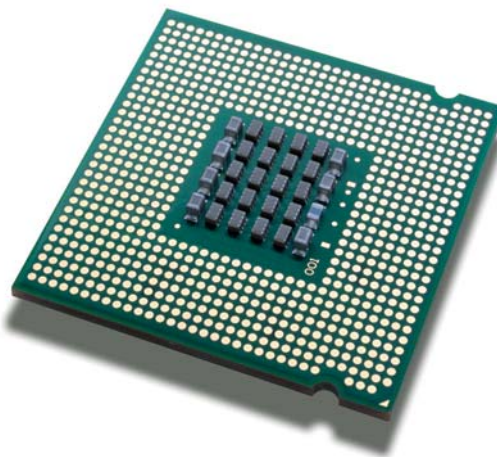
Aki most valami forradalmi újdonságra gondol, téved. A tesztprocesszor, melyet a PC World és a GameStar szerkesztősége kapott, Intel Pentium Processor Extreme Edition 840 névre

hallgat. Az új Intel processzorok nevében már nem találjuk sem a „4”-es jelzést, sem pedig az órajelét. Helyette EE (Extreme Edition) vagy D (Desktop, vagyis asztali) megnevezéssel, illetve egy háromjegyű számmal illetik őket. Ez idáig a „mezei” és az Extreme Edition processzorok a gyorsítótárak méretében különböztek – a kétmagos rendszerektől kezdve az Intel ezzel a hagyománnyal is szakít. A különbség egyelőre csupán annyi, hogy míg az EE modellek magjait HT technológiával szerelték, addig a D processzorokat nem. Az operációs rendszer így két, avagy négy logikai processzort fog mutatni. Ezek két, 90 nanométeres csíkszélességgel készült Prescott lapkát foglalnak magukba, melyek egyenként egy megabájt másodlagos gyorsítóval rendelkeznek. Az általunk

tesztelt, 840-es központi egység 3,2 gigahertzen futott, ennél magasabb órajelen egyelőre nincs kétmagos processzor. Fontos megjegyezni, hogy a jelenlegi egymagos egységek ennél jóval magasabb, akár 3,8 gigahertzen is futnak, így ebből a szempontból ez a fejlesztés egy „kicsit visszalépés” is. Igaz, hogy sokszor bizonyosodott be az a tétel, miszerint egyedül az órajel nem perdöntő.

Amit az egész tesztlabor igen nehezen viselt el a tesztelés alatt, az a zaj volt. Az Intel gyári hűtők ez idáig igen hatékonyak voltak, és nem csaptak túl nagy zajt. A kétmagos egységhez gyárilag csomagolt hűtő azonban komoly aggodalmat ébresztett bennünk. Terhelés alatt még nem jelentett gondot a ventilátor sebessége, így hangja sem. Azonban egy komolyabb

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



terheléssel járó alkalmazás futtatásakor olyan hangerővel szól a hűtő, ami minden képzeletünket felülmúlt. Nem kívánunk mélyreható következtetéseket levonni még az új Intel hűtőkről, reméljük, hogy a boltok polcaira kerülő darabok kevésbé lesznek zavaróak.

### Újabb lapkakészlet

Számunkra nem teljesen világos okokból az Intel úgy döntött, hogy nem készíti fel 915/925-ös lapkái a kétmagos processzorok fogadására, hanem teljesen új lapkakészletet alkot. A 945 és 955-ös (Lakeport és Glenwood) lapkákkal szerelt alaplapok nem hoznak magukkal túl sok újdonságot. RAID5-öt már láttunk, az 1066 megahertzes FSB-frekvenciával már a 925XE lapkánál találkoztunk – ami ezentúl az „alapfelszereltség” tartozéka: ECC, DDR2-es memória-modulok fogadóképessége (összesen 8 gigabájtig), illetve a RAID10, amely az egyik legbiztonságosabb és egyben gyors tárolási eljárás is. A cikk készítője az Intel még nem közölte honlapján a kistestvér 945-ös lapka specifikációit, így nem tudjuk, hogy kettejük közt pontosan milyen különbség van. Sajnos azt sem tudjuk, miért nem tervezik a kétmagos processzorok támogatását a 915/925-ös lapkáknál „beépíteni”...

### Teszteltünk is

Összevetettük a kétmagos rendszert jelenlegi Intel és AMD-s tesztkonfi-

gurációkkal. Mindkét intelés gépben ugyanazokat a GeIL DDR2-es modulokat használtuk a könnyebb összehasonlítás kedvéért, ugyanazon az 533 megahertzes órajelen. Megnéztük, hogyan teljesítenek a rendszerek MP3 és WinRAR tömörítés, videokonvertálás alatt, illetve lefuttattuk a 3DMark05-öt is, melynek CPU-eredményére voltunk kíváncsiak, és a SiSoft Sandra véleményét is táblázatba foglaltuk. Mindezek ellenére nem tudtuk minden tapasztalatainkat statisztikailag rögzíteni. Fontos volt ugyanis számunkra megtudni azt is, vajon miképp viselkednek a

egy kicsit lassabb is volt a 925XE platformhoz képest. Hol van ezen kívül tehát lehetősége bizonyítani a Smithfield kódnevű terméknek? Próbaképpen elindítottuk ugyanazt a videokonvertálási feladatot, mint tesztünk során, és közben Adobe Photoshopban átméreteztünk egy képet. A kétmagos rendszer szinte tizedmásodpercre ugyanazon idő alatt hajtotta végre a feladatot háttérben a videokonvertálással, mint nélküle. Az egymagos rendszernek ellenben 60 százalékkal több időre volt szüksége a feladat elvégzéséhez, miközben a Windows Media Encoder is dolgozott

## Egy PC-n a család legifjabb tagja játszik, apa HDTV-s adást néz, a többiek pedig böngésznek a neten.

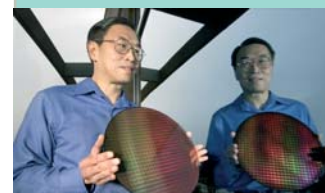
rendszerek, ha több, nagy számítási-igényes alkalmazást futtatunk egy időben – ezt sajnos nem állt módunkban számszerűsíteni. A táblázat azonban magáért beszél: az eredmények alapján igazolódott, hogy csak azokban az alkalmazásokban érvényesül a kétmagos processzor, amelyek támogatják a többszálú feladat-végrehajtást (multithread). Így a SiSoft tesztprogramjában a sebességnövekedés néhol a 100 százalékot is súrolta, és lényegesen gyorsabban hajtotta végre a feladatot a videokonvertálás során is. Az MP3 és a WinRAR tömörítésben viszont

háttérben. Ez már jelentős különbség, és előrevetíti azt, amit a CeBIT-en már bemutatunk nekünk jövőképként: egy számítógépen a család legifjabb tagja játszik, az apa HDTV-s adást néz, a többiek pedig böngésznek a neten, vagy éppen telefonálnak az interneten keresztül. Kíváncsian várjuk az AMD kétmagos megoldását, hiszen az ő életükben a többszálú feladat-végrehajtás sokkal nagyobb előrelépést fog jelenteni, mint az Intel számára, akik már eddig is rendelkeztek az ehhez szükséges technológiával.

**Twinky**

### SPEEDSTEP AZ ASZTALI GÉPEKEN

SpeedStep az asztali gépekben? A Windows NT óta az operációs rendszer egy „HALT” nevű parancsot küld a központi egységnek, ha éppen nincs semmi dolga. Ezáltal bizonyos részei kikapcsolnak, energiatakarékosági célból. Az Intel az LGA-775-ös processzoraiba beépítette ennek a funkciónak a fejlesztett változatát, amely az Enhanced Halt Mode C1E névre hallgat. A „Rendszer üresjárat” funkció jelet ad a processzornak, és az órajelet 2,8 gigahertzre csökkenti, így pont egy tizeddel csökken a feszültség is. A C1E bekapcsolt állapotában is elvégeztük a tesztek, sajnos ilyenkor a teljesítmény jóval gyengébb volt (persze magától értetődő módon).



	Intel Pentium Processor Extreme Edition 840 (Smithfield)	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46GHz (Gallatin)	AMD Athlon64 3500+ (Newcastle)
3DMark05 (1024 x 768) CPU Score	6132	5040	4627
SiSoft Sandra CPU Arithmetic Benchmark	18862 / 13334	10581 / 7732	10019 / 4457
SiSoft Sandra CPU Multimedia Benchmark	46358 / 60983	26675 / 38062	20807 / 22378
SiSoft Sandra Memória Sávsebesség	4873	5527	5796
LAME 11 megabájtos MP3 tömörítés	0:32	0:25	0:31
Windows Media Encoder 500 megabájtos wmv kódolás	19:27	31:51	41:04
WinRAR 300 megabájtos tömörítés	2:47	2:28	2:28



JÁTÉKOK, AHOGYAN MEGÉRDEMEMLJÜK ÖKET

# XBOX 360 ÉS PLAYSTATION 3

A játéktörténelem folyamán már többször bebizonyosodott, hogy bizony lehet hatalmas meglepetéseket okozni. Mivel ezen fejlődési lépések nem minden esetben PC-s környezetben esnek meg, gondoltuk, itt az idő csöppet foglalkozni a következő generációs konzolgépekkel.

Az idei E3 magasságában került bemutatásra először a Microsoft-féle Xbox 360, illetve a Sony gondozásában készülő Playstation 3 is. A kiállításon több szép játékot láthattunk élőben, mozgás közben, bár kis kavalkád azért volt körülöttük. Kiderült, hogy egyes animációk nem játék közbeni képeket mutattak, illetve, hogy az Xbox 360-as gépek nem is működtek (helyettük Apple G5-ösök dolgoztak összekötve). De hát ez csak hab a tortán, így legalább valamivel még izgalmasabbra sikeredett az unalmasnak amúgy sem titulálható bemutató. De vajon hardveres oldalról beszélhetünk-e akkora előrelépésről? Nos a válasz egyértelműen: igen.

## Dobozos erőművek

Nyilván tudjátok, hogy a mai csúcskategóriás PC-k körülbelül milyenek. Olyan 3,4 gigahertz fölötti processzorral bírnak, 2 giga körüli memóriával, és durván 300 gigabájtnyi adat tárolására képesek. Nem igazán meglepő, hogy a legújabb konzolok számadataik többségében ezeket az értékeket nem lépik túl. Más kérdés mondjuk, hogy grafikus kártyáik jóval fejlettebbek (adott esetben akár kétszer is gyorsabbak), mint a ma kapható legdrágább és legjobbnak titulált VGA-k. De lássuk csak a részleteket – dióhéjban.

Az Xbox 360 3 szimmetrikus 3,2 gigaherten működő központi magot kapott (IBM PowerPC alapokon), 512 mega memóriával és egy 500 megaherten ketyegő ATI grafikus kártyával szerelték fel. További adatok: 12-szeres, kétrétegű DVD-meghajtó, 3 USB 2.0-ás port, Wi-Fi támogatás, cserélhető 20 gigás merevlemez, 4 zsinór nélküli controller támogatása, videokamera-támogatás, 256+ hangcsatorna.

Ezzel szemben a Playstation 3 a következőket gyúrja egy pofás kis köntösbe: 3,2 gigahertes Cell processzor, 256 megabájt (3,2 gigaherten üzemelő) XDR memória, 2,5 hüvelykes cserélhető merevlemez, Memory Stick Duo és SD támogatás, 7 bluetooth-os controller támogatása, 1 gigabites ethernet port, 6 USB 2.0, és ami szintén nagyon kecsegtető: az első Playstationig visszamenő komplett támogatottság. Na mármint optikai meghajtó terén igazi nyálánkságot találhatunk – a korábbi pletykák végleges megerősítést nyertek, hiszen a készülékben egy Blu-Ray meghajtó lesz, mely természetesen minden létező, korábbi lemezformátumot képes beolvasni (legyen az otthon írott, avagy gyári).

## A játékok magukért beszélnek

Hát, meg kell mondjuk, az idei kiállításon több olyan dolgot láttunk, ami jelen tapasztalatainkat felülmúlta, de igazából semmi sem tűnt akkora ugrásnak konzolos szinten, amit PC-n nem lehetne kivitelezni. Jó, persze tudjuk, hogy manapság is vannak olyan játékok (Gran Turismo sorozat például), amelyeket csak konzolra csinálnak, mondván, a PC nem ilyen jó. De azért én megkérdejezném ezt az álláspontot, azon egyszerű oknál fogva, hogy például a Gears of War egyaránt fejlesztik PC-re és X360-ra. Természetesen a minőség ugyanaz lesz – tény, hogy míg az összes X360-on simán megy majd a játék, addig PC-ből igencsak erőművet kell birtokunkba venni a rezzenéstől mentes futáshoz. Ezen a ponton pedig el is érteztünk a konzolok egyetlen igazi előnyéhez. Mivel a játékkészítőknek egy konk-

rét hardverre kell koncentrálniuk, sokkal több apróságra oda tudnak figyelni, illetve nem kell azzal foglalkozniuk, hogy gyengébb gépeken is futnia kéne az adott portékának.

## Melyik a jobb, mit is vegyünk?

Nos, először is szögezzük le, hogy a következő generációs konzolok még elég messze vannak a megjelenéstől. Ez körülbelül annyit tesz, hogy a Microsoft konzolja jön előbb, amely valamikor idén ősszel kerül a boltok polcaira. A Sony csodamasinája csak valamikor a jövő év elején várható, de még egyikről sincs teljesen végleges, hivatalos dátum. Továbbá érdemes annyit tudni, hogy még egy jó ideig nem fog egyértelműen kiderülni, hogy melyik a „jobb”. Mindkettőnek lesznek olyan tulajdonságai, melyekben túlszárnyalják a másikat. A legfontosabb érdekesség egyébként, hogy egyfajta víziós kép alakul ki a konzolok megjelenésével egy időben. A Microsoft már nagyon régóta mondja, hogy nem is igazán játékgépet csinál, hanem egy olyan, leginkább a nappaliban tárolható multifunkciós szerkezetet, amely lehetővé teszi az internetezést, és akár a videomagnót is leválthatja (persze csak idővel). A Sony is csatlakozott ezen nézethez, hiszen nem is oly régen Ken Kutagari – a Playstation atyja – kijelentette, a Playstation nem egy játékgép. Egy olyan szórakoztatócenter, melynek grafikus képességei lehetővé teszik játékok futtatását is. Kíváncsian várjuk, hogy a gigászok mi mindent tesznek majd azért, hogy ne csak egyszerűen „játékgépek” legyenek az elkövetkezendő évek szórakoztató eszközei...

**ZeroCool**

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



# True Tone

06-90-629-329

Szerintem:

Szerintem csörögsz szerintem	GST 95
Szerintem az anyósod	GST 232
Na ez egy lebukós hívás szerintem	GST 93
Na ebből lesz a nagy party szerintem	GST 229
Fergeteges partis hívás szerintem	GST 91
Édes kedveses hívás szerintem	GST 90
Csajos lebukós hívás szerintem	GST 89
Apus anyus hívás szerintem	GST 87
A főnököd szerintem	GST 224
A csajod szerintem	GST 86

Zene:

Zambo Jimmy - Ugye nem adod fel	GST 411
Irigy Hónaljmirigy - Boban Markovic	GST 403
Vivaldi-A négy évszak tavasz	GST 395
Való Világ	GST 394
VMoto rock-Angyalilány	GST 393
Spigiboy-Ejjel érkezem	GST 392
Panjab-MC Yogi	GST 391
Pain-Hárem	GST 389
Köszönjük néked Rákos elvtárs	GST 388
LGT-Szól a rádió	GST 385
Ladánybene 27-1 shot the sheriff	GST 384
J.Winchester és Hrutka R.-Its your life	GST 382
Groovehouse-Ejjeli vadász	GST 377
Global Deejeys-The sound of San Francisco	GST 376
Generál-Könnöző álmot hozzon az éj	GST 375
Ganxsta Z.& Kartel-Garita Funk	GST 374
Freestylers-Push up	GST 373
Frank Popp-Hip teens	GST 372
Deep dish-Flashdance	GST 369
Cserháti Zsuzsa-Ebred valami a szivemben	GST 367
Bonanza Banzal-Live-Kihalt minden	GST 366
Szécsi Pál - Gedeon bácsi	GST 252
Omega - Gyöngyhajú lány	GST 250
Lajcsák Emília - Quando quando	GST 249
Hungária - Limbó hirtő	GST 246
Groovehouse - Hol vagy nagy szerelem	GST 244
Edda - Hűtlen	GST 239
Barátok Közt	GST 195
Varga Zsuzsa - Rázd meg	GST 80
LL Junior - Fullon vagyok	GST 73
Denzel - Pump it Up	GST 52

Hangok-effektek:

Báránybögés	GST 305
Cicányávogás	GST 432
fiing!l	GST 24
Kacsa hápogás	GST 331
Kislányos bőfőgés	GST 433
Kotkodásolás	GST 332
Kutyaugatás	GST 333
malacbőfőgés	GST 434
Mennyőrgés	GST 435
orgazmus!l	GST 29
porche	GST 41
We öblítés	GST 355

**PÁRHOROSZKÓP**

Küldd el SMS-ben a **120-Ft+Afa(95.-)** számra az **GSEX** szót, majd egy szöveges kihívással válaszolj, majd amint egy szöveges kihívással az új csajodjegyét!

