

A **DIGITART** 2. száma augusztus 12-től kapható a kiemelt újságárusoknál Budapesten és vidéken.

Már előfizethető! Előfizetési információk a lapban és a [www.digitartmagazin.hu](http://www.digitartmagazin.hu) weboldalon.

# BEVEZETŐ!

Hát, emberek, ez a tábor nem volt egy gyenge eresztés. Játék egész nap, nemege beach-feeling, jó csajok, néhány pók, kosarazás, szélesvásznú mozizás a kivetítőn, miegymás... Azóta is azt az egy hetet próbáljuk kipihenni ☺.

Kicsit féltünk, hogy a testületileg végzett henylés alatt lemaradunk majd valami érdekesről, de nem. Az uborkaszazon miatt csak módjával érkeztek a jó stuffok, úgyhogy már megint kénytelenek voltunk kitalálni Nektek mindenféle ötletes összeállítást, és beizzítani néhány kapcsolatot friss infókért, hogy ebben a hónapban se maradjatok izgalmas téma nélkül ☺!

**FONTOS!** A teljes verziós játékprogramok mellett ebben a hónapban a SiKSysCleaner exkluzív, kizárólag a GameStar olvasói által használható teljes verziójával is kedveskedünk nektek, ami azonban ettől függetlenül az installáláskor galád módon kódot kér. Ez viszont nem

más, mint a *gamestar* szó ☺. Használjátok egészséggel! Felhívnam továbbá a kedves egybegyűlteket figyelmét, hogy a híradókban harsogott törvényi és lappiaci változások miatt hamarosan jelentősen megemelkednek magazinunk előállítási, és járulékos költségei. Ennek nagy részét megpróbáljuk átvállalni, ám a CD-s verzió esetében egy 50 Ft-os emelésre sajnos rákényszerülünk jövő hónaptól (az előfizetői árak nem változnak). Ezzel elestek ugyan havi egy gombóc fagyitól, ám továbbra is megkapjátok kedvenc lapotokat 132 oldalon, 3-4 CD-vel, vagy DVD-vel (kinek hogy tetszik), teljes játékkal, és a többi, szokásos extrával.

A sulikezdesig jó nyárutót, és sok izgalmas játékot Nektek!

Üdv,  
Boe/GameStar Team



CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Far Gate	8

## ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Cossacks II interjú	18
Titans	20
Lords of Everquest	22
Thief III	24
Beyond Good and Evil	28
Painkiller	29
Crusaders	30
Prince of Persia: The Sands of Time	32

## FÓKUSZ

Tomb Raider: Angel of Darkness	38
Minden idők legnagyobb bukásai	43

## JÁTÉKBEMUTATÓK

The Great Escape	48
Torero	51
Battle Engine: Aquila	52
Chaser	54
Rebels	56
American Conquest: Fight Back	58
Fire Chief	60
Disciples II: Guardians of the Light	62
Pirates of the Caribbean	64
Paradise Cracked	68
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	70
Runaway: The Road Adventure	72
Thorgal	75
Midnight Club II	76
Flight Simulator 2004	80
Budget	84
Játékmúzeum	86

## TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tipp	88
Pirates of the Caribbean tipp	90
Tomb Raider: AOD tipp	92
The Great Escape tipp	94

## MÉLYVÍZ

Hardver hírek	98
Piactér	102
Sulinet Express	104
Processzor teszt	106
Grafikus kártyák 20-30 ezerért	108
Hűtőrendszerek	112
GeForce FX 5900-as kártyák	114
Házi tuning	116
HW teszt összesítő	118

## MÁSVILÁG

Starmusic	120
Starmovie	121
Aréna	122
KV-szünet – Szoftver	125
KV-szünet – Hardver	126

## KÖZÖSSÉG

Másik oldal	127
A következő szám tartalmából	128

## 24. OLDAL THIEF 3 ELŐZETES

A Thief 3-ban például a fény-árnyék effekteknek érthető okokból sokkal nagyobb szerep jut annál, mint hogy egyszerűen jól néznek ki, és élethűvé varázsolják a pályákat. Egész küldetések sikerre áll vagy bukik azon, hogy hová és hogyan vetülnek árnyékok, azokat észreveszik-e az örök, vagy hogy képesek vagyunk-e mozdatlanul egybeolvadni a sötétséggel, ha épp arra kerül sor.

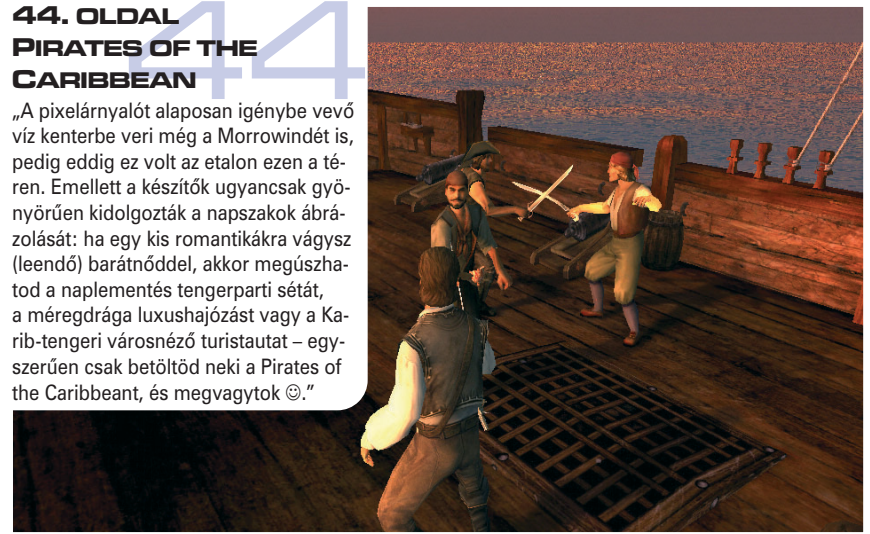


## 16. OLDAL TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS.

„Nem is tudom, hol kezdjem a tengernyi grafikus hiba elemzését...? Talán említsem azt az esetet, amikor hősnőnk fejének hátuljából, *belülről* lehetett látni a két szemgolyóját és a fogaztatát? Vagy azt a káromkodást adtam elő, amely akkor hagyta el a számat, amikor Lara nem volt hajlandó lemászni egy létrán az *oktató részben*?! Esetleg azt a harsány röhejt digitalizáljam be és rakjam a CD-re, amelyet akkor hallattam, amikor egy múzeumőr szabályosan felrepült a plafonra, miután belelöttem?”

## 44. OLDAL PIRATES OF THE CARIBBEAN

„A pixelárnyalót alaposan igénybe vevő víz kenterbe veri még a Morrowindét is, pedig eddig ez volt az etalon ezen a téren. Emellett a készítőik ugyancsak gyönyörűen kidolgozták a napszakok ábrázolását: ha egy kis romantikákra vágysz (leendő) barátnóddal, akkor megúszhatod a naplementés tengerparti sétát, a méregdrága luxushajózást vagy a Karib-tengeri városnéző turistautat – egyszerűen csak betöltöd neki a Pirates of the Caribbeant, és megvagytok ☺.”



## GRATULÁLUNK! ISMÉJT JÓL VÁLASZTOTTÁL!

A GameStar magazin megvásárlásával automatikusan tagja lettél Európá legnagyobb és legdinamikusabban fejlődő olvasótáborának: kiadványunk ugyanis testvérpappal bír Németországban, Hollandiában, Csehországban és Lengyelországban egyaránt. És hogy ez miért jó Neked? Mivel egy ekkora közösséget a játékipar egyetlen szereplője, fejlesztője vagy kiadója sem hagyhat figyelmen kívül, olyan ajtók mögé is belátsz, és olyan információkat is kapsz, amelyekről mások esetenként csak jóval később szereznek tudomást. Ezért döntesz jól, amikor a GameStar magazint választod: olyan közösség részévé válsz, amely többet és hamarabb olvashat a játékipar minden jelentős eseményéről, mint bárki más. Ráadásul mindezt első kézből, a legprofibb hazai játékszágitó-csapat tollából.

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

# CD-TARTALOM

CD-k a „kék GameStar“-ban található!

## TELJES JÁTÉK: FAR GATE

A 3D-s kártyák megjelenésekor vetődött fel először, hogy az FPS-ek mellett egy másik, nagyon közkedvelt műfaj is új alapokra helyezhető általuk: a valós idejű stratégia. Ezen belül a háromdimenziós képességeket kézenfekvően az űrstratégiák aknázzák ki a leginkább. Ezt a hullámot lovagolta meg a műfajalapítónak tekinthető Homeworld, illetve mostani teljes játékunk, a Far Gate is. Az alapsztori szinte szokásosnak nevezhető: űrhajóinkkal kell kolonizálnunk a környező csillagrendszeret, amit persze azok lakói nem néznek jó szemmel.

+további teljes programok:

SiKSysCleaner v2.2 (telepítéshez használd a „gamestar” jelszót),  
The New Adventures of Zak McKracken

### JÁTÉKDEMÓK



#### Chaser (148,94 MB)

2044-et írunk. Amnéziásan ébredsz egy űrhajó fedélzetén, felfegyverzett katonák kíséretében. Azt sem tudod, ki vagy, és egyáltalán mit keresel ott... ők tudják! A játékban egy apokaliptikus jövővízió keretében megfordulsz majd a Földön és a Marson egyaránt. Biztosan többen emlékeztek még az Emlékmás című filmre. Nos, a készítőket az az alkotás ihlette meg. Demójában belekóstolhatsz ebbe az igencsak hangulatos játékba!



#### Tron 2.0 Multiplayer (168,70 MB)

Igazi nagygyűt köszönhetünk ezúttal. A Tron nevet biztosan már többen hallottátok. Van, akinek az egykori sikerfilm, van, akinek a képregény, megint másnak a jól ismert kis játék jut eszébe, amellyel még ma is szívesen játszunk. Nos, a Tron 2.0 mindennek a keveréke. A Monolith-féle LithTech grafikus motor remek szolgálatot tesz: igen különleges megvalósítású játékot kapunk. Egyetlen szépséghibája van csupán: ez a demó csak többjátékos módot engedélyez...

+ a továbbiak: Fire Chief, Moto GP 2

### MÉLYVÍZ

#### AIDA32 v3.70

Miklós Tamás már jó ideje fejlesztgeti kis diagnosztikai programját, amely világszerte igencsak elismert. Ezt nagyon sokan használják: csaknem annyian, mint mondjuk a szintén népszerű SiSoft Sandrát. A hosszú idő alatt rengeteget változott, és egyre több mindenre lett képes. Most megérkezett legújabb kiadása, amely még több mindent árul el gépedről. Csak néhány érdekesség, hogy mégis mit tud a prog: beépített hardveradatbázis 25000 alkatrésztől, diagnosztikai programegység az esetleges problémák feltárására, többnyelvű modul, és így tovább. Ha érdekel, próbáld ki!



### EXTRA

#### Impossible Creatures: Insect Invasion

Biztos nagyon sokan ismeritek az igencsak egyedí megvalósítású, Impossible Creatures nevezetű stratégiai játékot. Ebben a játékos különféle állatok genetikai keverésével állíthatja elő saját egységeit, ebből adódóan a lehetőségek száma

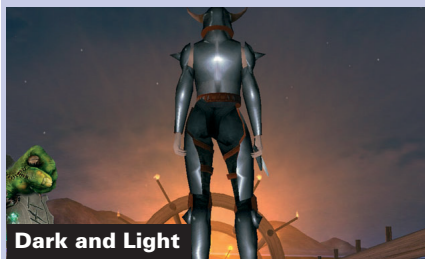
gyakorlatilag végtelen. A fejlesztők úgy gondolták: egy kiegészítő keretében tovább színesítik az amúgy sem szegényes felhozatalt. A dologban az a legszebb, hogy ez a kiegészítés teljesen ingyenes! Feltétlenül érdemes kipróbálni mindenkinek!



### ANIMÁCIÓK (15 DB)



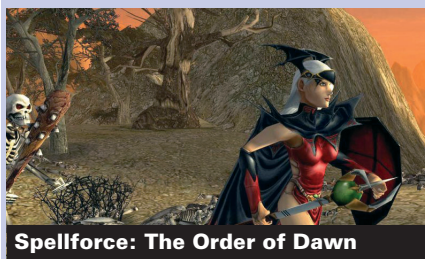
Commandos 3



Dark and Light



Soldner: Secret Wars



Spellforce: The Order of Dawn

### ROVATOK (7 DB)

Technikai okokból adódóan sajnálatos módon igen hosszú ideig szünetelt Multiverzum rovatunk. Ám ezúttal ismét alkotója mellé állt a szerencse, így összeállt a küllemében és tartalmában egyaránt megújult rovat. Kicsit rendhagyó a megoldása, mivel az egyes írásokat PDF állományokban találhatjátok. Ezek megtekintéséhez feltétlenül a gépeteken kell lennie az Adobe Acrobat Readernek, amelyet természetesen megtalálhattok a CD-n. Jó olvasást mindenkinek! Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A felállítás ugyanaz, mint az előző hónapban. Vagyis amennyiben szerinted is használható ötlettel rendelkezel, esetleg szívesen látnád azt viszont CD és DVD mellékleteinken, jelentkezz Madynál (mady@gamestar.hu).

**FIGYELEM:** Az újságban található CD- és DVD-tartalom tájékoztató jellegű. Ha technikai okok miatt (például egy demó megjelenését lepleadás után eltörlék) az itt leírtak nem egyeznek a lemez mellékletek valós tartalmával, azért felelősséget nem tudunk vállalni. Megértésüket köszönjük!

# DVD-TARTALOM

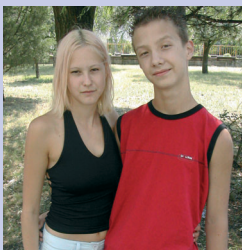
DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

## EXKLUZÍV ANYAGOK

### GameStar Tábor 2003 (CD-n is)

Véget ért vala a GameStar történelmének első – és immár biztosra vehetően nem utolsó – tábora. Szerény véleményünk szerint nagyon jól sikerült, bár ezzel nem saját glóriánkat akarjuk fényezni ☺. Egyszerűen jól éreztük magunkat, mindenki rengeteget szórakozott, és kiváló volt a hangulat. Jó szokásunkhoz híven ezennel megosztjuk Veletek a helyszínen készített képeket, és annak, aki nem jutott el idén, annyit üzennénk: még csak véletlenül se hagyja ki a következő tábort ☺!!!

Sajna, terveinkkel ellentétben a videó nem készült el a kitűzött időpontra. De ne csüggedjete! Következő számunkra tuti elkészül ☺.



### America's Army

A jóra való és bátor amerikai katonák életébe kukkanthattunk bele, ha telepítjük az America's Armyt. Ez a teljes verziós játék tulajdonképpen az amerikai hadsereg népszerűsítése céljából készült. Feladataink közé tartozik a különféle hadgyakorlatok és éles bevetések lebonyolítása. A kidolgozás egyszerűen páratlan, grafikája szemet gyönyörködtető, játékmenetét tekintve pedig felveszi a versenyt bármelyik mai háborús FPS-sel. (A játékhoz netkapcsolat szükséges.)

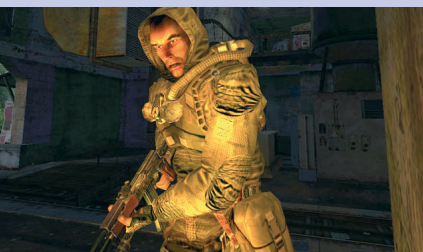


### Házi barkács (CD-n is)

Ez bizonyíték, nem ígérlet ☺. Az utóbbi hónapokban kicsit átgondoltuk Barkács rovatunk szerepét, és folyamatosan valami új, valami egészen ütős érdekességen gondolkodunk. Mindaddig, amíg dűlőre nem jutunk, akadnak olyan lelkes arcok, akik bizony a régi Barkács-hangulatot idézik fel. Összeállításukban... nos, hogy is fogalmazunk – megbáontanak néhány hardverelemet ☺. Nézzétek meg mindenképpen, és ha van hasonló munkátok, küldjétek el nekünk!



## ANIMÁCIÓK



### S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

#### + exkluzív animációk:

Commandos 3, The Great Escape, Soldner: Secret Wars, Spellforce: The Order of Dawn, Tron 2.0

#### + a továbbiak:

Apocalyptica, Beyond Good and Evil, Breed, Call of Duty, Dark and Light, Fair Strike, Golden Land, Homeplanet, Homeworld 2, Lord of the Rings: Return of the King, March: Offworld Recon, Mythica, Neuro, Savage, Silent Hill 3, Star Wars: Galaxies, The Sims Superstar, They Came from Hollywood, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Tony Hawk's Pro Skater 4, Wish, Worms 3D

## TOVÁBBI ÉRDEKESSEGEK

Most pedig lássunk egy kis összefoglalót a DVD-n található további érdekességekből!

**Játéktérlem:** 100 család/trainer 82 játékhoz, 37 háttérkép 13 játékról

**Rovataink:** Grand Theft Auto 3, Heroes of Might and Magic, Hungarian Sim World, HTML Programozás, Játék Honosítások, Mafía, Multiverzum, Ti küldtétek!

**Extra:** 113 játékhiba, 44 vicces Windows-kép, 3 általános küldött érdekesség

## EXTRA

### Kiegészítések 6 játékhoz!

Ezúttal valamivel visszafogottabban választottunk kiegészítéseket. Ez persze nem azt jelenti, hogy a minőségük vagy a kiterjedésük is csökkent volna – épp ellenkezőleg! Most is igen kiemelkedőket válogattunk össze Nektek, csak éppen kevesebb játékhoz. Lássuk, melyekhez érkeztek mostanában kiegészítések: Battlefield 1942, Half-Life, Quake 3: Arena, Rainbow Six: Rogue Spear, Unreal Tournament 2003, Warcraft 3.

**Ezúton is felhívjuk figyelmeteket: amennyiben bármilyen, általános készített kiegészítést el szeretnétek küldeni nekünk, ne habozzatok írni Madynak (mady@gamestar.hu)!**



## DEMÓK



### Fire Chief



### MotoGP 2



### Muscle Car 3

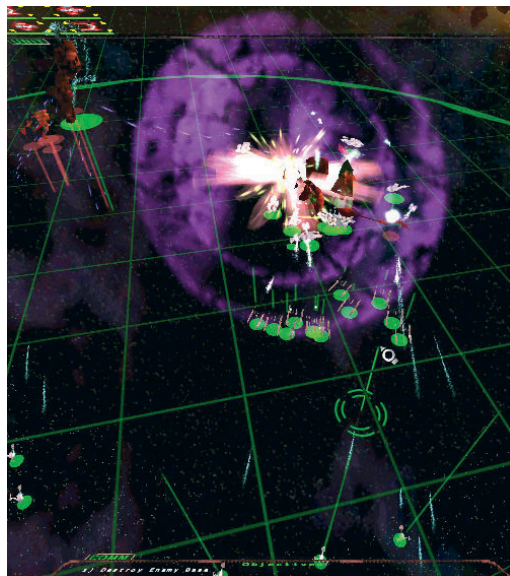
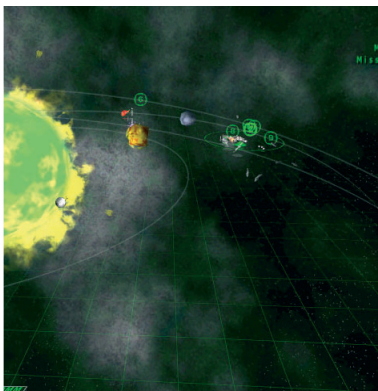


### Northland

## AMIVEL A DVD-S TÖBB A CD-S VERZIÓNÁL:

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD összes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 10 játékkiegészítés, a 22-vel több játékanimáció, a 22 extra segédprogram, az 50 egyedi, teljes verziós minijáték, a négy, csak a DVD-n közreadott játékdemó, és így tovább...

**FIGYELEM:** Mivel a DVD-technológia korunk jelen technikai fejlettségi szintjén egységes szabvánnyal nem rendelkezik, így sajnos előfordulhat, hogy némely DVD-olvasók hibákat érzékelnek egy olyan lemezen, melyet mások tökéletesen beolvasnak. Sajnos ez ellen szerkesztőségünk nem tud mit tenni, azon túl, hogy minden, a TERJESZTÉS címére visszaküldött, és valóban problémásnak talált lemezt kicserélünk. Megértésüket köszönjük!



„A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB!”

# FAR GATE

■ KATEGÓRIA: valós idejű űrstratégia ■ KÖRNYEZET: a végtelen űr ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Ha az űr-RTS-ek legnagyobbikáról beszélünk, akkor mindenkinek azonnal két szó jut eszébe: Far Gate. Na jó, nem, de azért jó kis stufa ez...**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Super-X  
■ KIADÓ  
GameStar  
■ WEBOLDAL  
www.far-gate.com

Az elmúlt hónapok akciójáték-dömpingje után a másik nagyon népszerű kategória, az RTS kedvelőinek szeretnék kedveskedni. Úgy gondoltuk, hogy a kedveskedés végrehajtásához kiváló eszközünk lesz a mostani teljes játékunk.

Aki már játszott a Homeworld, ne adj' Isten a Haegemonia nevű cuccokkal, annak egyáltalán nem ismeretlen a 3D-s űrstratégia fogalma. Ebbe a kategóriába sorolható bele a Far Gate is.

„...visszafordulni már nem volt esélyük, így nem maradt más választásuk, mint a harc!”

A történet szerint az emberiség elhatározta, hogy a Föld nevű sárgolyó helyett az egész Univerzumot hódítja meg. Amikor azonban a kolonizációs flotta tizenöt éves

út után odaért a kiszemelt Új Otthonhoz, kiderült, hogy Nue-Guyen nevű idegen létforma már belakta azt a planetát. Visszafordulni már nem volt esélyük, így nem maradt más választásuk, mint a harc.

A csatában Jacob Visero-t fogjuk alakítani, aki egyébként a Földön orgazdasággal kereste kenyerét, és – kezdetben – kis csapattal kell végrehajtanunk a küldetéseket. A kis csapatot egyébként szó szerint kell érteni, ami 4 hajót és egy szondát jelent. De hangsúlyozom: ez még csak a kezdet. Mint az a műfajban megszokott, bázis építésére és újabb hajók legyártására nincs lehetőségünk, minden egyes missziót a küldetés elején kapott egységekkel kell végrehajtanunk.

A játék egyik nagy előnyeként említeném meg, hogy a teljesen 3D-s grafika miatt a kameramozgatás óriási szabadságával találkozhatunk, gyakorlatilag olyan nézőpontból vívunk meg egy csatát, amelyből akarunk. Emellett szinte az egész, a játékban szereplő Naprendszer bebarangolhatjuk, mivel akkor és oda visszük a kamerát, ahova szeretnénk. Talán az egyetlen negatívum a rendszerrel kapcsolatban, ha egy ilyen kirándulás után rákattintunk egyik űrhajóra, hogy újra a harcok közepébe kerüljünk, akkor a program talán túlságosan is ráközelít az adott egységre, és kis időbe telik, mire újra beállítjuk az ideális nézőpontot.

## IRÁNYÍTÁS, EGYEBEK

A grafika egészében megfelel azoknak a követelményeknek, amelyeket a hasonló jellegű programok felállítanak. Külön kiemelném azt, hogy a pályák minden egyes részlete (márpedig nem kevés van) aprólékosan kidolgozott, elnagyolt megoldásokkal szinte sehol sem találkozunk. Így aztán akár a távolból is irányíthatjuk seregeinket, mintha csak egy űr-Cossacks-al játszanánk, de nagyon közeli Warcraft III nézőpontra is válthatunk, ha

kedvünk úgy tartja, a grafika és a játékmenet mindkét esetben kielégíti igényeinket. Jó ötletnek tartom az irányítópanelek megoldását is. Ugyanis ezek is a 3D-s környezet részei, persze diszkréten a „tájba” simulva. Azonban amikor használni szeretnénk egyet (a négyből), akkor a kiválasztott előugrik, és az egér centiztetése nélkül adhatjuk ki parancsainkat. Egy jó tanács: a keretre kattintva az adott helyen rögzíthetjük az irányítópantelt, így tehetjük a számunkra leginkább komfortossá az irányítást. Összességében a nem túl érdekesítő sztori ellenére ajánlom mindenkinek a Far Gate-et, a csontstratégiák egyből megtalálják majd a szépségeit, de a többieknek is tetszeni fog, csak arra kérem őket, hogy ne riassa el őket az első küldetések viszonylagos nehézsége.

ender

## További meglepetéseink

### THE NEW ADVENTURES OF ZAK MCKRACKEN

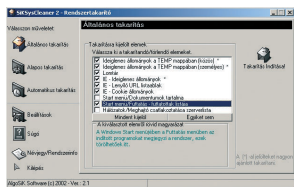
A legendás Zak McCracken visszatér! A játékvilág öreg motorosai biztosan emlékeznek a LucasArts hatalmas sikert aratott, humoros kalandjátékára. A „The New Adventures” ott veszi fel a stafétabotot, ahol az előző rész letette: az Idegenek megpróbálnak visszavágni, elrabolják Zak barátját, így megint rá hárul a feladat, hogy megmentse a világot ☺! A szellemes, poénonokban bővelkedő játék nagyon jó szórakozást ígér a retró szerelmeseinek!



## További meglepetéseink

### SIKSYS-CLEANER – EXKLUZÍV GAMESTAR VERZIÓ

Ebben a hónapban nem csak a havi betevő játékokról, hanem egy kicsit a gépeitekről is gondoskodunk. A teljes verziós játékprogramok mellett a CD/DVD mellékletünkön megtalálhatjátok a SiKSysCleaner rendszertakarító segédprogram exkluzív, kizárólag a GameStar olvasói által használható változatát. Installálása minden valamire való játékosnak kötelező ☺), ugyanis nagyon ügyesen kordában tartja a terjeszkedni vágyó Windows XP-t a nem használt, felesleges fájlok, illetve fájl töredékek (a megunt, és unistallált játékok tipikus maradvékai) folyamatos figyelésével és koordinálásával. Az én winyómon csak az első indításnál 460 MB helyet szabadított fel! Installálásakor jelszót kér, amely mi más lehetne, mint: **gamestar!** (Felkiáltójel nélkül persze.)



8 új egység - 9 új hős - 26 új küldetés

## Határtalan Stratégia



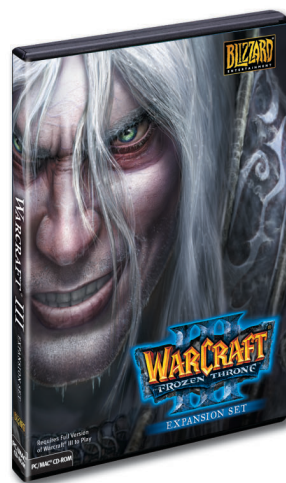
0806

**N-TEC** Kft

1102 Budapest,  
Szent László tér 20.  
Tel.: 06-1-261-1219  
www.ntec.hu

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

blizzard.com



KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ

© 2003 Blizzard Entertainment. All rights reserved. The Frozen Throne is a trademark and Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries.

# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Ezúton szeretném megköszönni azoknak a kedves embereknek, akik tiszteletüket tették a táborban, hogy jelenlétükkel emelték az esemény színvonalát, és hozzájárultak ahhoz a nem kicsit nagyon jó bulihoz, amiben abban az egy hétben részünk volt. Azt hiszem sem ők, sem mi nem fogjuk egy darabig elfelejteni... Ja igen, és elnézést az érintettől, hogy a kölcsönkért Croc CD-t nem volt időm magamévá tenni. Köszí, köszí, köszí!

A mostani rovat igazán nagy durranásának a Thief III ígérkezik, bár erről azt hiszem mindenki tudomást szerzett, aki nem a szemételepről guberálva, borító nélkül szerezte meg mindenhavi betevő GameStarját.

Figyelmetekbe ajánlom még kedvenc Karezunk, (a.k.a. ZeroCool) interjúját a szívünknek még inkább kedves GSC-s sráccokkal, ebben az esetben kivételesen nem a S.t.a.l.k.e.r. témakörben, hanem Cossacks 2 kapcsán. Sőt, a kedves fejlesztők néhány, csak a GameStarban megjelenő képet is mellékeltek. Köszí, köszí, köszí!

A Prince of Persia negyedik része is számos rajongó érdeklődését felkeltheti, különös tekintettel a retrós arcokra, hiszen az első rész iszonyatosan nagy siker volt, még 286-oson... (Persze később még Rakéta porszívóra is portolták...)

Mi közeleg itt olyan vészes sebességgel? Jaj, csak nem a lap alja... Pedig még annyi mesélnivalóm van még, mint például...

ender

## ÜZLETI HÍREK

**Magyar internetes forgalomrekord**  
2003. július 7-én (ami egy hétfői nap volt) a magyar internetes forgalom leginkább kihasznált napja volt, legalábbis eddig. Az Interware nevű szolgáltató ugyanis ekkor lépte át a bűvösnek számító 700 MB/sec (!) sebességet, sőt, a forgalmi csúcs a 735 MB/sec volt. A korábbi



## Devolúció

Annak idején alaposan kielemező előzetest készítettünk a **Judge Dredd: Dredd vs. Death** című játékról. Az akkoriban kiadott

screenshotok alapján nagyon szépek értékeltük a programot, a most megjelent képekre viszont csak annyit tudunk mondani: nono!



## Egy maroknyi közpénzért

A nemzetközi pénzügyi világ és a politikai elit mindennapjaiba tekinthetünk be a Wanadoo által kiadandó **Chicago 1930** című játékban. A maffia uralta városban kell küldetéseket végrehajtanunk amolyan Commandos-szerű megvalósításban. A műfaj szokásos elemeit

vonultatja fel a program, ugyanis játék közben megállíthatjuk az időt, hogy kiadjuk parancsainkat, a grafika pedig leginkább a Fallout Tacticsset fogja idézni. Érdekesség még, hogy eldönthetjük, vajon melyik oldalt szeretnénk megörvendeztetni tevékenységünkkel.

rekord a BIX (vagyis az egész országos adatforgalom) alapján a valóságshow-k indulásakor dőlt meg. A BB1 és VV1 megjelenésekor értük el a 600 MB/sec forgalmat, míg a második részek indításakor, idén januárban értük el először a 700MB/sec-ot.

A most beállított csúcs egyik érdekessége, hogy a hagyományosan visszaesésnek elkönyvelt nyári időszakban következett be.

### Perel az Activision

A nagynevű óriás rendelkezik, sok egyéb mellett, a Star Trek névhez kapcsolódó játékok kiadásának jogával. Azonban az Egyesült Államokban hatalmas méreteket öltő (és hazánkban is jelentősnek számító) ST lát sajnos pont mostanában kezd lecsengeni, az elmúlt alig 30 év után. Ez többek között a ötödik sorozat (Enterprise) rossz nézettségének (pedig én nagyon sze-





**18**  
**Cossacks II**  
Napoleon is ezt tolta



**24**  
**Thief 3**  
Kleptománia



**32**  
**Prince of Persia 4**  
Szinti PoP a múlt századból

## Az egyik szemem sír...

Ős GameStarosok számára biztosan ismerősen cseng a Private Moon Studios neve ©, amely egyébként világéletemben kalandjátékok készítésével-kiadásával foglalkoztak. Most sincs ez másként, ugyanis **Agon** című remekük várja a nem is olyan távoli megjelentést. A dologban egyébként az lesz a csavar, hogy az egyes epizódokat havi bontásban tölthetjük majd le a játékhoz. Érdekes elképzelés...



## Inkább nem mondom semmit

Annak idején már volt az EA-nak egy legős játéksorozata, úgy látszik, most megpróbálja feléleszteni ezt a haladó hagyományt. A program a Lego legújabb rettenet sorozatára, a **Bionicle**-re épít, amelyben valamiféle őszellem-robotok védik meg a szigetvilágot a környezetszennyezőktől – vagy valami hasonló. Szerintem a Lego már messze nem a régi, ez a mostani „három elemből összerakom Harry Pottert” stílus pont a játék lényegét öli meg, de ez persze az én véleményem. Ami viszont biztos: az EA játékában nem a már megszokott Lego-terepen harcolhatunk (pedig az mekkora feeling!), hanem egy átlagos grafikájú third person shooter lesz a gamma. Kár.



## Csitt-csatt-csitt-csatt... uppsz!

Ha már új screenshotok jelennek meg valamiről, akkor egyértelmű, hogy a **Lula 3D** című cuccról készültek beteszünk az újságba. A játékban egyébként egy szexipari birodalom kiépítése lesz a feladatunk, gondolom, így érthető a lelkesedés...

retem!), illetve a tizedik mozifilm, a Nemezis bukásának tudható be. Ezek miatt a Viacom több Star Trek filmet nem is készíti a közeljövőben.