Paros: SEKAR MERUES LUS

**AKCIÓ** Hátterképek most csak **240.-Ft+Afa(ron)**

GSAH 1737	GSAH 1844	GSAH 2887	GSAH 103
GSAH 476	GSAH 866	GSAH 37	GSAH 34

06-90-624-426

**SEX TIPPEK** SMS-ben **18+**

Küldd el SMS-ben a **GSEX** szót a **06-90-622-005-ös** számra és lélegzet elállító erotikus tippet kapsz telefonodra, melynek akár azonnal hasznát veheted!

# HÁTTÉRKÉPEK

06-90-626-026

GSH 4566	GSH 5251	GSH 4772	GSH 4702	GSH 3162	GSH 3265	GSH 2298	GSH 2685
GSH 5333	GSH 5336	GSH 5065	GSH 5072	GSH 4970	GSH 5247	GSH 5246	GSH 5084
GSH 5237	GSH 5332	GSH 5254	GSH 2518	GSH 1562	GSH 4791	GSH 5339	GSH 4840
GSH 5327	GSH 4944	GSH 4358	GSH 5324	GSH 4004	GSH 497	GSH 5304	GSH 4892
GSH 5296	GSH 4155	GSH 5313	GSH 5323	GSH 4911	GSH 4950	GSH 4836	GSH 4948

További erotikus mobil ingyencégeket **www.EZASZEX.hu** oldalon találsz!  
 wapon **wap.EZASZEX.hu**

# CSENGŐHANG

06-90-626-026

Polifónikus	Monó		
Bartók Eszter és Caramel	Ugyanúgy soul	GSP 2466	GSC 9270
Black Eyed Peas	The apl song	GSP 2276	GSC 9105
Britney Spears	Girl in the mirror	GSP 2181	GSC 9048
Dj Wayko Vs Dj Szatmari	Balaton nyár	GSP 2468	GSC 9332
Dr.Dre feat. Snoop Dog	Still Dre	GSP 2184	GSC 9051
Dune	I cant stop ravin	GSP 2469	GSC 9331
Eros Ramazotti & Cher	Pui che puoi	GSP 2369	GSC 9208
G Unit	I smell pussy	GSP 2370	GSC 9209
Garbage	Push it	GSP 2471	GSC 9334
Gáspár Laci	Hagyd meg nekem a dalt	GSP 1802	GSC 8695
Global Deejeys	What a feeling	GSP 2304	GSC 9144
Gwen Stefani feat Eve	Rich girl	GSP 2280	GSC 9109
Hooligans	Ez a kemény	GSP 2473	GSC 9336
Jamiroquai	Deeper underground	GSP 2281	GSC 9110
Jay-Z feat. Beyonce	Bonnie and clyde	GSP 2167	GSP 9022
Kistehén Táncczenekar	Szájber gyerek	GSP 2363	GSC 9191
Kylie M. and Nick Cave	Wild roses grow	GSP 2474	GSC 9293
Linkin Park	Faint	GSP 1758	GSC 8660
LL Junior	Mr raggamoffin	GSP 1809	GSC 8713
Megaszttárok	Téli Dal	GSP 2475	GSC 9272
Nox	A tél dala	GSP 2105	GSC 8963
O zone	Dragostea din tei	GSP 1690	GSC 8547
Outkast	Miss jackson	GSP 2286	GSC 9115
Snoop feat J. Timberlake	Signs	GSP 2476	GSC 9337
Sonique	Alive	GSP 1286	GSC 4376
Star Wars	A Sith-ek bosszúja	GSP 2477	GSC 9340
Tiesto	Adagio for strings	GSP 2467	GSC 9339
2 Pac	California love	GSP 1517	GSC 8434
50Cent	P.I.M.P.	GSP 1027	GSC 4105
BennyBenassi	Satisfaction	GSP 1124	GSC 4107
Bob Marley	I shot the sherrif	GSP 1293	GSC 4390
Paul Van Dahl	Castles in the sky	GSP 1310	GSC 4400
Tankcsapda	Be vagyok rúgva!	GSP 1489	GSC 8370

# MOBIL VIDEO

06-90-629-329

Már hanggal is!

GSAH 415	GSAH 146	GSAH 282
GSAH 408	GSAH 411	GSAH 404

További rengeteg háttérképet és csengőhangot a **www.mobilissimo.hu** oldalon találsz!

# JAVA

# JÁTEKOK

06-90-629-329

1. csomagot látni látsz!

Kód: **GSJ 399**

1. csomagot látni látsz!

Kód: **GSJ 371**

1. csomagot látni látsz!

Kód: **GSJ 398**

1. csomagot látni látsz!

Kód: **GSJ 307**

1. csomagot látni látsz!

Kód: **GSML**

Küldd el a kiválasztott mobil tartalom kódját a megadott SMSszámra és amint megérkezett mentsd el készülékedre. Az alábbi szolgáltatások kizárólag wap-os készülékekre rendelhetők, valamint a rendeltést követően válaszként érkező böngésző, vagy szolgáltatói hírüzenetben található wap címről lehet letölteni azokat: Polifónikus és valóságú csengőhangok, háttérképek, java videók, játékok, diavetítők. Mono csengőhangok (ezt kizárólag Nokijára rendelheted meg), társkereső, sex tipp, híroszkóp szolgáltatások rendelkezésor már a válaszüzenet tartalmazza a kért tartalmat. A szolgáltatásokat minden T Mobile, Pannon és Vodafone ügyfél igénybe veheti. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. A szolgáltatások díjai: Valóságú csengőhang, Java játék, videó és diavetítő: 799.-Ft+Afa(199.-), Háttérkép, polifónikus és mono csengőhangok:380.-Ft+Afa(95.-), Sex tippel:120.-Ft+Afa(30.-), Párhoroszkóp: 240.-Ft+Afa(60.-). Ügyfélszolgálat: 06-1371-4820, vagy ügyfélszolgálat@ikonewmedia.hu Ne felejtsetd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatás a készülékednél! További képek és dallamok az RTL KLUB Teletext 500. oldalán találhatóak.





AKKUMULÁTOROKRÓL ÉS ELEMEKRŐL

# KÉPZELT ÉS VALÓS TÉVHITEK

Az élet minden területén elterjedtek a kacsák – miért lenne ez másképp a kisméretű energiaforrások esetében? Az elemekkel és akkumulátorokkal kapcsolatban sok mendemonda bizonyul igaznak, még ha első hallásra hihetetlennek is tűnhet...

**K**is utánajárással persze ki lehet deríteni, hogy mi az, amiben hihetünk, aminek semmi értelme, illetve mit érdemes mindenképpen megszívlelnünk. Most néhány pontban összeszedtük a legismertebb – és talán legtöbbet hallott – információkat az elemekről és akkumulátorokról.

## Az elemeket túl lehet tölteni

**Kacsaméter: 4**

Az elemeknél a túltöltés a melegedés miatt a benne lévő folyadék kitágulását eredményezi, amely ilyenkor kifolyhat. A modern töltők az elem feltöltődése után jóval kisebb áramerősségre állnak át, amely nem vezet melegedéshez, így az elem nem sérül meg. Túltöltés csak akkor következhet be, ha a töltőben lévő szabályozó áramkör meghibásodik, vagy ha a feltöltött elemre többször egymás után megpróbálunk rátölteni.

## A gyorsöltés csökkenti a tölthető elemek élettartamát

**Kacsaméter: 1**

Ez a kacsá sajnos mégsem kacsá, mivel a gyorsöltés valóban rongálja az elemben lévő anódot. Az egyórás gyorsöltési üzemmód körülbelül 400 alkalomra csökkenti egy „lassú” eljárással körülbelül 1000-szer tölthető, AA méretű 1800-2000 mAh kapacitású elem újratölthetőségi értékét, míg a 15 perces töltés 200-300 alkalomra a 2300-2500 mAh kapacitású elemekét.

Léteznek azonban olyan „ügyes” vagy „intelligens” töltők, amelyeket mikroprocesszoros vezérléssel láttak el. Ez érzékeli az elem töltöttségi állapotát, és időben csökkenti a nagy töltőáramot.

Ahhoz, hogy egy nagyobb kapacitású elemet ugyanannyi idő alatt töltsünk fel, nagyobb áramra van szükség, így azonban a nagyobb kapacitású elem rövidebb élettartamú lesz. Ez azonban korántsem olyan súlyos

## ” Az elemeket nem kell hűtőben tartani ”

probléma: a kutatások azt mutatják, hogy átlagos felhasználás esetében egy év alatt 50-60-szor töltjük újra akkumulátorainkat. Így a gyorsöltők miatt csökkent élettartamú elemek is legalább 4-5 évig használhatók lesznek.

## Nem szabad új elemeket régiekkel együtt használni

**Kacsaméter: 1**

A hír bizony nem kacsá. Az elemes berendezések működési idejét jelentősen behatárolja, ha akár egyetlen gyenge elem van benne, még akkor is, ha a többi teljesen új vagy feltöltött állapotban van. Ennél nagyobb gond, hogy az ilyen elrendezés lényegesen megnöveli az elemek szivárgásának veszélyét. Amikor ugyanis a leggyengébb elem kimerült már, a lecsökkent feszültség szint elkezdi kisütni az erősebb elemeket.

## NiMH-akkumulátorokat első használat előtt érdemes jó sokáig tölteni

**Kacsaméter: 3**

Van némi igazság abban, hogy első alkalommal érdemes jóval hosszabb ideig tölteni az akkumulátorokat, mert így azok valamivel tovább lesznek használhatók. A gyakorlati tapasztalat azonban azt mutatja, hogy az átlagos felhasználók így sem aknázzák ki az akkumulátorok teljes

meket a sütőben megmelegítve még lehet beléjük életet lehelni. Ilyesmivel ne kísérletezzünk, különösen ne mikrohullámú sütőben!

## Különböző méretű és kapacitású elemeket nem szabad együtt tölteni

**Kacsaméter: 2**

Ez igaz lehet abban az esetben, ha a töltő a behelyezett elemeket egy áramforrásról tölti. Vannak azonban olyan típusok, amelyek egyedi töltőcsatornákkal rendelkeznek, vagyis minden behelyezett akkumulátor töltésének befejeződésekor leállítja annak táplálását. Ezeknél a típusoknál nem jelent problémát a különböző méretű vagy kapacitású elemek egyidejű töltése. Mindenesetre a lehetőség ellenőrzésére olvassuk el a használati útmutatót!

## A hosszabb ideig nem használt akkumulátorokat újra kell éleszteni

**Kacsaméter: 1**

Ebben bizony van igazság. Ha a tárolási körülmények megfelelnek az előírt feltételeknek, általában 5 évig tarthatók el az újratölthető elemek úgy, hogy egyáltalán nem töltjük fel őket. Ha ilyen hosszú állás után elővesszük ezeket, akkor a maximális teljesítmény elérése érdekében az akkumulátor megkíván néhány lassú feltöltést és lemerülést ahhoz, hogy újra „csúcsformába” lendüljön a benne lévő elektrolit.

**Komáromi Zsombor**

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

## GPRS A MINDENNAPOKBAN

# A MOBIL INTERNETEZÉSRŐL

Az álom, mely szerint bárhol és bármikor felléphetünk a világhálóra, már valósággá vált, és most nem a méregdrága netkávézókra gondolunk. Megfelelő mobiltelefonnal elfogadható sebességű netes kapcsolatot létesíthetünk, különösebb beruházás és költségek nélkül.

**B**iztos ismerősen hangzik a GPRS vagy az EDGE rövidítés. A kis dobozban minden lényegeset megtudhattok róluk, itt elég annyit tudni, hogy ezek olyan vezeték nélküli adatátviteli eljárások, amelyekkel bárhol, ahol van térerő, mobiltelefonokkal csatlakozhatunk a világhálóra. Most ne a WAP-ra gondolj, hanem a „valódi” internetre, igaz, ehhez mindenképp szükségeltetik egy számítógép is. Persze letölteni, megmultizni nem ajánlatos így, de e-mailezni, MSN-ezni, honlapokat nézegetni annál inkább.

### Most már tudom, hogy ez az ostoba szabály, csak az én szolgáltatómnál van, és csak a legdrágább csomagnál

Mondhatnád, hogy nem is kell ehhez számítógép, erre már egyes telefonok is képesek önmagukban. Ezek azonban jóval drágábbak, és körülményesebb is őket így használni.

#### Mi kell hozzá?

Szükség lesz egy GPRS-modemként használható mobiltelefonra (már az olcsóbbak is képesek erre, pontos listát azonban most nem adunk, mert egy rakat ilyen készülék van, illetve mire megjelent a lap, újabb 15 típust jelentettek be), amelyet egy külön megvásárolható USB-s adatkábellel össze lehet kötni számítógéppel. Akkor jó igazán, ha notebookunk van, mert úgy tényleg bárhol használhatjuk. Aztán már csak megrendelünk valamilyen GPRS-csomagot a szolgáltatóunktól, majd beállítjuk a kapcsolatot, amihez útmutatót találhatunk az adott honlapon, de a telefonos ügyfélszolgálat is segítséget nyújt. Természetesen kártyás és számlás előfizetéssel rendelkezők egyaránt használhatják a szolgáltatást.

#### Melyiket válasszam?

Többféle csomag közül választhatunk, melyek havidíja egytől körülbelül haterzer forintig terjed. Ezek szolgáltatótól függően 1 megabájt és 1 gigabájt közötti adatforgalmi keretet tartalmaznak. A havidíjat általában teljesen felhasználhatjuk, azt túllépve viszont fizetnünk kell, de fontos megjegyezni, hogy nem az eltöltött idő, hanem a le- és feltöltött adatmennyiség után. Én úgy jártam,

hogy nem néztem kellően utána, s a legdrágább csomagot választottam. Azt pedig csak utólag tudtam meg, mikor megjött a telefonszámlám, hogy a havidíjban foglalt forgalmi keretet csak csúcsidőn kívül használhatom fel, ami hétköznap 21 és 6 óra közötti időszakot, valamint hétvégéket jelent. Most már tudom, hogy ez az ostoba szabály, csak az én szolgáltatómnál van, és csak a legdrágább csomagnál. Minden más csomag esetében a havidíjban foglalt adatmennyiséget bármikor felhasználhatjuk, és csak annak elfogyása után

számláznak fel pluszköltségeket. Külön számolnak csúcsidőt és azon kívüli időszakot, illetve a számlázási egység 10 kilóbájt. Szóval csak óvatosan!

#### Nem lehetne olcsóbban?

Ha ügyesek vagyunk, havi 500 megabájt ki tudunk jönni, és ebbe még kisebb letöltések is beleférnek. Ám a háromból jelenleg két szolgáltatónál érhető el olyan optimalizáló program, amellyel lényegesen csökkenthető az adatforgalom, ráadásul ezeket ingyen le is tölthetjük a honlapjukról. Különböző beállításokkal nagyon látványos eredményeket érhetünk el, például a letöltött képek minimális minőségromlásával is akár 5:1 vagy néha 8:1 arányú adatsökkenést lehet elérni. A honlapok jóval gyorsabban töltődnek be, a különbséget pedig csak igazán szemfüles és hozzáértő látogatók veszik észre.

Ha át szeretnéd témi fix szélessávú elérésről mobilra, ne tedd, mert ráfizetsz. Ha csak azt kiegészítendő szeretnéd használni, és nem sajnálsz rá havi néhány ezer forint pluszt, akkor is ajánljuk, hogy előtte érdeklődj utána, hogy telefonod támogatja-e a szolgáltatást, s dönts el, melyik GPRS-csomag lenne számadra a legmegfelelőbb. Hozzátennék, hogy az internetezés majdnem annyira fogyasztja a telefon akkuját, mintha folyamatosan beszélnél rajta valakivel, és tapasztalatink szerint gyorsabb mozgás közben sem igazán működik a dolog. Mi vonaton próbáltuk... volna.

**Berkenye**

technika a mobil internetezésről

### TUDNIVALÓK

#### TECHNIKAI APRÓK

**GPRS (General Packet Radio Service):** 5-7 kB/mp sebességre képes.

**EDGE (Enhanced Data for Global Evolution):** a GPRS-nél kétféle háromszor gyorsabb, és egyelőre nem kell érte többet fizetni. Ahol elérhető, a telefon automatikusan átvált rá.