Az Activisionnek azonban egy elég nagy tortát jelentettek volna az ST programok, azért beperelte a Viacomot, mivel tervezett játékaihoz nem „szállítja” a felajzott rajongótábort. Ami pedig végképp rossz hír, az az, hogy több tervezett Star Trek

stuff megjelenését is törölték, mivel azok sikere a fentiek fényében eléggé kétséges.

### A lejtő alján a Virgin

A régen nagyon nagy nevűnek számító Virgin Interactive (4-5 évvel ezelőtt az Electronic Arts-al emlegették egy lapon őket, hozzájuk tartozott például a Westwood és a Capcom is) elmúlt idő-

szakban bemutatott mélyrepülése újabb fontos állomásához érkezett. Nem is olyan régen a Titus vásárolta fel őket, azonban a Virgin márkanev a szoftverforgalmazásban már annyira lejáratódott, hogy úgy döntöttek, megválnak a brandtől. Azért nem szüntetik meg a részleget, csupán átnevezik Avalon Interactive-ra. Ezzel a játékiadás egy igen patinás neve válik semmivé.



## Most először!

Mintha már írtuk volna, hogy megjelenik a Battlefield 1942 újabb része, **Battlefield Vietnam** néven, nem? Valami határozottan rémlik, mintha még ilyen 2004-es kiadási dátumok is szóba kerültek volna, képek viszont tutira nem voltak belőle (vagy ha igen, hát na bumm). Úgyhogy most szeretnénk prezentálni Nektek a *GameStarban* megjelent első (!) BV-screenshotokat!

## Ez a kis mozgás senkinek sem árt

Az Electronic Arts már jó ideje örvendezteti a sportjátékok rajongóit „Kedvenc Bajnokságom Évszám” címfelépítésű programjaival (emlékszem, az első ilyen a Colosseum i.e. 40 volt). Nos, a jól bevált sikerszerűt az elmúlt 2-3 ezer évben lezajlott kisebb változások ellenére nem akarják megtörni, ezért – váratlan fordulat! – bejelentették az **NBA 2004**-et és a **FIFA Football 2004**-et is. Képek is vannak belőlük, de sajnos a játékmene-tről, illetve a program egyéb részleteiről, sőt még a hozzávetőleges történetéről sem sikerült megszereznünk semmilyen infót. Így aztán Veletek együtt kíváncsian várjuk, vajon mit is takar ez a két rejtélyes cím?!



## KIS HÍREK

### Péntek esti láz

A Global Star Software bejelentette legújabb játékát, amely a Friday Night Bowling nevet kapta a keresztségben. A címből egyértelműen kiderül, hogy egy bowlingprogramról van szó. Nyilván nem ez lesz az a játék, amelynek még 5 év múlva is hatalmas netes közössége lesz (bár lesz

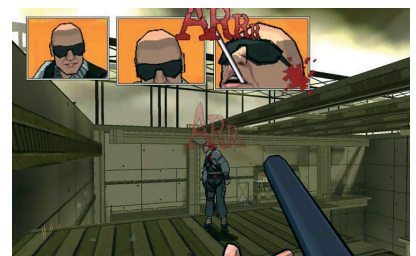
benne multiplayer), de egy kis kikapcsolódásra mindenképpen meg fog felelni. Már csak azért is, mert Magyarországon is egyre nagyobb rajongótábort szerez magának a bowling, különösen az érintett 14-22 éves korosztály körében.

### Warbirds III

Annak idején nem feltétlenül a jóságáról volt híres a Warbirds első része, a második

## Harcoljunk a spam ellen!

A **XIII** című, elég régóta készülő játék körül feltűnően nagy mozgolódás tapasztalható az utóbbi egy-két hónapban. Például az a korszakos jelentőségű hír is kiderült, hogy a játék főhősenek szinkronhangja David Duchovny lesz. Emellett kb. mindennap kétszer bombáznak minket azzal, hogy „vadi új screenshotok láttak napvilágot!!!”. Nagyszerű, akkor most beteszünk egyet (vagy kettőt), de többször nem dőlünk be ennek a trükknek.



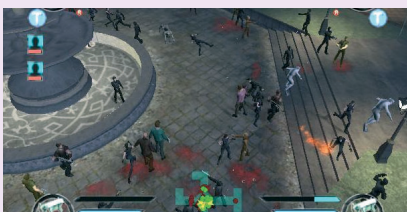
azonban már határozottan kellemesre sikerült. Ezért is örömteli hír, hogy bejelentették a harmadik epizódot, amelyik (ha marad a fejlődés jelenlegi iránya) jó pár vidám percet szerezhet nekünk. Erről a készítőik honlapján is meggyőződhetünk, ugyanis már kikerült egy körülbelül három perces animáció róla, és szimpatikusnak találtatott. Ja igen, a stufa egyébként egy első világháborús harci repülőgép szimulátor.

## Órákig dolgozhattak rajta...

A Vietconghoz is készül egy kiegészítő lemez, amely a **Vietcong Fist Alpha** nevet fogja viselni, és egy különleges kommandós bőrébe bújunk majd (ez alapvető változás lesz az eddigiekhez képest, azt hiszem...). A kiadott közlemény szerint hét új single player küldetést tartalmaz, illetve nyolc új multiplayer pályát. Elkáprázató, új horizontokat nyitó számok ezek, barátaim...

## Egy kis zsebpénz

Megjelenik majd valamikor egy vámpirosztyakos mozifilm, az angol címe pedig **Underworld**. Ahogy az manapság szokás, a bevételeket szeretnék megfajlítani egy akcióorientált számítógépes játék nyereségével. Hát hajrá, mindenestre a képek elég szimpatikusak...



## Jééé! Ez még létezik?

Mint kiderült, a **Sid Meier's Civilization III**-hoz készül egy kiegészítő, amelyik ráadásul a **Conquests** nevet viseli (hogy mik vannak!). Ebben olyan nómuk lesznek, mint például jó pár új nép – aki játszott már Civvel, az tudja, milyen jelentőségteljes dolog is ez. Emellett újfajta egységekkel játszhatunk (az eddig meglévő 300 mellett), a robbanások nyomot hagynak a terepen (!), illetve – most tessék figyelni! – akár majd lesből is támadhatunk! Alig várom! Ja igen, és lesznek történelmi jellegű küldetések, amelyek tényleg jónak ígérkeznek.



## Szerződéses Szergej

Előző számunkban már említettük, hogy készül egy, a NOLF multiverzumában játszódó gamma. Most már újabb infók is napvilágot láttak ezzel kapcsolatban: mint például az, hogy **Contract J.A.C.K.** lesz a címe, és egy bérgyilkos bőrébe kell majd bújunk. Feladatunk pedig az lesz, hogy megvédjük a H.A.R.M.-ot az olasz maffia fenyegetésétől. Képek vannak, érdekes deathmatch módok lesznek – mi kell még?



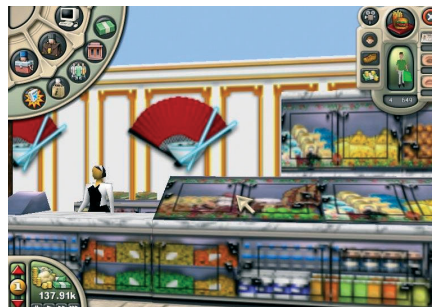
## Dúl a konkurenciaharc

Új maffiás játékok jelentettek be **Gangbang**, akarom mondani **Gangland** néven. A közismert dán fejlesztőcsapat, a MediaMobsters fejleszti, és egy szicíliai klán dolgos hétköznapjaiba csöppenhetünk majd bele. Mindenféle illegális tevékenységet végezhetünk (miniszoknyás lányok menedzselése, gyepetglák árusítása stb.), amibe sajnos a konkurenciának is lesz némi beleszólása. Állítólag egy virtuális városban kell majd mindezt megcselekednünk, még hozzá 3D nézetben, úgyhogy biztosan jó lesz... Ráadásul már idén novemberben megjelenik (ja, persze...)



## Tusco gazdaságos menedzserjáték

A különféle érdekes intézmények menedzselésével foglalkozó Tycoon- vagy Parkjátékok újabb üdvöskéje látszik betoppanni a menedzserjátékok forró hangulatú, állandóan pörgő bulijára. Ez pedig – az idők szavát meghallva – a **Mall Tycoon**, annak is a második része. Ebben a programban (minő meglepetés) egy bevásárlóközpontot kell majd irányítanunk, a megszokott vicces 3D-s grafikával, rengeteg pull down menüvel, meg persze az egérrel.



### Repülőter-manager

A szimulátor rajongók tapsikolhatnak örömmükben, mivel a Warbirds III bejelentés és az „A century of flight” megjelenés (teszt hátrébb) mellett a Screaming Games is megpróbál kedveskedni nekik. Ugyanis bejelentették az Airline CEO nevű programot, amelyben egy repülőter főigazgatójának dolgos hétköznapjaiba nyerhetünk bepillantást. A programban nagyon sok lehetőség lesz, a reklámok elhelyezé-

sétől kezdve a duty free shopokon át a leszállópálya kihasználtságának megtervezéséig szinte minden, amit el tudunk képzelni. A legjobb pedig az egészben az, hogy már idén ősszel markunkba kaparinthatjuk a cuccot. A minőségre pedig az Infogrames mint kiadó a garancia.

### Lionheart demó

Következő számunkban fogjuk tesztelni a Lionheart című techno-fantasy szerepjáté-

kot, ennek megfelelően a program már a gyártó gépsorokon készülget a türelmetlen RPG-fanoknak. Hogy mégis sejtjük, hogy mi is lesz a játékban, a Tiscali Games kiadott belőle egy rövid kis demót, ami határozottan jónak mondható (talán majd egy GS CD-re is felkerül? Ki tudja...)

### LOTR szerepjáték

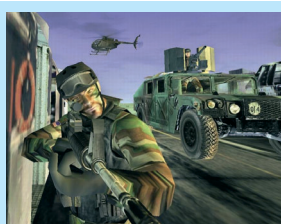
Egy újabb Gyűrűk Ura játék bejelentéséről



## Végre egy jó hír!

Boe koma mindenféle **Need for Speed Underground**okat szokott emlegetni, amikor ilyen témákról beszélgetünk, mint például „az autósjátékok jövője”, „a 2004-es év nagy durranása” stb. Nos, ez utóbbi kijelentés egyből kilöve, ugyanis – a játéktörténe-

lemben először – előrehozták a megjelenését idén őszre. A gammában egyébként illegális gyorsulási (és egyéb) futamok résztvevőjeként írhatjuk majd a járókeretes nagymamákat New York, Los Angeles és Katmandu utcáin.



## Nem az, amire gondoltok...

Először azt hittem, hogy a Battlefield 1942-t adják ki újra, de nem (de nem, de nem)! A Novalogic – a Black Hawk Down fejlesztője – új kommandós multiplayer játékot dob piacra, **Joint Operations** címen. A félreérthető névválasztás ellenére nem az indiai kenderföldek elpusztításáról szól a játék, hanem egy lehetséges jövőbeli indonéz konfliktusról a kormányerők és a lázadók között (hööö?). De a lényeg persze az, hogy maximum 64-en írhatjuk egymást egy hatalmas harcmezőn, bevetve helikoptereket, dzsipeket és mindenféle egyéb járművet. Biztosan nem lesz rossz, idén decemberben már csekkolhatjuk is.

van szerencsénk hírt adni, amely a rendkívül kifejező „Shadows of Mordor” nevet kapta a keresztségben. Ez egy szerepjáték lesz, a Warthog fejlesztői, és ami a legfincsibb az egészben, hogy csak PC-re készül el, nem pedig mindenféle konzolokra...

### Port Royal 2

Bejelentették a pár számmal korábban tesztelt középkori hajós-kereskedős-

hódítgatós játék, a Port Royal második részét. A készítőik sajnos még nem sok infót voltak hajlandók elhinteni róla, azonban azt kategorikusan leszögezték, hogy 2004. februárjában már szeretnék boltokban tudni az anyagot.

### Újabb Ultima

Nagyon híres és közkedvelt sorozat volt az Ultima, legalábbis szerepjátékos ber-

## Egy újabb orosz játék

Most már aztán tuti biztosra jelentette be a Buka Entertainment a **Battle Mages** nevű játékát! Legalábbis most már a kiadási dátumot is véglegesítették, méghozzá 2003 év végére. A cucc egyébként szerepjáték-stratégia; nekem elsöre a Myth ugrott be mint ötletadó. Szóval egy középkori világban kell közepes nagyságú seregeinket mikromenedzselnünk, miközben néhányan még szintet is lépnek. Azt hiszem, ezzel kb. megírtam a játék ismertetőjét, úgyhogy a sztoriról nem árulok el semmit.



kekben. A kilencedik rész után (ami 1998. tájkán jelent meg) azonban nem folytatták. Egészen mostanáig, mivel Lord British © bejelentette, hogy neki-láttnak a tizedik résznek. Ezen kívül nem túl sok információt árult el, csupán annyit, hogy – mint oly sok mindenki más – ők is az új generációs Unreal Warfare engine-t fogják használni. Izgatottan várjuk!

## A Westwood megint próbálkozik...

Nagyon véka alá kell rejtenem saját véleményemet a következő programmal kapcsolatban, úgyhogy most egy objektív, a tény-szerű újságírás szabályait 100%-os mértékben betartó hírt fogtok olvasni:

A C&C Generals című valós idejű stratégiai játékhoz kiegészítő CD fog megjelenni, **Zero Hour** címmel. A küldetéslemez előnyei között megemlíthetjük az új egységeket és küldetés típusokat, illetve a játékosokra váró rengeteg új feladatot, amennyiben a vételár kifizetése után installálják a programot személyi számítógépükre. Minimális rendszerkövetelmények: CD-ROM-meghajtó...



## Igen, megcsináltuk!

Végre! Végre szívemnek felettébb kedves eredményekről tudósíthatok toplista ügyben, oly sok szörnyű hónap után. Az első helyen ugyanis a Blizzard legújabb kiegészítője, a tizediken pedig maga a Warcraft III (egy kis pluszpénz sem árt, ugyebár). Hozzátenném, hogy valószínűleg a Star Wars Galaxies lenne az első, ugyanis annak a gyűjtők részére kiadott változata is elég jó pozíciókkal rendelkezik, de hát ez van, ez most így jött össze...

1. Warcraft III: Frozen Throne – Vivendi
2. The Sims: Superstar – Electronic Arts
3. Star Wars Galaxies – LucasArts
4. Neverwinter Nights: SOU – Atari
5. The Sims Deluxe – Electronic Arts
6. Rise Of Nations – Microsoft
7. Finding Nemo – THQ
8. Star Wars Galaxies Collector's Ed – LucasArts
9. Grand Theft Auto: Vice City – Take 2
10. Warcraft III – Vivendi

## Nincs végzet, csak ha bevégezed

A közsímet Tronwell Software fejlesztésében jelenik meg a **The Fate**, valószínűleg már szeptemberben. A játékban Trallala® szigetén kalandozunk, ahol Lonival – aki saccperkábé valami bula lehet – kell megmentenünk elveszett bányánkat, Ranont (akkor ő meg mexikói), miközben mellékesen Euklidész kardját keresik (ez komoly!). A játék folyamán csatlakozik majd hozzánk egy

varázsló és egy lovag is, és együttes erővel győzzük le a Gonoszt (hogy ez utóbbi hogyan kerül a történetbe, arról mondjuk elképzelésem sincs). Mi is kell még egy jó kis kedvcsinálóhoz? Forradalmi Baldur's Gate-szerű grafika, illetve eddig soha nem látott lehetőségeket felvonultató MI lesz a játékban, és egymás ellen is tolhatjuk, akár az interneten is!



## The Solon Legacy

Csak nem? Csak de! Bizony-bizony, a népszerű magyar űrstratégiahoz, a Haegemoniához egy kiegészítő lemez készül, „**A Solon hagyaték**” címmel. Mint kitalálhattátok, ez is teljesen magyar nyelvű lesz, és olyan újdonságok fognak benne szerepelni, mint például új egységek meg satöbbi. Vízont még idén meg akarják jelentetni, ami tök jó.



+++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA

### Csúszik a Half-life 2

Úgy tűnik, hogy az atombiztosra ígért Half-life 2 kiadási dátumot mégsem tudja tartani a fejlesztő. Egyelőre még nem biztos az új kiadási dátum, mindenesetre nagyon féltő, hogy a nagy FPS durranások nagyon egymásra torlódnak. Egyelőre

ugyanis úgy néz ki, hogy a Doom 3, a Half-life 2, illetve a Stalker mind-mind 2004 első 2-3 hónapjában kerül a boltokba. Mivel a január és a február holt szezonnak számít, ezért mindhárom esetében a márciusi megjelenés a legvalószínűbb. Ez pedig nagyon nem lenne jó...

### Hitman 3

Az Eidos bejelentése szerint az idei Games Convention-on, augusztus végén, lesz először megismerhető a Hitman című játék harmadik részének kipróbálható verziója. Nagyon szimpatikus a hír, mivel ez azt jelenti, hogy a fejlesztés eléggé előrehaladott állapotban van.



## Earthquake VI

Váratlan fordulat, de idén is megrendezésre kerül az Earthquake VI nevű kis rendezvényecske, hazánk legnagyobb LAN partija. Ebben az évben mintegy 700 résztvevő jelentkezhet a három napos non-stop órú-

ltre, megteheti mindezt (mármint a jelentkezést) a [www.earthquake.hu](http://www.earthquake.hu) honlapon. Ja igen, és jó lesz sietni, mert augusztus végén (29-30-31) már indul is a budapesti buli. Részletek a fent említett címen.

## Red Orchestra

Lelkes fiatalok megpróbálják meglovgolni a második világháborús FPS-ek körében jelentkező divathullámot, és elkészítik a maguk alapvetését a témában, természetesen minek másnak, mint az Unreal Warfare engine-nek a felhasználásával. A mod határozottan mutatós, ráadásul vezethető járművek is vannak benne, királyság!

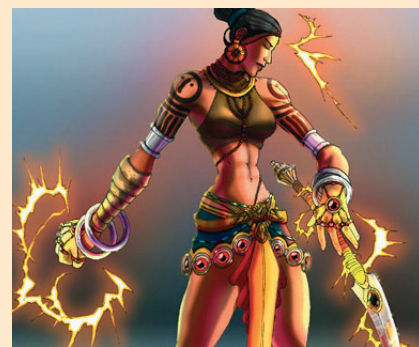


## Quake III 2D

Óriási ötlet! Ebben a kedves játékban a közismert Quake III: Arena nevű többjátékos programot tolhatjuk, csak éppen 2D-ben, egy platform-ugrálós móka keretében. Iszonyatos királyság a dolog, benne van az összes fegyver, valamint teleportok, dobantók, CTF játéklehetőség, szal: atomóra!

## Days of Anathema

Nagy fába vágták a fejszéjüket a „Days of Anathema” című Unreal-mod készítői, ugyanis egy csupán lelkes fiatalokból álló csapat szeretne összehozni egy teljesen új játékot az Unreal Warfare motor segítségével, single és multiplayer móddal egyaránt. Még csak a fejlesztés elején tartanak, de sok sikert hozzá. Ja igen, ha a képekből nem derülne ki, ez egy ilyen posztapokaliptikus, jövőben játszódó fáraós egyiptomi fantasy cucc.



SIKERVÁROMÁNYOS ÚJ KÖNTÖSBEN

# COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

**A minden idők egyik legsikeresebb stratégiai játékának kikiáltott Cossacksnek is készülget a folytatása. Az utód rengeteg érdekes finomsággal bír, melyek többségéről csak a fejlesztők tudtak eleddig. Kicsit elbeszélgettünk velük, és ők igen készségesen válaszoltak mindenre.**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
GSC Game World

■ **KIADÓ**  
CDV

■ **WEBOLDAL**  
www.cossacks2.com

■ **MEGJELÉNÉS**  
N/A

## GYORSLINK

219

**M**indemellett érdekes volt megtapasztalni, hogy maga a csapat sincs még tisztában minden egyes részlettel. Ez végül is érthető, hiszen a játék megjelenése kicsit odébb van. Valószínűleg idén már nem is adják ki, vagyis még nagyon sok mindent kitalálhatnak alkotói. Most azonban jöjjenek a tények, a megmáshatatlán információk. Kérdéseinkre *Mykola S. Demchenko*, a GSC Game World PR-alakulatának tagja válaszolt.

### **Kérlek, mondj pár szót a fejlesztőcsapatról!**

Csapatunk 1995-ben, Kijev városában alakult meg. A cég 1997-ig különféle multimédiás enciklopédiákat és oktatószoftvereket készített, s ezek igen népszerűek voltak szerte Ukrajnában és Oroszországban. 1997 óta felhagytunk e tevékenységgel, és egész egyszerűen áttértünk a számítógépes játékok fejlesztésére.

### **Be tudnád mutatni röviden a Cossacks 2 történetét?**

A sztori történelmi alapokon nyugszik, és a napóleoni időkbe vezet el a játékost. A küldetések a legnevezetesebb csatákat dolgozzák fel, a kampányok között ott van például Ulm és Austerlitz, más, hasonlóan ismert helyszínek mellett. A hangsúly

ezúttal a hadi elemekre tolódik, habár a gazdasági részeket sem fogjuk a háttérbe szorítani.

### **Csak és kizárólag történelmi küldetések lesznek a játékban?**

Amennyiben a küldetésekről és a kampányokról beszélünk, a válaszom igen. A sztori szorosan összefonódik a történelem napóleoni mozzanataival. Arra törekszünk, hogy ezen harcok minden jellegzetességét visszadjuk: így a csaták kiterjedését (az engine ehhez minden lehetőséget

colni. Ettől eltérően a korábbi Cossacks-változatokban mindenekelőtt a játékos gyenge pontját kereste az MI, és legtöbbször ugyanott támadott. Ezúttal sokkal jobb taktikákat alkalmaznak majd az ellenfelek, így biztosak lehetünk abban, hogy maga a játékmenet is sokkal izgalmasabb lesz.

### **Milyen nagy lesz egy pálya a játékban?**

Hadd mondjak egy gyors példát. Egy átlagos gyalogsalakulatnak nem kevesebb mint 45 percig tart majd a legnagyobb pá-

**„Az apróbb egységek is fotorealisztikus minőségűek lesznek, eleven és egyenletes animációkkal.”**

megad), de a területek is valóságosak lesznek, és még sorolhatnám. Ráadásul, fókuszandó a kihívásokat, némi csavart is beviszünk a történelem vonalába (erre többek között azért van szükség, hogy minden félnek legyen lehetősége nyerni). Figyelünk arra, hogy az egyjátékos küldetések rengeteg érdekes, emellett természetesen valós történelmi információval szolgáljanak.

### **Mennyit fejlődött a mesterséges intelligencia?**

Ahogy korábban említettem, a játék fejlesztése során sokkal inkább a a stratégiai elemekre összpontosítottunk. Ez egyúttal azt jelenti, hogy az MI teljesen új köntösben pompázik majd. A legfőbb változás, hogy a gépi ellenfelek is képesek lesznek különféle formációkban hatásosan har-

lyán lejutni egyik sarokból a másikba (vagyis megtenni a két legtávolabbi pont között távot). Feltehetően ez kellően nagy-nak mondható ☺. Ha már a számoknál tartunk, a legnagyobb pálya 20x30 képernyő nagyságú lesz.

### **Mesélnél kicsit az új grafikus motorról? Melyek a legérdekesebb fejlesztések?**

A játék alatt egy speciálisan megírt 3D-s motor dorombol, amely a 3D-s gyorsítók több lehetőségét is remekül kiaknázza. Ebbe beletartozik többek között a dinamikus fények használata, az átlátszó víz (látható fenékekkel), a hullámok, a tükröképek. A növény- és állatvilág megjelenítésében nem esik majd abba a hibába, mint napjaink 3D-s stratégiái, vagyis nem szembesülünk elmosott textúrájú, esetlen, apró lényekkel





és objektumokkal, ügyetlen animációkkal, és így tovább. Az apróbb egységek is fotorealistikus minőségűek lesznek, eleven és egyenletes animációkkal. Emellett a 3D-s táj további remek újításoknak ad lehetőséget.

#### **Melyik a kedvenc újításod a folytatásban?**

A gazdasági modell alapja nem változik meg az eredeti Cossackshez képest – a katonai vonzata azonban teljes mértékben átalakul. Különös hangsúlyt fektetünk a taktikai háborús formációkra, amelyekben minden egységnek saját hangulata van, és úgynevezett kimerülési paraméterrel rendelkezik, továbbá mindenki tapasztalati pontokat szerezhet. A hangulatot tíz tényező befolyásolja, attól függően például, hogy a csatában előrevézenyelünk valakit támadónak, esetleg védekezőnek állítjuk be stb. A fáradtság egyfajta korlátozó tényező lesz: ha a katonák túl kimerültek egyes parancsok teljesítéséhez, akkor szükség-szerűen pihenniük kell. Ezeknek az újításoknak köszönhetően a játékos megmutathatja saját taktikai és stratégiai adottságait, és valódi parancsoknak érezheti magát. A csaták gyakorlatilag sokkal megfontoltabban vezényelhetők ezáltal.

#### **Melyek a tervezett rendszerkövetelmények? Úgy hiszem, hogy 32000 egység egyidejű kezelése nem minden gépnek egyszerű feladat ☹?**

A tervezett minimális rendszerkövetelmények jelenleg egy 700 MHz-es processzor és egy GeForce 2 kategóriájú kártya szintjére tehető. Természetesen minél jobb géped van, annál jobb lesz a játék minősége is. Ilyen egyszerű ☺.

#### **Úgy gondolom, olvasóink többsége arra kíváncsi, hogy mikor láthatunk belőle animációt, illetőleg mikor kaphatunk egy kipróbálható verziót?**

Teljesen megértjük a rajongókat, de sajnos egyelőre nem tudok pontos dátumot mondani, a bürokrácia miatt. Ez senkinek sem róható fel, egyszerűen a dolgok így működnek. Azért annyit elárulhatok, hogy az első animációt még ezen a nyáron szabadon engedjük.

Ahogy mondani szokás: a türelem rózsát terem ☺.

Most már Ti is láthatjátok, valóban nagyon szépen fejlődik sokak kedvencének folytatása. A teljes interjút honlapunkon olvashatjátok el ([www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)).  
**ZeroCool**







GAIA BÁJA

# AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

**Hiszek, igen, még mindig hiszek a krikett és a bővítés Szentségében. Az Age sorozat megújulásaként tisztelt és futtatott Age of Mythology nem kerülgeti tovább titáni sorsát. De lássuk: elég az új mítosz az új mítoszhoz?**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Ensemble Studios

■ **KIADÓ**  
Microsoft

■ **WEBOLDAL**  
www.ensemblestudios.com

■ **MEGJELENÉS**  
2003. tél

## GYORSLINK

312

**H**a tűzre vetjük, elég – csak benzin, gyufa, és már indulok is. Az Ensemble Studios 2002-es RTS szerzeményéről már megjelenése pillanatában illatolt, hogy frissítésre alkalmas adathalmaz. Noha az eredeti népcsoportok kulturális örökségének ütköztetése ma is kellemes élményt jelent, az Ensemble komoly változtatásokkal rukkolt ki *Titans* című bővítménye kapcsán. A titánokat imádó atlantisziak révén a rajongó nem pusztán új mítoszra tehet szert, hanem a friss lehetőségek nyomában finomhangolt rendszer a játék egészére nézve is újszerű szisztémát sejtet – ily módon sokkal inkább beszélhetünk frissítésről, mint kötelező jelleggel ütemezett kiegészítésről. Az alkotók nem véletlenül nyalábolnak Atlantisz mítoszjáért: a történelmi szempontból hitelesített beszámolók hiányában olyan legenda s dimenzió ez, amely egészen rugalmas lehetőségeket ad mind a tervezők, mind a kódbűvölők kezébe. Atlantisz meseje (?) ráadásásképp remek módon alkal-

mazkodik az eredeti játékban felépített kampányszerkezethez, így tucatnyi görög paraszt mellett az első részben felvirágoztatott birodalom további sorsa is feltárul.

## ATLANTISZ-ÚTIKALAUZ STOPPÓSOKNAK

Az atlantiszi nyersanyaggyűjtő előállítás költsége csaknem háromszorosa más népcsoportok hasonló egységeinek. Ám e riasztó követelmény fejében jóval gyorsabb ütemben gyűjti a tápot, sőt a megszerzett javak visszaszállításával sem kell bibelődnie. Így Atlantisz kapcsán sem szállítmányozás, sem raktárépületek nincsenek, – az Ensemble várható irányvonala szerint az új frakció háromszoros hatékonysággal képes dolgozni. Valójában időegység alatt temérdek nyersanyagot halmozhatunk fel, s mindezt kevésbé összetett mikromenedzsmenttel. Az atlantisziak merő lényege ebben áll – vetődik fel a képzet, mely megerősítést nyer az atlantiszi felderítőegység, az Oracle – Jós – ígéretében. Más

népcsoportok fiatalos lendületű felderítőivel szemben a Jós roppant lomha szerzet – ám ha sikerrel imádkozzuk őt a kedvünkre való pozícióba, majd ott „üzembe helyezzük”, képernyőnyi távolságokat lát be. Ráségíték: felfedvén ezáltal a még kiaknázatlan lövőhelyeket, ráadásul roppant jó eséllyel előzvéen meg a konkurens felderítőket, lévén hogy minden irányba lát. Mindez roppant komoly jellemző – nem véletlen, hogy a Jós nem rendelkezik offenzív képességekkel, hanem amint felfedezik, voltaképpen búcsút is inthetünk neki, hacsak nem gondoskodtunk hatékonyan a védelméről. Az atlantisziak kegy-bankja a következőképp módosul: minden egyes újonnan elfoglalt avagy felemelt városközpont után kegyben részesülnek, amelyet aztán – hasonlóan a többi népcsoporthoz – mítikus lényekbe és/vagy isteni kinyilatkoztatásokba investálhatnak. E ponton már érthetővé válnak a gyors nyersanyaggyűjtés, valamint a többi frakcióhoz képest hallatlan iram mértjei – Atlantisz népének egyetlen



## ÉRTÉKELÉS

- finomhangolt rendszer
- Hulk kimarad :)

alternatívája a terjeszkedés lesz. A kezdetektől fogva rendelkezésükre állnak vízi egységek is – megint csak tovább gyorsítván a területfoglalást. Bónusz is üti markukat e szempontból: már az első periódusban – azaz még egy korszakkal a rivális népcsoportok előtt – képesek városközpontok felemelésére. Más frakciók lakhatásra alkalmas, 10-es populációértékű létesítményeivel szemben Atlantisz földjén – uhm, ez képzavar? – 20-as populációérték jellemezte földbirtokokat – nna, képzavar – emelhetünk. A játék alapszabályai szerint itt már világos, hogy maximálisan öt birtok szükségese a telített populációlimit életéséhez – mint ahogy az is belátható, hogy egy-egy birtok megsemmisülését roppant nehezen tolerálja az atlantisi gazdaság. Ezért infrastrukturális szempontok szerint rendkívül gyors, egyszersmind rop-

## A TITÁNOKRÓL

A titánok valójában az olümposzi istenek első nemzedéke. Kronosz, minden titánok „leg(kr)gonoszabbika” az idők hajnalán úgy dönt, trónfosztást követ el szülei – Gaia Földanya és Uránusz – ellen, s átveszi az irányítást. Puccskísérletét siker koronázza, sőt rémuralmát csak eonok – istenének – múltán sikerül megtörni. A bátor visszafosztó neve Zeusz, ki egy füst alatt Kronosz fia is – most akkor el lehet képzelni, milyen derűs hangulatban tér vissza Kronosz a készülő frissítésben. Erejét az új népcsoport, nevezetesen az atlantisiak feltétlen imádatából nyervén döngeti majd a vidéket – ám ettől függetlenül is ötletes, meglepetésekben bővelkedő kampányszerkezetet várok tőle. Meglepetésekben márpedig nem lesz hiány. A játékegyensúly megővése, egyszer-

össze képtelen száját, végleges bizonyágot szolgáltatasson egyértelmű fizikai főlényéről – legalábbis én így képzelem. Előállítási költségeik kapcsán e roppant lények egyébként hasonlóképpen működnek, mint az eredeti rész csodái – így a titánok képében voltaképpen csapásmérésre alkalmas mobil csodákat köszönhetünk, mégpedig így: „Tsókolom, mi vissza is fordulhatunk...”