## User's Számítástechnika

A hirdetés felmutatóinak az alábbi AKCIÓkat kínáljuk:



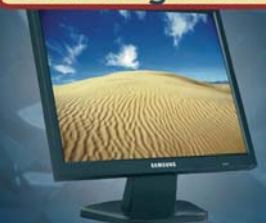
**Samsung 795MB**

**Samsung 710N**

10% kedvezményt adunk bármely fent látható monitor vásárlása esetén

**Samsung 913V**

**Ajándék  
Samsung  
Mp3 lejátszó**



2005. június 6.-ától a készlet erejéig! Rendelje meg webáruházunkban, ha biztosra akar menni!



Bármely monitor esetén

**www.users.hu**

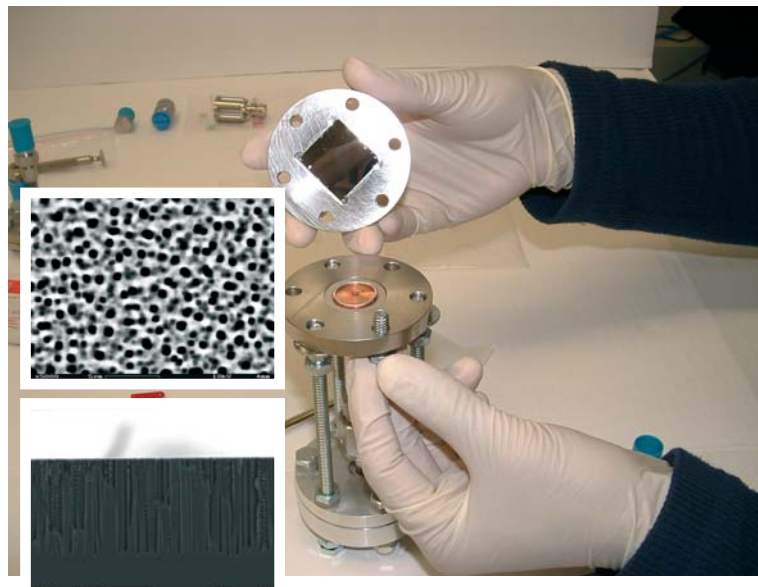
A Jövőnéző hasábjain általában az űrben utazunk, vagy valamilyen divatos közlekedési eszközt vizsgálunk meg, mivel ezek népszerű tudományos témák. Azonban tudományos érdekességek ezen kívül is szép számban találhatóak a világban, így ezúttal az orvostudomány és a technológia a fő témánk: nem kell megijedni, vér (remélhetőleg) nem fog folyni. Emellett persze nem felejtkezhetünk meg az űrről sem, hiszen a NASA sosem alszik, és szállítja a jobbnál jobb érdekességeket nekünk. S ha már van csúcstechnológiánk, miért ne használhatnánk a múlt megfejtésére? A kódzó (nem Da Vinci, hanem) a fényes röntgen.

# JÖVŐNÉZŐ

## BÉTAELEMEK, AZ ELEMES FORRADALOM!

Amerikai tudósok olyan porózus szilíciumdiódot fejlesztettek ki, amely képes alacsony szintű sugárzást elektromossággá alakítani, s emellett több évtizednyi élettartammal is rendelkezik. Természetesen a bétaelem sokkal jobb hatásfokú, mint az eddig kémiai elemek, és ami a legfontosabb, potenciálisan sokkal olcsóbb előállítani. Radioaktív alapanyagot használ, a tríciumot, amely a hidrogén egy izotópja. Amikor a trícium egy bétakésleltetés nevű folyamat során elektronokat enged ki, a bétaelem áramot termel, ezeket az elektronokat felfogva. Nos, a bétaelem nem termel annyi energiát, mint

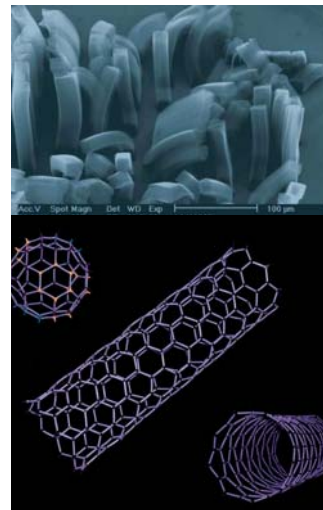
egy kémiai elem, viszont az élettartama hihetetlenül hosszú, így olyan készülékekhez lehetne használni, amelyekben komplikált, vagy lehetetlen elemet cserélni (például strukturális érzékelők hidakon, épületekben, vagy tengeri jelzőbóják stb.). Minden bizonnyal nem a walkmanek elemeit, vagy mondjuk a távirányítóban található elemeket helyettesíti majd, azonban jobban belegondolva rengeteg olyan felhasználás van a világban, ahol igen hasznos lehet a 30-40 éves (vagy hosszabb) élettartam. S talán egyszer, egy továbbfejlesztett változattal mennek majd a jövőben az autók is ☺.



## VÉKONYABB KÁBELEK: A JÖVŐ ÚTJA?

A NASA megállapodást kötött a Rice egyetemmel (ez az egyetem halad a világon legelől a nanotechnológiai kutatásban), amelynek értelmében sokkal könnyebb és sokkal effektívebb áramvezetéseket fejlesztenek majd. Természetesen azért a NASA finanszírozza a projektet, mert egy űrmisszió esetén az energia-megtakarítás szignifikáns lehet korszerűbb vezetékek használatával, arról nem is beszélve, hogy azért az űreszköz súlya és mérete is számít. Bármilyen kicsi lépésnek is látszik ez, fontosabb, mint amilyennek elsőre tűnik. A Houstonban található egyetem tudósai karbon nanocsövekből próbálnak vezetéket létrehozni. A szénatomok hofog alakú hengere tízszer jobb hatásfokkal képes vezetni az elektromosságot, mint a réz, s mindehhez a súlya mindössze egy hatoda a ma is elterjedt réz alapú vezetékeknek. Az űrrepülőgépekben életfontosságú az áram vezetése, s mint említettem a megbízhatóság és a súly is. A tudósoknak a négyéves fejlesztési ciklus végére három yard (kábé 90 centi) hosszúságú kábeldarabot kell elkészíteniük, ami persze nem lesz olyan egyszerű feladat, amilyenek most látszik. A fő probléma az, hogy

nem kitaposott úton járnak a fejlesztők, így ismeretlen kérdésekkel és problémákkal is találkozhatnak a fejlesztés alatt. No persze, ha sikerül a fejlesztés, akkor nemcsak a NASA, hanem az egész Föld előbb-utóbb sokat nyerhet rajta, hiszen ilyen kábelekkel behálózva nemcsak az energiafogyasztás, hanem a környezet-terhelés is szignifikánsan csökkenhet világszerte. Azért erre még elég sokat kell várni...



2006. június | [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)

# Technológia az orvoslásban

Ezúttal főtémánk az orvostudomány és a technológia kapcsolata: négy rövid hírt fűzünk egy csokorba arról, hogyan néz ki a jövő a kórházakban, a gyógyításban. Aki nem szereti a vágós, kaszabolós, intubációs sorozatokat, az most lapozzon: akit viszont érdekel, hova halad a világ orvosi technológiája, az olvasson bátran. Jó egészséget!

## Robotoló orvosok

Egy londoni kórházban két új alkalmazott van – két robot-orvos, akik képesek a nem a helyszínen levő orvost „helyettesíteni”. A sebészetben, illetve a baleseti osztályon fognak tevékenykedni, sőt fiatal orvosok sebészeti gyakorlataiban is használhatóak. Az RP6 nem más, mint egy távirányított gép, amely kétirányú, audiovizuális kapcsolatot képes a doktor és a páciens között folytatni drót nélküli rendszer segítségével. Az orvos egy joystick segítségével tudja, mondjuk egy kaliforniai kongresszusról irányítani a robot kameráját, feji monitorát, mozdulatait: képes látni a páciens, kérdezni tőle, megnézni a röntgenfelvételeket, vagy a leleteket. Természetesen operálni, vagy közvetlenül gyógyítani a robot nem tud, de egy konzultációnál igen fontos szerepet játszhat (ára hozzávetőleg 90 ezer dollár, azaz 18 millió forint).

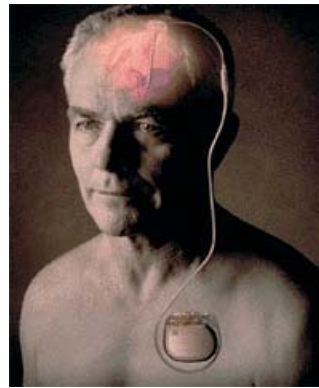


## Úrítani a betegnek is kell

Sajnos ez sokszor gondot okozhat (akik fekdtek kórházban, azok tudják). A sci-fi filmek világát idézi az osztrák fejlesztők munkája, a gondolkodni képes WC. Ez egy olyan high-tech készülék, amely képes helyettünk is gondolkodni. Legfőképp betegek vagy mozgássérültek számára fejlesztették ki. Két változatban létezik jelenleg: az egyik, amely egy okos kártyával működik, amely a páciens beállításait tartalmazza, a másik a páciens hangja alapján ismeri fel. Aki a kabinba lép, azt felismeri a technológia, a fogódzkodókat és a WC-t is megfelelően és automatikusan beállítja, ezzel is segítve például a kerekesszékeseket. Még arra is képes az okos kloztyó, hogy észrevegye, a páciens mikor végzett a „dolgával”, és automatikusan öblít ilyenkor.

## Ha nem megy másképp, építsünk be implantot

Biztos veletek is előfordult, hogy rossz kedvetek volt, netán azt mondtátok, hogy depisek vagytok, vagy valaki más tűnt annak. A depresszió sajnos népbetegséggé kezd válni, és bizony rengeteg esetben nem gyógyítható, így most ismét elő kell hívni a technológiát, hogy segíthessen. A megoldás egy idegen test, úgynevezett implant beültetése, amely a bolygóideget stimulálja. A páciens mellkasának felső részébe ültetik be, majd zsinórait a nyakhoz rögzítik, ahol az agyhoz vezető ideget tudja serkenteni. A készüléket eredetileg 1997-ben találták ki, akkor bizonyos epilepsziás esetekben használták, mostantól viszont nem gyógyítható depresszió esetében adhat segítséget. Szakértők jó szokás szerint vitatkoznak azon, mennyire effektív: a klinikai próbák alatt azonban jó néhány páciens volt, akin segített a készülék. Amitől viszont mindenkinek tuti depressziója



lesz, az a szerkezet ára: 15 ezer dollár, azaz mintegy 3 millió forint.

## Ami miatt mi is kórházba kerülhetünk

Tegyük félre a sebészetet, meg a kórházi kezelést: maradjunk a játékoknál. Amerikai kutatók kimutatták, hogy a sok játék ismétlődő mozgási sérülésekhez

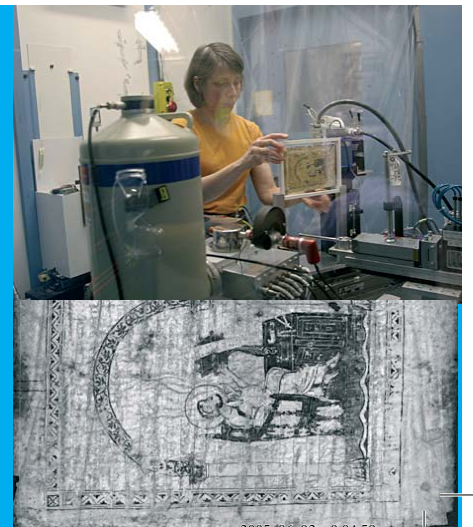
vezethet a kezekben, sőt a fájdalomérzet csökkenése még veszélyesebbé teheti a situációt. Főleg a verekedős és a sportjátékoknál tapasztalható, hogy az emberek annyira belemérülnek az új kihívásba, hogy nem figyelnek a szervezet ismétlődő jelzéseire (a fájdalomra), miszerint baj van. A hat vizsgált játékkategória (akció, puzzle, arcade, verekedős, sport és box) közül a már említett kettő vonta el a legjobban a figyelmet a fájdalomról. Érdekes, hogy a sportjátékok produkáltak a felmérés szerint a legtöbb dühöt, míg az arcade és az ökölvívós játékok a legtöbb frusztrációt. S ami a legfontosabb az egészben: a hüvelykujjunk „túlhasználata” akár súlyos ízületi gyulladást (osteoarthritis) is okozhat, szóval figyeljünk oda. Az orvosok azt mondják: figyeljünk, és csak módjával csináljunk mindent, akkor nagy baj nem lehet. Tessék odafigyelni magunkra játék közben is!

**Gyu**



## ARKHIMÉDÉSZ KÉZIRATA ÚJ TITKOKAT ÁRULT EL

Biztos többen olvastátok a Da Vinci-kód című könyvet, így talán ismerősként üdvözltek az alábbi hírt. A Stanfor Linear Accelerator Center 8SLAC tudósai olyan ősi, régóta pihenő, illetve elveszettnek hitt ötleteket bányásztak elő, amelyek megtalálása magában is csoda. Maga Arkhimédész, aki i.e. 287-ben született, vetette ezeket a sorokat „papírra”. S hiába lettek kitérőre, felülírva, sőt felülfestve, a SLAC modern, extrafényes röntgene teljesen olvashatóvá tette az ősi bölcs sorait. A dolog lényege a következő: a Synchotron-fény úgy jön létre, hogy az elektronok a fény sebességével mozogva görbe útra térnek egy tároló gyűrű körül, így elektromágnetikus fény jön létre a röntgensugárzásban infravörös hullámhosszokon (ha valaki érti, az mondja el nekem is – Gyu). A létrejövő fénysugár ideális arra, hogy olyan mikro-változásokat mutasson meg, amelyek ebben az esetben a csodás felfedezéshez vezettek. A kecskebőrből készült pergament a X. században lemásolták, majd két századdal később enyhén savval letörölték, habkővel radírozták, majd egy imakönyvhöz használták. A legnagyobb gondot az okozta, hogy az imakönyv négy oldalán is észre lehetett venni régi írásjeleket a bizánci festések alatt. Az elmúlt években elég sokat sikerült kitalálni az eredeti kézírásból, de most az 1-2 mikronnyi festékmintákat is sikerült észrevenni, így több szövegréteget tudtak számítógéppel azonosítani. Jelenleg ezek visszafejtésre folynak.



## VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Üdvözet! Aktuális vásárlási tanácsadó oldalainkat újra feltöltöttük friss árakkal. Az előző számunkban olvashattatok a DDR2-es memóriákról, akkor azonban még nem voltak áraik. Most néhányukat beválogattuk az folytonosan változó dobozunkba, hogy képet kaphassatok róluk.

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

<b>Új</b>	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	88%	40 250 Ft	2005. 03.
	Inno 3D GeForce 6200 PCX	82%	28 750 Ft	2005. 02.
	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	77%	27 500 Ft	2004. 08.
<b>Ártipp</b>	HIS Radeon 9550	82%	28 750 Ft	2004. 09.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

<b>Erisülés</b>	HIS Excalibur X800 XT	84%	121 875 Ft	2004. 11.
	MSI GeForce NX6600GT	87%	52 740 Ft	2005. 02.
	Sapphire Toxic X800 Pro	82%	115 000 Ft	2004. 11.
<b>Ártipp</b>	MSI GeForce NX6600GT	87%	52 740 Ft	2005. 02.

### Intel alaplap (Socket 478)

<b>Ártipp</b>	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.
	Abit IS7-V2	82%	18 750 Ft	2004. 08.

### AMD alaplap (Socket A)

<b>Erisülés</b>	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 500 Ft	2003. 07.
	MSI K7N2G	89%	21 250 Ft	2003. 07.
	Aopen AK79G Max	88%	24 375 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 625 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

<b>Erisülés</b>	P4 3.0 Ghz FSB800	-	41 875 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)

<b>Ártipp</b>	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.
	AMD Athlon XP 2400+	-	16 250 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

<b>Erisülés</b>	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

<b>Erisülés</b>	GlacialTech Silent Breeze III	-	5 250 Ft	Belső teszt
	Cooler Master Vortex Dream 7	-	5 875 Ft	Belső teszt
	Spire 5R057B3 Racksper II	-	3 125 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	GLOBALWIN WBK68	-	1 875 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

<b>Erisülés</b>	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	36 625 Ft	2003. 03.
	TerraTec Aureon 7.1 Space	93%	30 000 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

<b>Erisülés</b>	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	30 000 Ft	Belső teszt
	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	24 875 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

<b>Erisülés</b>	Yamaha CRW-F1	94%	13 875 Ft	Belső teszt
	Plextor 52/24/52x	94%	13 375 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

<b>Ártipp</b>	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.
	NEC ND 3500A	91%	15 000 Ft	2004. 11.