## MÓDOSÍTÁSOK

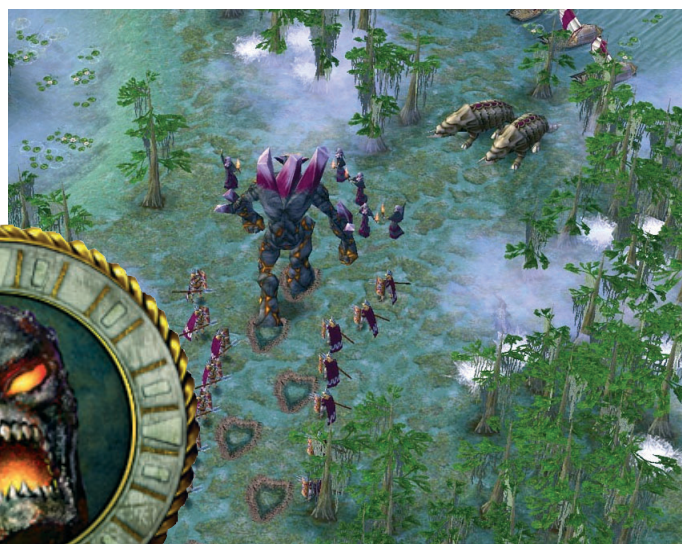
Az Ensemble felfigyelt arra, hogy játékosai nem fektetnek komolyabb hangsúlyt a mitikus lények bevetésére, s ennek okát vélhetően/remélhetően e lények túlzott halandóságában látják. Helyesen. Mitikus lények ide vagy oda, az eredeti epizód egy-két tapasztaltabb hőse megrendítő erejű csapásokat mért a legnagyobb műgonddal felépített lényeregletre is – tekintettel egyrészt a szoros populációlimitből adódó – valljuk meg, méltatlan – korlátokra, másrészt a hősök alapvető profiljára: mely szerint sebzésértékeik duplázódnak mitikus lények ellenében. Az Ensemble elegáns módosításokkal rukkol elő: minden egyes korszakváltás alkalmával bónusz mitikus lény(ek) üti(k) a játékos markát, a lény mivolta sejtetően a pillanatnyilag imádott isten kilététől függ. Pluszfigyelmesség: amennyiben az imádott isten több mitikus lényvel is rendelkezik, mindet megkapjuk. Ez már önmagában sem kevés, viszont nem is sok – így a mitikus teremtmények HP- és támadóértékei egyaránt előnyünkre módosulnak, előállítási költségeik is mérséklődnek, sőt szó van a hősök mitikus lények elleni sebzésértékeinek „másfélszerezéséről” is. Jó esélye van tehát annak, hogy az ötletes teremtmények is dominánsabb szerephez jussanak a frissítés során.

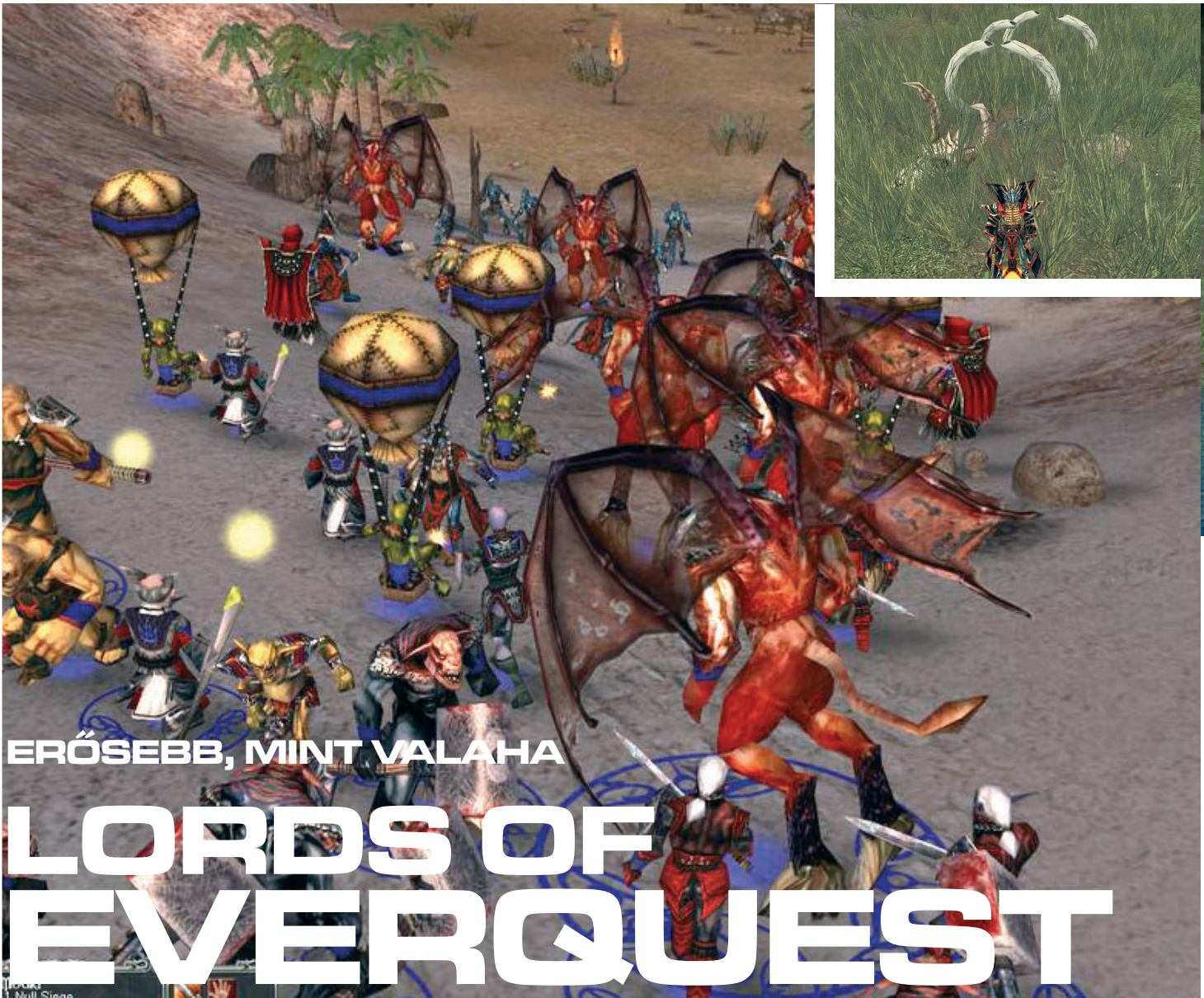
By GyZ

## „A titáni egyenlet világos: megállítani – semmi sem tudja őket. Leszámítva persze a kékhalált, az áramszünetet, esetleg egy konkurens titánt.”

pant sebezhető modell ez. Újítás, hogy bizonyos isteni képességeket háromszor, sőt négyszer is használatba vehetnek az atlantisiak – ennek, valamint az új képességek természetének függvényében minden, már létrehozott isteni képesség felülvizsgálat tárgyát képezi, s ahol szükségét érzik, ott módosítanak is a készítőik. Remek példa erre az Eclipse nevű odahatás, amely ezúttal még tovább gyorsítja mitikus lényeink menettempóját, egyúttal gyakran teszi lehetővé különleges képességeik kamatoztatását. Ellenséges egységeket gyors egymásutánban kővé deresztő medúza? Nem akadály többé – nézd, ha mered! Addig pedig a titánokról.

smind a színesség érdekében egyaránt csúsztat az Ensemble – ám bocsánatos bűn ez, ha ennek fejében mind a négy népcsoport egy-egy titánnal gazdagodik. A titáni egyenlet világos: megállítani – semmi sem tudja őket. Leszámítva persze a kékhalált, az áramszünetet, esetleg egy konkurens titánt... A gigászok lebírása valóban lehetetlenség számba megy szövetséges titán segítségével nélkül: e monumentális lények valóságos HP- és pusztító-bajnokok. Természetesen minden frakció mellé szuverén titán dívik: a görög titán lábában fürdőző, masszív kőmarkával irdatlan szájába passzírozza a vacak kis hősöket, hogy nyamvadt testük felett zárván





ERŐSEBB, MINT VALAHA

# LORDS OF EVERQUEST

– Né' má', Joe, ez a Warcraft III egész jól sikerült! A kiadója egy kamionnyi zöldhasút zsebelt be. Nem kéne nekünk is ráállni erre az RTS-témára? ...  
– De! (lehallgatott beszélgetés a Sony Online főhadiszállásáról)

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Rapid Eye Interactive
- **KIADÓ**  
Ubi Soft
- **WEBOLDAL**  
<http://lordsofeverquest.station.sony.com>
- **MEGJENÉS**  
2003 vége

## GYORSLINK

274

**A**zért a helyzet nem ennyire szörnyű (vagy igen ©?) – az mindenestre tagadhatatlan, hogy felfedezhető „némi” párhuzam a Blizzard hősza és a készülőfélben lévő *Lords of EverQuest* között. Igaz, egy általános témát (fantasy környezetben játszódó RTS) senki sem sajátíthat ki, így bárkinek szíve-joga megmérettetnie magát. Vagy bejön a húzás, és örvendeznek, vagy könnyűnek találják a termék, és gyorsan megdöglend.

## HÁTSZÉLLEL

Hogy melyik verziót játssza el a Lords, az majd kiderül az év végére prognosztizált megjelenésekor. Az erős háttér azonban már most garantált. A sztorit az online játékosok által jól ismert EverQuest-világ szolgáltatja. Értelemszerűen az MMORPG-ben szereplő fajok, varázslatok, tárgyak felbukkannak a Lords küldetéseiben. Ez önmagában elegendő alapnak tűnik ahhoz, hogy jelentős számú rajongó ruccanjon át az

egyik virtuális valóságból a másikba. A játékok eseményei még az ősrög, vérprofi kalandorok (lásd még: Gyu bácsi) számára is újdonságként hatnak, hiszen olyan korba helyezték a történetet, ahol még egyetlen vándor sem kóborolhatott eddig. Ha minden igaz, kábé tízezer évet tekintek az idő kerekén; ráadásul visszafelé! Az EQ-világ kialakulásának hajnalán járunk. Istenek csatáznak istennel, szóval a parti nem kis tétetben zajlik. Pontosabban zajlott. Az ogrék, orkok, óriások istene csúnyán elbukta a játszmát, ráadásul az ellenfelek kontráztak is, így Rallos Zeknek (így hívják a bukott népzvezért) ki kell ürítenie a zsebeit. Mivel ott semmit nem talál, kénytelen rajongói táborát beáldozni. A többi isten elégedetten nyugtázza, hogy Zek ez idáig félelmetesen erős, intelligens teremtményei egy éles elméjű varangyos béka szellemi nivójára süllyednek. Szegény orkot még az ág is húzza alapon ráadásul egy halhatatlanságot biztosító ereklyéjük is eltű-

nik a nagy kavardásban. Na, ez olyasmi, ami mások érdeklődését is felkelti, így végre kezdődhet az össznépi pankráció! A látszólag sablonos háttértörténetben azért van némi logika, legalábbis, ami a dátum kiválasztását illeti. Az elveszett kornak (lost age) titulált időszak bizonyára minden EQ-fanatikus számára érdekes „kutatási terület” – ugyanakkor a kívülrőlőknek sem kell megijedni: nincs szükség MMORPG-s előéletre, mivel az események korábban játszódtnak, mint az online játék jelene.

## SZÉPSÉGES RONDASÁGOK

De hiábavaló lenne minden alapozás, ha egyéb fontos területeken – mint amilyen például a látvány – a készülő stratégia nem „ígérne rá” vetélytársára. Nekünk viszont bizonyíték kell, nem ígélet (másodállásban Öreg Fűszer ügynök lettem ©)! Szerencsére itt van ez a rengeteg kép, ezeket mustrálgatva mindenki eldöntheti, ki a szebb legény a gáton. A varázslatokat,



illetőleg az egyes lények kidolgozottságát érdemes alaposabban megnézni. Szvsz, ezt a csatát a Sony kicsi gyermeke nyerte. Méghozzá meglepő könnyedséggel. Sajnos demóhoz még nem jutottunk hozzá, de a – szerencsés – külföldi kollégák beszámolója alapján arra lehet következtetni, hogy nemcsak az állóképek, hanem az animációk is ott vannak a szeren. Most következik a legkritikusabb rész: maga a játérendszer. Nemcsak a „Ki mit tud?” egykori zsűrije, de a fejlesztők is nehéz helyzetben voltak, amikor kítűzték a célt: minden konkurensnél pergőbb, könnyebben kezelhető, élvezetesebb játékot kell készíteni. (Aki valamilyen érthetetlen okból lemaradtak volna a GameStarban megjelent Warcraft III-

mozgását lassítja; van, aki a saját katonái képességeit turbózza; és van olyan barátságos arc is, aki folyamatos életerőszívással dobja fel szürke hétköznapjait.

A lordok további előnye, hogy 30. szintig fejlődhetnek, ellentétben a pórnép „szegényes” 20 szintjével. Ebből természetesen már mindenki számára világos, hogy nemcsak a kiemelten fontos karakterek, hanem az összes résztvevő szorgosan gyűjtögetheti a tapasztalati pontokat. Ez azért sem lebecsülendő, mert a már néhány szintet lépett beosztottjainkat lovaggá üthetjük. „Mezítlábás” bajtársával összemérve egy lovas sokkal erősebb, életképebb. Mi több, a lordokhoz hasonló különleges aurát is kap, annak számtalan előnyével. Végezetül ők is ostromolhatják a 30. szintet.

## „...ogrék, trollok, goblinok is besegítenek a kellően gonosz és megátalkodott terv véghezviteléhez”

bemutatóról, azoknak súgnám most meg, hogy pontosan ezek az ismérvek tették annyira kiemelkedővé a Blizzard termékét.) Habár a megjelenés még messze, mindenesetre az már most látszik: igyekezetből nem volt hiány. A Lords of EverQuestben három játszható érdekcsoport lesz. Nem véletlen a szóhasználat. Például az elsőként nyilvánosságra hozott társulat (Shadowrealm) fél tucat gonosz faj szövetségéből verbuválódik. A prímet a sötét elfek viszik, de ogrek, trollok, goblinok is besegítenek a kellően gonosz és megátalkodott terv véghezviteléhez.

### LORDOK HÁZA

Bármelyik csoportot válasszuk is, újabb dilemmával kerülünk szembe. Öt szimpatikus jelentkező közül kell kipécéznünk egyet, akit ügyvezető igazgatói állással kínálunk meg az elkövetkező kampány időtartamára. Minden lord (így hívja a program ezeket a csúcragadozókat) különleges képességek birtokosa, amelyeket szintlépések segítségével teljesíthetünk ki. Van, aki az ellenséges erők

Ennyi földi jónak viszont ára is van. Lovag pajtás további szintlépései ugyanis a szimpla egységeknél jóval több tapasztalati pontot igényelnek. Magyarán meg kell majd találni az egészséges egyensúlyt az „eccerű”, ám gyorsan fejlődő, és a speciális, de megfontolva haladó katonák között.

### FÉLAUTOMATA HORDA

A játszhatóság szempontjából kiemelten fontos az úgynevezett „okos alakzat” (smart formation). Ennek az új lehetőségnek köszönhetően alattalóink akkor is kvázi normális hadrendben harcolnak, ha mi éppen erőforrásaink menedzselésével szöszmötölünk. Az MI küzdőstílusuknak megfelelően rendezzi el egy területen lévő egységeinket. Tehát ogrek előre, ijások hátrébb, mágusok még hátrébb. Csak aztán nehogy jöjjön egy deszantalakulat a túloldalról! Hehe... gonoszságom határtalan. A szerepjátékizt erősíti a pályákon elszórt több ezer tárgy, amelyeket nem csak főzéreink kezébe/mancsába nyomhatunk, hiszen bármelyik katonánkat megörven-

Jó társaságban...

## ...REPÜLNEK A FEJEK

A Lords of EverQuest egyik fő erőssége a nagy létszámú csatákban rejlik. Reméljük, a képek Titeket is meggyőznek arról, milyen jó buli lesz egy-egy tömegverekedés. Arra azért jó lesz ügyelni, hogy ne keverjük össze, melyik rondaság van velünk, és melyikre kell rothadás varázslatot ráolvasni.



### ÉRTÉKELÉS

- fejlődő egységek
- kalandjáték-elemek
- gyönyörű grafika
- esetlegesen elb... (altáztott) harc-rendszer
- gyenge sztori

deztethetjük egy varázskarddal, tűztől védő karpereccel, esetleg egy nem kevésbé hasznos testékszerrel.

De ami igazán öröndetes, az az, hogy ólordsága mellett legkeményebb harcos-társait is továbbvisszük a következő pályára. Ugye nem kell mondanom, ez mennyivel növeli a játékelményt? Rögtön másként tervezzük stratégiánkat, ha a következő szinten is igénybe szeretnénk venni ósmágusunk szolgáltatásait.

Apróság, mégis az egyik személyes kedvencem az óriásgyíkon lovagló sötét elf katona. Most nem arra gondolok, hogy mennyire brutálisan feszítenek ők ketten a képeken, hanem arra a szomorú esetre, amikor a hidegvérű paripa – külső segítség hatására – elpatkol. Ekkor a lovas lehuppan a nyeregből, és két lábón folytatja a küzdelmet. Nos igen, az ilyen finomságok képesek napokra a képernyő elé láncolni a „szerencsétlen” játékosokat.

### INGYÉR VAN!

Ha pedig már kivégeztük az összes egyjátékos küldetést, akkor irány a net, ahol a Sony – halk dobpergés... – ingyenes (!) szervert biztosít az önfelelt henteleshez. Azért is ígérkezik jó mókának a multi, mert a kampányok során előforduló összes fontosabb NPC játszhatóvá válik. Arról nem beszélve, hogy egységeink száma nincs korlátozva, így RTS-viszonylatban gigantikus, több száz fős összecsapások is vívhatók.

Feltéve, hogy nagyjából minden várakozásunk beigazolóódik a Lords of EverQuesttel kapcsolatban, december táján csúnya verés van kilátásban. Hm... nincs is szebb annál, mint amikor az eminenst oktatják ki ☺.

**-csonti-**



„MINDEN, MI A TIÉD, AZ ENYÉM  
LESZ HAMAR...”

# THIEF 3

Jó ideje ígéretetik már minden lopakodós játékok ősatyjának legújabb epizódját, ám néhány papírra skiccelt vázlaton kívül nagyon sokáig nem láttunk belőle semmit, s infó is csak annyi volt róla, hogy lesz (és hogy szép lesz, meg jó lesz). Az Eidos azonban most végre megnyitotta csakráit, hogy a legújabb híreket tápláló nektárként árássa ki a világra – az információéhes thiefisták legnagyobb örömére!

A sorozat első két része zseniális volt, ehhez kétség nem fér (részletekért lásd *keretes írást*), a fejlesztést végző Looking Glass Studios romjaiból újjászületett Ion Storm Austin azonban nincs könnyű helyzetben, amikor a harmadik rész elkészítéséről van szó. Bár az eredeti csapat nagy részét sikerült „átmenteni” az új cégbe, sőt a nagyvezír személye sem változott (a munkálatokat még mindig a *System Shockot*, a *Deus Exet*, valamint a *Thief* első két részét jegyző fejlesztőzseni, Warren Spector irányítja), mégis, időközben hatalmasat fejlődött a játékipar, nem kevésbé nőttek az elvárások, ráadásul erős konkurensok jelentek meg a lopakodós játékok frontján (élükön a lélegzetelállító *Splinter Cell*-lel). Szerencsére azonban a tolvajok királyát mindezek ellenére sem kell féltetni: Garrett év végére tervezett visszatérése olyannyira lehengerlőnek ígérkezik, hogy minden bizonnyal egyaránt félresöpör majd NSA-ügynököt, kopasz bérgyilkost és minden egyéb besurranó, balhész alakot.

## GŐZGÉP ÉS ATOMMÁGIA

Az előző *Thief*-epizódok nagyszerű játékmenete, briliáns sztorija és abszolúte magával ragadó darkos hangulata feledtette a játék hibáit. Mindazonáltal még a legnagyobb rajongók is belátták, hogy a grafikus motor már színre lépésekor sem állt helyzete magaslatán, a második részre pedig – ahogy egyre jelentek meg a *Quake 2*- és *Unreal*-motoros FPS-ek – tökéletesen elavulttá vált. A sok visszajelzés szerencsére elég volt ahhoz, hogy Spector csapata a harmadik részre feladja a saját fejlesztésű engine toldozását-foldozását, és teljesen új alapokra – az Epic népszerű *Unreal Warfare*- megoldására – bízta a grafikai megjelenítést. A licenccel egyrészt rengeteg időt megspóroltak, másrészt a kész alapanyagot úgy formálhatták tovább, ahogy arra a játékmenet különlegességei miatt szükség volt. A *Thief 3*-ban például a fény-árnyék effektnek érthető okokból sokkal nagyobb szerep jut annál, mint hogy egyszerűen jól néznek ki, és élethűvé varázsolják a pályákat. Egész küldetések sikere áll





Interjú Randy Smith-szel, a Thief 3 projektvezetőjével

## INFÓK A TŰZ KÖZELÉBŐL!

**GS:** Hogyan jelennek majd meg a nehézségi szintek a játékban?

**R. S.:** Többfajta nehézségi szint található a játékban, csakúgy, mint az előző részekben. Választhatod az előre beállított feltételeket is, de dönthetsz úgy is, hogy saját magad szabod meg a küldetés sikeres teljesítéséhez.

**GS:** Végig lehet játszani a játékot úgy, hogy senkit nem kell hiedre tennünk?

**R. S.:** A Thief 3-ban minden rajtad áll, mi minden döntésed kivitelezéséhez megteremtjük a lehetőségeket. Ha senkit nem akarsz megölni, az is megoldható, bár közel sem a legegyszerűbb feladat!

**GS:** Mennyiben változik a játék designja az előző részekhez képest?

**R. S.:** Nagyon fontos szempont volt számunkra, hogy hiteles, a hagyományokhoz hű folytatást készítsünk.

A Thief 3 még történetileg is illeszkedik az elődökhöz!

**GS:** A karakterek kézzel animáltak, vagy motion capture alapján mozognak?

**R. S.:** Vegyesen alkalmaztuk a két technológiát: minden esetben azt használjuk, amelyik a legjobban illik az adott helyzethez.

**GS:** Hogyan működik majd a falmászás?

**R. S.:** Erről egyelőre még nem beszélhetek, de biztosíthatok mindenkit arról, hogy nagyon nagy móka és hatalmas feeling lesz ☺!

vagy bukik azon, hogy hová és hogyan vetülnek árnyékok, azokat észreveszik-e az örök, vagy hogy képesek vagyunk-e mozdatlanul egybeolvadni a sötéttséggel, ha épp arra kerül sor. Éppen ezért fejlesztették tovább minden másnál nagyobb odafigyeléssel a motornak ezt a részét az Ion Storm-os srácok.

juk, hanem kontrolláljuk is – úgy alakítjuk, ahogy azt nemes célunk megkívánja. Vizes nyílveszőink segítségével már az előző részekben is elolthattunk fáklyákat, a harmadik epizódban azonban már szinten minden szinten kezünkben az irányítás: bezárhatjuk a kazánjátót, dobozt tehetünk az asztali lámpa elé, vagy szekrényt tolha-

mulatos: a beszéd közbeni ajakmozgást a motor valós időben szinkronizálja az elhangzott szöveggel, ráadásul az érzelmek is kifogástalanul tükröződnek a szereplőkön, legyen szó aggodalmas homlokráncolásról vagy épp eternikus közöny kifejezéséről. Így, amikor Garrett-tel a tetőkön szökdécselve elcsípünk majd egy-egy örök közötti párbeszédet, maximálisan élethű strázsákat láthatunk a kapuk előtt posztolni. Élethűségük a halálukig kíséri majd őket, hiszen ha valamiért a lenyílásuk mellett döntenénk, a kötelező ragdollfizikának köszönhetően úgy esnek majd össze, hogy öröm lesz nézni.

Ha már a fizikai motornál tartunk: a Thief 1 volt – már csak jellegénél fogva is – az első olyan játék, amely realisztikusan modellezte a hang terjedését. Ez azt jelenti, hogy a program figyelte a hangforrás helyzetét, számolta a terjedés útjába kerülő akadályok módosító hatásait, és így biztosította azt, hogy egy kiáltás csak ahhoz a személyhez jusson el, aki a való életben is meghallotta volna, mert teszem azt egy nem túl

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Ion Storm Austin

■ **KIADÓ**  
Eidos

■ **WEBOLDAL**  
[www.thief3.com](http://www.thief3.com)

■ **MEGJELENÉS**  
2003. november 28.

## GYORSLINK

304

## „Az Úr (Warren Spector) az Őr kezébe adá a fáklyát, aki azt hordozá is”

Az eredmény pedig bámulatos. Minden tárgy külön-külön árnyékot vet minden, a közelében lévő fényforrás hatására. Még hozzá borotvaéles, a környezetének megfelelően teljesen reálisan viselkedő árnyékokat, amelyek valóságosan torzulnak a falon, görbülnek a hajlított felületeken, és nyúlnak meg a padlón, ha épp olyan szögéből érkezik a megvilágítás az adott vető tárgyra.

Mestertolvajként természetesen a fényt és árnyékot nemcsak használjuk/kihasznál-

tunk az ablakokhoz, hogy a beszűrődő holdvilág (!) halott-kékes fényét is száműzzük a szobából.

Bár a fejlesztés jelen fázisában a pályák még nem tündökölnék végső pompájukban (elég gyakran ütközhetünk kissé elnagyolt, alacsony poligonszámúnak tetsző épületrészekbe és pályaelemekbe), a karakterek kimunkáltsága már most is önmagáért beszél. A textúrák gazdagon részletezettek, és tökéletesen autentikusan hatnak, de az arcok kidolgozottsága is bá-





zegzugos, szabad légtérű folyosón sétálgatt az esettől 50 méterre, és nem egy 15 centi vastag tölgyfaajtó vagy egy másfél méteres kőfal másik oldalán álldogált, a tetthelytől 2 méterre. Na most a fejlesztők szerint ez a rendszer nem működött tökéletesen az előző részekben (így visszagondolva nekem semmi bajom nem volt vele), így nem kis számú erőforrás mozgósítása árán ezt is felturbózták, és olyannyira realiztikussá varázsolták, amennyire csak lehetett.

#### GONDOLATAINK SÖTÉT BÖRTÖNÉBEN

A Thief mesterséges intelligenciája minden tekintetben meghaladta saját korát: az első rész megjelenésekor elkerekedett szemekkel meredtünk a monitorra, amikor az örök, meghallván neszezésünket, a zaj irányába mordulva tétova mozdulatokkal elkezdtek felderíteni a terepet, majd, amennyiben csendben maradtunk, saját kétségüket elhessegetve tértek vissza posztjukra. Számos impresszív cselekedetre voltak hajlamosak még (például elrohantak segítségért, ha rosszul állt a szénájuk), ám akadt néhány idegesítő momentum is a viselkedésükben. A legzavaróbb talán az volt, hogy néhány környezeti változóra kevésbé vagy egyáltalán nem reagáltak: vízes nyílveszőnkkal minden további nélkül kilóhettük példának okáért az ör válla fölött lobogó fáklyát úgy, hogy a strázsa a legnagyobb lelki békével folytatta tovább a füttyörészést, mintha mi sem történt volna. Ennek a hanyag hozzáállásnak azonban egyszer s mindenkorra búcsút mondhatunk!

A Thief 3 őrei meghallják lépteinket, meglátják árnyékunkat, és észreveszik, ha kialszik egy fáklya. Sőt! Felfedezik a vérvomokat, feltűnik nekik, ha nyitva van egy ajtó, amelyik az előbb még zárva volt, továbbá az sem kerüli el a figyelmüket, ha néhány tárgy, netán bútor elmozdul egy szobában (így tologassunk szekrényt az ablak elé!), arról nem is beszélve, ha egy értékes műtárgy hiányzik a helyéről! És ez még mindig nem minden! Ha beütött a krach, észrevettek bennünket, riadóztattak, és épp a hollétünket próbálják felderíteni, az örök minden eddiginél intelligensebben és agresszívebben szaglász-nak majd utánunk. Ha például benyítnak egy szobába, és az ajtóból mindent belátnak az asztal mögötti rész kivételével, akkor odamennek, lecsékkelik a kérdéses területet, és csak ezt követően nyilvánítják a szobát üresnek. Az MI ilyen szintű kiokosításával pedig a fejlesztők nemcsak egyszerűen kihívást jelentő, a humán szellemhez méltó gépi gondolkodást kreáltak, hanem a játékmenetet is gyökeresen megváltoztatták – szándékosan.

Képzeljük csak el ugyanis, hogy mennyire kellemetlen is az, ha az említett asztal mögött épp mi görnyedünk kidülledt szemekkel (...mert, mit csinálunk ott??? – ender!) Bizony, gyorsan el kell döntenünk, hogy megpróbálunk halk, de határozott léptekkel folyamatosan oldalazva mindvégig az őrhöz képest ellenkező oldalon maradni, esetleg bevállaljuk a nyílt konfrontálódást, vagy hirtelen kivitelezünk valami ügyes trükköt a hátizsákunkban lévő mives szerszámok (flashbomb,

zajkeltő nyílvesző stb. – már ha van nálunk ilyesmi) valamelyikének felhasználásával. Magyarán: a zseniális MI-nek köszönhetően a játékos sorra kiszámíthatatlan, váratlan helyzetekbe kerül majd, ahol az ösztönök, a gyors helyzetfelismerő készség, valamint az improvizáció dominál. Adott helyen pillanatok alatt kell majd kiagyalnod a helyesnek tetsző megoldást, és nem lesz elég csupán járőrútvonalakat memorizálni, és adott időben keresztezni azokat a siker érdekében, mint bármely más, eddigi próbálkozásban (beleértve a Thief első két részét is). Ezt a vonulatot erősíti az az apróság is, hogy az Úr (Warren Spector) az Ör kezébe adá a fáklyát, aki azt hordozza is. Szintén nem kell ecsetelnem, milyen érzés egy sötét sarokban – egyelőre még – láthatatlanul kuksolni, miközben egy fáklyás ór közelít felénk... Nyam-nyam, már alig várom!

#### GADGET GARRETT

Arra már az első két részben sem lehetett panaszunk, hogy Garrett mester nem volt rendszeresen ellátva különböző tolvajszerszámokkal, fegyverekkel és potionokkal, mert el volt. A helyzet a harmadik részben pedig csak fokozódik! Igaz, hogy az új kutyuk zömének mibenlétét egyelőre jótékony homály fedi, ám néhány meglétéről már sikerült bizonyosságot szereznünk, így ezekről most fellebbentjük a fátylat. Biztos például, hogy rövidkardja mellett kedvenc tolvajunk mostantól tőrrel is operál. Szemtől szembeni használat során ez természetesen nem oly hatékony, mint nagyobb méretű társa, ám ha nem akarunk vesződni a kábítással, segítségével mostantól hátulról is hidegre tehetjük az NPC-ket (4x-es backstab rulez!), nem úgy, mint az első két részben, ahol a rövidkard max arra volt jó, hogy lapjával vállon veregessük az öröket, így jelezvén, hogy vívni szeretnénk velük (pedig nem is).



## A Sztori

## „CSAK SAJÁT FELELŐSSÉGEDRE OLVASD!”

Nem sokkal a *Thief 2* befejezése után járunk, amikor a Keeperek jövődómónói szörnyű jóslatot adnak a Sötét Kor eljövételéről. A káoszt és pusztulást csak a Város legrégebbi, szigorúan őrzött és elrejtett relikviáinak felhasználásával tudják megakadályozni – ezek összegyűjtéséhez pedig a mi segítségünket kérik. Nekivágunk hát, ám a kastélyok, katedrálisok és múzeumok forgatagában felbresztünk egy Ősi Gonoszt, amely tán még a Sötét Kor eljövételénél is nagyobb veszéllyel fenyegeti a világot. Mindennek a tetejébe a Keeperek megjövendölik a szervezet elárulását, s a gyanú természetesen az egyetlen „külsős” munkatársra – azaz ránk – terelődik. Így a Sötét Kor és az Ősi Gonosz árnyékával, illetve Keeper bérgyilkosokkal a nyakunkban ismét szövetséges nélkül maradunk, és ránk hárul, hogy kibogozzuk a – természetesen – egymásba folyó szálakat. Hiszen a *Thief* első része óta tudjuk: véletlenek márpedig nincsenek...



A másik újítás a zárnyitás terén köszönt be. Új szerszámainkkal amolyan játék a játékban rendszer szerint nekünk kell majd real-time kikísérleteznünk a zárnyelv kipöckölésének módját – valahogy úgy, mint ahogy azt a *Splinter Cellben* láhattuk. A sebesség csak rajtunk áll, ám arra illik felkészülni, hogy a bonyolultabb lakatok több zárnyelvel is

mint az ór közeledésének vélt sebessége alapján eldöntsd: kockáztatsz, vagy rejték hely után nézel? (Szerencsére zárnyitás közben az egér segítségével ugyanúgy körbenézhetünk, mint rendszeren, így teljesen képen lehetünk, mi történik körülöttünk!) Az utolsó ismert, ám kétségkívül legérdekesebb újítás a falmászás bevezetése lesz.