### 17" monitor

<b>Ártipp</b>	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
	LG 17 710S	85%	30 000 Ft	Belső teszt

### DVD-olvasó

<b>Ártipp</b>	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.
	ASUS DVD E616	89%	7 375 Ft	2002. 02.

### 15" TFT monitor

<b>Erisülés</b>	Samsung 510M	84%	82 125 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

<b>Erisülés</b>	ViewSonic VP171s	92%	127 500 Ft	2005. 02.
	Samsung Syncmaster 173P	89%	136 250 Ft	2005. 02.
	LG Flatron L1730B	91%	137 750 Ft	2005. 02.
<b>Ártipp</b>	Belinea 101751	84%	123 750 Ft	2005. 02.

## 5.1 hangfal

	Logitech Z-5500 Digital	90%	90 625 Ft	2005. 03.
	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

<b>Frisstülés</b>	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

<b>Frisstülés</b>	Logitech MX 1000	5/5	16 500 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

<b>Frisstülés</b>	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	5 000 Ft	2004. 11.
	Logitech Internet Keyboard Black	-	5 625 Ft	Belső teszt
	Genius KB21e Multimédia	-	4 375 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	3 125 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

<b>Frisstülés</b>	iRiver IFP-1090	88%	76 525 Ft	2004. 10.
<b>Frisstülés</b>	Creative ZEN Micro	87%	36 875 Ft	2005. 02.
	MPIO FL100	85%	35 000 Ft	2004. 10.
<b>Ártipp</b>	Diva Gem Bluetooth	73%	31 025 Ft	2004. 10.

## Gamepad

<b>Frisstülés</b>	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	11 875 Ft	2004. 11.
<b>Frisstülés</b>	Logitech Precision Gamepad	89%	4 000 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.
<b>Frisstülés</b>	Lian Li PC-60	84%	26 750 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

<b>Frisstülés</b>	AeroCool AeroPower 550W	-	14 375 Ft	2004. 08.
	Vantec Stealth 420W	93%	12 500 Ft	2004. 04.
<b>Frisstülés</b>	Coolink 400W	91%	14 625 Ft	2004. 04.
<b>Ártipp</b>	IMBP-450 A 350W	88%	7 500 Ft	2004. 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Ha lehet, akkor most ebben a hónapban még kevesebb változás történt, mint néhány héttel ezelőtt. Az árak majdnem teljesen beálltak, persze ezt úgy kell érteni, hogy mostanában nem lesznek óriási változások. De ez végülis érthető, hiszen a nyáron a legtöbben nem gépezéssel töltik az idejüket, következésképpen az egyes cégek sem most fognak ármozgást eszközölni.

Mit érdemes mégis most venni? Nos, grafikuskártyát semmiképpen, hiszen az idej E3 keretein belül bemutatott lehetséges új megoldások híre egy-két hónap múlva némileg csökkentheti a jelenlegi árakat.

Ami sokkal fontosabb, érdemes elgondolkodni, hogy mostmár tényleg ideje lecserélni a CD meghajtónkat egy DVD olvasóra, illetve nem sokkal drágábban egy DVD íróra. Nem csak azért, mert mi is csinálunk egy DVD-s kiadványt, hanem mert egyszerűen korszerűbb, és már valóban nagyon olcsón adják az egyes termékeket. Mostanra pedig már nem is olyan nagyon nehéz választani, hiszen egyik meghajtóról sem mondható el igazán, hogy „rossz”, mind megírja a lemezeket, maximum valamelyik nem 5, hanem csak 4 és fél évig működik .

annyi apróság van már a boltok polcain.

## Aktuális box: DDR2-es memória

<b>Új</b>	Corsair DDR2 512MB 533MHz	-	18 250 Ft	2005. 05.
<b>Új</b>	KingMax DDR2 512MB 533MHz	-	17 500 Ft	2005. 05.
<b>Új</b>	MDT DDR2 512MB 533MHz	-	-	2005. 05.
<b>Ártipp</b>	KingMax DDR2 512MB 533MHz	-	17 500 Ft	2005. 05.

## JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	MSI 848P Neo-V	Soltek SL-75FRN2-RL	MSI 848P Neo-V
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2800+	Celeron 2.8 GHz	AMD Athlon XP 3200+	P4 3.0 GHz FSB800
<b>Hűtő</b>	Cooler Master Vortex Dream 7	GlacialTech Igloo 4320	GlacialTech Silent Breeze III	GlacialTech Igloo 4320
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston
<b>Videokártya</b>	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	Sapphire Toxic X800 Pro	Sapphire Toxic X800 Pro
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Sound Blaster Audigy Player	Sound Blaster Audigy Player
<b>Merevlemez</b>	Western Digital 80 GB 7200 rpm	Western Digital 80 GB 7200 rpm	Maxtor 200GB 7200 rpm	Maxtor 200GB 7200 rpm
<b>Optikai meghajtó</b>	ASUS DVD E616	ASUS DVD E616	NEC ND 3500A DVD-Író	NEC ND 3500A DVD-Író
<b>FDD</b>	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
<b>Egér</b>	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
<b>Összesen:</b>	<b>154 845 Ft</b>	<b>148 375 Ft</b>	<b>301 325 Ft</b>	<b>291 450 Ft</b>



# STARMUSIC

## Tiesto

In Search of Sunrise 4

A modern elektronikus zenének vannak idolizált alakjai: van, aki megérdemelten, s akad olyan is, akit nem. Úgy néz ki, ez a trance DJ művész nem véletlenül került a csúcsra, hiszen albumait világszerte sok millióan hallgatják, és még a rockzenére álló fül számára is képes kellemes hallgatnivalót összehozni. Új albuma egy remix lemez, amely szerencsére igényességében meglehetősen elút a manapság divatos trance DJ tütty-mürütty stílustól, talán nem véletlenül: ez egyszerűen egy kiváló remix lemez.



## Machine Mouse

Vissza a jövőből

Nem tudom mennyire jó ajánló az, ha egy lemez Ganxta „Döglégy” Zoltán „bájós” beköszöntőjével indul, főleg ha azt mondja: „ahol minket fogtok látni, ott valószínűleg őket is fogjátok látni”. Mindenesetre igazi, fésületlen, pörgős, gitár alapú rockzenét kap, aki ezt a korongot elhelyezi lejátszójában, slágeres, kórusos nótákkal. Egyedüli problémája talán a dalszövegekben található: néhol a ritmizálás nagy kívánnivalót maga után, de szerencsére bőven kapunk kárpótlást ezért, akár Százezer percet is (imádtam).



## Maxim

Fallen Angel

Ez a bácsi a The Prodigy nevű, sokak által méltán ismert társaság tagja, így aztán nagyon nem kell bemutatni. A hangzás sokban emlékeztet a Prodigyére, elektronikus, keményen zuhogós lábdobos, hip-hop behatásokkal, azonban ettől még igazándiból sokkal jobb nem lesz. A legfőbb probléma ezzel a lemezzel az, hogy a lábdob, torzított szintik és gütyögések típusú muzsikát hallottuk már elégszer (és ez nem is túl kiemelkedő alkotás a stíluson belül). Pozitívuma, hogy hozzám a limited edition jutott.



## Presto Ballet

Peace Amongst the Ruins

Huhh, ahogy ez a lemez megszólalt, azonnal a szívembe zártam, az analóg stúdióban felvett, Hammondokkal bőven tűzdelt klasszikus hard rock hatásokat mutató albumot, amelynél nagyon fontos volt, hogy a megszólalás a '70-es, '80-as évek hangulatát tükrözze. Egyébiránt a banda fő embere Kurt Vanderhoof, a Metal Church gitárosa. Az album klasszikus, Genesis-korszakra utaló progresszív és pszichedelikus elemeket is tartalmaz, amelynek kétségtelenül legpozitívabb része a billentyűsök megszólalása.



## Kaipa

Mindrevolutions

Baráti körben sokat emlegetjük a „tehetségtelen” svédeket, hiszen a skandináv országnak van talán a világon a lehető legpezsgőbb rock-élete. A Kaipa egy régi, legendás svéd prog-rock csapat, amelynek újrakalkulása óta a kiváló Mindrevolutions már a harmadik korongja (a címadó dal egy 25 perces gyönyör). Kristálytisza ének, invenciózus dalkompozíciók, a Kaipára jellemző egyéni megszólalás teszi teljessé ezt a lemezt is. Transatlantic Project-, Spock's Beard-, The Flower Kings-rajongók ki ne hagyják.



## Shadow Gallery

Room V

Mondok egy nevet: Dream Theater. Mindenki ismeri? Miért is ezt a zenekart említettem? Ugyanis a Shadow Gallery mellett a DT a mai prog-metál legnagyobb gigásza. Az SG-t talán kevesebben ismerik, pedig mind zeneileg, mind technikailag, mind hatásában legalább akkora zenekar, mint a DT, így a Room V talán az egyik legfigyelemreméltóbb lemeze 2005-nek. Kevésbé durvulós és tekerős, sokkal líraibb megszólalás jellemzi. A lemez egyébként a zseniális Tyranny hasonlóan zseniális folytatása, amely egyszerűen kihagyhatatlan!



## Tears for Fears

Everybody Loves a Happy Ending

Bármilyen szokatlan, a gyorsan avuló popkultúrának is vannak igen igényes képviselői, sőt olyanok is vannak, akik talán már életükben örökzölddé váltak. Ilyen a Tears for Fears, akik szerencsére sok-sok év után visszatértek, és a Beatles méltó örökösöként egy egészen fantasztikus instant popklasszikust készítettek 2005-ben (erre senki sem számított), ugyanis egy legendás zenekar 20 évvel a sikerei után nem szokta elkészíteni a banda legjobb lemezét. A TFF-nek sikerült ez a bravúr.



## Hungarian Dance Party

Magyar embernek magyar remixet! – kiálthatnám ezt a lemezt hallgatva, amely az utóbbi idők nagy magyar slágereiből válogatott úgy, hogy még a mixeket is különböző művészek készítették. A Numerakirály erős kezdése után a Kistehén Tánczenekar, Nox, Fresh, V-Tech, Romantic, Zséda (és még sokan mások) dalainak átka-vargott, dummdummozott változata hallható ezen a CD-n. A lemezen szereplő dalok eredeti előadói biztos nagyon örülnek, ahogy most én is, hogy a cikk befejezése után nem kell tovább hallgatnom a korongot.





# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Csillagok Háborúja A Sith-ek bosszúja Star Wars III Revenge of the Sith

Annak idején, amikor George Lucas és lelkes (s mellesleg igen kreatív) csapata létrehozta az első SW-filmet, még senki sem gondolhatta, hogy egyszer minden létező kulturális behatást felülmúló modern legenda születik. Ez már sejtető volt az elsőként leforgatott rész után, s a középső trilógia tagjait követően a Star Wars bevette az ismert univerzumot. Majd a legenda folytatódott, bár Jar-Jar és társai a legelső részben majdnem mindent eltoltak, de a Sith-ek bosszúja nemcsak visszaállította a legendát az őt megillető helyre, hanem egy újabb generációnak adta meg azt a varázslatot, mint amit a hetvenes évek végén érezhettek azok, akik először moziban látták az epikus művet. A varázslat pedig tökéletes szó itt, hiszen ami a vásznon zajlik, egy hősi mese jókról, gonoszokról. Bárki tátott szájjal bámulhatja végig, hogy a jó bizony nem legyőzhetetlen, és a gonoszban is lehet szeretet, és lehet valami jó. Mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg szinte mind láttátok a filmet, aki pedig nem látta még, gyorsan haladjon

a moziba, hiszen ez egy olyan alapművé női ki magát, amelyet feltétlenül meg kell nézni. A vizuális megjelenítés hihetetlen, a kitalált világok nagyon jók (kár, hogy Kashyyyk csak keveset szerepel), a csatajelenetek, az úrharcok visszafojtott lélegzettel szögeznek a fotelbe. S hiába tudtuk, mi fog történni, mégis végigizguljuk minden egyes képkockáját: sok esetben helyrebillen a kép, olyan részleteket megtudva, amelyekre az eddigi részekből nem derült fény. S ha már itt tartunk, azért említsünk egy-két apró és bosszantó dolgot is: van néhány „nem annyira logikus” és bosszantó rész a filmben, én Anakinról jóval erőteljesebb „szenvedést” vártam, mielőtt átálna a sötét oldalra, az egész túl könnyen ment. De a legnagyobb morális problémám mégis az, hogy Anakin, aki Darth Vaderré válik, gyerekeket öldös a jedi-templomban. S ezt a figurát imádják a világon jelenleg sok-sok millióan. Erre csak annyit mondanék: elgondolkodtató. Mindenesetre a kissé kellemetlen száíz ellenére bátran állíthatom, hogy mind megjelenítésében, mind sztorijában, mind hatásában a legjobb Star Wars-film született meg! Köszönjük George Lucas!

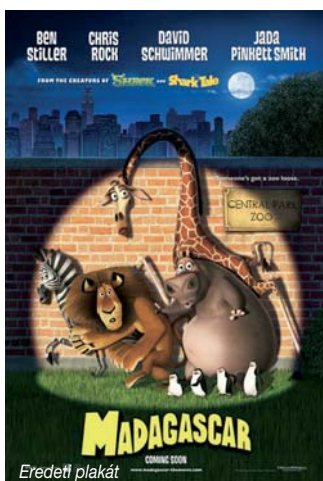
Az eddigi legjobb SW-film | Keserű száíz néhány jelenetnél | **95%**



Eredeti plakát



## Madagaszkár Madagascar



Eredeti plakát



Alex, az oroszán a nagyvárosi dzsungel királya, mivel ő a New York-i Central Park állatkertjének fő attrakciója. Ő és legjobb barátai, Marty, a zebra, Melman, a zsiráf és Gloria, a víziló egész eddigi életüket kellemes fogságban töltötték, pazar étkek közt, zöldövezeti környezetben. Ám Martynak az elég jó sem elég jó, hagyja, hogy úrrá legyen rajta a kíváncsiság, és néhány rendkívüli pingvin segítségével megszökik, hogy felfedezze a külvilágot. Barátai keresésére indulnak, de hajóra pakolják őket a jó szándékú emberek, akik úgy gondolják, hogy megmentik az állatokat a nagyvárosi élet stresszétől. Az élet nem egyszerű, így hőseink Madagaszkáron kötnek ki, ahol rá kell jönniük, hogyan maradhatnak életben a vadonban, megtanulják, hogy nagy az Isten állatkertje. A történet egyébként aranyos, bájos, kissé gyerekes, így azok, akik a reklámszlogent figyelik, hogy „a Shrek alkotóinak legújabb filmje”, egészen biztosan nem fognak csalódni, ámde a Shrek csodáját nem ismétli meg. Ha gyermek társaságában nézzük, ő élvezni fogja, s ha van még pici gyermeki lelkünk, akkor mi is ☺.

Bájos, aranyos, mosolyogtató | Túlzottan a gyerekes | **89%**

## Melinda és Melinda Melinda and Melinda



Eredeti plakát



Néhány jó barát egy francia étteremben üldögélve fogadást köt: minden történetből lehet vidám és tragikus filmet is írni. Így születik Melinda kétszer: öngyilkosságot kísérel meg, sok nyugtatót vesz be, és mielőtt még elvesztené az eszméletét, bekopogtat régen látott barátaihoz, a manhattani művész párhoz, akik éppen egy producer elkápráztatására tartanak partit. A két történet inentől kettéválik, és felváltva követik egymást a tragikus és komikus fordulatok: mert ebből a helyzetből ugyanúgy lehet átverésekkel és lebukásokkal teli házassági-válási-szerelmi komédia, mint depresszióval, csalással, csalódással terhelt házassági-válási-szerelmi tragédia. A két Melinda végigjárja szomorú, illetve vidám útját a bukásig, avagy a megtalált szerelemig; a francia étteremben eszegető néhány barát pedig jóllakottan, elégedetten nyugtázzhatja: az élet ugyanúgy lehet vidám, mint tragikus. S végül is bármennyire is közhelynek halatlatszik, mi magunk is tanulhatunk belőle, hiszen néhol a „mi lett volna, ha...” hangulata érződik benne, amit mi magunk is megélhetünk néha.

Woody Allen rendezte | Néhol túl közhelyes | **86%**



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Én szeretem Magyarországot. Ez egy olyan ország, amely mindig mindenben nyerni akar, amelyik csalódásként éli meg, ha nem az első hely az övé (s ha az, akkor miért nem világsúccsal?), s amelyik mindig esélyesnek véli magát minden versengésen. Él a közhitben az, hogy mi magyarok milyen jók vagyunk. Ezért is örülök az első igazi, magyar, nyári napoknak. Mert ha nyár, akkor már ebből is hozzuk ki a legtöbbet ☺. Sikert, így most üdülök a légkondis irodában, és Arénát írok Nektek (miközben az ablak vörösen izzik, mert kint 60 fok van kábé).