## „Szekrényt tolhatunk az ablakokhoz, hogy a beszűrődő holdvilág (!) halott-kékes fényt is száműzzük a szobából”

rendelkeznek, tetemesen meghosszabbítva így a kinyitásukhoz szükséges időt. A legszembetűnőbb azonban az egészben az, hogy amíg a zárral kibélelődsz, nem fagy meg körülötted a világ, nem áll le az idő: bármikor meghallhatsz egy közeledő ór lépteinek zaját (ha nincs szerencséd, pont az utolsó zárnyelv piszkálása közben) – ilyenkor ismét csak rajtad áll, hogy a becsült hátra lévő idő, vala-

Garrett ezen képességéről túl sokat még nem árultak el a fejlesztők, ám annyi már így is biztos, hogy ez a momentum a feladatmegoldásra vonatkozó lehetőségeinek számát szinte a végtelenségig kibővíti...

### ZSVÁNYBECSÜLET

A harmadik rész tehát minden téren erősít, s nem is akárhogyan! Imádtuk az elő-

## Thief 1-2

## STÍLUS SZÜLETIK

1998 előtt minden FPS a henteletről szólt. A *Thief* első része azonban tökéletesen új alapokra helyezte a műfajt: a gyilkol helyett a türelem és a taktika került előtérbe. Ehhez járult hozzá a zseniális történet és a félelmetes hangulat. Sajnos a második rész – amellyel, hogy önmagában nagyon jó játék volt – az új pályákon kívül szinte semmit nem tett hozzá az elsőhöz, ráadásul a sztória sem sikerült annyira ütősre. Mindezek ellenére ugyanúgy hatalmas sikert aratott, mint az első epizód.



## ÉRTÉKELÉS

- fejlett fény-árnyék kezelés, amely a játékmenetre is hatással lesz
- egyedi fizikai motor
- forradalmi MI
- inspiráló sztori
- új tolvajkutyúk
- hmm... Talán ha még a második részben szereplő pályáknál is nagyobbak lennének a terepek

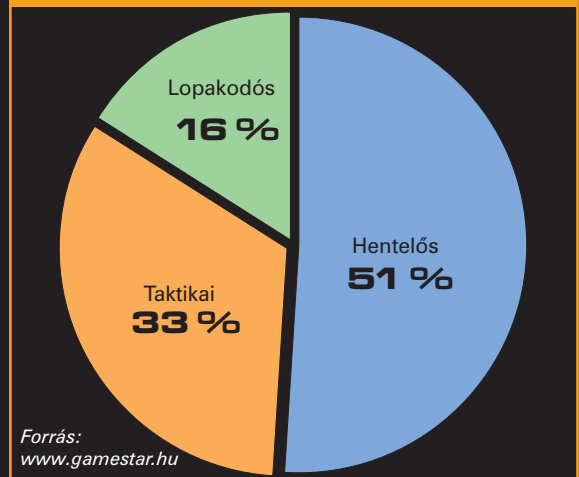
dők abszolút magával ragadó hangulatát, most a legmodernebb technológiákat hadrendbe állítva tért majd vissza a középkori techno-fantasy feeling. Máig emlegetjük az első rész lebilincselő sztóriáját – a harmadik részben ismét központi szerepet szánunk neki (lásd a *keretes anyagot!*). Példamutató volt az előző epizódok játékmenetének nonlineáritása, az, hogy minden küldetést *megoldhattunk* sajátos, egyedi elképzeléseink alapján, és nem egy programozók által felállított egy-szerű „akadálypályát” kellett *végigcsinálnunk* – a játékos kreativitását a harmadik rész pedig még ehhez képest is fényévekkel jobban igénybe veszi, a váratlan helyzeteknek és az ezernyi választható megoldásnak köszönhetően.

Egyelőre minden szívfájdalom nélkül megelőlegezem neki Az Év Játéka címet, bár azt tudni kell, hogy én a többi thieftáshoz hasonlóan kissé elfogultan állok a kérdéshez ☹... (...én is, én is! – ender)

Boe



## MILYEN TÍPUSÚ FPS-EKET CSIPÁZOL?







## LÁZADÓ ÚJSÁGÍRÓK

# BEYOND GOOD & EVIL

Sokan sírtunk már azon, hogy egyre kevesebb az újítás, egyre ritkábbak az egyedülálló játékok, mindent ellepnek a klónok vagy jobb esetben az elődök hibáit kijavító újabb sorozat-részek. Szerencsére azért vannak kivételek, amire remek példa a BG&E is: bár első ránézésre csak egy sima platformjátéknak tűnik, hamar kiderül, hogy ennél sokkal, de sokkal több lakozik benne.

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Ubi Soft
- KIADÓ  
Ubi Soft
- WEBOLDAL  
<http://beyondgoodevil.com/uk/#>
- MEGJELENÉS  
2003. ősz

### ÉRTÉKELÉS

- gyönyörű grafika és átvezető animok
- újszerű játékmene
- a túl sok fajta stílus összeolvastása zavaróvá válik
- csak egy szimpla konzolos átirat lesz

### EXTRÁK

- CD/DVD  
wallpaper animációk

### GYORSLINK

252

Hősünk Jade, aki egy Hyllis elnevezésű bolygó egyik szigetén éldegél, fotóriporter-újságíróként keresve meg napi betevőjét. Azonban – ahogyan ez lenni szokott – a békés idillt megzavarják a rosszarcúak: ezúttal egy nagy halom idegen támad a planétára azzal a szilárd szándékkal, hogy elfoglalják, lakóit pedig leigázzák. Persze Jade azonnal úrsiklóba/tankba pattan, és szembe száll a betolakodókkal... nos, erről szó sincs, ennyire azért nem klisészerű a történet ☺. A planéta védművei eredményesen megakadályozzák az inváziót, de az idegenek továbbra is veszelty jelentenek. Ráadásul egyre megalapozottabbá válik a gyanú a kormánnyal kapcsolatban, többen az idegenek és a felső vezetés összeküvéséről puszognak... Jade végül úgy dönt, hogy kamatoztatja oknyomozó újságírói képességeit, és felgöngyölti az ügyet, majd az igazságot megosztja Hyllis mit sem sejtő lakóival. No persze, ez még mindig nem egy hatalmas háttérsztori, de egy *Rayman*-re hajazó platform-ügyességi játéktól azért annyira nem is rossz!

### FORRADALOM VAN!

Amint azonban a bevezetőben már említettük, a BG&E sokkal többet kíván nyújtani, mint egy egyszerű jump'n'run játék: mivel a készítő már elég nagy rutinra tett szert e stílusban, bátran nyitott más fajták felé is – így például hatalmas külső tereket is bejárhatunk, vagy járműveket is irányításunk alá vonhatunk. Gyakori segítőnk lesz például egy kicsi, de gyors légpárnás hajó, ráadásul azt kis átalakítással jétként is használhatjuk, így a repüléssel sem lesz gondunk. Ez azonban nem minden: mivel Hyllis veszélyes hely, ahol nemcsak az idegenek hordái-

val kell megküzdenünk, hanem különböző, bizzar kinézetű helyi rondaságokkal is, szükségünk lesz más képességekre is. Szerencsére Jade-et sem kell féltetni: jártas a közelharcban, mi több, még mágikus képességekkel is rendelkezik. A varázslatok pedig igen változatosak: míg a kisebb ellenfeleket kifesthetjük valami egyszerű mágiával, addig a nagyobbakat egész képernyőt betöltő robbanással szenderíthetjük jobblétre. Néhány rejtvény megoldása ugyancsak sze-

is kipróbálhatják, hiszen túszkíséréshez hasonló feladatok is lesznek benne ☺. Mindeközben hősünk nem feledkezhet meg eredeti munkájáról sem: ez a ritka és nehezen megközelíthető állatok fotózása, amiért Jade pénzt is kap. Ebből vehetünk aztán gyógyító cuccokat, és bérelhetünk társakat, vagy tuningolhatjuk légpárnás hajó-repülőnket. Szintén jól példázza a játék változatosságát, hogy egyes pályák néhol „átalakíthatóak”: ellenségeinkkel va-

„Mindeközben hősünk nem feledkezhet meg eredeti munkájáról sem: ez a ritka és nehezen megközelíthető állatok fotózása, amiért Jade pénzt is kap.”

repl a repertoárban, illetve néha még az osonási képességeinket is igénybe kell vennünk, ami azért egy árkdjátékban kisebb-fajta szenzációnak számít – hiszen egy *Thief*-ben ez kötelező, és egy *Splinter Cell*-ben sem árt, na de hogy most már egy platformgammában is ☺?

### RAYMAN RPG

Hyllis világában sok mindenkivel összefutunk: bár vigyáznunk kell arra, nehogy besúgókkal kerüljünk össze, fontos szóba állnunk a helyiekkel is – NPC-kkel beszélgetve kapjuk az újabb küldetéseket. (Bár néha az is előfordul, hogy elektronikus úton jutunk megbízáshoz.) Ráadásul társak is csatlakoznak Jade-hez: az egyik ilyen komikus teremtmény egy két lábon járó malac, amely kezdetben még igen sebezhető, de ha megvédjük az alienektől, hasznos segítőnk lesz. Így a játékot már a CS-ezők

ló csetepaténk közben előfordul, hogy kirúgunk egy falat, amely mögött egy új út és a pálya másfajta megoldása rejtőzik. A játékot a PC mellett mindenfajta modern konzolra is fejlesztik, remélhetőleg azért a készítő nem elégszenek meg egy szimpla konzolos átirattal. Akár így lesz, akár nem, a BG&E mindenképpen nagyon látványos prógi lesz: rajzfilmszerű grafikával, nagy, gondosan megtervezett pályákkal és szépen megrajzolt karakterekkel. S ha mindez még nem lenne elég, kellemes átvezető jeleneteket és kisebb animációkat élvezhetünk majd kalandjaink során. Gyönyörű grafikája és sokszínűsége már most kiemeli a hasonló stílusú játékok közül: akiknek tetszett a *Rayman*, azoknak „kötelező olvasmány” lesz a BG&E is. Bár azt hiszem, más stílusok kedvelői is el fognak csábulni a játék változatossága és (Jade) szépsége láttán.

Uhu



## A LENGYEL ASZPIRIN

# PAINKILLER

**A purgatórium tulajdonképpen jó hely. Alulról jön a meleg, felülről meg süt a kellemes isteni fény. De mit keres itt ez a csuhás alak? És miért lóbálja azt a hatalmas bárdot? És miért üvölti artikulálatlan hangon azt, hogy: meghaaaaaalsz???**

**H**a meghalásról van szó, abban van gyakorlata Daniel Garnernek, a Painkiller főhősének. A most debütáló lengyel fejlesztőcsapat FPS-e meglehetősen furcsa környezetben játszódik, én legalábbis kevés olyan játékra emlékszem, ahol a tisztítóút volt a helyszín. Daniel mindenesetre ide kerül egy csúnya autóbaleset után. Ez volna a kisebbik baj, de kedves neje is elhalálozik, aki viszont közvetlen járatlalt repül a mennyországba – nyilván nem élt olyan kicsapongó életet, mint férjura. A probléma tehát adott: Danielnek meg kell találnia az utat feleségéhez. Bizonyára álmában sem gondolta, hogy a paradicsomba vezető út – ellentétben a pokolba vezetővel – nem jó szándékkal, hanem tóltényhüvelyekkel van kiköveztve.

### HURRÁ, MEGKERÜLT DAEMON HILL!

*Palik Lászlónak* sem kell többé véresre agódnia magát, néhány percnyi painkillerezés után ugyanis hegyekben fognak állni (pontosabban feküdni) a démonok ☹. Ebben két okból vagyok egészen biztos: egyfelől kizárólag túlvilági gonosztevők erősítik az ellentábor, másfelől a játék lényege a folyamatos akció, azaz a permanens hent üzemmód. A fegyver ravaszt maximum akkor lehet elengedni, ha gyilkolószerzőt váltunk. Csak gyorsan, mert vidám barátaink jól ismerik a matematikát! Azaz annak egy apró szeletét: a nagy számok törvényét. Ez alól csak főnökeik képeznek kivételt. Ők szintén a tó-

megben rejlő erőt használják ki – csakhogy ezen nem a lények sokaságát, hanem a testtömeget kérik érteni. Állítom, a játéktörténelem legnagyobb rusnyaságaival fogunk megbirkózni a Painkiller VIP-pályáin. No de a sima szintek sem piszkoták! Már az is biztató, hogy van belőlük vagy két tucat. Az viszont egyenesen felvillanyozó infor-

ként essenek össze egy-egy jobban sikerült sorozat után; vagy éppen arról, hogy egy rakétagránátnak „köszönhetően” métereket repüljön ellenségünk, majd a fal adja neki a másikat. Szintén a fizika részhez tartozik a tereptárgyak bevetethetősége. Ha nem győzzük skulóval, rárobbanhatunk néhány sziklát vagy hordót az alatt

„Miután rakétával lerobbantottunk a ház tetejéről egy rosszcsontot, egy kapcsolás, és már pumpáljuk is szorgosan a sorozatlövő töltényeit a zuhanó szerencsétlenbe”

máció, miszerint gyakorlatilag egy ismétlődő elem sem lesz a pályákon. Ez emberi nyelvre lefordítva annyit tesz, hogy mind a huszonnégy helyszín önálló színvilággal, látványelemekkel, hangulattal várja a tisztelt játékosokat. El lehet felejteni a Prison1, Prison2, Prison3... jellegű címeket! Ami pedig a grafikat illeti, nos ott csak pisloghat az egyszerű halandó. Bár gyönyörködésre még egy szempillantásnyi idő sem lesz, ha a fent említett koncepcióhoz hű marad a játékmenet.

### REPÜL A BABA

A manapság érkező FPS programok egyik kedvenc terminus technicusa (szakkifejezése), a rag-doll physics sem maradhat ki a „Miért lesz frankó a cucc?” listáról. A *Havok 2.0*-s motor gondoskodik arról, hogy a csúnya démon bácsik rongybaba-

sertepertélő gonoszokra! Béke poraikra – vagy ez nem az a játék? A remek Havok-motornak a fegyverválasztásnál is hasznát vesszük. Minden gyilkoló szerszám két üzemmódban lesz működtethető, így ezek gyors váltogatásával komoly mértékben megnövelhetjük harcértékünket. Gondoljunk csak bele: miután rakétával lerobbantottunk a ház tetejéről egy rosszcsontot, egy kapcsolás, és már pumpáljuk is szorgosan a sorozatlövő töltényeit a zuhanó szerencsétlenbe. Azt hiszem, ilyen kombó után a követetnek meg a gravitációnak már nem is marad semmi élvezet... Nekünk viszont annál több! A 32 fős multiplayer lehetőséggel felvértezett Painkiller ősz közepe felé készül el. A biztosság kedvéért megjegyzem: ne a patikákban keressétek!

**-csonti-**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
People Can Fly
- KIADÓ  
Mindscape
- WEBOLDAL  
[www.painkillergame.com](http://www.painkillergame.com)
- MEGJELENÉS  
2003. szeptember

### ÉRTÉKELÉS

- brutális grafika
- brutális démonok
- brutális akció
- ha véletlenül gondolkodni kell benne ☹

### GYORSLINK

301



## HORDASZELLEM

# KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

„Ha rettedged haláloed, kardod hasztalan. Ha nem rettegsz semmit, a világ rettegi kardodat.” – Barbár szólás a Myth III-ból.

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Phantagram
- KIADÓ  
Phantagram
- WEBOLDAL  
www.kuftc.com
- MEGJELENÉS  
2003. ősz

## ÉRTÉKELÉS

- gondos munka
- ha nem indul el

GYORSLINK  
317

30

Fiatal fiú leül „ellen-CSapni”, majd kilencórányi játék után meghal. Az internetezőket társadalomképtelen alakoknak tartók tudni vélik: a hasonló esetek oka az idegi megerőltetés – pedig nem. A fiú lábában vérrög keletkezett, mert túl sokáig tartotta egy helyben. Ha egy ilyen kipukkad, kész a baj – tessék erre ügyelni, gyerekek! A beszámolóik java része Koreából származik, mintha az ott élő játékosok fokozott hajlamot mutatnának a géphalálra. Prózái az ok: Koreában él a legtöbb játékos. Ott fómúsoridőben vetítik a legjobb csapatározásait, ma már több kategórián belül. Most a koreai Phantagram újra tűzbe borítja népét s királyságát. Nem hibázhatnak.

## ELŐÉLET ÉS ELŐÉTEL

A Kingdom under Fire során megfigyelhettük az alkotók Warcraft iránti elragadtatását, sőt túlmutatási kísérleteik is Blizzard-kópiába fonnyadtak. Emlékezzünk a komolyabb küldetéseket összerakó Diablóra hajazó RPG-missziókra. Félre szépszis, merőború – ki más-tól meríthetne az alkotó, mint az etalon-tól. (Pl. magából, ahogy tette az etalon.) A Kingdom under Fire így is kiemelkedik a klóntömegből. Érdeklőség, hogy a Phantagram programjába sok európai s tengerentúli játékosnak tört bele a bicskája, hiába, ők a koreai RTS-elvárások

szintjén fejlesztettek, mely elvárások napi 12 óra hardcore RTS tűzén edződnek. Óvakodj, Endrőd! Az új rész még durvább meg ilyesmi lesz – bár a Phantagram titkolozik, sorra vesszük az izgalmasabb tudnivalókat.

## ÉGŐ KIRÁLYSÁG?

A Microsoft számos fejlesztés közül tárgyunkat választotta Xbox alapú RTS gyanánt, mely műfaj ritka még. A rövidke, ám annál erőteljesebb mozi láttán nem kérdéses, miért esett erre a választásuk – a mozi valós időben renderelt, ami ehhez képest roppant meggyőző hatást ér el. Az alkotók saját bevallásuk szerint utolsó szüfláig

Tábornokai is hasonló módon működnek: kisebb szünetek között aktiválható, speciális képességekkel bírnak. Szó van további, kedvünk szerint fejlesztendő egységekről, sőt gépezetekről. Ha valaki emlékszik még a Warzone nevű játékra – ez volt az első 3D-s RTS – az tudja, mire számíthat. A komplett egységszám 200 körül mozog. A mozi és a képek kapcsán világos: ez a játék is 3D-s lesz már, minden jel szerint azok közül való, melynek előnyére válik önnön evolúciója. A dinamikus váltakozó napszak és időjárás ciklusok közvetlen hatást gyakorolnak egységeink teljesítményére s mozgására, így hó fedheti el a jelentősebb hadi utakat,

„A Phantagram programjába sok európai s tengerentúli játékosnak tört bele a bicskája...”

szorongatják az Xbox torkát, majd az elkészült elemeket postafordultával ültetik a PC-s verzióba. Így bizonyos, hogy a játék mindkét verziója életképes, sőt a konzolos eredet nyomán masszív, erős kódot remélhetünk. Egy-egy karakter 3000, a hősök 10 000 felületből állnak. A hősök száma eléri az ötvenet, közöttük találkozunk Tábornokokkal is – a megnevezés nem-is-olyan-diszkrét nyúlás a szí és szí Generalsból, sőt a játék

rohamot indíthatunk egy magaslatról – egyszóval a játékvilág elveti konstans jellegét, s komoly faktorrá válik. Szó van arról is, hogy teljes interaktivitással fog úgymond: bírni. Hmmm, ha ez annyit jelent, hogy vesztes helyzetből nekiállhatok lemmingeket gyűjtögetni és ráuszítani az ellenre – legyen! Ha azonban azt, hogy a hóban kirajzolódna a lábnyomok, annak is nagyon örülök.

by GyZ

# Zsákolj be...

...a következő 6 hónap DVD-s GameStar-jait!

Ajándékba kapod a képen látható GameStar hátizsákot,  
ha most fizetsz elő fél évre a DVD GameStar-ra!



Az előfizetés ára az újságokat a kiadóban átvéve: 10 560 Ft, a magazinokat ajánlott küldeményként postázva 12 798 Ft. Az akció – az adatok feldolgozhatósága miatt – csak azon új előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.-nél fizetnek elő! Az akció az első 150 előfizetésre érvényes.

**GameStar**

„NEM TUDOM A HOMOKÓRÁT  
MEGÁÁÁÁLLÍTANI...”

# PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

Az Ezeregyéjszaka meséinek és Távol-Kelet rajongóinak jelentem, hogy kedvenc perzsa hercegünk visszatért, és fittebb, mint valaha! A harmadik rész közzvényes mozgását teljesen levetkőzve hősünk ezúttal szebben nyargalászik a falon, mint Niobe az Enter the Matrixban, úgy kaszabol szablyájával, hogy még Zorro is elbújhat mellette, sőt még az időt is vissza tudja fordítani!



## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Ubi Soft

■ **KIADÓ**  
Ubi Soft

■ **WEBOLDAL**  
www.prince-of-persia.com

■ **MEGJELENÉS**  
2004.

## GYORSLINK

275

**H**a nem is vetekedhet népszerűségében Super Marióval vagy Lara Crofttal, a „perzsa herceg” az ősrégi amigás, majd később PC-s VGA-s „kétdés” időkben az egyik legnagyobb platform-arc volt. Aztán teltek-múltak az évek, és egy nagyon kiábrándító Prince of Persia 3D után a derék arisztokrata kalandjai feledésbe merültek...

Az idei E3 alatt a Ubi Soft kiállítóstandjai körül azonban néhány nagyon csinos, török ruhába öltözött lánykára lettem figyelmes (az előző számunk CD-jén és DVD-jén látható videón meg is szemlélhetitek a hölgyeket, mert persze, hogy kameráz-

tam őket ©...), akik hívogatóan a Prince of Persia bemutatóterme felé integettek. Természetesen ilyen meghívásnak lehetetlen ellenállni, úgyhogy elindultam a stílusosan kidolgozott, az Ezeregyéjszaka meséinek világát idéző bemutatókabin felé. Nos, miután tüzetesebben megvizsgáltam a Sands of Time-ot, hamar elfelejtkeztem a leányzókról...

## AZ ARISZTOKRÁCIA DISZKRÉT BÁJA

A játékot a Ubi Soft Montreal fejlesztí, amely a *Splinter Cell*-lel írta be magát örökre a játéktörténelem klasszikus stúdiói közé. Bár a két program különböző grafikus mo-

tort használ, a fejlesztők a Splinter Cell motion capture és más technológiáját is némileg átörökölték a Prince of Persia-be, úgyhogy a figyelmes szem bizonyos azonoságokat találhat a két program vizuális világa között. Sam Fisherral például igazi élmény volt, amikor a különféle zászlókat és függönyöket meglebegtettük, nos, ennek a csodás effektnek a továbbfejlesztett változatát a Sands of Time-ban is megtaláljuk. Perziáról gondolom sokatoknak (vagy sokatok mamájának) a perzsaaszönyegek jutnak eszébe: a készítő gondoskodnak arról, hogy ezek felakasztott változatainak tömkelegén megcsodálhassuk az effektust.





ráztató kastélyokkal, kamazatákkal, kincset rejtő barlangokkal. A készítők állítólag iszonyú sok időt töltöttek csak azzal, hogy utánajártak a korszakhoz és helyhez kapcsolódó háttérinformációknak, és ezek alapján szerkesztették a pályákat is: a Sands of Time igazi középkori perzsa városokat fog idézni, úgyhogy aki akkoriban arra turistáskodott, annak ismerős lesz e táj ☺...

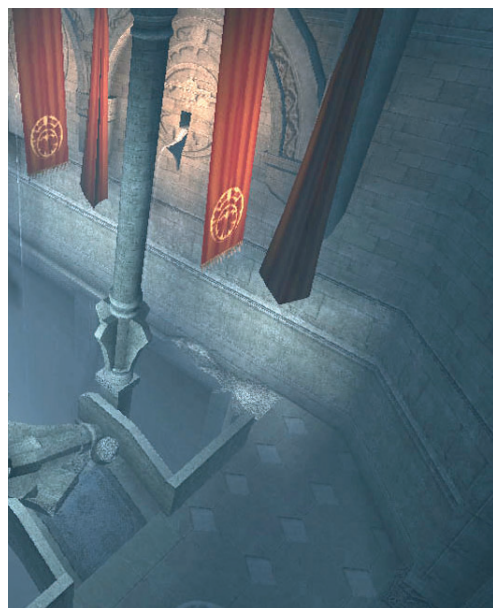
#### HOL VOLT, HOL NEM VOLT...

A Ubi Soft nyilván egyedül is el tudta volna készíteni a negyedik Prince of Persia-t, de jobbnak látta, ha felkeresik Jordan Mechnert, az eredeti játékok kiagyaloját és készítőjét. Ugyan a platformjátékok nagy veteránja ezúttal nem vezető designer, viszont ő írja a játék fősztoriját (Mechner ebben nagyon otthon van: *lásd az interjút*) és a fontosabb átvezető jeleneteket, ezenfelül pedig besegít a pályaszerkesztésbe és a puzzle-feladatokba is. (Csak a különféle halálos csapdák kitalálásába NE engedjék, beleszólni...).

Jordan Mechner meséje szerint a Herceg apja, a perzsa király elfoglalja egy indiai maharadza palotáját, ám egy gonosz szultán ármánykodása folytán ifjú hősrünk véletlenül eltöri az Idő Homokóráját, amelynek tartalma rettenetes erőket ébreszt fel. Ezek megfertőzik a gyanútlan embereket, agresszív és elég gusztustalan zombikká változtatva az őket. Persze egy, csak egy legény van egész Perzsiában, aki porszívó és pillanatragasztó nélkül össze

Perzsia másik jellegzetessége, hogy igen sok ott a sivatagos táj, így a készítők a szélben felkavaródó homokot és a napfényben megcsillanó porszemcséket szimuláló effektust is alaposan kihasználhatják.

A Prince of Persia sorozat nagy vonzereje a mitikus, távol-keleti atmoszféra volt és nem lesz ez másképpen a negyedik részben sem. A környezet az Ezeregyéjszaka meséit fogja idézni, távolkeleti városokkal, iszlám templomokkal, arannyal díszített, szemkép-



## „Hősrünk, Záray és Vámosi könnyfakasztó melódiájának ellentmondva, nemcsak hogy meg tudja állítani a 'homokórát', de vissza is tudja 'tekerni' tíz másodperccel.”

tudja szedni a varázshomokot és raskogatni a homokórát, persze, csak úgy mellesleg a világot is megmentve: ő maga a „Herceg” – akinek a negyedik részre sem sikerült nevet találni...

Az eseményeket egyébként maga hősrünk eseteli valaki másnak, ugyanúgy, ahogy Seherezáde tette az Ezeregyéjszaka mesében. Jordan Mechner azonban a mesés környezet ellenére olyan történetet szőtt a játék köré, amely sokkal modernebb és érettebb a hagyományos akciójátékokéhoz képest, de azért nem kell félni: lesz itt akció, izgalom, és persze a romantikus szál sem maradhat ki.

#### ÚJ HŐS KERESTETIK

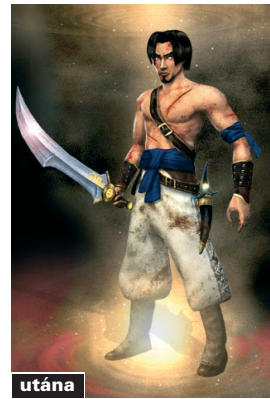
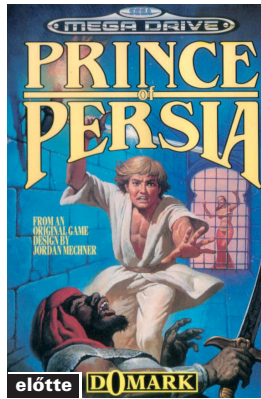
Az új Herceg sokat változott az első három rész óta: kevésbé arisztokratikus, és sokkal

A régi és az új herceg

## GYORSABB, MACSÓBB, PERZSÁBB

Az eredeti Prince of Persia nem kifejezetten a kidolgozott főszereplő karakter által vált híressé: egy elég karikírozott, szőke (!), kissé nyálas képű ifjoncot irányíthattunk, aki nem sokat beszélt, inkább ugrott és ütött.

Az új herceg sokkal „darkosabbra”, blade-esebbre sikerült, az első részhez képest sokkal több szerepe lesz a történetben és az átvezetőkből, emellett – mint ahogy azt a képen is lehet látni – nem egy német árja gyereke, hanem egy igazi távol-keleti fickóra hasonlít, arról nem is beszélve, hogy a játék során elszenvetett sérülések is meglátszanak majd rajta. Egyszóval sokkal emberibb, szimpatikusabb és a helyhez jobban illő figurával lesz dolgunk.



elszántabb külsejű, mint elődje. A karakter megalkotásával megbízott designerek szabad kezet kaptak a Herceg külsejének kialakításában, úgyhogy inkább előlről kezdtek az egészet. Hősrünk tehát alpból jóval macsóbb fizikáival bír, azonban ahogy a sors (illetve a játék) megkeményíti, és egyre több sebet szerez, úgy változik külseje is a sztori folyamán. Elszántabb jellege mellett a Herceg sokkal agilisebb is, mint az „öregfiú”. (Most az első két részbéli inkarnációjára gondolok, hiszen a pocskék 3D-s epizódozhoz képest nem nehéz jobbnak lenni...). Mivel a történet szerint az ifjú arisztokratát szinte már születése óta a fegyverforgatás művészetére tanították Perzsia legjobb

oktatói (és remélhetően a Ubi Soft legjobb programozói...), ezért ifjú hősrünk remekül tud vívni, de eleinte még túlságosan is bízik saját képességeiben; később, a történet során azonban szenvedések árán kell rádöbbennie, hogy ő is csak emberből van...

#### ZÁRAY-VÁMOSI: EZT BEBUKTÁTK

Szerencsére a Herceg adottságai ezúttal sokkal fejlettebbek az egyszerű szablyacsatogtatásnál és ugránozásnál. A tornaórakat például nem bliccelte el: alpból úgy szaltózik, kapaszkodik meg a széleken, és lengezik a köteleken, mintha Lara Croft és Indiana Jones közös gyereke lenne. Emellett páratlan vívőtechnikájával Perzsia legnagyobb bajnokait is lekardozza, és Niobet megszegyenítve falon futni is képes.

Falra mászunk tőle?

**FALFUTÁS – ELSŐ KÉZBŐL**

Falon futkározni ugyan már a **Jedi Knight 2**-ben és az **Enter the Matrix**-ban is tudtunk, de miután kipróbáltam az E3-on, nekem személy szerint a Prince of Persia-féle verzió jött be a legjobban. A herceg olyan ruganyosan nyargalászik a falon, mintha legalábbis Pókember lenne, és így nagyszerűen kerülhetjük ki vele a kisebb-nagyobb szakadékokat.

**ÉRTÉKELÉS**

- mesés, keleties hangulat
- magával ragadó sztori by Mechner
- PC-n vajon milyen lesz az irányítás?
- no és a kameranézetek?

Ám a perzsa ifjonc igazi speciális képességei az „idő homokjának” manipulálásában rejlenek. Amikor ugyanis a Herceg valakit lekaszabol, akkor a felszabaduló varázshomokot mágikus törébe szippantja, amellyel aztán – Záray és Vámosi könnyfakasztó melódiájának ellentmondva – hősünk nemcsak hogy meg tudja állítani a „homokórát”, de vissza is tudja „tekerni” tíz másodperccel, így ha valamit nagyon elrontottunk (például meghaltunk), akkor helyre tudjuk hozni. Ez nemcsak jóval elegánsabb és látványosabb megoldás a quicksave-nél, illetve a konzolon divatos mentéshiánynál, de nem is töltöget

a gép, ennek köszönhetően nem szakad meg a folyamatos játékműködés sem a halál, sem a reload miatt. Gratula! Perzse az idő manipulálásának más módzatai is vannak. A Matrix-őrület természetesen Perzsiába is beférközött: hősünk Neo módjára tudja lelassítani az időt, így kerül ki... nem, nyilván nem a golyókat, csak az ellenség kardcsapásait. A Herceg egyik legérdekesebb képessége azonban a „jövendőmondás”, amellyel

transzserú állapotba kerülve különféle víziókat lát a későbbi pályákon rá leselkedő veszélyről. (Bár hogy ennek milyen praktikus haszna lesz a játékban, azt még jótékony homály fedi...)

**BLADE: TAKAROGGYÁ!**

A Herceg mindig is maximálisan életszerű mozgásáról volt híres, és természetesen nem lesz ez másképpen a 2003-as kiadásban sem. A kardjával előadott mutatványokat a készítők gyönyörűen animálták, és az E3-as kiállításon azt is első kézből tapasztalhattam, hogy tökéletesen váltogathatjuk az ellenségek között. Különböző billentyűzet/gamepad kombinációkkal látványos speckókat tudunk előcsalni, és erre szükségünk is lesz, mert más, monoton külső nézetes akciókkal szemben itt egyszerre többen fognak ránk támadni.