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Nincs mese, a háborús játékok özöne megállíthatatlan, ezzel együtt az új fegyverek, megoldások és taktikák hatalmas száma is meglep minket. Itt van például a V. György által leleplezett konspiráció, amelyre a Brothers in Arms kapcsán derült fény. A németek a klónozás új módszerével kísérleteztek, amellyel az egyik legdrágább katonai felszerelést, a csizmát lehetett megspórolni, hiszen a kétféle, két felsőtestű katona ideális: négy kézzel és két fejfel kétszer annyira tud harcolni, ha az egyik testét kilövik, a másik még harcra képes marad, s a csizmák mégsem kopnak... Zseniális!



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.

## P. Erik

Sikk

Csá Gyu!  
Te egy jó vagy. Ezt most ne tagadd le! A 2005. 01-es GS-ben Scarabisnak visszaválaszoltál egy levélben, és azt írtad, hogy a Sikk vásárlói tüntetést terveznek stb. Ez naggyon durva. És a Sikk tényleg megjelent (viszont ezt a levelet lehet, hogy feleslegesen írtam, mert lehet, hogy már akkor is létezett), az ilyeneket honnan veszed? Engem is megtaníthatnál a jövőbe látni. A következő a Mai Rap lesz, ugye? Az idődet remélem nem pazarlom (ha igen, akkor bocs ☺).

**Őszinte leszek. A Sikk nevet nem volt nehéz kitalálni, mert hát épeszű újságkiadó előbb-utóbb magától is rájönne erre a címre. A Mai Rap esete már bonyolultabb, hiszen rapzenei napilapot nehezen tudok elképzelni. Viszont van néhány egyéb ötletem (tévéműsorra is): így nemsokára olvashatjuk majd a Néphava, a Pépszabadság, az Agyar Nemzet nevű kiadványokat, illetve nézhetjük a TV9 Tabló című műsorát ugyanúgy, mint mondjuk a már ismert DDT Klub Kókuszt. S aki este is tévézni akar, annak ismét ott a TV9 Lények, illetve Passzív című műsora. Ezeket én most mind jó! megjósolom ☺.**

## Brex

Hihetetlen!

Hello Gyu!  
A segítségeteket szeretném kérni! Megvan nekem a Star Trek: Elite Force 2, és én fel szeretném telepíteni, de a számítógép azt mondja, hogy mielőtt telepíteném, töröljem le!!!!!! Pedig már három hónapja, hogy letöröltem, és az a r\*\*\*\*\* gép meg ezt mondja! Na mindegy, előre is kösz a segítséget!

**A helyzet az, hogy a program speciális időgépes védelemmel van ellátva. Magyarán az első telepítés előtt el kell ugrani a jövőbe, és totálisan el kell távolítani a gépről, majd a múltba visszatérve lehet majd újra feltelepíteni. Ha előtte egyszer már felraktad a játékot, akkor a védelem beblokkol, így mindenféleképpen azelőtt kell eltávolítani,**

**mielőtt feltennéd. Az ötletet a Star Trekből vették a készítők, a védelem átjátszására ismert eszközökkel nincs mód, még maga Kira Nerys őrnagy sem tudna mit kezdeni vele.**

## Carmo

Időgép

Hi Gyu (Good Yar-Yar-utánzat!!)  
A kérdéseim:  
1.: Mit tennél, ha lenne időgéped? ÉN  
1./a: 20 napot előremennék az időben, felvennék 2 000 000 000 000 forint hitelt a bankból, visszajönnék a jelenbe, megvenném a WoW-ot, és kifejlesztetném a 2. részét.  
1./b: Ugranék 2000 évet előre, amikor már biztos van klónozás, hazahoznék egy klónozógépet, és gyártanék 99999,5-öt belőled, hogy 3,2 mp alatt tudjál nekem válaszolni (persze én ellátnálak gépekkel, amelyeket a jövőből hoztam).  
1./c: EZ A LEGFONTOSABB: előremennék 1 hónapot, és megvenném a GS-t.  
2. kérdés: Ha neked adom a nővérem, adsz egy WoW-ot két 60 napos GC-vel? 19 éves (lassan 20), barna haj stb.

**1. Például segítenék feltelepíteni a Star Treket Brexnek. Miután ezzel végeztem, elugranék 20 évvel előre, megvenném az „Elmúlt 20 év lottó- és szerencsejáték-eredményei” című kiadványt, hoznék több tonna rákgyógyszert, ami 20 év múlva már tuti gyógyítja ezt a rémes betegséget: a haszonból létrehoznék egy katasztrófamegelőző központot, amelyet titokban az „Elmúlt 20 év nagy katasztrófái” című kötet alapján működtetnék. Ja, és vennék egy dobszerkót. Hogy ennek mi köze az időgéphez? Nem sok ☺...**  
**2. Az emberkereskedelem tiltott dolog, nem tudtad? Egyébként küldd a fotóját, meggondolom a dologt ☺.**

## Lord Gamma

Terjeszkedés

Hali Gyu!  
A világhódító hadjáratok már teljesen elterjedt az országban. Úgy tűnik, hogy mindenhol találkozni lehet a GS-sel. Az egész úgy kezdődött, hogy épp matekórán

voltunk, amikor azt veszem észre, hogy az egyik geometriai egyenlet végeredménye: GS=2\*FS. Na jó, gondoltam, ez csak valami félreértés lehet. Két nappal később viszont elmentünk egy háromnapos kirándulásra (most nem akarok belemenni a kirándulás éjszakai és nappali kalandjaiba), és amikor másnap valahogy már kezdem kiheverni az előző hajnali kómát, észreveszem, hogy Telkibányán, egy bányamúzeumban vagyunk. Akkor látom, hogy az egyik ásvány neve: Malachit. Ekkor már derengett valami, hogy 2x egymás után nem magyarázhatom ezt véletlen egybeeséssel (persze vettem is az ásványból ☺). De öt nappal később, azaz ma, már betelt a pohár. Épp barangolok a neten, amikor megragad a szemem egy kicsi régi, de aranyos kis játékon. A címe: Platypus. Gondolom, ez már nem véletlen. De akkor csak azt magyarázod el, hogy kerültek (vagy csak Malachit) a bányába?

**Elárulok egy titkot: véletlenül nincsenek! Mindenki sejtí már, hogy mi mindenütt ott vagyunk. Föld fölött, földön és föld alatt. Sőt, még a matekót is meghódítjuk, emellett még vannak egyéb terveink is, például az olasz GS Supermercati (GS szupermarketek) áruházlánc, az apró merevlemezektől gyártó GS Magic, vagy az újratölthető elemeket gyártó GS Battery is szóba jöhet (más egyébről nem is beszélve). Platypusból rengeteg van Ausztráliában (nemsokára egyből több lesz), így arra fel is hódítunk, s hogy hogyan kerülünk a bányába? Hát nem ismered a régi mondást? „A fiúk a bányában dolgoznak...”**

## K. Ádám

Dolgok

Az én szemszögömből egy dolgot szeretnék mondani: Egyszer beírt nektek valaki, hogy tanácsokat kér csajozás meg menőzés terén; nos nem biztos, hogy beválnak, amiket mondok, de nekem sikerült: legyetek mindig bátrak, és ha lehet, ti kezdeményeztetek, bármiről is van szó, mert nem biztos, hogy a nagy Ő megkérdezi, hogy „járunk?”, és ne legyetek kapzsiak, egyszerre csak egy! Hogy menők legyetek, ahhoz elég 1-2 hét, csak jól kell csinálni, jó öltözködés (cicanadrág

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



**133**  
**Aréna hardver**  
Hardveres problémák



**134**  
**Aréna szoftver**  
Játék kérdések-válaszok



**135**  
**Közérdeklő információk**  
Minden, ami érdekes

SOHA!), tanuljatok meg beszélni, és soha, ismétlem soha ne bántsatok meg egy csajt se, csak akkor, ha ő nagyon megsértett titeket. És ne csak haverokkal (férfiak), hanem lányokkal is beszélgessetek, ha valaki beszél nektek, szóljatok vissza, ha meg akar verni, két lehetőség van: megveritek, mégpedig úgy, hogy ő az erősebb, akkor menők lesztek! Második: ha ő az erősebb, és megver, akkor a csajok sajnálni fognak, sokan melléd állnak, és így leszel menő!

**Én ezt most közzétettem, még ha nem is értek egyet vele, főleg a verekedésről szóló részzel, én úgy gondolom, az az igazán erős, aki el tudja kerülni a bunyót, aminek nem sok értelme van véleményem szerint. Egyébként pedig nem az a cél, hogy menők legyetek: hanem az, hogy mindenki, aki egymáshoz való, egymásra találjon, és boldogan éljen, míg meg nem hal. Menőzés helyett igyekezzetek jól választani, öltözködés helyett figyelni a párotokra, egymás megbántása helyett tisztelni egymást, görcsölés helyett lazítani, s ha nem akar benneteket a busz felvenni, akkor utazzatok másikkal ☺.**

## baaani

Csumbarejj

Go-ranga Gyul!  
Gondoltam boldogtalak egy kicsit e boldogtalan időkben... Láttam a Kisvakondnak azt a részét, amelyikben úgy repül egy lufival, ahogy akar. Nem tudod, hol lehet beszerezni egy olyat? A cheatek elleni harcban nagy segítségünkre lenne. Sőt még Kisvakondot is be lehetne szerezni, így kivédhetetlen légi csapást mérhet-

nénk szörnyű ellenfelünkre (Azkiaz? - ender). Muhaha! Itt van előttem egy Rubik-kocka... Már azon vagyok, hogy darabokba vágom, és úgy rakom össze, még szerencse, hogy cérnaidegeim vannak, mer' a kicsi gravitációja miatt nehéz lenne eltalálni egy végtelenben kószáló hőszugárzóval. Na most csak ennyit tudtam írni, mer' már jönnek a muszájdzsekimmal a fehérköpenyesek. Visz...  
ááááááááááá! Brrrrrrrr. Broááááá.

**Előre látom a plakátokat: utazzon Kisvakond-lufival Londonba!!! Csak 3999 forint – amely magában foglalja a reptéri illetéket és az adókat. Indulás bármikor, amikor Ön akarja. Érkezés széliránytól függően. A Kisvakond Air Lufi-járatat Ferieghez Lufi-termináljáról vehetők igénybe! Kisvakond Air – Nem Lufi, Amit Igérünk! S a Kisvakond Air járaton felfújhat lehetne enni, s akik 7999 forintot fizetnek, kapnak egy ember nagyságú kisvakondot. Kényeszerleszálláshoz egy felfújható léggömb, elhibázott leszálláshoz egy nagy tű jár – persze ingyen. Szerintem feltaláltuk az évszázad üzetét. Közben persze már dolgozunk Mézga Aladár úrhajójának, a Csodalámpának, a Varázsceruzának és a Barbák trükkjének népgazdasági hasznosításán is. (A Varázsceruza egy változatát már megalkotta egy 20 éves magyar feltaláló, Rátai Dániel – de a többi még kiaknázásra vár – Csontli)**

## \*\*\* Kft.

Villamos biztonságtechnika

Tisztelt Cím!  
Ezúton ajánljuk fel alábbi szolgáltatásainkat:

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardver gondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kaveszunet@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 íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, ott leíritek 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>)

# A HÓNAP LEVELE

## Norbert

Egyetlen kérdés

Kedves Gyul!  
Egyetlen kérdésem lenne: Miért adják olyan drágán az újonnan kijött játékokat (10–11 ezer, sőt néha akár 16 ezer)? Nyugodtan adhatnák 50 százalékkal olcsóbban. Most gondolj csak bele, állandóan nyafognak a cégek, hogy a kalózmásolatok ennyi meg annyi milliós kárt okoztak nekik. De mindez a cég hibája. Ha venni akarsz egy jó játékot, ki kell adnod 10 ezret, a játékot meg mondjuk átviszed három hét alatt, aztán veszed a következőt. Öt játék, ami 50 ezer körül mozog, elég durván hangzik 4 hónapra. Közben fejleszteni kell a PC-t is. Ha fejlesztesz, a drága játékokra már nem marad annyi, ezért inkább kalózmásolatot veszel, amely lényegesen olcsóbb. De ha olcsóbban adnák az eredeti játékot, maradna rá pénz, és többet inkább ezt vennék meg, mert nem lenne lényegesebben drágább, mint egy másolat, és a minősége is garantálva lenne. Így alacsonyabb árért, de többen vennének, elméletileg a cég nem bukna rajta semmit. Szerintem túl kéne már jutni a pénzhésgen, és előrébb tartani az emberek érdekeit.

**Kedves Norbert!**  
Két oka is van, hogy az újonnan megjelent játékokat drágábban adják. Az egyik tisztán üzleti/pszichológiai ok: az „újdonságot” meg kell fizetni. A másik ok is egyszerű: a befektetett pénzt vissza kell

szerezni. Készítsünk egy rövid, elméleti fejszámolást (Ez csak egy nem túl bonyolult példa!). Mondjunk egy kicsi, 15 fős fejlesztőcsapattal dolgozunk. Szükség számolva az eszközök beszerzése mondjuk 5 millió forint, a havi rezsi díja fél milla, a havi fizetések együttesen mondjuk 7 millió, egyéb költségek 5 milla. A fejlesztés mondjuk 18 hónapig tart. Ez összesen 145 millió forint befektetést jelent, amelyet vissza kell termelni valahogy, hogy egyáltalán megérje a projekt. S nemcsak a nullszaldó a cél (ami persze veszteséget jelent), hanem a nyereség. Nos, ebből is látszik, miért kell „drágán” adni a játékokat. A pénzhésgen, amit Te emlegetsz, nem más, mint az előre kiadott pénz visszaszerzésére tett kísérlet: a projekt azért készült, hogy emberek szórakoztassanak, akik FIZETNEK azért, hogy szórakozhassanak. Ami egyébként teljesen normális dolog az üzleti életben, akár tejjölt veszel, akár Lamborghinit, mindenért annyit fizetsz, amennyit ér. Túl kéne már lépni ezen a dolgon: bármennyibe is kerül egy játék, kalózkodni, és ezt a játék árával magyarázva takarózni nem szép dolog. Inkább ezen kéne elgondolkodni... Azzal viszont teljesen egyetértek, hogy az itthoni fizetési viszonyokhoz képest arányaiban drágák a játékok. De így van ez a gépkocsikkal és a lakásokkal is (és még sorolhatnám...).

## FORUM.GAMESTAR.HU

Fórumunk töretlenül tovább fejlődik. Meghirdettük a régóta várt al-topik moderátor pályázatát, amelynek „nyertesei” elfoglalták helyüket a GameStar fórum al-topik moderátorai között. Ez azt jelenti, hogy ezek a fórumozók csak korlátozott jogokkal rendelkeznek, csak egyes részterületekért felelnek. Viszont megérdemlik, hogy név szerint felsoroljam őket, és jó munkát kívánjak nekik: MorPh3us, Szepi79, Hagar, Conjuror, Bergamo, -ZatHar-, Biriboy, Coce\_Plant, Sophiasso, Rizzo\_papa, Celern és Joccy segíti ezentúl munkánkat (s elnézve lelkesedésüket, eddig kiválóan tették a dolgukat a fórumon nagyobb a rend, mint valaha). Akik ezúttal nem kerültek be, ne csüggedjenek, még maradt egy-két moderátatlan al-topik. Jó fórumozást kívánok mindenkinek!

# CSAK RÖVIDEN

Hali!

Csak azt akarom megkérdezni, hogy a márciusi GS-ben az a „2004 végére a GS Magyarország vezető számítástechnikai magazinja lett”, amiben 23661 GS-olvasó van feltüntetve, az egyhavi, vagy egyhetes olvasók száma? (Sz. Zsolt)

**Azt jelenti, átlagban havonta mennyi GS-t adunk el. Az olvasók száma ennél jóval több.**

Eddigi pályafutásod alatt mi volt a legcikisebb helyzet, amibe kerültél? (Fdani)

**Amikor életem első játékprogramjának ünnepi bemutatója nem akartak beengedni, mert összevesztünk a többiekkel. Persze így is bejutottam ☺.**

Nem most lesz a GameStar 6 éves valamikor???? Mert akkor szerintem... SZÜLETÉSNAPI!!!!!! Méghozzá nagyon boldog is, nem???? (Gy. Tamás)

**De igen, majd most októberben lesz 6 éves. És köszöni ☺.**

Leiratkozást kernék (tszt)

**Egy leiratkozás rendel! Ja, hogy nem így kellene ☺?**

Csá! Tényleg leállították a Mafia 2 fejlesztését? Lesz valamikor? (N. Dávid)

**Igen, tényleg. Majd az időgéppel megnézem az „Elmúlt 20 év játéksikerei” című könyvben, hogy benne van-e, és utána válaszolok.**

Csak egy kérdésem lenne: mi az a TRAINER, mire jó és mit kell vele csinálni? (Fari)

**A Trainerrel játékokban lehet segítséget igénybe venni (lásd Tippek-Trükkök rovat).**

Helló!!! Ha megkaptátok ezt az ímélt, akkó' írjátok má' vissza!!! (az üzenet 15 másodpercen belül megsemmisül) (Vezír)

**Mivel az üzenet túl hamar megsemmisült, visszaírni sem tudtunk. De válaszolni igen ☺.**

Mi az a bug? Mit jelenti? Mi ez? (honor)

**A bug azt jelenti: bogár. Ősi számítógépes kifejezés, a programhibákat vagy egyéb hibákat jelölik vele.**

Helló! Hogy lehet nekem is GameStaros e-mail címem? (B. Ádám)

**http://free.gamestar.hu címen máris regisztrálhatsz.**

Érintésvédelmi mérés és felülvizsgálat. Tűzrendészeti szabványossági felülvizsgálat. Beüzemelési szabványossági felülvizsgálat. Villámvédelmi mérés és felülvizsgálat. Villamos készülékek, kéziszerszámok szigetelésvizsgálata. Villamos hálózatok, villámvédelem tervezése, kivitelezése, javítása. Kábelhálózatok, vezetékhalózatok szigetelésvizsgálata.

**Körülnéztem az asztalomon, és szükségem lenne a diszcsanem szigetelésvizsgálata, mostanában nagyon rázós zenéket hallgatok. Emellett a monitorom szabványossági felülvizsgálata is esedékes lenne, mert hátulról nem látom a képet. Tűzrendészeti szempontból az étkezőkészletemet kéne megvizsgálni, múltkor is, amikor a villámmal ettem, megégettem a számat, az biztos, nem szabványos. S a billentyűzetem mint kéziszerszám, szintén felülvizsgálatra szorul, mivel néha beakad A CAPS LOCK! Biztos rossz a szigetelése. Szóval közi a levelet, majd jelentkezem magam is egy személyes villámvédelmi tervezésre.**

## ab ab

### GSteleshop

Szia Gyu!

Van egy ötletem! Szerintem csináljatok egy olyan rovatot, amelynek az a neve, hogy GSteleshop! Olyan lenne, mint a már jól ismert WSteshop (Horszt Fuksz és a többiek...). Hülyeségeket próbálnátok eladni, a DVD-re feltett videóban, amiket meg is lehetne rendelni. Szerintem vicces lenne.

**Ezt a levelet visszautasítom! Mi, hülyeségeket eladni? SOHA! Semmilyen körülmények között nem fogunk nektek gagyi szemetet eladni, még viccből sem: csak és kizárólag színvonalas, minőségi holmit. Egyébként létezik egy fajta GS Teleshop, méghozzá az IDG honlapján: http://mediashop.idg.hu/ – itt lehet GS-es pólót, bögrét, baseballsatyit és egyebeket venni. Jobb, mint a Teleshop ☺.**

## H. Gergely

### A magányos e-mailek társasága

Normál esetben az e-mail elindul, és megkeresi a célszerveret (pl. gamestar.hu), majd lecsúcsen, várva hogy elolvassák. De mi van, ha elírjuk? Hát igen. A napi elküldött e-mailek 1%-a (ez azért nagy szám szerintem) soha nem ér célba.

Szegényke csak tekereg a nagy-nagy CyberTérben és SOHA nem leli gazdáját. Egy idő után (ezt a Mailer daemonok jelzik is) azonban bekerül A MAGÁNYOS E-MAILEK TÁRSASÁG-ába, és életfogytiglan unatkozik. Nem tehet mást, mint csak úgy létezik, unja magát, nézi, ahogy a vírusok eszik, férgék kínozzák stb. Úgyhogy vigyázzon mindenki, és ne gépelje el a címet, különben még több ilyen sorsú e-mail lesz a világon!

**Az a helyzet, hogy amióta a routerünk a Bermuda-háromszögben van, azóta jócskán megnövekedett a nekünk elküldött, ámde sosem megérkező levelek száma. Mindemellett lennének praktikus tanácsaim: mivel hihetetlen mennyiségű levélszemetet kapunk (alias SPAM), így**

”

XXXXXXXXXX

” (K. Tamás)

**néha selejtezésre kerülhetnek olyan levelek is, amelyeknek nincs témájuk (alias Subject), vagy a feladó nem magyar, hanem angol nevet használ. Mondjuk, ha jön egy levél Johnny Goodboytól és a subjectje Hi!, akkor simán kielejtez a szűrő, így sosem érkezik meg, hanem valamelyik kukában landol. Ha Pistika27 küldene levelet „Az én levelem” témával, na az nem megy ki a kukába véletlenül sem. Egyébként egyetértetek: mindenki nézze meg, hogy pontosan milyen címre akarja küldeni a levelet, kinek szánja, és küldje oda. Például a „Gyu, légy szíves add át ezt az üzenetet ZeroCoolnak...” típusú leveleket küldjétek ZeroCoolnak. S akkor kevesebb lesz a magányos és elveszett e-mail.**

## Mathias

### GameStar 2

Üdvözlétem!

Azért írok, mert lenne egy nagyon jó ötletem! Rengetegen kérdezték, hogy miért nincs hosszabb Aréna, illetve azt, hogy hogyan lehetne hozzátok menni tesztelőnek. Rájöttem a megoldásra! Kéne csinálni egy Gamestar new generations-t! (röviden: Gamestar 2, vagy junior). Abba lehetne tenni néhány nem olyan fontos játék tesztjét, amit az új generáció szerkesztői készítenének, ill. oda tehetnének egy hosszabb kávészünetet. Akkor lehetnek mások is a GS-team tagjai, és a „sima” GS-ben lenne egy csomó hely az arénának. Na mit szólsz?

**Üdv, mindenféleképpen érdekes az ötlet, de szerinted lenne erre valóban kereslet? A nem olyan fontos játékok tesztjét megvásárolná valaki? Mert hát egy újság akkor az igazi, ha sokan veszik, ahhoz pedig a „nem olyan fontos” játékok elég karcsú témának látszanak. Ettől még tetszik a hosszú Aréna ötlete, na majd egyszer ☺.**

## K. Attila

### Fontos!

Hi!

Nem tudnál valami „igazolást” adni azoknak a gyerekeknek, akik elvannak tiltva a számítógéptől, mint például én (ezt a levelet is sunyiban írtam), hogy megszüntessék a tilal-

mat, és lehessen gépezni... Valami jó érv... Kérlek!!!

**Igazolás**  
Alulírott Gyu, a Gamestar szerkesztője, a GS Online adminisztrátora, író és zenész (és még a pizzát is imádom, s persze a nőket) igazolom, hogy az önök fia használhatja számítógépét. A gyermek ezzel a Nixus PCus Tremens kifejlődését akadályozza meg azzal, ha játszik a géppel, ellenkező esetben heveny és gyógyíthatatlan PC-elvonás tünetei jelentkezhetnek nála, amely Amerikában akár a fél iskola kiirtásához is vezethet. Itthon szerencsére (kis ország lévén) a tünetek enyhébbek lehetnek: mindezenre a gyermek lelki fejlődésének nem tesz jót, hogy sunyiban (lopva, csalva, hazugságok között) kell használnia a gépet; nem tesz jót, hogy már gyermekkorában megtapasztalja, hogyan kell kiskapukat igénybe venni a szabályok kijátszására: társadalmi fejlődése ezáltal rossz irányba fordul. **Igazolom tehát, hogy gyermekük PC-használati igénye jogos, s büntetésére más eszközt használjanak. Például beszéljék meg vele a történeteket, és motiválják, hogy önnön fejlődésére és tanulásra is használja a PC-t.**

## D. Ádám

### Péntek 13.

Üdvözlés & respect neked Gyu mestri! Gondoltam leírom, milyen jól telt a péntek 13-ám ☺...

**Folytatás a 135. oldalon**

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

## Lőrinc

### Kérdések a memóriáról

Sziasztok! Szeretném a segítségetek kérni memóriavásárlás témájában. Egy kisebb összeghez jutottam, és hasznosan szeretném a gépre fordítani. A jelenlegi konfiguráció: P4 2.4 Ghz, GF4 Ti 4800 128 MB DDR memória és 512 MB RAM. A gond, hogy az 512 MB memória két modul, ami néha szórakozik, és lefagy a dolgok miatt. Szerinted vegyek az egyik mellé még 512 márkásat, és dobjam ki a másikat? Esetleg 1 GB nem márkásat?

**Szerintem érdekesebb lenne elfelejteni a mostani memóriákat. Már csak azért is, mert ha van egy kis pénz, akkor célszerű venni valami márkásabb memóriát. Nem tudom, milyen lehet a mostani, de ha állandóan gond van vele, akkor tényleg nem érdemes mellékrakni új RAM-okat. A márkás, nem márkás kérdésre azt tudom mondani, hogy néha meglepően jók a kevésbé neves memóriák, bár ennek ellenére azt tanácsolom, hogy inkább valami megbízható márkát válassz. Kingston HyperX-t javaslok, mondjuk az ára nem nevezhető éppenséggel alacsonynak.**

## L.Péter

### PDA és mobil szinkronizálása

Szia Mady, azt hallottam, tudsz nekem PDA-s és mobilos dolgokban is segíteni. Kaptam egy Samsung telót, amellyel nem sikerül összepárosítani a PDA-m. Egy iPAQ gépről van szó, h5550 a típusa. Szerinted miért nem látja? Mind a kettőn aktiváltam az infrát, és kábé 20 cm-re vannak egymástól. Lehetséges, hogy az iPAQ IR-portja rossz? Egy másik kérdés. Egy SD-kártyán tárolom a fényképeket, és amikor kezd betelni, már elég lassan menti el azokat. Ez normális?

**Nem kell aggódnia, legalábbis az iPAQ géped miatt nem. A Samsung telefonok sajnos olyan IR-porttal rendelkeznek, amely nem igazán kompatibilis az ilyen eszközökkel. Szerintem próbáld ki egy hagyományos USB-s IR-portot, és meglátod, azzal minden gond nélkül szinkro-**

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

**nizálni fog. Az SD-kártyás kérdésre azt tudom mondani, hogy az olcsó kártyáknál ez előfordulhat. Én special Kingston kártyát javaslok, sőt, abból is létezik extragyors változat.**

## Bede Gábor

### Új alaplap

Hi Mady! Remélem, jó helyre küldöm ezt a levelet. Szóval arról lenne szó, hogy nemrég vettem egy ASUS A7V8X-X jelzésű alaplapot. Minden szép és jó, csak az a bibi, hogy a hangok fülhallgatón keresztül valami iszonyúan recsegnek, és furán módon visszhangoznak... A másik nagy problémám, hogy játék közben az alaplap VIA-vezérlője automatán kikapcsolja a grafikus kártya vezérlőjét, és nem tudom, hogy miért... Ilyenkor persze kifagy minden, és lehet restartolni.

**A helyzet az, hogy ezzel a típusal kapcsolatban érkezett már egy-két panasz. Annak ellenére, hogy ASUS-ról van szó, előfordul a típusnak egy-két alapbetegsége. Főleg hálókártyával és VGA-val voltak gondok. A megoldás a gyári CD elfelejtése, illetve egy friss BIOS letöltése. A 2.21-eset érdemes letölteni, állítólag az már tartalmazza a hibák javítását. A leggyorsabban a <http://support.asus.com/download> címről tudjálátok leszedni ezt a 30 kilobájtos állományt. (S legyél NAGYON óvatos a BIOS frissítésénél, mert ha rosszul sikerül, akkor az alaplap is tönkremehet. – Gyuj)**

## Ty man

### Notebook-vásárlás előtt

Hella Mady! Azon töpregek, hogy veszek egy jó laptopot játéokra. Nem olyan régen a kezembe került egy hirdetés, ahol, ha jól emlékszem, X900-as VGA-kártyával árultak ilyen gépeket. Jó lenne nagyon egy ilyen. Szerinted mennyire éri meg egy ilyenbe fektetni a pénzt? Illetve a mostani gépemet természetesen eladnám. P4 2.0 GHz, 512 memória és GF 440-es VGA-kártya. Mennyit kapok ezért?

**Szerintem mobil X700-ast – vagy max. X800-ast – láthatnál abban a**

**hirdetésben. Tudtommal nem létezik jelenleg ATI Mobility X900-as. A témához visszatérve szerintem egy X700-ossal szerelt gépet érdemes venned. Erről azt kell tudni, hogy a mai játékokat remekül viszi egy Dothan-magos 2 GHz-es proci mellett. A lényeg, amire oda kell figyelni, hogy amikor veszel egy gépet, akkor ne 512 mega memóriával vedd meg, hanem felárért kérj még bele 512-t, mert így elvileg jóval olcsóbban kapod meg. A Clevónak vannak elsősorban elérhető áron X700/X800-zal szerelt gépei, ezek közül érdemes választani. A kezdő ár nettó 300 ezer forint körül indul, tehát körülbelül egy jobb mai PC + monitor árért megkaphatsz egy közepes típust. Befektetésnek egyetlen hardver se jó, két év alatt szinte minden elavul. Sajnos a régi gépedért nem sokat fogsz kapni, a használt gépek árai nevetségesen alacsonyak.**

## B. Levente

### Táp

Tisztelt GameStar! Az lenne a kérdésem, hogy mennyire melegedhet egy tápegység működés közben? Nemrég vettem új gépet, és a tápom nagyon meleg szokott lenni (csaknem forró). Chieftec 360 W-m van. A gépem: Gigabyte GA 8I915P Duo, Intel P4 3,2 GHz, 1 GB 533 MHz RAM, nVidia Geforce 6600 GT PCI-Express, 160 GB Samsung SATA, NEC DVD-író, Samsung DVD-olvasó. Néhány helyen olvastam, hogy 3 GHz-es proci fölött már 400 W-nál több kell. Igaz ez? Lehet, hogy ez lehet az oka?

**Szerintem minden táp melegszik, a hűtőventilátorától függően. A Chieftec tápoknál nem tapasztaltam, hogy felforrósodnának használat közben. Egy alap melegedést persze produkál, de azért az megszé alulmarad a majdnem forrótól. Ha nem okoz különösebb problémát, vagyis nem fagy tőle a gép, akkor fölösleges vele foglalkozni. Persze, ha van rá gará, megnyugta-**

**tásképpen célszerű megnézettetni. Az pedig nem igaz, hogy a 3 gigahertes procinak több kell, mint 400 watt. Speciel az én gépemben is 400 wattos táp van, és 2 vinyót, 2 optikai egységet simán elvisz.**

## M. Sándor

### Barebone-vásárlás

Helló Mady! A kezem ügyébe akadt egy régebbi GS, amelyben barebone-os gépekről írtál. A cikk nem mai, de kinéztem a tesztgyűztest magamnak. Érdemes még pénzt áldozni olyan gépre, amelyik max. 3,2 GHz-es P4-es proci bír? Ha esetleg ajánlanál egy szerinted megfelelőt, azt is megköszönném. Én össze tervezek komplet felújítást, és akkor szeretném megvenni. Úgy gondoltam, átmentem bele a PC-mből a dolgokat, és így picit olcsóbban jönne ki. Belefér egy DVD-író, DVD-olvasó és két vinyó? Illetve a tuner-kártyám és a digitalizáló kártyát is jó lenne átrakni. Azt meg tudod mondani, hogy vízhűtéses változat kapható lesz-e, mert zavar a sok ventilátor, és többek közt ezért is cserélném le a gépet.

**Szerintem ne vedd meg a kiszerelt barebone-t, mert már kifutó termék lett. Ez azt is jelenti, hogy megérkeznek hamarosan az újabb típusok, amelyeket terveink szerint le is tesztelünk a következő számban. Különböző lehetséges, hogy befér két optikai egység, bár a többségükben egy olvasó fér el csak a kis hely miatt. Érdemes lesz majd a választásnál odafigyelni, hogy a táp bírja a felsorolt dolgokat, bár azt hiszem, ennyi mindent nem is fogsz tudni beleprezselni egy ekkora gépbe. Igen, elvileg létezik vízhűtéses verzió, de nem tartom valószínűnek, hogy idehaza is kaphatóak lennének. Azon kívül szerintem vagy kétszer annyiba kerül egy ilyen rendszer. (A következő GS-ben lesz barebone-teszt, én addig várnék a vásárlással. – Gyuj)**



**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!

## L. Gergely

SRS

Helló! A Street Racing Syndicate-ben a városban kifogyott a nitróm, hogyan töltssem újra? Segíts légyszi! Ilyen autóm van: Subaru Impreza Sedan 2.5. 18 ezer dollárért vettem a kocsi.