Ha viszont kiirtottuk az ellenségeket, akkor engedelmesen homokká változnak, ami egy kicsit a vámpírok *Blade II*-ben látható hamuvá válására hasonlít. Hősünknek ilyenkor igyekeznie kell, hogy a kifolyt porszemeket begyűjtse, úgyhogy nekünk magunknak, ha még nincs, érdemes lesz begyűjtenünk egy jobb gamepadet, mire a játék megjelenik... Mint más, nívósabb 3D-s akcióstuffedokban, a Herceg mozgásrepertoárja gyarapszik a menet közben, úgyhogy míg a játék elején, jó, ha egyetlen ellenséggel meg tud birkózni, később akkora Blade lesz a srác, hogy akár négy rosszarcút is le tud egyszerre venni, anélkül hogy csak egy karcólást is kapna. Perzse ilyen attrakciókhoz tökéletes kameranézetek szükségesek, különben a fene nagy álmélkodásból hatalmas káromkodások kerekednek csak – nos, amit eddig PS2-n és GameCube-n személyesen is kipróbáltam az E3-on, az ezen a téren is kiválónak tűnt, de az perzse még nagy kérdés, hogy a PC-seket mennyire fogják elkényeztetni...

**SINGLE PLAYER MORTAL KOMBAT**

A kiváló harcrendszer miatt egyes internetes fórumokon sok rajongó kifejezte abbéli vágyát, hogy egymás orcáját is üthessék a multiplayer módban – bár a készítők gondolkoztak rajta, sajnos végül ez a feature kimaradt. (Mondjuk, külső nézetes 3D-s akcióstuffedokhoz nem is nagyon mellékelnek ilyet, legfeljebb a rajongók által készített mod formájában, amely később kerül bele a játékba – ha szerencsénk lesz, talán a Sands of Time-hoz is készül majd ilyen.)

A fejlesztők azonban a multi hiányának ellensúlyozásképpen olyan elemeket terveznek a játékba, amiért érdemes lesz – akár többször is – újrajátszani a PoP 4-et, de hogy pontosan miket, azt még nekünk sem akarták elárulni. Mindenesetre jól teszük, ha egy kicsit felturbózzák a játékot, mert az a 12–18 órás játékidő (a nehézségi szint és a játékos képességei alapján perzse) manapság egy kicsit kevéskének számít...

Perzse a Ubi Soft Montreal csapatának még van egy kis ideje finomítani a játékot, mivel a Herceg kalandjaiban előrelátólag csak novemberben vehetünk részt. Az E3-on rossz előérzettel megkérdeztem az egyik fejlesztőt, hogy a konzolos verziókhoz képest mennyit kell majd a PC-sre várni, de a srác megnyugtatóan, hogy a Sands of Time egyszerre fog megjelenni mindegyik platformon. És hogy milyen lesz a végeredmény? Én Lara Croft trónfosztására számítok ☺...

**Bad Sector**

Nyári időszámítás

**IDŐ-VISSZATEKERÉS**

Hősünk másik, az idő manipulálásához kötődő trükkje a „rewind”, vagyis az idő visszatekerése. Ebből is láttam egy részletet az E3-on: körülbelül olyan effekt volt, mintha keverték volna a videokazetta visszatekerését a bullet time-mal. Ez perzse így leírva, gondolom, nem túl egyértelmű, de elhíhetitek, hogy látványban *legalább* annyira ütős, mint az Enter the Matrix fókusza.





## JORDAN MECHNER-INTERJÚ

# A HERCEG IGAZI APJA

**Jordan Mechner játékfejlesztői munkásságáról, a Karateka-ról, az előző Prince of Persiakról és a The Last Expressről e havi múzeumunkban olvashattok, a mostani Sands of Time-os szerepéről pedig hadd nyilatkozzon ő maga egy villáminterjúban...**

### GameStar: Milyen a kapcsolata a Ubi Sofittal? Hogyan dolgoznak együtt?

Jordan Mechner: A Ubi Soft még 2001-ben keresett fel azzal a javaslattal, hogy élésszük fel együtt a perzsa „Herceget” az új generációs konzolokra és PC-re egyaránt. Amikor Yannis Mallat meghívására Montrealba érkeztem, és megpillantottam az első tesztanimációkat a játékból, már rögtön leesett, hogy nemcsak egyszerű üzleti ajánlatról, hanem egy már készülé-félben lévő mestermunkáról van szó.

Engem egyfajta kreatív tanácsadónak kértek fel, aki a csapattal együtt dolgozik, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki a játékból művészi és kereskedelmi szempontból is. Nemcsak magát a főtörténetet és az átvezetőket írtam meg, hanem én ügyelek arra is, hogy játékban egységes maradjon a sztori, a karakterfejlődés és a játékmenet szempontjából. Megpróbálok felügyelni a fejlesztés egészét, leginkább az olyan munkafázisoknál, ahol a legjobban tudok segíteni.

### GameStar: Ön hogy érzi, milyen téren tudja leginkább a tapasztalatait kamatoztatni?

Jordan Mechner: Igazi specialitásom a filmszerű történetet elmesélése a sztorin, az átvezetőkön és magán a játékmeneten keresztül is. Nemcsak a játékkészítésben vagyok jártas, hiszen a *Karateka*, a *Prince of Persia*kon és a *The Last Express*ben túl filmeket is rendeztem. Másrészt a szövegíráson túl én magam irányítottam a szinkronszínészek munkáját is. Ezt sem először csinálom: a *The Last Express*ben, ami egy kifejezetten párbe-

szédorientált kalandjáték volt, hatvan profi színésszel dolgoztam együtt. Ezt a feladatot magam szeretem elvégezni, mert úgy érzem, a forgatókönyv és a dialógusok megírásának szerves részét képezi. Napjainkban még a profi színészek is hajlamosak a játék-hangalámondást is egyfajta napi „melónak” tekinteni, amit gyorsan lehet nyomni, és alig fontosabb egy reklámszereplésnél... Ahhoz, hogy olyan szintű alakítást kapjunk tőlük, amelyet a moziban is láthatunk, egy olyan rendező

bátorítására van szükség, aki eléggé lelkes a sztorit és a szereplőket illetően, és ezt nekik is át tudja adni.

Az átvezető mozik rendezése nagyon nagy kihívás elé állította a Ubi Soft animációkészítő csapatát, mert akciódúsak, gyakran nagyon rövidek, és szervesen kapcsolódnak a játékmenethez. Mivel én magam írtam a sztorit, meg tudtam azt csinálni, hogy még a film elkészítése előtt felvettem a hangokat, és így sokkal hamarabb eljuttattam ezeket az animátoroknak.

### GameStar: Hogyan készült a történet?

Jordan Mechner: A csapat már kitalálta, és részben el is készítette a főbb játékelemeket, de még hiányzott egy olyan sztori, amely életre kelti ezeket. Yannis Mallat és Patrice Desilets designerekkel együtt ötleteltük ki az alaptörténetet, amiből jóma-

gam készítettem el a forgatókönyvet. Ez körülbelül egy évvel ezelőtt történt, azóta sokat változtattunk a mesén, hogy minél inkább alkalmazkodjon a játékmenethez.

### GameStar: Akik jobban ismerik Jordan Mechnert, jól tudják, hogy Ön számára a játékkészítés egyfajta művészet. Hogyan fejeznék ki ars poeticáját?

Jordan Mechner: 1985, tehát a *Karateka* óta átlagos, sőt „kocajátékosnak” tekintem magam: a célom mindig is az volt,

„Számomra a játék, játékosként is elsősorban művészi élmény, nem csak egy szórakoztató termék.”

hogy maximum egy-két programot készítsék évente, amelyek elég izgalmasak és érdekesek ahhoz, hogy be is fejezzem őket. Számomra a játék univerzuma a történet elsődleges fontosságúak, és nekem maga a játék játékosként is elsősorban művészi élmény, nem csak egy szórakoztató termék. Akkor tartom értékesnek, ha érzem, hogy a játékfejlesztők valamit ki akarnak fejezni velük, hogy amikor végigviszem a programot, akkor megismerhetem vele a gondolkodásmódjukat. Nekem nagyon fontos az elegancia, a sztori és a játékmenet egysége, és ha egy programban ezekkel nem törődnek, akkor hamar megunom az egészet. A *Prince of Persia* legújabb része pedig leginkább azoknak szól, akik értékelni tudják ezeket a tulajdonságokat...

**Bad Sector**



# BEMUTATÓK

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

**Spiler** tette fel és az iránt érdeklődött, hogy mi volt az első játékcikkünk. Gyorsan lerohantunk hát a patikába Cavintonért és körbeosztottuk mindenkinek, hogy emlékeit felidézze...

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Sokféle helyzetben teszteltem már játékokat, de hálózatos parti során még soha... Most viszont kénytelen voltam ezt a Pirates of the Caribbeannal megcselekedni, ugyanis szerkesztőségünk a GS Tábor keretében levonult a vellecei tó mellé egy hétre, és muszáj volt a rengeteg Warcraft és Dungeon Siege multiparti, a tó átúszása és némi sörözgetés mellett egy kis Pirates-t is beiktatni. Nem mintha panaszkodnék: elvoltam én mindennel, mint a befőtt, csak aludnom kellett volna egy kicsit többet, mert az eltelt egy hét után olyan falfehér fejjel és vörös szemekkel jöttem haza, hogy még Nosferatu is megirigyelhette volna...

Annyira azért nem voltam bugos, mint Lara Croft, amikor a fején keresztül, belülről lehet látni a fogsorát: én komolyan, nem tudom a Core Designosok mi fészkes fenét csináltak három éven keresztül, a játék készítése helyett. Sörözni például nem jártak velünk ☹. Valami nagy susmus lehetett ott a Paramount (a filmkiadó) és az Eidos között: hogy pontosan miben egyeztek meg, és ki perkált mekkora összeget kinek, tán sohasem tudjuk meg, de ezt így ebben a formában nem kellett volna...

Sebaj, legalább egy kiváló kis fókuszú ütöttünk Nektek össze, ahol összeírtuk minden idők legnagyobb bukettóit. Nagyon szórakoztató és tanulságos, de azért remélem, nem gyakran kell ilyen témát kitalálnunk...

Némi érdekesség még, hogy nagy sokára megérkezett a Rebels című magyar akció-stratégia, amelyet a Philos Labs készített és az Berrri írta anno a játék sztoriját, csak a fejlesztés során, a kiadó elvárásai miatt át kellett teljesen alakítani. No de nem is szaporítom tovább a karaktert: a pozszatok és szórakoztatok ☺!

**Bad Sector**

### Bad Sector

Legelső játékcikkem még gimis koromban, 1991-ben jelent meg, az akkor még ifjú magazin, az 576 Kbyte hasábjain. A *Project Firestart* című oldalnézetes sci-fi akciójátékról írtam, amelyet a túlélő-horrorok elődjeként is lehetne aposztrofálni, és amely ma is a kedvenceim közé tartozik: C64-en négy lemezoldal volt ☺.



### Boe

Ha nem számítjuk a töméntelen tudományos publikációt és szakmai értekezést az egyetem alatt (☹), akkor az első cikkem a GameStar 2001. júliusi számában jelent meg, és a Socket370-es alaplapok lelki világával foglalkozott. Ja, most látom, hogy játékcikk... 2001 szeptemberében jelent meg a Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal teszt. 92%-ot kapott a drága ☺...



### Csonti

Final Liberation. Ezzel a Warhammer 40k világára épülő – mi más... – körökre osztott stratégiával kezdtem meg áldatlan tevékenységemet 1997-ben. A szenvedő orgánom a PC ZED volt. Szegénykém, ha nem is halt bele az első sokkba, de bő másfél év múlva végleg kimúlt. Azóta vagyok a GS-nél. De hál' Istennek ilyen szempontból ez nem látszik meg rajta ☺.



### ender

Az első cikkem a Commodore Világ 1991-es Évkönyvében jelent meg, és egy Andy Capp című C64-es kalandjáték leírása volt. A játékban egy lepukkant alkoholista alkíthattunk, és akkor veszítettük el a gamét, ha az alcoholometer nullára esett... A zenéje pedig ez volt: tüdűdű, tüdűdű, tüdűdűdűdű.



### SzJVC

1991-ben, az 576 Kbyte-ban írtam: saját pontos címére már nem emlékszem, csak annyira, hogy Vietnámban játszódott és őrzáratozni kellett egy hajóval és kis sárga vietkongokra kellett löni.



### Sam

Kohan: Immortal Sovereigns, a GameStar 2001. májusi számában. Biztosan jó kis RTS alapjában véve, de nekem nagyon nem jött be. Talán nem csoda, hogy lehúztam ☹... 74%



### Del

Az első cikkem a Privateer volt, a PC Guruban jelent meg, ha jól emlékszem 1993-ban. Négy oldalon az egekig magasztaltam egy olyan játékot, amely még mindig a kedvenceim között szerepel – nagy szerencsém volt, hogy egy elsőre egy igazi klasszikusról írhattam...



### Gyu

Körülbelül 12-13 éve jelent meg, amikor a Guru még Amigás lemezűség volt. A cikk saját játékról, az Abandoned Placesről szólt. Emlékszem, Shy barátommal együtt írtuk. Rég volt, tán igaz sem volt...



## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve ha a játék forgalmazója, illetve fejlesztője értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.
2. Az adott százalék tesztelőnk *szubjektív* véleményét tükrözi, amely közel sem csak az értékelőboxban kiemelt négy legfontosabb *objektív* tényező (grafika, zene, hanghatások, játszhatóság) értékein alapszik. Az értékelést befolyásoló legfontosabb szubjektív szempontok a hangulat, a szavatosság, a játék sztorija, a kóritése, az eredetiség és a bugmentesség – ezeket azonban jellegüknél fogva pontokkal nem értékeljük.
3. Százalékos értékelésünk minden esetben azonos elveken alapul, így a tesztelt játékot a szerző az esetek nagy többségében össze is veti a műfaj korábbi sikeres vagy sikertelen darabjaival, melyeket a GameStar régebben már letesztelt (Chart).
4. Tesztelőink rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékos kódodat, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

## KÜLÖNDJÁK ÉS IKONOK



**A hónap játéka:**  
Adott hónap legjobbjá. Nem mindig azonos a fókuszjátékkal!



**Citromdíj:**  
No comment.

CD

DVD

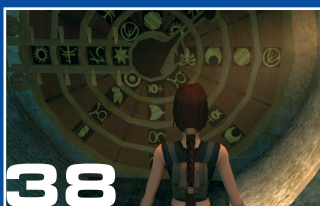
A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a lemez mellékleten.

WEB

A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon.

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találsz a tipprovatban.



38

**Tomb Raider**  
A múmia visszatér



48

**The Great Escape**  
Ez nem egy Alcatraz...



54

**Chaser**  
Futunk a pénzünk után

**Mazur**

Első játékcikkem az Akadémiai Közlöny egyik karácsonyi különszámában jelent meg, úgy a hatvanas évek derekán. Ha jól emlékszem, a címe „Bűgöcsiga - mítosz és mágia” volt. De lehet hogy nem, és akkor inkább „Monet”. GameStar. Kalandjáték. 62%



**Mady**

A legelső játékcikkem (iskolai újságok játékmellékleteit leszámítva) egy online játékmagazin, a GamePort oldalán jelent meg valamikor 1998 tájékán. Ha jól emlékszem a Kommandos volt a szerencsés kiválasztott, aminek 92%-os lett a végítélete.



**Berrr**

1991-ben az összesen hat példányt megért Computer Mániában írtam a Shadow of the Beast II című, gyönyörű, oldalnézetes akciójátékról.



**Kecske**

A rahedli multis (diablo2, CS, aok, stb.) cikk is cikknek minősül? Mert ha nem akkor a Global Operations volt az első ☺... (egyébként meg biztosssss vmi CS-s cikk, hogy más vizekre evezünk ☺...)



**Szittyó**

Az első játékcikkem nem számítógépes gammáról, hanem egy papír alapú szerepjátékról szól még anno a Beneficium nevezetű újságban valamikor az 1996 tájékán ☺.



**Gregory**

Az első cikkem a Menzoberranzan című játékról szólt, kétszer két oldalon. A PC-X magazinban jelent meg, elég régen már! Érdekessége az volt, hogy soha előtte nem jártam még szerkesztőségben, aznap, mikor bementem, csak kérdezni akartam valamit és Shy a főszerk. valamiért úgy gondolta, hogy én 1 nap alatt meg tudom írni az első részt. Olyan is lett ☺!



**Uhu**

Első cikkem valójában kettő is volt, hiszen szinte egyszerre írtam meg a két néhány száz karakteres más véleményét a PC ZED 1998/áprilisi számába. Az egyik a Lords of Magic-ról szólt, ami egy kellemes kis Heroes klón volt, a másik pedig egy gyenge eresztésű úr-menedzser játék, a Deadlock 2 tulajdonságait ecsetelte.



**ZeroCool**

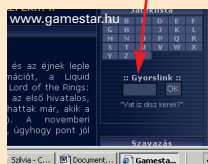
Sajnos, huzatos tudatomnak hála nem nagyon emlékszem arra, hogy mi volt első írásom. Abban azonban biztos vagyok, hogy a PC ZED magazin hasábjain követtem el, egy igen hosszú sörözgetés mámoros éjszakája után ☺.



**GYORSLINK!**

**GYORSLINK**  
74

A Gyorslinkek olyan, minden bemutatott, illetve letesztelt játék mellett megtalálható számok, melyeket a GameStar Online-on található célirányú boxba beírva (a honlap jobb felső részében található – lásd a mellékelt ábrát) minden létező információt és kapcsolódó anyagot megkaphattok a játékról, beleértve az összes eddigi róla megjelent hírt, illetve minden lehetséges letöltést (képeket, videókat, demót, javításokat stb.), a kiadó/fejlesztő oldalára mutató, és az egyéb vonatkozó weblinkek kíséretében. Ha egy játék felkeltette érdeklődésedet, a Gyorslink használata a legjobb módszer, hogy mindent megtudj róla, amit csak akarsz!



**MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!**

**90% (99%-90%)**

Erre az előkelő helyre csak az igazán kiváló játékok kerülnek, amelyek egész végig izgalmasak, szórakoztatóak, eredetiek, kellően összetettek és bugmentesek. Emellett még a dögös grafika, valamint a kiváló hanghatás és zene is fontos szempont.

**80% (89%-80%)**

Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékelményen; esetleg nem voltak túl eredetiek, ellaposodtak stb.

**70% (79%-70%)**

Általában a közepesnél bőven jobb, de nem túl eredeti programok kerülnek ide. Ezeknél szoktuk tesztelés közben fél szemmel a tévét nézni. Szóval ez a „hmm, szódával elmegy” kategória.

**60% (69%-60%)**

Az ilyenek szoktak egy oldalra kerülni: aránylag jól kivitelezett tucattermékekről, unalmasabb klónokról vagy súlyos technikai betegségekről van szó.

**50% (59%-50%)**

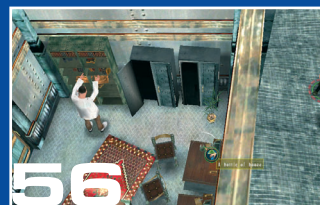
Gyenge grafika, unalmas játékmenet, sok-sok bosszúság: ezek a jelzők jellemzik az ilyen játékokat.

**40% (49%-40%)**

Ezeket egy hajszál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékelmény, rossz grafika stb.) mellett a tesztelő csak talált valamit, ami miatt kikerülhetett a játék a szégyenpadból.

**39% alatt**

Mint a gimnáziumi dolgozatoknál, mi is nagyjából itt húztuk meg az „elégtelen” szintjét. Az ennél rosszabb játék kiérdemelte a szép, sárgálló citrom szintjét.



56

**Rebels**  
Te, nem ez az Alcatraz?



64

**Pirates of the Caribbean**  
Kampókéz, kampókéz...



72

**Runaway**  
Fuss Forest, fuss!



76

**Midnight Club II**  
Szombat esti gáz



80

**Flight Simulator 2004**  
Hallod hogy suhog?



# TOMB

**Emlékeztek még Lara Croftra? Tudjátok, a tökéletesen irányítható, szuperügyes régész-kalandornő, aki Indiana Jonest is lepipálva kutat kincsek után, miközben kecses triplaszaltókat végez el, hatalmas szakadékokat ugrik át, cápákat, krokodilokat, dinoszauruszokat öldököl, és állandóan egzotikus helyeken mászkál. Nos, ezt a Larát egy ideig el lehet felejtteni...**

**A**nnyi közepes, gyorsan unalmassá váló, az ősrégi motort használó Tomb Raider után végre ez az „angyal” lehetett volna a megváltó... Amikor nem sokkal az első Tomb Raider film után, 2001-ben a Core Design bejelentette, hogy hozzáfog az Angel of Darkness készítéséhez, leígérte a csillagot is az égről: teljesen új, eredeti sztoriról és grafikus motorról, tökéletes, az akció során a játékoshoz idomuló (!) irányításról beszéltek. Én speciel leginkább a hatalmas bejárható városokra vártam, ahol a *Shenmue II*-höz hasonlóan szinte bármilyen üzletbe, házba bemehetünk, ahol a járőrök közül bár-

kivel szóba elegendhetünk – és még sorolhatnánk a csodásabbnál csodásabb fogadalmakat. Nos, lássuk mit sikerült belőlük megvalósítani...

## „NEM VAGYOK ÉN APÁCA...”

A válasz sajnos kiábrándító: majdnem semmit. De menjünk csak sorjában. Hogy ne vegyem el (rögtön...) a kedveteket az egésztől, először is a pozitívumokkal kezdeném, aztán jön sajnos a sűrű, mindent ellepő feketeleves...

Amiért meg kell dicsérnünk a Core-t, az a tényleg első rangú sztori – főleg az eddig sablonos dögumalmakhoz képest. Gondolom, azt már mindenki kívülről fújja, hogy a játék elején Verner Van Croyt, Lara egykori – enyhén kétkulacos – mentorát megölik, és a gyilkosságot Larára kenik. A bevezető intró olyan profi módon sikerült összevágni, hogy tényleg nem látszik belőle, Van Croyjal maga Lara végzett-e, esetleg baleset történt, vagy valaki más keze van a dologban. Más kérdés, hogy ezt a rövid jelenetet annyira gyatrán tömörítették, amilyenél csak a legelső, 1997-es emlékezetes „vibráló” intró volt rosszabb. Vajh’ miért nem használták a készítőket a nem engine-es átvezetőkhöz a Tomb Raider 4 óta tökéletes technológiát...? (Sóhaj) No mind-egy, haladjunk sorjában.

A következő pillanatban egy párizsi utcán találjuk magunkat, és ekkor kezdődnek rémálomszerű viszontagságaink. Lara ugyanis – a *Gothic II* hőséhez hasonlóan – valószínűleg „elveszíthette képességeit”, miután egy egész piramis rászakadt, ami ott is kissé erőltetettnek tűnt, itt viszont abszolút LOL. (Megpróbálom e kifejezés használatát a minimálisra csökkenteni ebben a cikkben, de valószínűleg még így is sokszor találkozni fogtok velem, sorry...)

## „MOZOGJÁ’ MÁ’ VAZ, MINTHA ÉLNÉL!”

Szóval, mivel Lara részleges képességamnéziában szenved, csökkent az ajtókat fel-

# RAIDER

## ANGEL OF DARKNESS

### LOLA CROFT: UNFINISHED BUSINESS

tépő, böhöm nagy ládákat húzáló ereje, a kellően gyors futáshoz szükséges sebessége, sőt szegény leányzónak még a létrához állással is gondjai akadnak, mert képtelenség normálisan az aljához vezetgetni. Ez még mindig az elviselhetőség határát súrolná, Lara „sebessége” viszont végképp átlépi azt. A régészlány olyan kegyetlenül lassan és szerencsétlenül mozog, mintha eddig világéletében nem is piramisokból, katakombákból futott volna ki végsebességgel, hanem

#### FITNESZTRÉNING BÉRES AL... LARA CROFTTAL

Persze Lara a játék logikája szerint fejlődik, vagyis „csak ügyesedik később a lány, nem?” – látom lelki szemeim előtt a kétségbeesett Lara-fan arcokat. Nos, hős-nőnk csakugyan fejlődik, de ebből szinte semmit sem lehet észrevenni, ugyanis lábainak, karjainak erősödése csak a különféle ajtók berúgásához szükséges: e nélkül egyes helyeken nem is tudunk továbbmenni. (Lásd: *dobozban!*)

„Méeér’ kell neki már megint futnia, amikor éppen bántja az isiász, a hascsikarás, vagy gyereket vár, vagy az isten tudja, mi baja van?”

mondjuk, most szabadult volna a mozgássérültek intézetéből, és mintha már kegyetlenül unná az egészszet: miért kell neki már megint futnia, amikor éppen bántja az isiász, a hascsikarás, vagy gyereket vár, vagy az isten tudja, mi baja van. Komolyan, az általános iskolában a tornaórákon büntetésből végrehajtott futásgyakorlatok során nagyobb sebességgel és lelkesedéssel mozgottunk! Egyszerűen nem tudom felfogni, mi a bánatért kellett Lara eddig majdnem tökéletes irányítását ennyire hazavágni! OK, megértem, új szelek fújnak, az eddig „há-lózatrácsos” rendszert egy teljesen új váltotta fel, na de, könyörgöm, a Core Design csak ezt a szánalmat képes felmutatni a beigért „forradalmi irányítás” helyett?!

De legalább látnánk, hogy a fejlődés éppen hol tart – viszont a készítők nyilván belátták, hogy ez az egész rendszer úgy sz..., szánalom, ahogy van, mert ha tegyük fel, az egyik előző szinten véletlenül kifelejtettél egy kis „fitneszládát”, akkor kezdheted előlről az egész játékot, nem? Nem, mert a Core-osok végül is – gondolom, jó sok agytorna után – ennek hátulütőjére rájöttek, ahelyett azonban, hogy ezt a rosszul átgondolt és marhára ide nem illő fejlődésrendszert úgy, ahogy van, elvetették volna, inkább csak a szintlépéses RPG-pontokkal végeztek. Így a „kisebb tehervégzés a nagyobbhoz” feature azért megmaradt: ha például egyik helyen nem tudsz eltekerni egy kerekét, mert Lara túl gyenge hozzá, akkor

mehetsz ajtót berúgni, egy kisebb ládát vagy bármilyen egyéb tárgyat keresni, amellyel valamilyen „tornagyakorlatot” lehet végezni – és még azt sem látod, hogy éppen hol tartasz a fejlődésben! LOL, LOL, GIGALOL!

#### EGY BARNÁ NŐ SZÓKENŐS HÜLYÉK ELLEN

Hmm... kicsit „elkalandoztam”... De hát van ugye „kalandelem” is az Angel of Darknessben... Az egyik hozzá tartozó feature a végre hangsúlyosabb tárgyhasználat... lenne, ám az „előrelátó” fejlesztők *ismét* féltették a játékosok agytekervényeit az olyan megerőltető logikai összefüggésektől, mint amilyeneket egy beszorult ajtó és egy feszítővas vagy egy biztonsági kártya és egy kártyaleolvasó egység között kellene megtalálni. Magyarán Lara megint mindent magától használ a megfelelő helyen – nem mintha egyáltalán túl sok tárgy lenne nálunk.

De nem sokkal okosabban dolgozták ki a másik „kalandosabb” játékelemet, a választható párbeszédet sem, amely örök

#### TOMB RAIDER AOD

■ **KATEGÓRIA**  
Tomb Raider-klón ©

■ **KÖRNYEZET**  
Jelenkor

■ **NEHÉZSÉG**  
Közepesen nehéz

■ **ÚJRAJÁT-  
SZANÁD-E**  
Talán

#### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Core Design

■ **KIADÓ**  
Eidos

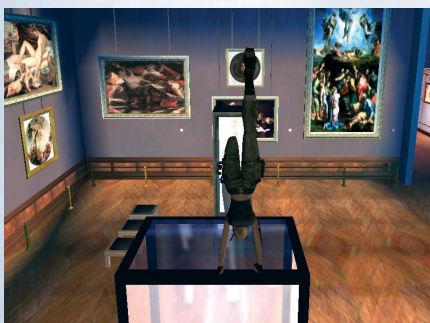
■ **WEBOLDAL**  
www.tombraider.com

■ **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.

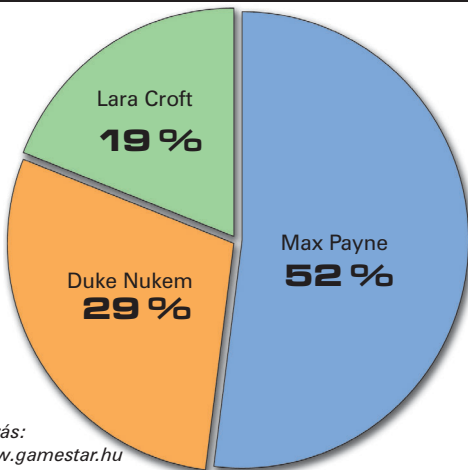
■ **MEGJELENÉS**  
már kapható

**GYORSLINK**  
153





KI GYŐZNE?



Forrás: [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)

EXTRÁK

- CD/DVD trainer
- DVD + animáció
- TIPP nagytípus 92-93. old.

problémája az adventure-öknek: mennyire és milyen mértékben befolyásolja ez a játékmenetet? A Core egy „határozott vágással” oldotta meg ezt a gordiuszi csomót, ugyanis amikor nem megfelelően választasz, akkor a legtöbbször el is szúrta az ügyet (például nemes egyszerűséggel agyonlő a beszélgetőpartnered), és töltheted vissza az előző játékállást, hogy mást mondj... Azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom, hogy ennek így, ebben a formában mennyire nincs értelme, hiszen az igazi játékmenetbeli szabadságnak még az illúzióját sem adja.

Végül látszott, hogy a készítőik mennyire „uptodate”-ek napjaink sikerjátékaiban, mert egy laza mozdulattal le szeretnék volna koppintani a *Splinter Cell* lopakodós játékmenetét: egyrészt Sam Fisherhez erősen hasonlóan settenkedhetünk, másrészt egyes pályák kifejezetten emlékeztetnek a Ubi Soft kommandós játékaira. A gond sajnos pontosan ugyanaz, mint az előző ilyen próbálkozásnál, a *Hulknál*: a Core készítői sem értenek a *Splinter Cell*hez, sem az itt kötelezően szükséges fejlettebb MI, sem a pályák kidolgozottsága terén – hogy egyéb finomságokat most ne említsek... A Louvre-ban kellett ugyanis Larával Fisherhez hasonlóan oszonunk, de a szerencsétlen múzeumőrök esélytelenek voltak, annyira ostoba mesterséges intelligenciát osztott ki nekik az alkotó: legtöbbször csak állnak, néznek bele a semmibe, és ha nem integetünk nekik, hogy „Helló! Itt vagyok!”, akkor nagy valószínűséggel nem fognak észrevenni, arról nem is beszélve, hogy egyébként is teljesen felesleges lopakodni, mert egy-két makarencóival és kung-fu rúgással hamar padlóra kerülnek. Ám a mélypontot a készítőik a csontvázharcosok MI-jével értek el: komolyan mondom, ilyen fokon mongoldióta ellenfeleket még életemben nem láttam: még a *C&C Renegade* mentálisan károsult katonáinak szintjét is meghaladják, pedig az már tényleg nagy szó! Ezek a nyomorék csontik (bocs, Csonti, természetesen nem

Rád gondoltam ☺!) egyes helyeken képtelenek Larát még csak megközelíteni is, nemhogy akadályokat kikerülve lerohanni, urambocsá védekezni (!) a lövései ellen! Az első ilyen élmény a Tomb of the Ancients mélyén ért, ahol hangosan röhögtem az összevissza botladozó, Lara felé kinkeservesen „orientálódó” pajzos példányon. Mégis egy későbbi ilyen vékony dongájú katona vitte a prímet: annyira kiakadt azon az MI-jét mélységesen megerőltető, ravasz hadműveletemen, amellyel egy közte és köztem lévő tárgy

Athajlás

HEGYMÁSZÓK ELŐNYBEN

Az Angel of Darknessben Lara talán egyik legkirályabb új mozdulata az „át-hajlás”: egyes görbe sziklafalakon és más felületeken a régészlány mászás közben testével követi a görbületeket. Ilyet eddig külső nézetes akciójátékban, sőt sehol máshol sem láthattunk – egy jó pont a Core-nak.



A második film - kritika

## TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE

Angelina Jolie a nagy kasszasikert hozott, ám igencsak megosztott kritikákat kapott első Tomb Raider, egy szexbotrány (a hölgyet egy sátánista szeretkezés közben vették fel...), néhány gyengus film és egy válás után másodszer is visszatér, hogy Lara Croft rövidnácójába és szűk pólójába bújjon. A második film egy kicsit hosszabb, misztikusabb, a történet kidolgozottabb és kevésbé az agyatlan akcióra koncentrál. A hangsúly a „kicsit” jelzőn van: azért most is kapunk akciót bőséggel, ugyanakkor a görög mitológiát feldolgozó elmélet most is sántít, és a film elején jól induló történet később ismét kissé kaotikussá és logikátlaná válik. Ami viszont jobb az előző részhez képest: ügyesebbek, kicsit invenciózabbak, „James Bondosabbak”, az akciójelenetek, most tényleg félelmetesek a kőszobormajmokat lecserélő meglevenedett szörnyek és a forgatókönyv is jobban hagyta kibontakozni Angelina Jolie-t Lara Croft figurájához. Nézhető, élvezhető kalandfilm – helyenként csipetnyi erotikával és több erőszakkal.



mögé álltam, hogy zavarában hátrálva az alatta lévő lábába vetette magát. A kérdés sajnos adott: kedves Core Design, mégis mi a fészkes fenét csináltakatok három teljes éven keresztül...?

### LEGALÁBB SZÉP

El kell ismerni, egy dolgon biztos sokat buzgálkodtak: az Angel of Darkness általában véve nagyon szép – a bugokat és néhány csúfságot leszámítva. De haladjunk csak szép sorjában, először is nézzük a pozitívumokat.

A párizsi pálya, hangulatos kis utcáival, sikátorával alapvetően tetszett, csak ne lenne olyan kihalt, mintha legalábbis valamilyen atomtámadás érte volna, és nem lett volna semmilyen ojjektum a környéken ☹... A Louvre-ben már ez nem olyan zavaró, mert ott záróra után az örökön kívül úgysem túl gyakran máskálnak emberek. Emellett a franciák nemzeti büszkeségét egyébként is igazán gyönyörűen ábrázolták a fejlesztők: a felsüvickolt padlók elképesztően látványosan csillognak-villognak a (jobb videokártyákon még szebb, többféle verziójú) pixelárnalónak köszönhetően, a falakon a festmények pedig nemcsak



álleejtően kidolgozottak, de mindegyik pontosan ott van, ahol a valóságban is! De igazán akkor éreztem magam kárpótolva az addigi szívásokért, amikor a Tomb of the Ancients pályájához érkeztem: a kamera elképesztően hangulatosan járt körbe egy szemképrázatotán kidolgozott termet: ez igen, csettintettem,

tekinteteket: igen gyermekeim, Lara Croft tényleg szép lett. Bár az az 5000 poligon, amellyel annyira királykodtak a készítők, manapság már nem annyira nagy szám, de azért a leányzó arca csinos, a feneké szép kerek, és nagyon aranyos, ahogy állandóan jobbra-balra rázogatója, egyedül azt sajnáltam, hogy ő is keresztülmehetett

## „Kedves Core Design, mégis mi a fészkes fenét csináltakatok három teljes éven keresztül...?”

ez már Tomb Raider! Aztán jött a szép, de rendkívül frusztráló és főleg bután kidolgozott Hall of Seasons, végül akkor sikerült teljesen elszontyolodnom, amikor a kihívásokkal küszködő, ismét csak „posztapokaliptikusnak” aposztrofálható Prágát megláttam: a több mint egyéves, Xboxra tervezett grafikus motort használó *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* Prágája ennél bizony sokkal látványosabb volt...

„No és Lara? Ő legalább szép?” – látom magam előtt a mélabús Tomb Raider-fan

a *Pamela Anderson*-féle szilikonleszívó műtéten, mert kisebbek lettek a mellei. Sebaj, legalább ezek is csábosan mozognak, amikor a bájos leányzó ugrándozik. Cool! A többi karakter már persze nem érdemelt annyi gondoskodást, mint az isteni Lara, de azért összességükben ők is rendben vannak. Az animációkért is egy mezei piros pontot érdemelnek a core-os arcok: Lara a „rongybaba” effektnek köszönhetően szinte mindig másféleképpen hal meg, ami igen dicséretes, mert ebben a lát-

### CHART

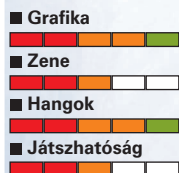
- BloodRayne 81%
- Tomb Raider: Angel of Darkness 64%
- Tomb Raider Chronicles 59%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce 4 MX
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Radeon 8500 64MB
- Tapasztalatunk „Nálam időnként szagattott, mint az állat, máskor jobb volt. Izomgép kell hozzá, az biztos.”

### ÉRTÉKELÉS

- kiváló, izgalmas történet
- Lara mind külsejében, mind jellemében kitűnően kidolgozott
- technikai újítások: áthajlás, rongyba-ba effektus stb.
- ez most az alfa-verzió? Mikor jön a final?
- Tomb Raider-es MI-monológ: „Üt Lara, lép, jaj”
- irányítás nagyon sux, de azért szok(sox)ható
- említettem már a bugokat?!



**64**  
százalék

ványban igen gyakran van részünk... Emellett megfelelően élethű a különböző rend- és múzeumőrök mozgása agónia közben, őket viszont sajnos időnként elég idétlen pózokban is el-elkapja a kaszás, arról nem is beszélve, hogy villódzó testüket kámforként eltüntetve távoznak a túlvilágra, ami szánalom a köbön... Összességében azért a Tomb Raider másikkal vonzereje a kiváló sztori mellett a szépséges grafikában rejlik – nagy kár, hogy elképesztően durva bugok csúfítják az összképet...

### BUG RAIDER: THE LAST REPELLATION

Nem is tudom, hol kezdjem a tengernyi grafikus hiba elemzését...? Talán említsem azt az esetet, amikor hősnőnk fejének hátuljából, *belülről* lehetett látni a két szemgolyóját és a fogazatát? (Ez egyébként egy ósrégi és borzasztóan idegesítő Tomb Raider-hiba, nem tudom, mi a rákért nem lehet már kijavítani!) Vagy azt a káromkodást adjam elő, amely akkor hagyta el a számat, amikor Lara nem volt hajlandó lemászni egy létrán az *oktató részben*?! Esetleg azt a harány róhejt digitalizáljam be és rakjam a CD-re, amelyet akkor hallattam, amikor

egy múzeumőr szabályosan felrepült a plafonra, miután belelöttem? (Nem kéne már ezt a *Matrix*-majmolást ennyire erőltetni, gyerekek... ☹) De az igazán durva hibák sajnos sokkal

ve, pocsék irányítással (amelyet nagy sokára azért meg lehet szokni), rosszul átgondolt designer-döntésekkel tarkítva adták ki kezük közül ezt a programot, nehogy lekéssék a második Tomb Raider

„Párizs olyan kihalt, mintha legalábbis valamilyen atomtámadás érte volna, és nem lett volna semmilyen objektum a környéken... ☺”

kevésbé mókásak: Lara egy alagútban rohanva a két textúra közé zuhan, a sötét semmibe hullva, és csak visít, visít, amíg vissza nem töltöm az előző játékállást, a szövegek ott maradnak a párbeszéd végén, a menüből hiányzik a kiosztható billentyűk fele, a legidegesítőbb pedig, hogy még az a nyomorult quicksave is bugos: gyakran előfordult, hogy a program „sztrájkolt”: egyszerűen nem mentette el az állást, pedig kijelzte a kis lemezikkal.

### MEGSOX, VAGY MEGSUX

Azt hiszem, nem ragozom tovább: sajnos nagyon meglátszik ezen a programon, hogy a Core-osok több év fejlesztés ellenére elsietve, hibáktól hemzseg-

mozi premierjét is. Vajon a Core/Eidos/a filmforgalmazó Paramount egyezkedésének színfalai mögött mik mehettek, talán sohasem tudjuk meg, egy viszont biztos: ezzel a játékkal sokat ártottak Lara imidzsének.

Hogy a program végső soron aránylag magas pontszámot kapott hibáihoz mérten, azt tényleg csak a remek sztorinak, a modern videokártyák effektjeit is maximálisan kiaknázó, helyenként gyönyörű grafikának, valamint a néhány érdekesebb pályának és feladatnak (az Archeological Dig puzzle-je egész jól sikerült) köszönheti. Most viszont, ágyó Lara: pár év múlva ugyanitt. Reméljük, addigra tényleg összeded magad...

### Bad Sector

## ÖSSZEHAJONLÍTÁS

Tomb Raider Angel of Darkness	Indiana Jones and the Emperor's Tomb
<b>Sztori</b> 9/10	<b>Sztori</b> 8/10
Az egyetlen erősebb oldala a Tomb Raidernek az Indyhez képest a jobb sztori: a gyilkossággal kezdődő, darkos, fekete mágiás elemeket felhasználó történet hangulatában egy igazi izgalmas thriller idéz, és jók a karakterek is.	Nem rossz az Indiana Jones-játék sztorija sem: kicsit sablonos ugyan, de jól illeszkedik a filmek hangulatához. Dicséretet érdemelnek a készítőik azért is, hogy ügyesen hozzá tudták illeszteni a különböző pályákhoz, nem felejtődik el, mint a gyengébb Tomb Raider-részeknél.
<b>Grafika</b> 8/10	<b>Grafika</b> 8/10
A Tomb Raider egyes helyszíneken tömör gyönyör, máshol viszont (Párizs egyes részei, Prága stb.) kicsit/nagyon középszerű. A játék 100%-osan kihasználja a modern videokártyák effektusait, viszont bizonyos helyeken még jobb gépeknél is szaggat.	Kicsit elavult az egy éve megjelent xboxos Buffy motorja, de azért összességében rendben van a legújabb Indy grafikája. A poligonszámok szempontjából igazából a 7-es felé tendálna az értékelés, de a változatos, látványos helyszínek okán inkább 8.
<b>Irányítás</b> 2/10	<b>Irányítás</b> 6/10
Borzalom. Rémmálom. Szörnyűség. Lara, mi történt veled??? Gyomorgörccseid vannak?! Belső sérüléside?! Gyereket vársz?! Vagy a mi a bánatért mozgatsz annyira laaaaaassaaaaan??? És miért kell félórát szenvedni egy létrához álláshoz?!	Ezen a téren Indy sem remekel, de még így is fényekkel jobb, mint nagy mellű, női kollégája. Sajnos az Xboxról billentyűre történő konverzió nem lett tökéletes, csak egy gamepaddal javul a helyzet, úgy-ahogy. A kameranézetek pedig sajna gyakran gázosak.
<b>Pályaszerkezet</b> 5/10	<b>Pályaszerkezet</b> 8/10
Egyes pályák kifejezetten érdekesek – sokkal inkább, mint a régi Tomb Raiderekben –, másokról viszont ordít, hogy a szerkesztőjük már marhára unta az egészet. Furcsa módon a készítők ezúttal sokkal inkább a hatalmas termeket preferálták az elágazó alagutak helyett. Kár volt.	Az Indy ezen a téren lepipálja az összes Tomb Raidert, mert igazán jól kidolgozták az összes helyszínt: szinte sohasem unatkozunk, és aránylag keveset kell visszamennünk régi helyekre, emellett pedig a megoldandó puzzle-feladatok is jók.
<b>Összesen</b> 24/40	<b>Összesen</b> 30/40

### RPG-rendszer

### 5-ÖS SZINTŰ LARA/6-OS SZINTŰ CROFT VAGYOK

Az egész „RPG-rendszer” logikája úgy működik, hogy ha találsz egy nagy ládát, amelyhez túl gyenge vagy, akkor Lara nyafogva közli: nem tudja elhúzni, mert nem elég erős hozzá, és „szintet kell lépned”, tehát meg kell erősödnöd ahhoz, hogy a derék leányzó elbírnja a teherrel. No és mit gondoltok, hogyan tud meg erősödni?! Rángatni kell egy kisebb ládát, vagy megrántani egy kart, esetleg berúgni egy ajtót, mire Lara hirtelen közli, hogy „áhhh, most már erősebb a karocskám”: szóval lehet visszamenni a nagyobb teherhez! Ez bizony sajna elég LOL...





# A JÁTÉKIPAR

# 25 LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA

Volt már úgy, hogy nagyon vártál egy játékra, számoltad a napokat a megjelenéséig, és amikor végre megkaptad, akkor keserű könnyeket hullajtottál csak, tekinteted az égre emelve? E havi Fókuszunkban minden idők legjobban várt és legnagyobb csalódást okozó játékeit vesszük sorra...

**M**ivel okozza a legnagyobb csalódást egy játék? Nos, ez alapvetően két összetevőből áll. Először várnod kell rá, mint a Messiásra, aztán amikor megérkezik, szomorúan konstatálod, mekkora egy fekália lett a hőn áhított gáma. Minél magasabb tehát a várakozási és a shitfaktor, annál magasabb a csalódási is. Ha valamelyik érték alacsonyabb, értelemszerűen a csalódás is kisebb. Átfogó „panaszkönyvünkben” hátulról kezdjük listánkat, fokozatosan közelítve meg minden idők legnagyobb csalódását.

Rövidítések:

Várakozási faktor: VF

Shitfaktor: SF

Csalódási faktor: CSF



## 25 C&C: Renegade

Lázadó és lúzer

A C&C: Renegade zseniális ötleten alapult: a Westwood jól ismert RTS-univerzumában ezúttal FPS-nézetben a kommandós arccal nyomulhattunk, és pattanhattunk be különféle járművekbe. A gond csak az volt, hogy a készítők képtelenek voltak normális grafikus motort és mesterséges intelligenciát gyártani az egészhez.



KATEGÓRIA: FPS  
KIADÓ: EA  
FEJLESZTŐ: Westwood  
MEGJELENÉS: 2001

INFO

## 24 Unreal II

Látványos dögunalom

Az Unreal II-t iszonyúan várták az első rész rajongói, és általában véve az FPS-fanatikusok. A grafikus motort alaposan fel is turbózta a Legend Entertainment csapata, az MI is rendben volt, a bolygóról bolygóra vándorlás, a mechanikus henteles és a sablonos kerettörténet miatt azonban hamar unalomba fulladt az egész játék.



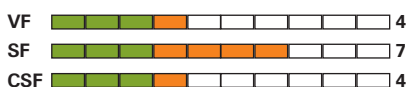
KATEGÓRIA: FPS  
KIADÓ: Infogrames  
FEJLESZTŐ: Legend Entertainment  
MEGJELENÉS: 2003

INFO

## 23 Tomb Raider: Chronicles

Repeta

A Tomb Raider 4 végén Lara Croft már igazán elhunyna, a biztonság kedvéért még egy piramist is a nyakába zúdítanak a mérhetetlenül belefásult fejlesztők, ám az Eidos csak nem akar megszabadulni fejőstehenétől, és Lara Croft posztumusz történetét át próbált még kaszálni egyet az ősrégi motort és játékmotort felhasználva. Nem jött össze...



KATEGÓRIA: akció  
KIADÓ: Eidos  
FEJLESZTŐ: Core  
MEGJELENÉS: 2000

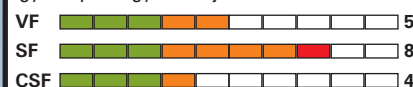
INFO

## 22 Phantasmagoria

Borzalom hét CD-n



Minden idők egyik legjobban reklámozott interaktív mozis kalandjátéka a Sierra műfajteremtő darabja — lehetett volna. A Stephen Kinget idéző történet önmagában véve érdekes volt, ám a filmbetétek középszerű rendezése, a pocskék design és a gyenge puzzle-ök miatt hatalmasat bukott a játék. A Sierra egyik legnagyobb pénzügyi fiasója.



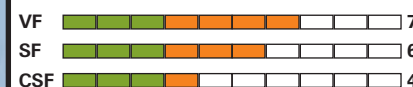
KATEGÓRIA: kaland  
KIADÓ: Sierra On Line  
FEJLESZTŐ: Sierra On Line  
MEGJELENÉS: 1995

INFO

## 21 Stonekeep

Retrófling

A Stonekeep készítői egy látványos, filmes bevezető mozival éveken át csigázták a játékosokat, és valami „forradalmi” grafikus motorról pusmogtak, amiből persze nem lett semmi: az akkoriban már iszonyúan elavultnak számító grid rendszerű (nem folyamatos mozgást igénylő), unalmas pályaszerkezetű katakombás cuccot kaptunk.



KATEGÓRIA: RPG  
KIADÓ: Interplay  
FEJLESZTŐ: Interplay  
MEGJELENÉS: 1995

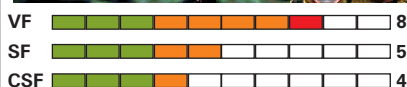
INFO



## 20 Lands of Lore 2

Az első Westwood-bukta

A másik hatalmas büdzséjű, mozifilmes átvezetős, évekig várt játék szintén RPG volt: a Westwood látványos átvezetővel tarkított szerepjátékában a gyenge grafika, a közepesen rossz fejlődésrendszer és az idétlen átalakulások (egyedül kalandozó hősünk egyfajta mutáns volt) hosszú távon teljesen elvették a kedvét a fanatikus rajongóknak is. A harmadik rész jobb lett, de az sem hozott megváltást.



**KATEGÓRIA:** RPG  
**KIADÓ:** Westwood  
**FEJLESZTŐ:** Westwood  
**MEGJELENÉS:** 1997

INFO

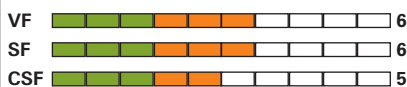
## 17 Eye of Beholder 3

Szemmel verés

A „90 fokban fordulunk” grafikájú szerepjátékok királya volt – a stílusteremtő Dungeon



Master mellett persze – az Eye of Beholder sorozat. Az első két rész hatalmas útvesztőivel, érdekes helyszíneivel, egyedi grafikájával és érdekes fejtörőivel jogosan érdemelte ki ezt a titlust. Az új fejlesztőcsapat által készített harmadik rész azonban amellel, hogy iszonyatosan gépigényes volt (egy 386-os kellett hozzá!), bugjaival és közmondásosan unalmas útvesztőivel hívta fel magára a figyelmet...



**KATEGÓRIA:** RPG  
**KIADÓ:**SSI  
**FEJLESZTŐ:**SSI  
**MEGJELENÉS:** 1992

INFO

## MAGASRÓL A LEGFÁJDALMASABB

Látványos bukások notórius kiadói

Ha shithit alapján rangsoroljuk a kiadókat, akkor egyértelműen az agresszív, buta marketingeséről elhíresült **Eidos** emelhetjük ki a maga öt darabjával. A cég a **Tomb Raider**rel került az élvonalba, és többszörös nyilatkozatai ellenére leginkább a Core Design nagy mellű „fejőstenénét” szerették volna meglovagolni. Annyi időt viszont nem hagytak az Core-nak, hogy rendesen ki is dolgozzák, felújítsák az évről évre kiadott részeket, így a Tomb Raider a harmadik epizódtól kezdve elsekélyesedett.

A másik nagynevű cég, amelyik a 90-es évek végére igencsak alábbadta, a **LucasArts**. Az olyan adventure hírességek kiadója, mint a **Zak McKracken** vagy a **Day of the Tentacle**, 1999-től kezdve szinte teljesen felhagyott a stílussal, és rosszul tervezett, gyakran csúf akciójátékokkal, buta stratégiákkal járatta le magát. A soron következő kiadó, az **Interplay** lassan csúszott le az alig vegetálásnak arra a szintjére, ahol ma tart: a **Heart of Darkness** és

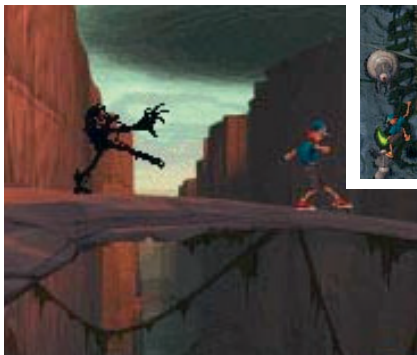
a **Stonekeep** két kirívó példája a kiadó rossz üzletpolitikájának. Végül meg kell még említenünk a **Westwood** (amely később az EA-hoz csatlakozott) is – ez két neves sorozatát, a **C&C-t** és a **Lands of Lore-t** is sikeresen lejáratta: a **LOL 2-t** (beszédesebb a rövidítés, ugye ☺...) és a **Renegade-t** nem igazán diadalmenetként emlegeti fel majd az amerikai cég, pedig tömördek pénzt ölt a marketingbe és a fejlesztésbe is.

**Eidos: 5**  
**LucasArts: 3**  
**Interplay: 2**  
**Westwood: 2**

**Ubi Soft: 2**  
**EA: 1**  
**Microids: 1**  
**Sierra: 1**

## 19 Heart of Darkness

Az Interplay bepalizott mindenkit



**KATEGÓRIA:** platform  
**KIADÓ:** Interplay  
**FEJLESZTŐ:** Amazing Studios  
**MEGJELENÉS:** 1998

INFO

Úgy látszik, ez a „Darkness” elnevezés rossz ómen a játékfejlesztések világában... Az Interplay éveken át döögösebbnél döögösebb átvezetővel csigázta a játékosokat, míg a nagy szajtátásnak csak

egy legyintés lett a vége: egy alacsony felbontású, unalmas platformstuffot kaptunk végeredményül...



## 18 Need for Speed 2

Abszolút rükevenc

A Need for Speed első része zseniális volt! Korát meghazudtolóan gyönyörű, és *reális!* Ami nem is csoda, hiszen a *Road & Truck* című autós szakújsággal karöltve fejlesztették. Azok a videók a kocsiokról pedig... Nem csoda, ha arcunkat kaparva vártuk a második részt! Ám amikor megjelent... kaptunk egy fizikamentes, rajzfilmszerű árkádjátékot, amelyben nem volt műszerfal, ha nem Voodoo kártya volt a gépedben, és tűzhányókban meg ősi inka dzsungelokban kellett versenyeznünk. Önmagában nem volt kellemetlen játék, de szégyen volt ráaggatni a Need for Speed nevet...

**KATEGÓRIA:** autóverseny  
**KIADÓ:** EA  
**FEJLESZTŐ:** EA  
**MEGJELENÉS:** 1997

INFO



## 16 SW: Galactic Battlegrounds

Lézerkardunkba döntünk

A Star Wars: Galactic Battlegrounds mindörökké úgy írta be magát a játéktörténelem nagykönyve



**KATEGÓRIA:** RTS  
**KIADÓ:** LucasArts  
**FEJLESZTŐ:** LucasArts  
**MEGJELENÉS:** 2001

INFO

vébe, mint az a játék, ahol Darth Vader lézerkarddal csépelte az épületeket, bakkecskeugrásokkal adva nyomatókat ütéseinek. Az Age of Kings motorjának felhasználása hatalmas baklövés volt a szerencsétlen LucasArts részéről, amely épp ezt szerette volna elkerülni a bukott 3D-s Force Commander után. Így módon a Galactic Battlegrounds nemcsak grafikailag maradt el riválisai mellett, de a Star Wars-hangulatnak is annyi volt.



## JÓ MUNKÁHOZ IS...

...idő kell...

Szerencsére az ellenpélda is jellemző a játékefejlesztésre: amikor több éven át fejlesztenek egy címet, és az végül is meglepő módon nem óriási bukta lesz, hanem igazi megérdemelt bestseller. Az ilyen klasszikusok között kell megemlíteni *Peter Molyneux* két műfajteremtő játékát, a *Dungeon Keeper*t, illetve a *Black and White*-ot vagy a Blizzard szintén rétestesztá módjára húzott *Starcraft*ját, *Diablo II*-jét illetve a *Warcraft III*-at, de nem mehetünk el az nélkül a két legendás akciójáték, az első *Unreal* és a *Max Payne* mellett sem.



## VESZIK, MINT A CUKROT

Pedig cukrozott sz... szemét

Jó marketinggel állítólag a szemetet is el lehet adni. Nos, ez egyes játékcímeknél maximálisan igaz. Ilyenek például a *Britney's Dance Beat* című táncikálás borzalom, amely egyedül az énekesnő óriási népszerűségének köszönhetette anyagi sikerét vagy a *Deer Hunter* sorozatok, amelyek másról sem szóltak, mint szerencsétlen szarvasok primitív grafikával megvalósított öldökléséről, de nem szabad elfelejtenünk a Microsoft ostoba *Zoo Tycoon*járól sem.



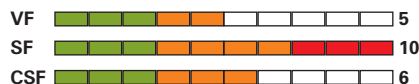
## 15 RollerCoaster Tycoon 2

Hullámvasút mélypont

**KATEGÓRIA:** menedzser  
**KIADÓ:** Infogrames  
**FEJLESZTŐ:** Chris Sawyer Productions  
**MEGJELENÉS:** 2002

INFO

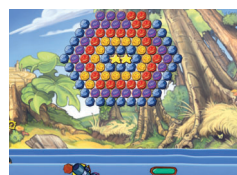
Na ez a program a játékszoftverek Mátrixa. Egyesek megesküsznek arra, hogy ennél jobb, szellemesebb, intelligensebb progival életükben nem játszottak, és nagy eséllyel nem is fognak. Ezt a tábort valahogy nem hatja meg, hogy a látvány a ZX Spektrum-os korszakot idézi (256 színű grafika 2002-ben!!!), és a játékmenet sem változott óriási mértékben az első részhez képest. A szakma ennek megfelelően értékelte a művet: végül átlagban egy gyenge kettes jött ki.



## 14 Worms Blast

Az arcunkba robbant

Épp elég idő telt el a legutóbbi Worms óta, hogy elkezdjük várni a Worms 3D-re, amikor egy Worms Blast ne-



vű cucc jelent meg a khm, boltok polcain. Installálás után azonban az ismert emberi történelem leghosszabb káromkodását sikerült előadni. A programnak ugyanis semmi köze nem volt bármiféle Worms-höz, azon kívül, hogy kis kukackákat irányíthattunk a téglarobbantgatós játékban. Ez egy akkora LOL volt, mintha a következő windows-os Minesweeper Quake 4: The Sweeper címen jönne ki...



**KATEGÓRIA:** logikai-ügyességi  
**KIADÓ:** Ubi Soft  
**FEJLESZTŐ:** Team 17  
**MEGJELENÉS:** 2002

INFO

## 13 Gangsters

Capone helyett könyvelőszimulátor

**KATEGÓRIA:** menedzser  
**KIADÓ:** Eidos  
**FEJLESZTŐ:** Hothouse Productions  
**MEGJELENÉS:** 1998

INFO

„Real power is not given. It's taken.” Ezzel a hatásvadász reklámmal tölta 1998-ban az Eidos



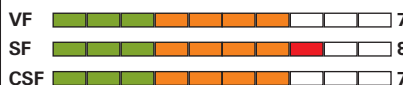
a Gangsters című játékát, amely minden idők egyik leginkább agyonhype-olt és legjobban várt maffiás RTS-e volt: mindenki ki szerette volna próbálni, milyen lehet a híres maffiavezér bőrébe bújva gengszterbandáknak parancsolgatni. Sajnos az ostobán agyonbonyolított, átláthatatlan kezelőfelület miatt képtelenség volt belemerülni a könyvelőprogramra hasonlító játékba. A Hothouse Productions hatalmas ziccet hagyott ki, és sajnos a folytatás sem lett elég meggyőző.



## 12 Might and Magic XI.

RPG-s rémálom

A Might and Magic sorozat is alaposan kifulladt a kilencedik részre. Hiába használtak az akkoriban újnak számító Litech 3D-s grafikus motort, az MM XI mégis bűn rondára sikeredett, és ez különösen feltűnt az olyan, szintén akkortájt megjelent RPG-kel összehasonlítva, mint a Morrowind. Emellett iszonyúan fárasztó és frusztráló volt a fejlődés és küldetésrendszer is (megjegyezhetetlen nevű mesterembereket kellett felkeresni mindkettőhöz).



**KATEGÓRIA:** RPG  
**KIADÓ:** 3DO  
**FEJLESZTŐ:** 3DO  
**MEGJELENÉS:** 2001

INFO

## 11 Tomb Raider 3

Futószalag-Lara

**KATEGÓRIA:** akció  
**KIADÓ:** Eidos  
**FEJLESZTŐ:** Core Design  
**MEGJELENÉS:** 1998

INFO

Lara baba legunalmasabb kalandja kétségtelenül a harmadik rész: a Core ekkor már egyértelműen csak a pénzre és Lara Croft imidzsének népszerűsítésére hajtott. Mígközben az „erős tüdejű” régészsnő ott villog a U2-koncertek kivetítőjén, a kalandjaiból készült Tomb Raiderben szétunjuk az agyunkat a végeláthatatlanul unalmas katakombákat róva, csontvázharcosok és vadállatok tömkelegét irtva, a nagy jóindulattal is csak „vázlatos” történet alapján pedig már azt sem egészen értjük, hogy egyáltalán mi a fenéért is küzdünk.



# 10 Indiana Jones and the Infernal Machine

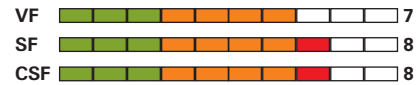
Én a vízilovakkal vagyok

Indy első 3D-s akcióalandja majdnem olyan pocsek lett, mint most a Tomb Raider 6. Dr. Jones nehézkesen mozgott, a pisztolyhasználat ratyi, az ellenséges MI dettó, a pályák teljesen élettelenné, makettszerűek, a grafika pedig sok helyen kifeje-



zetten rútt. A LucasArts mélyrepülése egyik fontos állomásának lehetünk szemtanúi az Indyvel: a helyzet csak azóta javult egy picit, amióta rájöttek, hogy jobban járnak, ha licenceiket külső, már bizonyított fejlesztőcsapatoknak

adják ki... Szerencsére az Emperor's Tomb kiköszörülte a csorbát.



**KATEGÓRIA:** akció  
**KIADÓ:** LucasArts  
**FEJLESZTŐ:** LucasArts  
**MEGJELENÉS:** 1999

INFO

# 9 Battle Isle: The Andosia War

Nem islett...

A Battle Isle sorozatot nagyon kedvelem. Mégpedig azért, mert elévülhetetlen érdemeket szerzett a vásárlók kegyeiért vívott harcban. A körökre osztott stratégiák talán már ki is haltak volna, ha nincs a BI. Annál keserűbb volt a találkozás a negyedik epizóddal, amely – megpróbálván megfelelni a kor elvárásainak – már RTS-elemeket is tartalmazott, és 3D-s grafikát kapott.



A gyenge irányítás és a sok bug miatt mindez csak arra volt elég, hogy ez a rész a szürke tucatjáték minősítést nyerje el.



**KATEGÓRIA:** TBS  
**KIADÓ:** Blue Byte  
**FEJLESZTŐ:** Cauldron  
**MEGJELENÉS:** 2000

INFO

# 6 Master of Orion 3

Orbitális bukás



A ronggyá játszott előző rész után, amely az űrstratégiai játékok etalonjának számított, a MoO3 igen nagy kihívásnak nézett

elébe. A készítő a stratégiai játékok gyermekbetegségét akarták legyőzni, amikor kivették kezünkől az apró részletekbe belemenő pepeselés lehetőségét, de ezzel meg is ölték a játék hangulatát. Minden megy a maga útján, csak nyomja az ember a „next turn” gombot, a gép még gyarmatosít, és épít is helyette. Mindennek tetejébe az űrcsaták messze alulmúlják az előző rész űtközeteit.



**KATEGÓRIA:** TBS  
**KIADÓ:** Infogrames  
**FEJLESZTŐ:** Quicksilver Software  
**MEGJELENÉS:** 2003

INFO

# 8 Tomb Raider: Angel of Darkness

A szellemi sötétség

Az előző öt oldalon már kisírángoztam magam a Tomb Raider LOL-ságával kapcsolatban – nekünk, PC-seknek talán az az egyetlen vigaszunk, hogy az Angel of Darkness PS2-re még ennél is sokkal rosszabb lett. Egyesek szerint egyébként részben épp a PS2-es konverzió a ludas az AoD pocsek végeredményéért, hiszen a lassan már öregedő konzolba a készítő nem tudták beleprezselni azt a tömördek lehetőséget, amit szerettek volna. Hogy ez mennyire igaz, azt nehéz lenne megítélni, mindenesetre a tömördek bugra és rossz tervezői döntésekre ez semmiképpen sem lehet mentség.

**KATEGÓRIA:** akció  
**KIADÓ:** Eidos  
**FEJLESZTŐ:** Core Design  
**MEGJELENÉS:** 2003



INFO

# 7 Prince of Persia 3D

Prince of Rheuma

Az 1998-as ECTS-en mutatták be először a legelső képeket a Prince of Persia sorozat harmadik – egyben első 3D-s – részéről. „The Prince is looking good” – bizonygatta a kiállításon a standjukhoz tévedt újságíróknak maga Jordan Mechner, ami igaz is volt, ám a Prince of Persia 3D-s példája a legékesebb bizonyítéka annak, hogy a grafika önmagában semmit sem jelent. A játékelményt szinte teljesen tönkretette, hogy a herceg szinte irányíthatatlan volt: lassan és remánsan mozgott, ezenfelül a pályák fantáziátlanok, unalmasak, a csapdák pedig frusztrálóak voltak – a herceg eltűnt a süllyesztőben...