**Szia, nitrót lehet venni a garázsban, de ha nem akarsz pénzt költeni ilyesmire, akkor vezetés közben villantsd meg a tudásodat, csinálj farolásokat, ugratásokat meg mindenféle mutatványt, mert ezzel is fel tudod tölteni a nitród.**

## roach

WoW

Üdv! Hogy lehet World of WarCraftban accountot megsemmisíteni? Csak azért, mert nem tom, mi a fa... kalapácsnak nem fogadja el a 2 hónapig működő jelszómat/nevemet. Mivel nincs más ötletem, így arra gondoltam, hogy kitörölöm, és csinálok egy újat. Mit gondoltok?

**Szia! Accountot az account management oldalon lehet megsemmisíteni, lenn van egy síró peon ikonja. Viszont ha ezt az utat választod, akkor szerintem a karaktereid is elvesznek. Más kérdés, hogy ha nincs meg a jelszavad, akkor az account management oldalra se tudsz felmenni...**

## Zoli

MoH

Szia! Tudsz nekem segíteni a Medal of Honorral kapcsolatban? Kösz!

**Hali! Perszeeee!!! Szívesen! Szólj máskor is!**

## D. Ádám

PoP: WW

Hello! A Prince of Persia Warrior Withinben hogyan lehet legyőzni a végén Kaileenát, mert már mindenfajta trükkel próbálkoztam, és egyik sem jött be. Vagy én vagyok a kelleténél bénább, vagy nem tudom. Olyan

kérést teszek, ami egy játékos nem tenne meg, de most meg kell. Kérlek, írd hozzá valamilyen kódot, hogy le tudjam győzni, vagy übertuti trükköt. Segítséged előre is köszönöm!

**Szia! Én személy szerint nagyon a kódok ellen vagyok, úgyhogy ha nem gond, inkább leírnék egy általánosan elfogadott taktikát. Legegyszerűbb úgy legyőznünk, ha lelassítjuk az időt védekezés közben. Ekkor az idő lelassul, de gyorsak maradunk. Amikor ismét normális az idő, védekezve kaszaboljuk. Amikor feltámaszt két lidércet, akkor is lassítsuk le az időt, úgy végezzünk velük. Amikor összeugranak, akkor gyorsan nyomjuk a támadás gombot, hogy mi kerekedjünk felül. Ha egy kis szünetre vágyunk,**

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákra próbál segítséget nyújtani. Segítséged örömmel fogadjuk!**

- NFSU2: Ha már megvagy minden versennyel, akkor menj a World mapba, és válassz egy versenyt. De amikor elindul, akkor restartolj egyet, és másodszorra menj végig a pályán. Azt hiszi a játék, hogy career módban vagy, és pénzt ad. (DAM)
- Gothic I: Üzenem Güdinek, hogy van más megoldás az orkos bugra, ami egyszerűbb! Irtsunk ki minden orkot az oszlopok teremben, majd menjünk vissza, és alakuljunk át vérszívóvá! (Persze majd kell venni egyet.) Erre elkezd kergetni, de néha meg kell állni, hogy kövessen. Menj be oszlopok közé, és alakulj vissza. Innentől pedig követ. (Dark Lord of the Sith) (szép név... -ender)
- Ha csalásokra vágysz: [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást vagy végigjátszást keresel: [www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)
- Ha jó vagy angolból, és kéne még végigjátszás: [www.gamefaqs.com/computer/doswin](http://www.gamefaqs.com/computer/doswin)

**vagy elfogyott a homokunk, akkor az edényeket verjük szét, néme-lyikben homok van. Hagyjunk időt az úrnő szobájában a két láda szétverésére.**

## H. Márton

LotR: RotK

Elakadtam a Lord of the Rings: Return of the Kingben Samuval a második pályán. A barátom azt mondta, hogy eltévedtem. Meg tudnátok írni, mi a helyes út?

**Szia! Az útvesztőből úgy tudsz legegyszerűbben kijutni, ha mindig ugyanarra fordulsz, például balra. Egyszer csak kijutsz majd. A pókokkal meg óvatosan... Ja, és üzenem a barátodnak, hogy ilyen megfigyelőképességgel elmehetne katonai radarnak. Simán.**

## NYC\_dude

Driv3r

Hi Berk!  
Elakadtam a Driver 3-ban, az Impress Lomaz küldiben. Az a szitu, hogy miután körbekocsikáztam, és legya-

lultam Tico placcát, egy northtowni bárt kéne zaklatnom. „Shoot up the bar”: Kösz, de hogy? Lelőttem mindenkit a helyen, de aztán lejárt az idő, és Lomaz eltakarodik a búsba. Próbáltam csak a berendezésre koncentrálni, de az sem vezetett sikerre.

**Tsá! A berendezésre (is) kell koncentrálni, de nagyon siess. Először lőj le mindenkit minél gyorsabban, aztán pedig lőj a hűtőszekrénybe, mert tele van páival.**

## Censer

The Suffering

Hi Berkenye! 1. Nagyon zorál a GameStar teljes játék, tolom is ezerral, csak elakadtam a második pálya elején, amikor ott beszél az a két csávó, és közben jönnek monszták. Mit csináljak? 2. Érettségiztél? És ha igen, akkor neked újra kell írnod?

**Szia! 1. Ha jól emlékszem, ezen a részen már megjelenik az elmebaj-mérőd (sanity meter). Ha feltöltődik, használd egészséggel. 2. Én már régebben érettségiztem. Egyik jó barátom/munkatársam, sHadeS viszont idén, és neki újra kell... Berkenye**

## 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 címmel! A legjobb tipp beküldőjét megjutalmazzuk!**

## K. Balázs

Project Nomads

Sziasztok! Lenne néhány tippem a Project Nomadshoz!

1. Ha olyan küldetésen vagy, amelynél a szigettel repkedve kell leszedni a flottákat, érdemes kis lépésekben haladni, inkább a repülőgéppel vadászgatni, mert az végtelen, akár kamikazeként is használhatjuk. Az MI hibája, hogy ha távolról csak repcsivel lövöldözöl, nem támad a sziget ellen. Ezt ki kell használni.
2. Érdemes használni a Grey Market „tárgymixer”-gépét, amely egy dombon található. Ha van két alapszintű ágyúd, abból 1 db 2-es szintű csinál, amely nélkül is megteszi a magáét csatában!



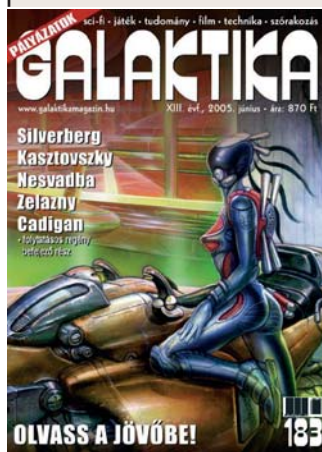
**ÍRJÁL** ha bármilyen gondod támad egy játékkal: [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)

Felkelek, irány fogat mosni, nyúlok a fogkefémért, erre letöröm a polcot... Minden, ami rajta volt elrepült... Megyek a suliba. Pont mától nem jön a GS-em ☹. Irány a bolt. Egyik haverral futunk ki a boltba (kb. 200 m), ott közlik velünk, hogy nincs GS. Hát akkor hátraarc, és irány a suli. Rohanunk, de hiába. Elkéstünk... 3,5 percet... Sebjaj, a tanítónk még nem jött be, ezt megúsztuk ☺. Énekóra: a Bánk bán-dogámra 1-est kapok, csak azért, mert a tanár azt mondta a doga közben, hogy találjunk ki valami gyors befejezést, én meg azt írtam, hogy boldogan élt, míg meg nem halt ☺ (ez szerintem elég gyors befejezés, nem?). Aztán bejelenti, újabb dogát írunk szolmizálásból... Nah, elmegy az óra (hála az égnek), rohanunk a lot-tózóba. Megveszem a GS-em meg 1 sorsjegyet. (Szerencsére nyerek rajta.) Hát ez a kis napom története.

**Valamelyik nap a TV9 Tabló (vagy a DDT Klub Kókusz) című műsora**

## MÁR MEGINT VALAMI ÚJ

Kedves olvasóim, kérek, engedjétek meg nekem, hogy egy régi álom teljesülését elmeséljek nektek, hiszen rettentő büszke vagyok rá. Újságírói tevékenységem mellett már nagyon régóta álmodoztam arról, hogy az irodalom területére is betörjek: számtalan sci-fi vagy fantasy ötlet, regénytörzsdék, novellácska született az évek alatt, de egy sem érdemelte volna meg, hogy napvilágra kerüljön. Most azonban gyermekkorom idolként tisztelt (és azóta hál' Istennek újjászületett) magazinjában, a Galaktikában megjelent első novellám (hogy képen legyetek, ebben az antológiában olyan nevek publikáltak már, mint Asimov, Vonnegut, Bradbury stb.), és nagyon boldog vagyok, hogy egy magazinban publikálhatok számomra félistenként tisztelt (Zelazny, Silverberg) írókkal. Köszönöm, hogy meghallgattatok az örömmöt, s aki tudja (és van kedve hozzá), olvassa el a novellát a világ végéről...



www.gamestar.hu | 2005. június

**készített egy felmérést (magam is láttam), amelyben a magyarok kulturális szokásait próbálták kideríteni. Idézek:**

**Bácsika az Andrássy úton. Riporter: Bátyám, maga mit választana, ha lehetne? 3 könyvet, 1 mozijegyet vagy jegyet az Operába?**  
**Bácsika: Hááát könyv az nem köll, mert hát az asztal nem billeg otthul. Jegy az Operába nem köll, nincs semmi bajom, engem ne operáljon meg senki! A mozijegy jó lesz, odaadom az unokámnak, nézze meg a Szitiék bosszúját. Tudja a Szitiék is a faluba' laktak... Riporter az Oktogonon egy fiatal emberrel.**

**R: Hello, mit választanál, ha lehetne? 3 könyvet, 1 mozijegyet vagy jegyet az Operába?**

**F: Háát a könyvet nem, mert hát olvasni nem nagyon tudok. Ha a mozifilm feliratos, akkor azt se, mert hát olvasni nem nagyon tudok. Ja, és az Opera az mi?**

**R: Tudod, ilyen színház, amiben énekelnek.**

**F: Ja, az jöhet, én is imádom a zenét, nagy kedvencem a 4+3, a Lakodalom Lajos és Mc Barát és a Tekknyű!**

**Komolyan mondom, én szégyelltem magam. S helyetted is, mert a Bánk bánt illene ismerni...**

## csmail

**Benne leszel a TV-ben**

Hali Gyu!  
 Netezés közben néha-néha odanézegettem a tévére, ugyanis ment a Jakupcsek műsora, a Multimilliomos. Amikor mutatták a közönséget, majdnem leesett az állam. „Öcséém, ez tényleg Gyu??” Tényleg te voltál? Ha nem, akkor klónoznak téged ☺.

**Hali, igen én voltam, egy PC World-ös kolléga feleségének próbáltunk segíteni, nem sok sikerrel: olyan kérdést kaptunk, amiről fogalmunk sem volt. Mellesleg pedig majd 6 órája várunk, hogy sorra kerüljünk: ilyenkor az ember jóval fáradtabb. Végül is élménynek jó volt, talán egyszer magam is megpályázok egy versenyzői helyet a műsorban. De majd akkor szólok előre, hogy legyen min izgulnotok.**

## Pataki

**Csak úgy!**

Olvastam, hogy ti sohasem pihentek, csak azért, hogy jó újságot kapjunk a pénzünkért!

Ezért itt a levél a miniszterelnöknek: Üdvözlöm miniszterelnök úr!

- Követeljük, hogy minden hónap második péntekje nemzeti ünnep legyen!

- Követeljük, hogy a WoW-nak ne

legyen havidíja!

- Követeljük, hogy minden játék olcsóbb legyen!

És végül:

- Követeljük, hogy bárki lehessen GameStar-újságíró!

**Továbbítottam a leveled a Miniszterelnöki Hivatalnak, remélem máris kapcsolatba léptek a Blizzarddal és a többi játékerjesztővel/fejlesztővel. Szerintünk minden hónap második péntekje így is ünnep (még ha nem is nemzeti), s azt hiszem, bátran állíthatom, hogy az a jó, ha nem lehet bárki GameStar-újságíró. Annak beláthatatlan következményei lennének a népgazdaságra (bár a Tabló és a Kókusz biztos kiemelten foglalkozna vele, a Pépszabadság és az Agyar Nemzet hosszasan cikkezne róla...).**

## K. Balázs

**Ötös GameStar-olvasásért**

Szia GS-Team!

Hálával tartozom Nektek!

Egyetemista lévén most a vizsgaidőszak kellős közepén tartok, ami ilyenkor minden, csak nem játék és mese. De Nektek köszönhetően egyik vizsgámon ötössel mentem át, és egyáltalán nem azért, mert mindent tudtam... A zh-m nem lett túl jó, ezért bementem szóbelizni, rendszeren öltönyben, ahogy kell. Amikor leültem, és a tanár tételt akart húzatni velem, a táskámban megpillantotta a legújabb GS-t. Elkérte tőlem, aztán elkezdtünk beszélgetni, hogy mennyire is várjuk már a GTA San Andreast... Az idő meg szaladt, az odakint várakozók meg nem értették, hogy mi a frászért vagyok bent már félórája... Mindenki totál para lett, hogy ez ilyen kemény vizsga... Mi meg eközben GTA Vice City-s tapasztalatainkat cseréltük ki. Aztán egy idő után tanárom így szólt: „Jól van, látom, tudsz te mindent, akkor 5-ös jó lesz?” Hát persze, hogy jó volt J! Szóval így esett, hogy abból a tárgyból, amelyből sokan megbuktak, én 5-öst kaptam. Köszönet érte az egész csapatnak, akik tevételesen hozzájárultak ahhoz, hogy egy szegény diák magasabb ösztöndíjhoz juthasson a jobb átlag miatt ☺!

**Oké, akkor ezt felírom az ellenőrzőbe az eddig szerzett GameStar-ötösök mellé. Lassan a lap is kaphatna egy diplomát, annyit segítettünk már ☺. Egyébként pedig szívesen, örülünk, hogy segíthetünk, és reméljük,**

**segíthetünk máskor is (GTA San Andreas-cikk néhány oldallal előrébb ☺).**

## Bandoolero

**Történet**

Szevasz, Gyu, íme a vicc:

Egy napon Gyu arra ébredt, hogy egy angyal áll előtte, aki beszél hozzá:

- Tudja, Gyu Mester, itt a túlvilágon is játszanak a WoW-val. A mennyországban csak szövetséges, a pokolban pedig csak hordás karaktert lehet indítani. Az a probléma, hogy a hordások beszerveztek egy vérprofi alakot, valami Baltazárt, aki folyton lenyom minket. Ezért mi megkerestük a földi világ legjobb WoW-osát - azaz Önt -, hogy győzze le ezt a szemetet. Gyu össze is csapott ezzel a Baltazárral, de nem bírtak egymás erejével. Ekkor Gyu alkut ajánlott: - Figyelj, öreg, felteszek neked egy találos kérdést, ha tudod, nyertél, ha nem, enyém a dicsőség. Baltazár balgán beleegyezett.

- Szóval: ki adta Gyunak élete első, a saját portréjával ellátott pénzt?

- Rohadt élet, nem tudom.

- Hát Bandoolero!

(ROTFLI - ender)

Gyu nyert, és mindjárt eszébe is jutott, hogy válaszoljon Bandoolero korábbi levelére, és megnézte a csatolt képet, amelyen ő maga látható Bandooleróval.

**Bárcsak én lennék most dr. Csernus Imre egy rövid ideig (hosszú ideig nincs az a pénz, amiért ő szeretnék lenni), s akkor ki tudnám elemezni ezt a Bandoolero-komplexust, mert ez igencsak nagyon súlyosnak tűnik, még akkor is, ha valóban Te adtad az első olyan pénzt, amelyen saját portrém található. Nagyon köszönöm a pénzt, kellemes meglepetés volt (egy álom beteljesülése), de Baltazárt inkább kihagynám (utólagos engedelmesség). Bár egy barátságos kó-papír-ollóra szívesen látom bármikor.**

Hát mit is mondhatnék: a kultúra nem tombolt túlzottan ebben a hónapban, bár létrehoztunk új újságokat, riportok készültek az utca emberével, légi járatot indítottunk Londonba, sőt még géphasználati igazolást is kiállítottam, mégiscsak sok szégyellnivalónk van, mert az átlag magyar ember lassan elfelejt olvasni: szerencsére Ti, GS-olvasók nem vagytok átlagosok, mert olvastok (pl. minket), és ez jó hír! Jó nyaralást mindenkinek! 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

## Codename: Panzers: Phase II

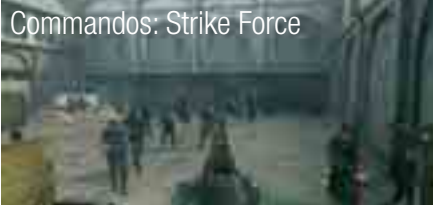
A következő számunkban kerül terítékre a magyar Panzers folytatása: meglátjuk, hogy tényleg olyan jó-e, mint ahogy azt különféle előzetesekben és bétatesztekben agyondicsérték. Az újszintén második világháborús környezetben játszódó RTS-ben ezúttal az észak-afrikai, dél-európai és balkáni hadszíntereken próbálhatjuk ki hadvezéri képességeinket.