**KATEGÓRIA:** akció  
**KIADÓ:** The Learning Company  
**FEJLESZTŐ:** Red Orb Entertainment  
**MEGJELENÉS:** 1999



INFO

# 5 Simon the Sorcerer 3D

Ehh, de csúnya lettél...



Korának egyik legeredetibb, legkedvesebb, legszebb és legszellemebb oldalnézetes point and click kalandja volt.

Sajnos a Simon the Sorcerer 3D a kalandjátékok történelmének egyik legnagyobb fiasója lett,

**KATEGÓRIA:** kaland  
**KIADÓ:** Infogrames  
**FEJLESZTŐ:** Headfirst Productions  
**MEGJELENÉS:** 2003

a szeretetre méltó Simon mágus pedig az ostoba, elsiett, és mindenekelőtt meggondolatlan 3D-sítési mánia igazi mártírjává vált. A játékot eredetileg 2D-sre tervezték, ám a kiadó igényei miatt a tervezés előrehaladott állapotában újra kellett kezdeni a munkákat, és át kellett szabni Simon ruháját 3D-sre. Az eredmény egyszerűen kriminális lett. Bár a történet megőrizte a korábbi részek nagyszerű humorát, a játék gyakorlatilag élvezhetetlenné vált az ocsmány grafika miatt.

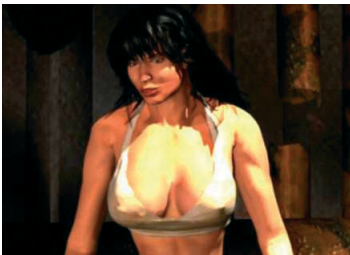


INFO

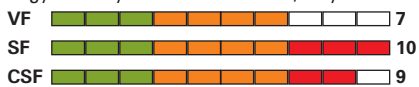
## 4 Druuna

Barna szőkenő

A 2001-es ECTS-en láttam a Druuna című akció-kalandjáték első képeit, amely különösen beindította a fantáziámat, hiszen egyik kedvenc erotikus/horror science-fiction képregényemből készült akció-kalandjátékról volt szó. Az előzetes információk alapján egyfajta Tomb Raider és Alone in the



Dark keverékű, horror témájú stuffra számítottam, ám a végső verzióban a „borzalmas” jelzőt sajnos nem a szörnyek, hanem maga a játék érdemelte ki. A Druunával való ismerkedésem ott kezdődött, hogy még egy normális „start new game” sem szerepelt a főmenüben, így félóráig kellett küzdeni, hogy valamilyen – ma sem tudom, milyen – billentyűkombinációval egyál-



talán elinduljon, és a készítők később is sikeresen bizonyították be, hogy a számítógépjáték-készítés alapszabályairól minimális ismeretek sincsenek.

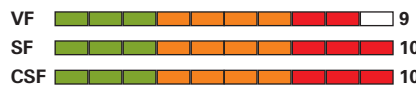
**KATEGÓRIA:** kaland  
**KIADÓ:** Microïds  
**FEJLESZTŐ:** Artematica  
**MEGJELENÉS:** 2001

INFO

## 3 Daikatana

„Akkor talán menjünk vissza quake-ezni...”

„John Romero will make you his bitch!” – ezzel a botrányzagú (és tegyük hozzá: elég rosszízű...) reklámmal próbált maga körül hírverést kavarni az Ion Storm. Persze alaposan felrázta a kedélyeket, de a gamma csak nem akart megjelenni. Végül a készítő átnyergelt Quake 2-es motorra, de ez sem mentette meg ezt a rosszul irányítható, dögunalmas, rossz stílusú, fászsztóan (értelmetlenül) nehéz, buta FPS-t. John Romero renoméját alaposan megtépázta ez a játék, az Eidos-fórumokon pedig alig tudták elhallgattatni az elégedetlenkedő, elkeseredett játékosokat. Az Ion Stormot az sem mentette meg, hogy később egy egész túrhető, Final Fantasy-szerű, humoros RPG-vel rukoltak elő: nem sokkal a játék megjelenése után az egyik részlegüket (ahol Romero dolgozott) feloszlatták.



**KATEGÓRIA:** FPS  
**KIADÓ:** Eidos  
**FEJLESZTŐ:** Ion Storm  
**MEGJELENÉS:** 2000

INFO

## 2 Pool of Radiance 2

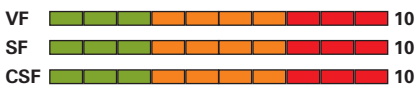
Keserű könnyeink tava

Az általunk legjobban várt szerepjátékok közé tartozott a Pool of Radiance 2: RPG-fanként



nyálcsorgatva néztünk minden egyes neten megtalálható képcskét (nem volt olyan meztelen Playboy-lányka, akit ennyit bámultunk volna ☺), azon fohászodva, hogy végre jelenjen már meg ez az RPG-paradicsom. 2001-ben először a béta-verzióhoz volt szerencsénk, amelyet azzal a nyomtatékos utasítással kaptunk meg az akkori forgalmazótól, hogy ez a progi még közel sem tükrözi a végleges játékot. Sajnos tükrözött. A Pool of Radiance egy borzalmasan rosszul irányítható, dögunalmas, rosszul átgondolt designerdöntésektől, bugoktól hemzsegő szörnyiszülött volt,

amelyet kellemes grafikája sem tudott megmenteni. Nem gondoltuk volna, hogy a végleges verzióra 57%-ot kell adnunk, de sajnos ez a játék ezt érdemelte...



**KATEGÓRIA:** RPG  
**KIADÓ:** Ubi Soft  
**FEJLESZTŐ:** Stormfront Studios  
**MEGJELENÉS:** 2001

INFO

## 1 Star Wars: Force Commander

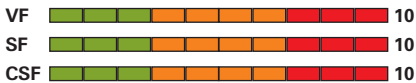
Zavart éreztünk az Erőben

Életemben nem rohögtem még akkorát, mint amikor egyszer régen IRC-n csevegve egy felajzott Star Wars- és RTS-fan a saját (csinos) barátnőjét



ajánlotta fel a Star Wars: Force Commanderért cserébe, amelynek akkor már vagy két éve meg kellett volna jelennie, de még további két évet kellett várni a tényleges utcára kerülésig. (Bad Sector) Ezzel azt hiszem, kellőképpen jellemeztem azt a fel-fokozott, türelmetlen várakozást, amely az FC irányába tartott. Amikor pedig megérkezett, nem hittünk a szemünknek, hogy miként készülhetett ebből az óriási licenből ekkora penetráns borzalom. Az FC irányítása

egyszerűen mindent alulmúlt, amit valaha is RTS-téren tapasztaltunk, 3D-s grafikája igencsak tré volt, a küldetések rettenetesek, és így tovább. Ez minden idők legkeserűbb játékcsalódása.



**KATEGÓRIA:** RTS  
**KIADÓ:** LucasArts  
**FEJLESZTŐ:** LucasArts  
**MEGJELENÉS:** 2001

INFO

### PÉNZÜGYI BUKÁSOK

Gyakori eset, hogy egy kiváló játék gyenge marketinget kap, esetleg valamilyen megmagyarázhatatlan okból nem jön be a nagyközönségnek. Csak néhányat említünk az anyagilag bebukott kiválóságok közül: **Toonstruck**, **Heretic 2**, **Clive Barker's Undying**, **Anachronox**, illetve az MMORPG-k közül a **Motor City Online** és az **Earth and Beyond**.



### OUTRO

Így végződik tehát körképünk a bukásként elkönyvelt sikervárományosokról. Ez a lista természetesen meglehetősen szubjektív, és nagymértékben tükrözi a szerkesztőség véleményét. Ha valamiben nem értesz egyet, és felhíborított egyik értékelésünk, akkor nyugodtan írj a [lalkisegely@gamstar.hu](mailto:lalkisegely@gamstar.hu) címre! Ide írhatnak a barátjukban csalódott, csinos, 18-20 év körüli lányok is ☺! Pá!

**Bad Sector, Berrr, Boe, -csonti-, ender, Sam**



HA EZT HOUDINI MEGÉRHETTE VOLNA!

# THE GREAT ESCAPE

■KATEGÓRIA: menekülés-lövöldözős ■KÖRNYEZET: II. vh. ■NEHÉZSÉG: nem túl nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: azonnal nem

**A szökés gondolata általában csak a legrátermettebb, legvagányabb foglyok fejében motoszkált a német hadifogolytáborokban. Sikerre kicsi volt az esély, súlyos büntetésre – esetleg fejlövésre – viszont annál nagyobb. Ezek után mit mondjunk arról a tervről, ahol a cél nem egy-két ember, hanem egy egész tábor megléptetése volt?**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Pivotal Games

■ KIADÓ  
SCI

■ WEBOLDAL  
www.sci.co.uk

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. augusztus 15.

## EXTRÁK

■ DVD +  
animáció

■ TIPP  
nagytipp 94. old.

## GYORSLINK

411

**A**mióta az SCI kiadó megszerezte a *The Great Escape* című, 60-as években forgatott film megszoftverésítésének (hoppáka, egy Kazinczy-díj rendell!) jogait, nagy volt a várakozás. Annak idején *Steve McQueen*, azzal a csibészes tekintetével, jól megvezette a germán egyenruhásokat. A „szabásminta” tehát adott volt, de ettől még nagyon keményen kellett dolgozniuk a fejlesztőknek. Legalábbis ha a minőség tekintetében a játékkal nem akartak lemaradni a megtörtént eseményre épülő sikerfilm mögött. Nagy összegben le merem fogadni: nem akartak. Persze egy dolog a szándék, és más a megvalósítás.

## JÁTÉKOS ELŐTÖRTÉNET

A készítők igyekezetét mutatja, hogy a programot nem szorították a film keretei

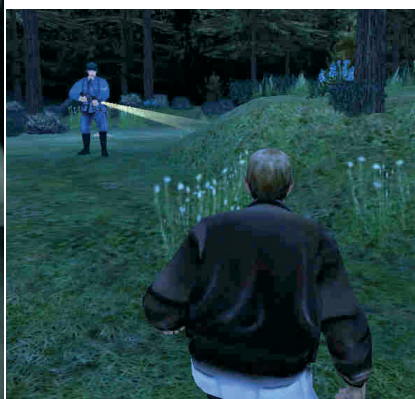
közé. Gyakorlatilag a játék fele a négy főszereplő előéletének bemutatásával telik. Más szóval az első pályákon kiderül, milyen akciók miatt kerültek hőseink a szigorított őrizet alatt álló speciális táborba, a Stalag Luft III-ba. Ezután jön a híres alagutast szökés, majd a macska-egér játék az üldözőkkel. A történet végét persze nem árurom el, de annyit azért elmondhatok, hogy a moziban látott felejthetetlen motoros akció sem marad ki.

No de ne szaladjunk ennyire előre, kezdjük az alapokkal! A *Great Escape*-ben húsz helyszínen kell helytállnunk a négy karakter valamelyikét irányítva. Nem véletlenül nem használtam a menekülés szót az imént, hiszen a küldetések között lesz olyan, ahol szó sincs lelépésről. Például az egyik szereplő, egy francia ellenálló akkor kerül a hírhedt fogolytáborba, amikor raj-

takapják egy lelőtt szövetséges bombázó kódkönyvének elégetésén. Talán mondanom sem kell, a roncsig nekünk kell elvezetnie a jó szándékú piromániást. De említettem rögtön első küldetésünket is, ahol lövészi szerepkör és tűzoltói feladatok várnak ránk egy éppen zuhanni készülő, rommá lőtt repülőgép fedélzetén.

## NEM SZÉP, DE LEGALÁBB VÁLTOZATOS

Ha a Pivotal Games embereinek az volt a feltett szándékuk, hogy idén semmiképpen nem gyűjtik be a legszebb akciójátéknak járó szakmai elismeréseket, akkor örömmel jelenthetem, a tervük bevált. Oké, a helyzet nem ennyire rossz, de tény, bizonyos területekre ráfért volna még egy csöppnyi optikai tuning. Nálam a pálmát a német közkatona arckifejezése viszi el. Va-



lami olyan elementáris erejű bambaság ül az arcán, hogy az már kimeríti a közbotrányokozás tényállását. Ha pedig direkt ilyennek szánták, akkor a nacionalista uszításét...

Szerencsére az összképet alaposan megcsépi a helyszínek változatossága. Sívár katonai tábor, tavaszi tanyasi vidék, hóeséses hegyi őrhely, zsúfolt vasútállomás, Luftwaffe reptér – sokáig sorolható az eltérő színvilágú és hangulatú pályák listája.

vő lőszerkészlettel együtt. Mondjuk az okot azért lehet sejteni – nem akarták, hogy a Great Escape címet felváltsa a Great Massacre. Azért akcióban nem lesz hiány: aki a részletekre kíváncsi, pislantsa meg ezzel foglalkozó keretes szösszenetünket.

A mozi sikeréhez nemcsak a remek történet és a kiváló színészi teljesítmény, hanem a jó érzékkel megkomponált zene is nagyban hozzájárult. Ezért csak boldogan

A drautkoszorú ellen nem véd

## SZALACSI A HADIFOGOLYTÁBORBAN

A neten számtalan formában találkozhatunk népünk egyik lángoszlopával és szellemi óriásával, Szalacsi „Teccikeréni” Sándorral. Sokan fáradságos munkával érik el, hogy hősünk különböző érdekes, fontos helyzetekben jelenhessen meg. Arról viszont álmodni sem mert senki, hogy hamarosan a nemzetközi porondra is kitör a mi Sándorunk. Le is padlóztunk, amikor a képernyőről Szalacsi szakasztott mása bámult vissza. Rádásul az eredetihez kísértetiesen hasonlító, utánozhatatlan, virgoc tekintettel. És a történetnek itt még nincs vége: merthogy ugyanennek a karakternek a rajzolt változata meg kiköpött Árpád! Már csak Malvin és a kocscordi tanács hiányzik...



amikor (kukucsálás kulcslyukon keresztül) ez automatikusan megtörténik. A kamera jól követi az eseményeket, ritkán fordul elő, hogy zavaró volna az elhelyezkedése. Embereink mozgáskultúrája ellenben hagy némi kívánnivalót maga után. Viszonylag szűkös az eszköztárunk. Lehet futni, settenkedni, kúszni, de mondjuk a falhoz lapulás már ismeretlen tudomány a GE világában. Jópofa viszont, ahogy felderíthetjük a veszélyesnek vélt területeket. Oda kell állni például egy sarokra (nem, nem azért!), és a fal takarásában óvatosan kiléphetjük, hogy az igazság vagy éppen egy német baka flangál-e odaát. Ugyanez a módszer máshol is bevethető: ablak alatt guggolva, ládák rejtekében gubbasztva stb. Ajánlott ugyan a nagy óvatosság, de egy-egy átgondolatlan cselekedetet gyakran megúszhatunk. Az örök ugyanis meglehetősen butácskák. Sokszor észrevesznek minket, de ha picit visszahúzódnak, vagy nyugton maradunk, a német balfékek hajlamosak átsiklani a történet fölé. Végül is igazuk van: miért lenne gyanús az, ha egy hadifogolytáborban, éjszaka egy em-

### CHART

- Splinter Cell 94%
- Hitman 2 90%
- The Great Escape 88%
- Prisoner of War 88%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PII 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-s VGA kártya 8 MB
- Tesztkonfiguráció Celeron 850 MHz, (kb. 1150-re húzva) 256 MB RAM GeForce2 Ti
- Tapasztalatunk „Dacára a gyenge háttérnek, még a legmagasabb felbontásban is játszható maradt a program.”

## „Olyan elementáris erejű bambaság ül a német katonák arcán, hogy az már kimeríti a közbotrányokozás tényállását”

Ehhez jön még az interaktív környezet, a kilőhető lámpákkal, felrobbantható benzintartályokkal, a falakon megmaradó golyónyomokkal. Sajna a lelőtt katonák fegyverei képezik az egyetlen csoportot, amelyik ellenáll a fizika törvényeinek. Ki tudja miért, a földre eső gyilokcuccok másodperceken belül elpárolognak, a bennük lé-

tapsikolni lehet csak, hogy a játékban felcsendülő dallamok és hanghatások minősége nem marad el az eredeti verzióétól.

### LESZ, KI TUDJA, MEDDIG LEHETED!

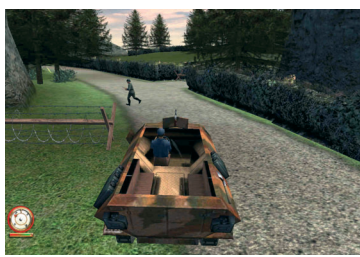
Az irányítás elsősorban hátulnézetből zajlik, de bizonyos esetekben (pl. célzás) érdemes belső nézetre váltani, illetve van,

### Vezető szerepben

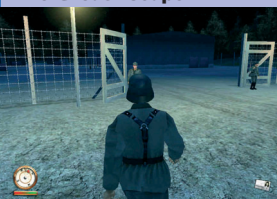

## ISMÉLT DIVATBA JÖTT A HERNYÓTALPAS

A Great Escape nagy előnye, hogy bizonyos pályákon képes kirántani minket az éppen monotonná váló figyelő, kúszómászó részek lassú ritmusából. Hála a készítőik leleményességének, erre több módszert is tud a program. Egyik ilyen, hogy mindenféle járművet ad alá, s ezekkel aztán kedvünkre garázdálkodhatunk a terepen. Van, amelyikkel csak óvatosan, a szabályok betartásával közlekedhetünk (teherautó); akad pálya, ahol versenyzőket megszegyenítő iramban száguldhatsz (motor); és olyan is

lesz, amikor nem mi leszünk az üldözöttek, hanem előlünk menekülnek (páncélozott hernyótalpas csapatállító).



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

The Great Escape	Prisoner of War
	
<b>Látvány</b> 7/10	<b>7/10</b>
Szódával elmegy. A karakterek közeli képeink inkább az agyhálát, mint az érdeklődés jeleit lehet felfedezni. Hát bizony, ezen még kicsit dolgozhattak volna a fiúk. Ugyanakkor a környezet meglehetősen változatos, és a színeket is egészen jól etalálták a grafikusok.	A PoW nagyjából hasonló grafikai színvonalon mozog. Tekintettel a közben eltelt egy évre, akár magasabb osztályzatot is kaphatott volna a régebbi fejlesztésű játék, de a helyszínek viszonylagos egyhangúsága miatt végül jogosabbnak láttuk a döntetlen kihirdetését.
<b>Összetettség</b> 6/10	<b>9/10</b>
Sajnos túlságosan lineáris feladatokkal találkozunk. S ha ez önmagában még nem volna elég, általában a szánkba is rágják a megoldás mikéntjét. Gyengébbek kedvéért még egy nagy piros körrel is bejelölik a térképen a célterületet. Brr...	Az akció kategóriába sorolható programba igyekeztek kalandjátékelemeket becsémpézni. Ennek hála számtalan döntést hozhatunk. Végigdumálhatjuk a fél tábor egy nyúlfarknyi információzárt, de ha bátrak vagyunk, rögtön a lecsóba csaphatunk.
<b>Változatosság</b> 10/10	<b>7/10</b>
A GE-ben rengeteg pálya, sokféle helyszín, hangulat, időjárás, évszak váltakozik. A lopakodós, tárgygyűjtőtől a pergós akciójelenetek. Nemcsak a lövöldözésekre vagy a járművezetésre lehet gondolni, hanem az éjszakai üldözésre is.	A játék komoly hibája, hogy kevés helyszínnel dolgozik. A surranós „hétköznapiak” csak igen esetlegesen próbálja megtörni egy-egy ügyességi minijáték vagy annak lehetősége, hogy kockázással fejlessük meg két doboz cigarettából álló magánvagyonunkat.
<b>MI</b> 7/10	<b>7/10</b>
Másról sem szól a játék, mint az MI folyamatos teszteléséről. Ezt figyelembe véve a GE katonái sem érdemelnek kitűnő minősítést. S mint annyi más játékkomponensében, most is hajnalig sorolhatnánk a gépi irányítás megmosolyogtató botlásait.	Egész pozitív kép maradt meg bennem a PoW óreivel kapcsolatban. Lazán követték a hóban hagyott lábnyomaimat, és néha meghökkenő éberséggel fűlelték le különböző próbálkozásaimat. Ellenben csúfosan elbuktak, amikor valóban gondolkodni kellett volna.
<b>Összesen</b> 30/40	<b>29/40</b>

berforma alak háztól házig oszonJ? A fejlesztők azért húztak egy okosat: háromféle, különböző intelligenciaszinttel megáldott őrtípust készítettek. Nyilván így egyszerű azt mondani, hogy: „Ugyan, kérem! Nem mi programoztuk rosszul az MI-t, az a katonai szándékosan lett ilyen buta”. Hát jó, ez esetben én is elismerem, eltérő értelmi képességekkel ruházták fel a fogdmegeket: van buta, butább és tökhülye. A tisztesség kedvéért meg kell állapítani: ez nem feltétlenül a készítők hibája, sokkal inkább ennek a számítástechnikai területnek a viszonylagos elmaradottsága. (Hm... Azért a Splinter Cellre már illene vigyázó szemüket rávetni a rivális játékfejlesztőknek... Talán most érződik csak igazán, mennyire király is lett az a gamma... — Bad Sector) Félő, soká jön el a nap, amikor valóban túl

### ÉRTÉKELÉS

- sok eltérő stílusú pálya
- használható irányítás
- időnként felelevenedik a film hangulata
- egyszerű feladatok
- közepes grafika
- botladozó MI

### ■ Grafika



### ■ Zene



### ■ Hangok



### ■ Játékoság



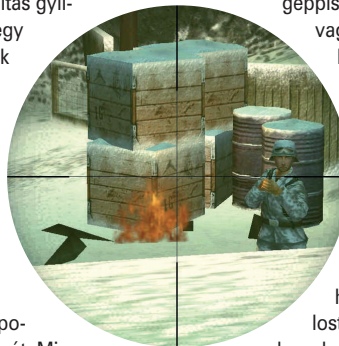
**88**  
százalék



Erőszakkal is, ha jólesik

## HÁBORÚ A HÁBORÚBAN

A rivális *Prisoner of War*hoz viszonyítva a GE valóságos „baltás gyilkos”. Míg a PoW-ban egy kokit sem nyomhattunk a német vendéglátók buksijára, az SCI Games alkotásában elég széles az egészségére káros eszközök skálája. Rögtön az elején egy bombázó gépfegyvere mögül kezdhetjük meg a Harmadik Birodalom hadipotenciáljának csökkentését. Mivel nem vagyunk válogatósak, ha eljön



az idő, örömmel ragadunk géppuskát, géppisztolyt, puskát, pisztolyt vagy éppen gránátot, hogy megmutassuk a nácioknak: az angolok is tudják, mi az a háború. Legérdekesebb fegyverünk egy vonat (!) lesz. Ezzel az eszközzel fogunk eltárolni egy kellemetlen helyen tanyázó páncélost. Húha... pontosabban: huhú... egészen pontosan: si-hu-hu ☺!



kell majd járnunk a gépi intelligencia irányította ellenfelek eszén. Addig marad a szemük és a fülük, az meg már most is tökéletes. Néha már túlságosan is...

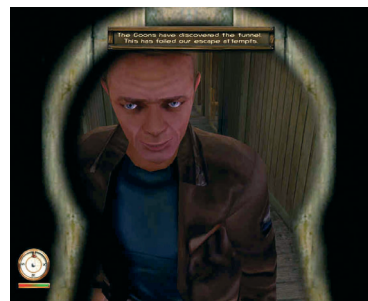
### NE MENTEGETŐZZ! PLÁNE FELESLEGESEN...

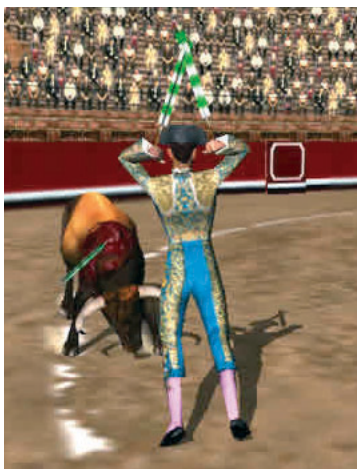
Az ilyen jellegű programok örök problémája a mentés kérdése. Ha bárhol lehet, akkor minden lépés után ment a drága játékos – ezáltal a reggeli fogmosás szintjére szállítva le a nehézséget. Ha csak bizonyos helyeken megengedett – esetleg teljesen tiltott – a „save game”, akkor meg a sikertelen próbálkozások okozta frusztráció csapja ki a biztosítékot. A GE szerintem ügyesen lépett át ezen a gondon: minden pályán három mentési lehetőséget kapunk. Teljesen ránk van bízva, hogy

ezeket mikor használjuk ki. Mivel a pályák általában nem túlságosan hosszúak, okosan gazdálkodva a küldetések nagyobb mennyiségű szitokszó sűrű ismételtetésével abszolválhatók.

Amit hiányoltam a játékból, az a tábori élet szinte teljes mellőzése. Általában csak a részfeladatok egymás utáni végrehajtásából áll egy pálya. Nem kell ebédre menni – egyetlen kivétellel esettől eltekintve –, nincs létszámmellenőrzés, takarodó stb. Csak „szerezd meg ezt a tárgyat”, „beszélj azzal a fickóval”, „vágd el ott a kerítést!” Ezek és a fentebb említett egyéb gikszerek miatt „mindössze” jó minősítést kaphat a Great Escape. Remélem, ezért nem zárnak fogolytáborba. Próbálják csak meg, legfeljebb majd megszököm, de nagyon ☺!

**-csonti-**





RED BULL

# TORERO

■KATEGÓRIA: bikaviadal-szimulátor ■KÖRNYEZET: szemben egy bika, aki jön ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Egy-egy új programot kézhez kapva ritkán lepődünk meg. Azt hinnénk, mindent láttunk már, de ez az ötlet egészen eredeti – és igen merész. A Torero, ahogy nevéből is sejthető, egy bikaviadal-szimulátor.**

**A** magam részéről mindig úgy gondoltam a bikaviadalra, hogy egy csillárnak öltözött, peckesen lépkedő hombre az őrgöngő tömeg lelkes biztatása közepette jól felcukkol egy bikát, majd leszúrja. (Király, ezzel fél Spanyolországot máris magamra haragítottam.) Ha azonban jobban szemügyre vesszük a dolgot, akkor kiderül, sokkal-sokkal bonyolultabb a dolog. Fontos, hogy a Torero a spanyol bikaviadalok szabályrendszerére alapján készült, ami főként abban tér el a Portugáliában bevett gyakorlattól, hogy ott nem szúrják le a bikát – félreértések elkerülése végett azért tisztázunk, ott sem csupa állatvédő rohagál az arénában, mert a bikát rögtön a meccs után leölik a színpalak mögött. Maga a harc három részre osztható: az első (*tercio de varas*) lényege az, hogy a pikádor lándzsát döf a bika nyakába, aki ettől szegi majd le a fejét a csata további részeiben. A második rész (*tercio de banderillas*) arról szól, hogy a banderillos – ez lehet maga a matador, vagy külön erre a célra képzett más résztvevő is – tollseprű-szerűen feldíszített hegyes izéket (ún. banderillákat) döf a bika hátába, legalább négyet. Ezután jöhet az utolsó fázis (*tercio de muerte*), amikor a kellőképp legyengített bika előtt a matador a jól ismert vörös – leggyakrabban mégis lila-sárga – kendőt, a muletát lobogtatva illegeti magát, majd amikor a dühödtt állat felé rohan, az utolsó pillanatban oldalaz egyet, a tömeg pedig tapsol. Végül egy speciális rövid karddal – ez az ún. *estoque de descabello* –, a matador leszúrja a bikát, a tömeg pedig elégedetten hazatér.

## ÖÖÖ... KINEK IS JÓ EZ?

Kétféle embert tudok elképzelni, aki imádni fogja ezt a programot: az olya-

nok, akik totálisan bele vannak zúgva a bikaviadalokba és akár fejből is fűjják az összes mozdulat spanyol nevét, de rajtuk kívül az értékelheti még igazán, akit érdekel ennek a (bikák szemszögéből semmiképpen sem) nemes sportnak a kultúrája. Aki ugyanis veszi a fáradságot, hogy lelkiismeretesen végigküzdjön az oktatórészt, az végül mindent tudni

olé. Sokat kell gyakorolni ahhoz, hogy a mozdulatok szépen illeszkedjenek egymásba és a végeredményt lelkesen fogadja a mélyen tisztelt publikum.

## OLÉ!

A grafikára igazán nem lehet panasz, bár emberünk lehetne kissé kevésbé darabos, valamint a lelátókon sem kéne,

„Egy látványos megmozdulás hosszú mozdulatsorokból áll, nem annyiból, hogy rohan felénk a bika százzal, mi pedig az utolsó pillanatban oldalazunk egyet és olé.”

fog a témáról, ami csak szóba jöhet. Esetleg ha épp Madridba készülünk nyaralni, akkor majd egy bikaviadalra betévedvén elkápráztathatjuk rokonainkat, barátainkat, üzletfeleinket egy jól elhelyezett beszólással, mint például: „Ó, ez egy igazán remek belmontina volt. És milyen könnyedén vitte be azt a verónicát!” A hatás garantált. Azért is gondolom, hogy megfelelő lelkesedés híján kevesen fognak nekiállni ezzel a programmal küszködni, mivel az irányítás nagyon, de nagyon macerás, persze máshogy talán nem is lehetett volna megoldani. Nem is gondolná az ember, hogy a ránézésre teljesen egyforma mozdulatoknak mind saját neve van (egyet meg is tanultam, olyan szépen hangzik: *kikiriki*) és természetesen mindegyikhez külön billentyűkombináció is tartozik. Egy-egy látványos megmozdulás hosszú mozdulatsorokból áll, nem pedig annyiból, hogy rohan felénk a bika százzal, mi pedig az utolsó pillanatban oldalazunk egyet és

hogy palacsinta-emberek üljenek. Az animációk viszont nagyon alaposak: elsőre kicsit lassúnak tűntek, de amikor már huszadszor veselkedtem neki egy komolyabb mozdulatsornak, akkor kezdett leesni, hogy ez mélyen emberbarát gettuss volt a Gamepro csapatától, ha ugyanis ennél gyorsabb lenne, egyszerűen nem lenne idő bepötyögni az általában rettenetesen bonyolult kombókat. Mindenképpen dicséretes, hogy a készítő nagyon alaposan kidolgoztak minden játékmenetet érintő apró részletet, például matadorunk teljes fizismikáján kívül a bikát is tökéletesen „testreszabhatjuk” – valamint húsz különféle arénában boldogíthatjuk a Greenpeace-t. Bár maga az oktató rész kiteszi a játék felét, utána bőven lesz még alkalmunk csillogtatni tudásunkat a hazai (spanyol) és nemzetközi versenyeken, de akár még sztori-módban is. Bárki, aki nem a bikáknak szurkol, biztosan élvezni fogja.

mazur

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Gamepro
- KIADÓ  
Ubi Soft
- WEBOLDAL  
www.torero.biz
- FORGALMAZÓ  
Automex Kft.
- MEGJELENÉS  
2003. augusztus

GYORSLINK  
480

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 300 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

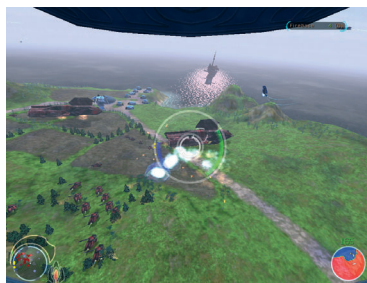
## ÉRTÉKELÉS

- kiváló ötlet
- aprólékos kidolgozás
- rengeteg billentyűkombináció
- hosszú tanulási idő

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

77  
százalék





## MAD MECH

## BATTLE ENGINE AQUILA

■ KATEGÓRIA: Mech-szimulátor ■ KÖRNYEZET: sci-fi ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Óriási hőség van... Szinte elviselhetetlenül sok időt töltök naponta az iz-  
zadt tömegben összezsúfolódva. Türelmem a legvégső határokon is túl  
van. Bárcsak lenne egy plazmavetőm, hogy elégtételt vegyek sanyarú  
sorsomért... Nocsak, mi ez itt a kezem ügyében?**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Lost Toys

■ KIADÓ  
Infogrames

■ WEBOLDAL  
www.battleengine.com

■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems

■ MEGJELÉNÉS  
2003. augusztus

GYORSLINK  
472

## HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PIII 5000 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB

## ÉRTÉKELÉS

■ lehet lóni sokat  
■ hangulatos beve-  
tések  
■ kismértékű „Mech-  
menedzselhetőség”

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játészhatóság



**80**  
százalék

**S**zegény embertársaim, akik a nyári tengerpart vonzásának ellenére továbbra is gyárban robotolva töltik idejüket, nem is vágyhatnak másra, mint egy kis kikapcsolódásra.