Juiced!



Végül mégiscsak elkészül PC-re a Juiced című autóversenyes prógi, amely annak idején a Need For Speed lepipálására készült, csak éppen pontosan a játék megjelenése előtt tönkrement a kiadó Acclaim. A játékot a THQ vásárolta fel, azzal a kikötéssel, hogy a fejlesztők alaposan javítsák fel az egyébként kicsit felemásra sikeredett játékot. Ha ez összejön, mi csak jól járunk vele...

Commandos: Strike Force



Ebben a számban a remek Imperial Gloryt tesztelhetjük tőlük, minden okunk megvan hát, hogy ismét bízni kezdjünk az utolsó Commandosnál rémesen leszerepelt Pyro Studios csapatában. Az újabb részben teljesen elvetették az izometrikus nézetet, és FPS-es módban kell taktikai küldetéseket végrehajtanunk, így a Strike Force leginkább a Hidden and Dangerousokra emlékeztet.

Fantastic Four



Az újabb képregényhősös mozifilmből újabb játék készül, és ezt ki más adná ki, mint megint az Activision. Az eddigi játékaik eddig PC-n eléggé (inkább lefelé tartó ágba...) hullámzó minőséget produkáltak, úgyhogy kicsit szkeptikusan várjuk a cuccot, de persze még történetnek csodák.

## TELJES JÁTÉK: MIDNIGHT NOWHERE

**MEGJELENIK  
JÚLIUS  
8-ÁN!**



A kora tavasszal megjelent Syberia sikerei után nem meglepő, hogy következő havi teljes játékunk ismét egy kaland: a Midnight Nowhere. A horror témájú játékokban egy olyan karakter irányítunk, aki egy hullaházban ébred és nem emlékszik semmire. Ki kell derítenie, hogy mi a fenét keres is itt, illetve egy sorozatgyilkosság nyomaira is rá kell bukkannunk. Hátborzongató kalandok és rejtélyes sztori várnak ránk...

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

# MOBILMATRIX

A mobilvilág

**MONO CSENGÉS:** Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re, vagy vezetékkel telefonról hívd a 06-90-44-24-56-os számot!  
**WAP-os tartalmak** (Polifónikus és valódi csengés, színes háttérkép, Java játék) (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELJ! Küldd a GSTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alaplajás), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számról! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívd elő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

## MONO + POLI CSENGÉSEK!

**WAP! 06-90-635-545**

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545 WAP!

DANCE - TOP 10		
	mono	poli
1 Kistehén T. - Szájber gyerek	GS28753	GS37569
2 Spy the gost - Ejjel érkezem	GS28712	GS37349
3 2Black - Waves of love	GS28815	GS37602
4 Dj Szatmári-Jucus - Egess el	GS28708	GS37218
5 Scooter - Shake that	GS28682	GS37288
6 Naksi-Brunner-Budapest száll	GS28493	GS37192
7 Danzel - Pump it up	GS28477	GS37180
8 Junior Jack - Stupidistico	GS28537	GS37165
9 Daft Punk - One more time	GS28549	GS37815
10 Groove Coverage - Runaway	GS28684	GS37468

MAGYAR POP - TOP 10		
	mono	poli
1 Baby G. - Lányi L. - Darabokra ...	GS28329	GS37139
2 Club 54 - Még egyszer	GS28483	GS37095
3 Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GS28568	GS37267
4 Tóth Veronika - Nem baj, hogy	GS28559	GS37254
5 Zsedényi Adrienn - Motel	GS28644	GS37341
6 United - Végső vallomás	GS28716	GS37533
7 Crystal - Összetört a szívem	GS28792	GS37593
8 Groovehouse - Ha újra látom	GS28408	GS37901
9 Vtech - Homokba irt szerelem	GS28453	GS37945
10 Ákos - Valami véget ért	GS28364	GS37858

RAP - TOP 10		
	mono	poli
1 Majka - Tündi-bünci	GS28575	GS37281
2 50cent - P.I.M.P.	GS28781	GS37425
3 Black Eyed Peas - Hey Mama	GS28083	GS37825
4 LL Junior - Mr. Ragamoffin	GS28680	GS37259
5 D12 - My band	GS28297	GS37087
6 Nelly - Over and over	GS28705	GS37514
7 The Game - How we do	GS28736	GS37541
8 50cent - Candy shop	GS28737	GS37545
9 Black Eyed Peas - Shut up	GS28048	GS37429
10 Eminem - Mockingbird	GS28714	GS37534

ROCK - METÁL - TOP 10		
	mono	poli
1 Hooligans - Virus	GS28775	GS37977
2 Tankcsapda - Örökké tart	GS28494	GS37186
3 Linkin Park - In the end	GS28254	GS37439
4 Kalapács - Eskü	GS28818	GS37603
5 Hooligans - Elkábit	GS28817	GS37607
6 Avril Lavigne - He wasn't	GS28745	GS37563
7 Hooligans - Legyen valami	GS28678	GS37395
8 Queen - We are the champions	GS28212	GS37158
9 Tankcsapda - Be vagyok rugva	GS28345	GS37083
10 Hooligans - Szenzáció	GS28004	GS37170

FILM - TOP 10		
	mono	poli
1 Rómeó és Júlia	GS28487	GS37147
2 Szex és New York	GS28773	GS37712
3 Keresztapa	GS28141	GS37058
4 Kill Bill - O ren ishii	GS28585	GS37286
5 Házbüli - filmzene	GS28645	GS37319
6 Jóbarátok	GS28749	GS37700
7 Vuk	GS28321	GS37079
8 Gladiátor	GS28322	GS37851
9 Harry Potter - Main Theme	GS28668	GS37377
10 Mission Impossible	GS28144	GS37126

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. \*Akción mono csengés GSCSENG SG vagy GSCSENG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

GS662229	GS660604	GS660603	GS660377	GS660276	GS660206	GS660183	GS660182
GS665086	GS665083	GS665074	GS660448	GS660447	GS660443	GS660442	GS660440
GS665477	GS665029	GS664233	GS664232	GS664231	GS664230	GS662215	GS660593
GS660421	GS660413	GS660213	GS660305	GS660302	GS660214	GS660212	GS660203
GS665471	GS665465	GS665446	GS665088	GS660128	GS660605	GS660599	GS660597
GS660596	GS660430	GS660331	GS660324	GS660229	GS660226	GS660145	GS665062

**HIHETETLEN AKCIÓ!**  
 Küldd a **GSKÉP** szót a 1784-re! (színes háttérkép)  
**DJ TIESTO : TRAFFIC**  
 Küldd a **GSCSENG** szót SMS-ben a 1784-re! (mono csengőhang\*)  
 Küldd a **GSDALLAM** szót a 1784-re! (polifónikus csengés)  
 Küldd a **GSJAVA** szót a 1784-re! (TRAFFIC játék)

**L'AMOUR SMS**  
 Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!  
 Regisztráld magad a megújult L'amour társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a **GSREG** szót a 1781-re!  
 A többiben már rendszerünk segít!  
 A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!  
 Társkeresés csak bruttó 95 Ft/SMS!

**VALÓDI CSENGÉSEK!**  
**06-90-629-444**  
**MAGYAR ZENÉK**

Edda - Gyere örült	GS16986
Groovehouse - Ha újra látom	GS16037
Hofi - Piál a föld	GS16011
Hofi-Koos - Maeska duett-Ott a farka	GS16103
Irigy Mirigy - Becsi-becsi-nálók	GS16012
Irigy Hónaljmirigy - Nem élhetek...	GS16013
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	GS16004
Kistehén Zenekar - Szájber gyerek	GS16987
LL Junior - Fullon vagyok	GS16015
LL Junior - Gettósztár	GS16041
Mint a mókus fenn a fán	GS16106
Pierrot-Oroszlán Szonja-Time after...	GS16034
Való Világ	GS16035
Vámosi János - Csinibaba	GS16109

**KÜLFÖLDI ZENÉK**

A Studio - S.O.S.	GS16100
Danzel - Pump it up	GS16000
Danzel - You are all of that	GS16101
Dj Sammy - Sunlight	GS16102
Internacionálé	GS16104
Michael Gray - The weekend	GS16105
O-Zone - Dragostea din tei	GS16001
Room 5 - Make luv	GS16107
Uniting Nations - Out of touch	GS16108

**Eredeti poékok - HOFITÓL!**

Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	GS16046
Hofi - Gondolj ... - Pénzért mindent!	GS16047

**HANGEFFEKTEK**

Báránybégetés	GS16023
Cicanyávogás	GS16110
Cross motor nehéz terepen	GS16111
Crossmotor - gázfröcsök	GS16017
Játékgép hangkavalkád	GS16028
Jetski hangja	GS16112
Lány - fuck me	GS16985
Lány elévez	GS16025
Lenin hangja	GS16051
Lézerpisztoly	GS16113
Malacérfügés	GS16049
Nyerítés	GS16114
Porsche	GS16026
Rugó hangja	GS16115
Star Wars Lézerkard	GS16048
Szellentés	GS16019

**JAVA játék 06-90-629-444 \* JAVA játék 06-90-629-444 \* JAVA játék 06-90-629-444**

AA Flak 8.8 (2db sms) Kód: GSGAME 24105	AMAIO FOOTBALL (2db sms) Kód: GSGAME 31939	Bobby Carrot (2db sms) Kód: GSGAME 60737	Collision Course 2004 (2db sms) Kód: GSGAME 69085
Fruit Machine 2 (2db sms) Kód: GSGAME 79421	Highway Racer (2db sms) Kód: GSGAME 25323	Racing Fever (2db sms) Kód: GSGAME 31413	<b>06-90-629-444</b>

**Készülékek:** Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7650, N-Gage QD

Mono csengés bruttó 500 Ft/SMS vagy bruttó 300 Ft/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang bruttó 500Ft/SMS. Java játék, valódi csengőhang bruttó 1000Ft/SMS. Akciós tartalmak bruttó 300 Ft/SMS. Akciós java játék letöltése az azt támogató Nokia és Siemens és Sony Ericsson 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 igénybe vételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.





# 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 – Berrr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu  
Csontos Péter – Csonti (játékeszt) – csontpet@freemail.hu  
Daubner Tamás – Dauby (játékeszt) – dauby@digitalreality.hu  
Lám Gábor – Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
Szeri István – Feworkh (GS TV) – szistvan@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  
Széchenyi 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 (Platybus) – 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 szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt 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 ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

**Terjeszti:** A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdapkezes@post.hu, Budapest a hírlap-ügyszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (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.



## GameStar Paradise Cracked

2005/06.



**Sok éve világgunk túlnépesedéstől és ökológiai katasztrófáktól szenvedett, ameddig vezető tudósaink meg nem alkották a CyberÁgyat – a szuperkomputert, ami megoldotta a globális problémákat és a túlnépesedett és szennyezett bolygót Paradicsommá változtatta.**

...a Cyberspace megadta a lehetőséget mindenkinek a boldogsághoz. Az emberek az idejük nagy részét a hálózatban töltötték: beszélgettek egymással, játszottak, szerkesztettek vagy akár horgásztak mentek a virtuális világban. A gépek is gond nélkül működtek, úgy tűnt az emberiség elérté az utópidi, amire mindig is vágyott...

De a jölet megállt a fejlődésben. Az új felfedezések szükségességételémé váltak, mivel az emberek tökéletesen felkészültek éreztek magukat a meglévő tudással. A számítógép analízis kezdte az dolgokat, amik az emberiséggel történnék, és meg lehetőséget nyújtott a szűkített számú katasztrófiás szint felé közeledett, az ártalmas I.Q. hanyados folyamatosan csökkent – az emberiség kihalás útjára lépett. Ekkor a CyberÁgy egy nagyszabású kísérlet mellett döntött.

Egy fiatal hacker bőrébe bújva kapcsolták a játékba. Egyszer, mikor éppen be akarsz torni a Cyberspace egyik biztonságos területére, egy sor különös adat csomagnak bukkanasz. Sietve le is mented a különös adat csomagokat egy lenemre, anélkül, hogy lenne időd a tartalmát megvizsgálni. Alig néhány perccel azután, hogy elkezd a lenemre, már hallod is a rendőrségi szirénákat. Eszbe se kapsz és mavis derombolnak az ajtón, azt követelve, hogy nyisd ki...

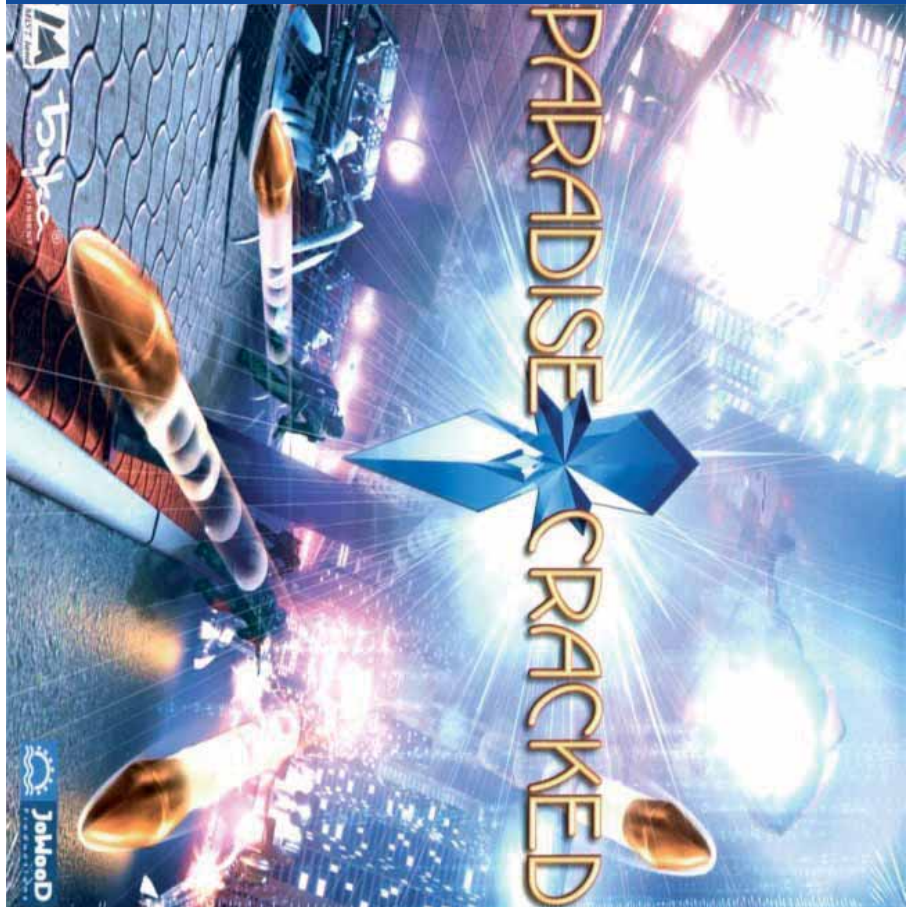
### FŐBB TELLENZŐK:

**Kiváló minőségű, klasszikus RPG/ harci taktikai játék**

Lélegzet elállító kalandjai a fiatal hackernek és a barátainak a cyberpunk és a hi-tech világban. Egy játék, aminek elkészítését William Gibson és Philip K. Dick nagyszerű munkái, valamint a „Szörnyes fejedelmek”, a „Mátrix” és a „Ghost in the shell” inspirálták.

## GameStar Paradise Cracked

2005/06.





# Babesok rulz' da World!

Mell, fenék, mell, mell, arc, fenék, arc, mell, mell. Nem, ez nem egy új, afféle erotikus Mortal Kombat legkegyetlenebb kivégzése, hanem fejmozdulataink állomásai, midőn megláttuk az idei kiállítás legbeleválóbb babáit. Úgy tűnik, idén is sikerült kitenyészteni néhány nagyon csini hölgyeményt, sokszor bizony előfordult, hogy legszívesebben hazahoztunk volna néhányat. Dehát sem a vámosok, sem kedves barátaink nem engedték volna a szitot, úgyhogy skippeltük a kérdést... legalábbis jövő ilyenkorig ☺.