A Battle Engine Aquila a maga abszolút egyszerű mivoltával éppen e szükséglet kielégítésére született. Az év elején konzolon debütált játékot mostanra áthegesztették PC-re is, így mindenki izdíthatja joystickjét egy kis féktelen puffogatásra.

## ALAPKONFLIKTUS: AHOGY AZ MÁR LENNI SZOKOTT

Az Allium nevű, Föld típusú bolygón a Forseti és a Muspell népcsoport örökös harcban áll egymással. Előbbi kifinomult technikájával és környezetbarát tömeg-

között, amelyet Mechwarrior módjára lo-  
vagolhatunk meg. Alapvetően egy száraz-  
földi csatagép, de az ellenséges tankok  
pillanatok alatt szétszedik (főleg azért,  
mert az MI sokkal jobban célzó, mint mi  
☺), így minduntalan repülőképeségének  
használatára kényszerül. A repülési idő  
azonban nagyban korlátozott, az erre  
szánható energia mindössze 2-3 percre  
elegendő; ezután kénytelenek vagyunk  
a földre helyezni a kicsikét, hogy magától  
feltöltődjön.

## HANGULATOS MISSZIÓK

A küldetések elég hangulatosra, bár szerin-  
tem kicsit nehézre sikeredtek. Nagyon gya-  
kori, hogy szinte egymagunk kell hogy utat  
törnünk, és megtisztítanunk egy partsza-

## MUSZÁJ LESZ A FEJEDET HASZNÁLNI!

BEA gépünkön kétféle fegyverzerenál lóg: az egyiket csak a földön, a másikat csak a levegőben tudjuk használni. Ezeket sajna nem válogathatjuk össze szabadon, mint egy igazi meches játékban, hanem pár előre beállított konfiguráció közül választhatunk. Mivel általában mindenki egyszerre ront ránk földről, vízről és levegőből, okosan kell kigondolni, melyik ellenséges csapatrészt támadjuk meg, továbbá milyen sorrendben. A repülési energia gyorsan elfogy, és ha pont egy durva földi hadoszlop közepén landolsz feltöltődésre, hamar vége a mókának! Ugyanez a helyzet a víz felett: a BEA nem tud úszni, így ha nincs egy anyahajó a közelben, simán vízbe fullunk, s kezdetjük a pályát az elejéről (lévén konzolos átirat, ne is várjunk el játék közbeni mentési lehetőséget).

## KÖNNYED NYÁRI CSIHI-PUHI

Az ötlet nem túl eredeti, de a kivitelezés jó-  
ra sikeredett, s pont arra jó, hogy az ember  
szabad 15 percében lenyomjon egy-egy  
küldetést (hacsak nem kell háromszor-  
négyyszer nekirugaszkodni ☺...). Nem szük-  
séges hosszasan hotkey-eket magolni a ren-  
geteg navigációs műszerhez, ugyanis ilyes-  
miből mindössze három van: az energia-,  
a pajzs- és a fegyvermelegedés-mérő, és  
azokhoz sem kell hozzáférni. A Lost  
Toyst alapító egykori Bullfrog- (*Dungeon  
Keeper, Theme Hospital, Syndicate*) tagok  
második játéka nálam bejött, egy jó botkor-  
mánnal felszerelve pompás időtöltés  
a feszült nyári napokra ☺.

**Sam**

**„Pont arra jó, hogy az ember szabad 15 per-  
cében lenyomjon egy-egy küldetést.”**

pusztító fegyvereivel (valóban nem haszná-  
nál csúnya vegyszereket és hasadóanya-  
got, csak tiszta plazmaenergiát!) próbálko-  
zik, míg utóbbi nagy tömegű, nehéz hadi-  
gépekkel. A csatározás már félig tönkre-  
tette a planétát, a sarki jégmezők megol-  
vadásával a szárazföld óriási kincsé vált. Itt  
csöppenünk bele a sztoriba a frissen ki-  
fejlesztett Forseti csodafegyver, a Battle  
Engine Aquila (BEA) prototípusának tesz-  
tpilótájaként.

## VALAMI „MECH-SZERŰ” IZÉ

Csodajárgányunk átmenetet képez egy  
nagy fémpók és egy repülőalkalmatosság

kaszt vagy területet az ellenséges erőktől,  
hogy az utánunk jövő egységeket ne öl-  
jék azonnal halomra (az ellenfél persze mindig  
többségben van!). Elég húzós, amikor  
egyedül kell kiiktatni az ellenséges bombá-  
zógépeket és azok vadászkíséretét, és ezzel  
egy időben a földi páncélos erőket...

A hangulatot emeli a pályák külleme, ami  
azért nem fairnetgő, de a robbanásokkal  
együtt elég szép képet varázsolnak a mo-  
nitorra. A partok mentén pedig a vízből itt-  
ott kibukkannak a múlt békésebb világát  
idéző tengerparti felhőkarcok, amelyeket  
a globális felmelegedés taszított az enyé-  
szet karmai közé.



## ÜLDÖZÉSI MÁNIA CHASER

■ KATEGÓRIA: FPS ■ KÖRNYEZET: jövőbeli cyberpunk világ ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

**Amikor tavaly év végén alkalmunk nyílt beszélgetni Georggal, a JoWood európai marketingigazgatójával, aki büszkén mutogatta nekünk a Chaser béta-kódját, enderrel azon nyomban leírtuk a programot, mert amit láttunk, az több volt, mint elborzasztó...**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Cauldron  
■ KIADÓ  
JoWood  
■ WEBOLDAL  
www.chasergame.com  
■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems  
■ MEGJELÉNÉS  
2003. augusztus

### EXTRÁK

■ CD/DVD  
trainer  
demó

### GYORSLINK

17

**É**ppen ezért nem hozott lázba miniket a megjelenés közelgő dátuma (legrosszabb esetben megvan a következő citromdíjasunk – gondoltuk), ám amikor megérkezett a demó, amellyel egész kellemeseket lövöldöztünk, ráadásul a víz megjelenítésében kenterbe verte a *NOLF2*-t, elkezdtünk gyanakodni, hogy északi szomszédaink büszke fiai összekapták magukat a Cauldronnál. A végleges verzió megjelenésével pedig abszolút bizonyítást nyert feltevésünk.

### UTOLSÓKBÓL LESZNEK AZ ELSŐK

A dolog ott kezdődik, hogy a saját fejlesztésű grafikus motor (Cloak Engine) a GLQuake-es látványvilágot produkáló bétától eltérően egészen tisztességes munkát végez. Nincsenek ugyan volumetrikus árnyékok, dinamikus fényeffektek és hasonló nyalánságok, viszont megfelelő a részletesség (az arcok kidolgozottsága példásan profi), és kellemesen hangulatos, változatos a látványvilág. Egyedül a nagy elszántsággal és egyfolytában alkalmazott passzív tükröződéseffektet nem vette be a gyomrom (egy tükröződő fémfelületen csak a sta-

bil környezeti elemek látszanak, azon kívül semmi más – mi sem), ez ugyanis elég művi és illúzióromboló.

Ráadásul a kellemes grafika – nagyon helyesen – nem cél volt a fejlesztők részéről, hanem eszköz: segítségével egy olyan „szájbabánk” világot sikerült megalkotniuk, amely végre nem a „tizenkettő egy tucat” kategória népes táborát gyarapítja, hanem megvan a sajátos hangulata. A nem is olyan távoli jövőben járunk, ahol már épp kezdenek kialakulni a bűnszövetkezetek által irányított zsúfolt megapoliszok, a háttérben már zajlanak az illegális, embereken végzett tudatmódosító és nanokísérletek, ám a technikai fejlettség még messze nincs azon a fokon, hogy ne lehetne felismerni jelen világunk markáns lenyomatait. Nem mondom azt, hogy egy Szárnyas fejedvadász-szint, de egész jól el lehet merülni benne.

### ELLENTÉTEK VONZÁSÁBAN

Ez pedig nagyban köszönhető annak, hogy a játékban emberünk bejárja a világ minden jellegzetes zegét-zugát, legyen szó akár orbitális pályán keringő orvosi kutatóközpont-ról, netán bandák által uralt, lepukkant, ön-

törvényű és életveszélyes gettókról vagy éppen a szörmebundás bűnözői elit szórakozóhelyéül szolgáló exkluzív luxusbárok-ról. A hasonló kategóriájú, nemrégiben megjelent *Devastation*-el összevetve (ahol a romos utcákon kívül maximum még romosabb utcákon harcolhattunk, illetve – ha jól emlékszem – romos utcákra is eljuthattunk, ha nagyon ügyesek voltunk) a Chaser különböző küldetése emberi léptékkal mérve szinte felfoghatatlan változatosságúak. Még jobb lett volna, ha ez a változatosság nem csak eddig terjed, hanem esetleg magukban a küldetésekben is visszaköszön –, erre azonban már, úgy látszik, nem maradt energiájuk a fejlesztőknek: az egyes pályák felépítése, belső struktúrája ugyanis feltűnően repetitív. Kicsit olyan érzése van az embernek, mintha mindegyik misszióhoz készült volna egy-egy textúracsomag, azután gyorsan összedobták a 3D-s pályamodellt folyosókkal és ajtókkal, majd az egészre ráhúzták a textúraszettet. Mindezt ráadásul megfejték azzal, hogy helyenként retentő méretűek a mapok, így sajnos elég gyakran előfordul az a nem túl szívderítő helyzet, hogy már hosszú-hosszú percek





91

45

óta keringünk ugyanolyan folyosókon, próbáljuk kinyitogatni az ajtókat, már rég nem tudjuk, merre járunk, néha unottan lelövünk egy szembejövő ellenfelet, aztán amikor végre találunk egy nyitható ajtót, tisztavirág-életű lelkesedésünk azon nyomban tovaillan, amikor meglátunk mögötte egy újabb ugyanolyan folyosót, rengeteg ajtóval...

### ŐRÜLTBE KERGET (NA JÓ, CSAK NÉHA)

Ebből kifolyólag az egyébként pergős („sokat lövünk, keveset gondolkodunk” típusú) játékmenet helyenként vontatottá válik. Néha tovább rontja a helyzetet az MI is, mivel csinálgat olyan dolgokat, amelyek nem kifejezetten hihetőek egy állig felfegyverzett katonára részéről. Mondjuk, hogy a tűzharc közepén hátát egy cserepes pálmafa 20 centis törzsének vetve gugol, és nem zavartatja magát még akkor sem, amikor már szem-

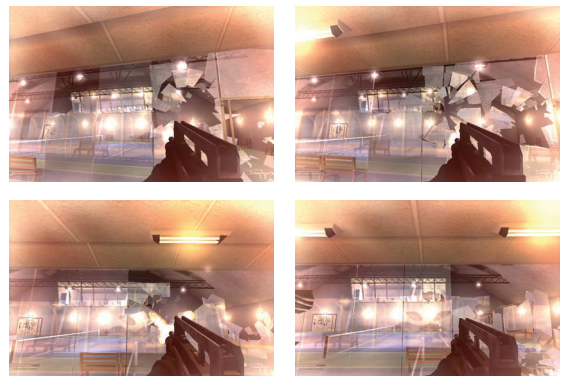
ből osztjuk az arcába az ölmet. Szerencsére azonban nem ez az általános, így a jelenséget inkább egy ritka bugként könyveltem el, mintsem az MI totális csődjeként. Nagyon nem tetszettek viszont a család különböző módozatai, amelyekkel a gép olykor be-be-próbálkozott. Kifejezetten idegesítő és unfair ugyanis, hogy a szépen kitakarított, oldalbejárattal nem rendelkező folyosórendszerben egyszer csak megjelenik mögöttünk valaki, és szitává lő bennünket.

Ha már a játékmenet negatív oldalait boncolgatjuk, nem mehetünk el szó nélkül a fizikai motor mellett sem. A rongybaba effektus hiánya miatt ugyanis a Chaserben viszont a sarkuknál feltámasztott, lépcsőn lebegő, vízszintesen fekvő hullák, valamint a falba lógó (esetleg a falon átlátszó) fejek és végtagok szürreális rémképe. Azt hittem, 2003 közepén már nem kell ilyenekkel szembesülnöm, de a sors másképp akarta. A másik bukta a fizikát tekintve, hogy embe-

### Bullet-time

## BRUCE WILLIS CSAK JELENTHET

A bullet-time gombját érdemes könnyen elérhető helyre (mondjuk az egér harmadik gombjára) konfigurálni, mert az effekt gyakori használatával ugrásszerűen megnő a játék élvezeti értéke. Amint azt a *képsorozaton* láthatjátok, akciófilmeket megszájtató jeleneteket kreálhatunk a segítségével! Csak az a hülye vörös kód ne lebegne a szemünk előtt állandóan...



viszonylag ritka (még a *Requiem: Avenging Angelben* volt a főhősnek időlassító varázslata, de azóta nem nagyon jelent meg belső nézetes lövöldözős játék hasonló feature-rel). Ennek ellenére jó móka, ráadásul az FPS-perspektíva miatt sokkal jobban átélhetjük a Trinity-életérzést, amikor nagy rüssel kifordulunk egy oszlop mögül, belásítjuk az időt, a pincéből hallatszós fegyverdörrenések és vontatottá váló zene kíséretében leszabjuk a rosszfiúkat, majd kilépvén a „normál” térbe, villámgyorsan megpördülve, hátunkat az átellenes oszlopnak vetve újratárazunk, és nyomulunk tovább. Természetesen a bullet-time-ban eltölthető idő egyre fogy, és elég lassan töltődik vissza, így kizárt dolog, hogy minden helyzetet ennek segítségével oldjunk meg. Figyelemre méltó a történet is, amely – bár szintén lassan hömpölyög, és meglehetősen terebélyes is –, de legalább érdekes, és kellőképpen domináns része a játéknak.

### CHART

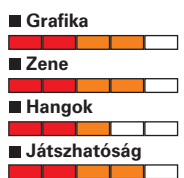
- Red Faction 2 81%
- Chaser 80%
- King Pin 74%
- Devastation 73%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 650 MHz, 128 MB RAM, 3D-s VGA kártya 32 MB
- Tesztkonfiguráció P4 2,2 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4 Ti 4200
- Tapasztalatunk „A játék nagyszerűen kódolt, soha nem fagyott, nem dobott ki desktopra, feltűnően rövidek a töltötési idők, és nagy grafikai részletesség mellett is tökéletesen futott.”

### ÉRTÉKELÉS

- jó grafika
- hihető világ
- van sztori
- Bullet-time
- repetitív pályadesign
- néhol idegesítő bugok
- gagyi fizika
- néha csal a gép



# 80

százalék

### MoHAA gépfegyveres nindzsákkal

## HA MÁR LOPUNK, LOPJUNK MÁR RENDESEN!

Meglehetősen nagyot kaccantottam, amikor az egyik pályán valami japán gépfegyveres nindzsa harcosokat üldözve hirtelen a *MoHAA*-ban találtam magam – legalábbis elsőre azt hittem. A cauldronos arcok olyan pofátlan módon lekoppintották az FPS-klasszikus sniperes pályáját, hogy már én szégyelltem magam érte. Ugyanúgy szakad az eső, ugyanúgy romos házak között nyomulunk (csak tudnám, mit keresnek itt romos házak), és ugyanúgy a törmelékek mögül vadásznak ránk az ellenfelek... LOL.



## „Emberünk nem képes az 5 cm-nél magasabb peremeket (értsd: fekvő asztallap a földön) átlépni, ehelyett elkezd 'rezegni', mint akit épp átjár a 220"

rünk nem képes az 5 cm-nél magasabb peremeket (értsd: fekvő asztallap a földön) átlépni, ehelyett elkezd „rezegni”, mint akit épp átjár a 220, és kénytelenek vagyunk egy határozott ugrással abszolválni az akadályt. Még jó, hogy Chaser nem lett gátfutó...

### LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉRSZ (AVAGY LASSÍTS IDŐT, TOVÁBB ÉLSZ)

No de elég a füstölgésből, hiszen a fentebb felsorolt problémák háf' istennek viszonylag ritkán borzolják az idegeinket – relatíve kevés olyan pálya van, ahol deszkák és asztallap-törmelékek hevernek szétszórvva a földön. Beszéljünk inkább a jó és szép dolgokról, mint például a bullet-time.

Az elképzelés alapvetően nem új, ezer harmadik nézetű akciójátékban találkozhattunk már vele, ám a megvalósítás FPS-ek között

A hangsúlyos, jól rendezett átvezetők pedig megfelelően feltűzelik a játékost, és kellően megalapozzák a következő küldetés hangulatát.

### ÜLDÖZÖTTBŐL ÜLDÖZŐ

A Chaser sokkal kellemesebb program lett, mint amilyenek vártuk. Van néhány idegesítő vonása, de alapjában véve takarosan megírt, jól kezelhető, kihívást jelentő, kellemes játék, amely ráadásul még hangulatos is, és a története ugyancsak alkalmas arra, hogy motivációs tényezőként hasson ránk, illetve végigjátszásra sarkalljon bennünket. Persze túl nagy durranásra semmilyen szempontból nem kell számítani, de a manapság tonnaszámba érkező „saját-engine-es” B-FPS-ek között a Chaser bőven megállja a helyét!

Boe



SOK JÓ RAB  
KIS HELYEN IS ELFÉR

# REBELS: PRISON ESCAPE

■ KATEGÓRIA: taktikai akció-stratégia ■ KÖRNYEZET: alternatív 40-es, 50-es évek ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

Mostanában reneszánszukat éri a szabadulós játékok: elég, ha csak a szintén nemrég megjelent Prisoners of Warra vagy a hamarosan debütáló The Great Escape-re gondolunk. Hogy mire ez a nagy menekülési vágy, ismeretlen számomra, de ha már így alakult, nosza: szerezzük vissza hőseink szabadságát!

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Philos Entertainment

■ KIADÓ  
LSP

■ WEBOLDAL  
www.lspgames.com

■ FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.

■ MEGJELENÉS  
már kapható

GYORSLINK  
473

A fent említett két játékkal szemben a fejlesztők ezúttal nem a második világháborút választották a cselekmény környezetéül, ami dicséretes. Annál kevésbé díjazom viszont azt, hogy ennek ellenére sikerült egy rettentően lapos alapszituációt összehozni, ahol ráadásul a két fél kísértetiesen emlékeztet a nagy világégés főszereplőire... Miért is? Kalandjaink egy kis szigeten játszódnak, az alternatív 40-es, 50-es években. A sziget ura egy Friedrich névre hallgató diktátor, aki, kihasználva a tömegek hiszékenységét, szép lassan átvette a hatalmat. Nem ismerős valahonnan? Na de: az ellenállás hamarosan megszervezőődött, és kicsiny földalatti csoportok alakultak – ilyen a miénk is, amelynek neve: A.R.M. (Alliance of Rebel Movement). Persze a csapat emblémáján szerepelnie kell egy vörös csillagnak is... Na mindegy, hagyjuk a LoL-ozást, koncentráljunk a játék mélyebb részére. A bevezető már sokkal hangulatosabb, mint az alaptörténet, csapatunk egyik tagja meséli el azt, amit egyébként mi magunk is leolvashatunk a monitorról: bár az ellenálló sejt komoly sikere-

ket ért el, végül lecsapott rájuk Friedrich hadserege, és börtönbe kerültek. Mielőtt szemünk belefáradna az olvasásba, egy rövid kis animáció is bemutatja az akciójeletet, így máris jobban érezhetjük magunkat. Némi amatőrízus azért csak becsúszott: ha ugyanis legközelebb vagy később újraindítanánk a játékot, mindig át kell verekednünk magunkat a bevezetőn, ami ugyan csak három <Esc> lenyomását jelenti, mégis rendkívül idegesítő tud lenni, és az ember elgondolkodik azon, egyes dizájnerek mit csináltak az elmúlt 10-15 évben, hiszen ez a jelenség már akkor is roppant dühítő volt. A menüről és az alatta szóló háttérzenéről viszont csak pozitív dolgokat lehet mondani: kicsit szokni kell ugyan, de stílusosan jelképez egy börtönt és egy mechanikus világot. (Nekem kicsit az Orwell-féle 1984-et idézte.) Első lépésben az lesz a célunk, hogy társainkat kiszabadítsuk és ha már újra együtt az aranycsapat, akkor mindannyian induljunk teljes erővel a gonosz Friedrich ellen. Az azonban, hogy a történet többről fog szólni, mint egyszerű szökdősérről, már a bevezetőben

is megcsillan, hiszen mint kiderül, maga Friedrich is eljött megnézni elfogatásunkat. Vajon mi lehetett ezzel a célja? Természetesen erre is fény derül, de azért erre elég sokat kell várnunk. A fejlesztők munkáját dicséri, hogy ügyesen olvasztották össze a börtönből, fogolytáborokból való ki-be jutás fáradtságos szakaszát a történet másik szálával, amelyik már konkrétan Friedrichről és a sziget sorsáról szól. Éppen ezért, bár a Rebels több játékra is igen erősen hasonlít, mégsem skatulyázható be. Az akció rész a gyakori lopakodás és az örök kicselezése miatt elsősorban a Commandos sorozatra hajaz: itt is figyelniünk kell azt, hogy mit látnak az örök, el kell kerülnünk a riadó megszólalását és a gyakori összetűzést. Szintén ezt a vonalat erősíti, hogy társaink mind-mind más szakmában jeleskednek, kísértetiesen emlékeztetve a Commandos „szakembereire” ©. Sajnos a stratégiai vonalat gyengíti, hogy pauszánál nem lehet parancsokat kiadni, így az átgondolt tervek itt is sokszor örült klikkelgetésbe, majd sikertelenség esetén káromkodásba fulladnak.



## CHART

- **Commandos 2**  
95%
- **The Great Escape**  
88%
- **A nagy balhé**  
84%
- **Rebels:**  
**Prison Escape**  
80%

## HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
AMD XP 1700+,  
512 MB RAM,  
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**  
„A sebességgel  
nem volt gond, ki-  
véve egyes helye-  
ken, ahol a kame-  
raforgatásnál ki-  
csit akadt a játék.”

## ÉRTÉKELÉS

- kellemes grafika
- hangulatos világ
- érdekesítő történet
- nem túl reális börtönviszonyok
- kalandjátéknál kevesebb, stratégiánál több

- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**80**  
százalék

Mivel azonban számtalan NPC-vel beszélgethetünk, illetve sok küldetést az ő számukra kell teljesítenünk – csak így tudunk továbbjutni – a program stílusa elkanyarodik a kalandjátékok irányába. Ugyancsak ezt erősíti, hogy a leütött/megölt ellenségeket átvizsgálhatjuk, és egyébként is fontos szerep jut a mindenholonnan összegyűjtött tárgyaknak. Jó pont – bár tudom, hogy ez ma már elvileg természetes lenne, mégis gyakran nem ez a helyzet –, hogy a felvehető tárgyak kis fehér körrel szegélyezve kiemelkednek a tájból. Így egyál-

ban a fejlesztők ennél tovább léptek, és a történet kidolgozásával hosszabb távú élvezetes játékményt tudtak biztosítani. Hiszen a börtönökbe való ki-be mászkálás, társaink kiszabadítása egy idő után unalmassá válna, de ha arra gondolunk, hogy közben egy magasabb célért is – ne adj’ isten! Friedrich uralmának megdöntéséért is harcolunk – máris motiválóbbak lesznek a küldetések.

Az A.R.M. csoportot öt fő alkotja: őket fogjuk néha felváltva, néha összeállva irányítani. Blake a kemény legény: egy 30 éves háborús veterán, aki pillanatok alatt dühbe

a fegyverekhez vagy a zárok felnyitásához ért, de halálos csapdákat is tud buherálni, ellenfelei nagy bánatára. A társaság legtitkosabb tagja egy Jonah nevű sámán (kora ismeretlen, de több, mint amennyinek kinéz ☺). Ő csak később csatlakozik hozzánk: mivel egész törzsét lemészárolták egy mocsárban, így hajtja a bosszú – vuduvarázserejével, amellyel hipnotizálni tudja ellenségeinket, illetve mérges dárdát kilövellő fúvócsövével hasznos tagja lesz csapatunknak.

A külsőségekről szólva a grafikával nem lesz gondunk: bár nem a legfrissebb, legcsicsásabb motort használja, a szürreális világhoz és légkörhöz tökéletes, akárcsak a karakterek megvalósítása. Noha az emberek néha túl lomha vagy mesterkéltségtelű mozgásúak, szerencsére ez nem megy nagyon az élvezhetőség rovására. Ami jobban zavart, az a kamera kezelhetősége. A négy égtáj irányába forgatható ugyan, de a teljes forgatáshoz le kell nyomni egy külön gombot, miközben az egérrel bizgeráljuk az irányt, ami ráadásul túl gyors is. Általában ez nem olyan nagy probléma, de amikor három különböző ór is épp felénk tart, akkor akadhatnak belőle gondok. A hat fejezet hat különböző helyszínt takar, így a változatosság sem lesz panasznunk. A hangulatos háttérzene és a jó szinkronhangok pedig tovább növelik az élvezetet. Ennek ellenére mégsem lett ütős játék a Rebels. Miért? Súlyos hibákat nem találunk benne, de a pozitívumok sem növik túl az átlagosság határait. Valahogy úgy érezzük, ilyet már játszottunk, és nem is egyszer. Ráadásul a kaland, akció és lopakodás keveréke nem biztos, hogy mindhárom stílus kedvelőit a monitor elé ragasztaná.

**Uhu**

„A fejlesztők munkáját dicséri, hogy ügyesen olvastották össze a börtönből, fogolytáborokból való ki-be jutás fáradtságos szakaszát a történet másik szálával, amelyik már konkrétan Friedrichről és a sziget sorsáról szól.”

talán nem ütnek el a környezettől, mégis könnyen észrevehetőek. A másik játék, amelyre talán még jobban emlékezett a Rebels, még véletlenül sem a „szabadulóművészetéről” szól: hőse egy betörő, illetve bankrabló, a program címe pedig *A nagy balhé*. Talán a fejlesztőknek is bejött a prógi, mert hangulatában a Rebels szinte teljesen megegyezik az előbb említett alkotással. Tulajdonképpen mind a két játékban a rend fenntartói kell kicselezni társaink segítségével. Bár *A nagy balhé*ban sokkal szürreálisabb volt a világ, itt is találkoztunk rengeteg bizarrul mechanikus gépezettel. Itt is alapvetően szürke a színpaletta, és az emberek kinézete szintén inkább valamilyen szürreális formát tükröz, mintsem a valóságot. Szerencsére azon-

gurul, de mindig hű marad a barátaihoz. Természetesen kiváló a közelharcban (kemények az öklei...), el tudja cipelni a halott/ájult öröket. Van viszont két – tulajdonosságait ismerve meglepő – képessége: el tudja játszani, hogy meghalt, majd az odaigyekvő gyanútlan őrt gyorsan „elalattja”. Ráadásul remek mesterlövész is, ami már szinte a csodával határos ☺. Alexandro 36 éves, tulajdonképpen ő a csapat vezetője. Hullákat ő is tud cipelni, de ennél fontosabb képessége, hogy igazi illuzionista: képes megváltoztatni a küllemét, hangokkal el tudja vonni az őrk figyelmét, vagy el tudja vakítani őket. Alicia csinos 26 éves lány, aki leginkább a tolvaj kaszt előnyeivel bír: meglapul az árnyékban, aztán csendesen és gyorsan mozogva kiiktatja az őrköt. Jeffrey a műszaki lángész: nemcsak



„ÉS AZ SEM BAJ, HA KÖZBEN FELFEDEZZÜK AMERIKÁT...”

# AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

■ KATEGÓRIA: történelmi RTS ■ KÖRNYEZET: amerikai kontinens ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Miután meghódítottuk Amerikát, várható volt, hogy ez a szerény fegyvertény sokaknak nem lesz elég. Még ennél is sokkal többet akarnak. Újra meghódítani Amerikát. Sőt, ha lehet még jobban és még nagyobb méretben. Mert ha már csata, legyen nagy!

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
GSC Gameworld

■ KIADÓ  
CDV

■ WEBOLDAL  
www.cdv.de

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. augusztus 29.

GYORSLINK  
474

## HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PII 450 MHz,  
64 MB RAM

## ÉRTÉKELÉS

- gigászi csatákat lehet vívni
- most már tudom, kik a haidák
- az új üzemmód igen jó
- magyarok miért nincsenek ☹?
- még mindig tömörülnek a csapatok
- túl sokat változott a balansz

### ■ Grafika



### ■ Zene



### ■ Hangok



### ■ Játészathóság



**86**  
százalék

Az American Conquest családfaja már igen terebélyes: 3 db *Cossacks* és az AC első része után már feltételezhetjük, hogy ez biza igencsak figyelemreméltó kis stratégiai kiadás lesz! Külön öröm, hogy stand-alone, azaz önmagában is futtatható változat, így nincs szükség az American Conquestre ahhoz, hogy játszassunk vele. Ez pedig pozitívum.

## NA DE KIK AZOK A HAIDÁK?

Először egy archaikus magyar kifejezés jutott eszembe: Hej de jó, haj de jó! Bár az amerikai indiántörzsek sorsát a szívemen viselem, nem tudtam, kik ezek a haidák. Szégyellem is magam. Ez azért fontos ugyanis, mert a játékban öt új nép (németek, oroszok, portugálok, hollandok és haidák) képviselővel lehet lealázni a többieket. Ebből az első négy „úgy-ahogy” ismert, míg az utolsó egy olyan törzs, amely Kanada nyugati részén élt békességben mindaddig, amíg azok a gaz, galád sápadtarcúak meg nem jelentek a Csendes-óceán szőben forgó partrészén. Alaszkában nyomultak a kedves orosz csapatok, és ott kerültek szembe ezzel a szegény kis népcsoporttal (aztán az egészet eladták hétmillió dolcsiért az amcsiknak, de ez már egy egy másik történet). Szóval, lényeg, ami

lényeg: az öt új nemzetből négy európai, s csak egy helyi erő. Mindezt 50 új egységben adják elő, s ahogy megszoktuk, ahány nemzet, annyiféle. Hmm... mindet ki kell próbálni gyorsan.

## CSATÁZZUNK A VÉGTELEN PRÉRIN!

Természetesen eleddig semmi extra újdon-ságot nem lehetett felfedezni a Fight Backben. (Ismeritek az RTS-kiegészítő construction kítet? 10–50 új egység, 5–15 új pálya, 2–20 új küldetés, 4–10 új szingli és 4–10 új multiplayer pálya stb. Elmés találmány.) De térjünk a lényegre, amely nem más, mint egy totálisan új harci mód, a Battlefield Mode (azaz csatamező üzem-

üzemmódban nem kell a gazdasági szimulációval bíbelődni, ugyanis ezek a csaták csak és kizárólag a harcról szólnak. Jó messziről, mondhatni madártávlatból irányíthatjuk harcoló alakulatainkat, és szerencsére azért valamennyi erőforrásunk van (elég korlátozott, engem a magyar gazdaságra emlékeztet), de ezeket is csak stratégiai opciók fejlesztésére érdemes használni. Viszont legyünk óvatosak: ha túl keveset költöttünk kajára, akkor seregeink maguktól is elveszítik a csatát, mert csórik éhesek lesznek, és fellázadnak. Magyarán egy igazi tábornok legfőbb feladata: etetni a hadat! Ja, hogy mellesleg többbezen rohangásznak a csatatéren? Az meg kit érdekel ☺? Érdemes a csata előtt áttanulmányozni a terepet, ugyanis tökéletes helyek kínálkoznak esetleges rajtaütésekre (barlangba lehet rejtőzni), vagy hátbatámadásokra.

## EZ A BALANSZ LESZ A VÉGSŐ?

Nagyon érdekes dolgot fedeztem fel. Ugyanis rájöttem arra, hogy az AC esetében a kissé túlerősített spanyolokra ráért egy kis letápolás. S mivel erre persze nemcsak én jöttem rá, hanem a fejlesztők is, ezért ez a kiegészítő egyben patch is. Nézzük például a huronokat! Eleddig 45-en mehettek be egy templomba (elég szűkecskén lehettek, nem olyan nagy az az épület), ezután már csupán 35-en tehetik meg ugyanezt. Lényeges különbség! Mindemellett a sziúk, delavárok adatai is nagyon sokat változtak, vagyis az AC-ben megszokott taktikáinkat újra kell értékelni (ez azt jelenti, hogy bármennyire is csak öt új népről van szó, legalább ugyanennyit újra kell tanulni, így bátran fogalmazhatunk így: „tíz új vagy felújított nép”).

Gyu

„Egy igazi tábornok legfőbb feladata: etetni a hadat!”

mód). El tudom képzelni, hogyan találhatták ki, ugyanis az AC-ben, amikor az ember sok-sok csapattal nyomult, és kizoomolt, akkor egy szép, taktikai méretű tájat kapott, ahol jól át lehetett látni a csapatok mozgását. Nosza rajta, készítsünk ebből egy új játékmódot! Hatalmas előny, hogy ebben az



# WCG 2003

WORLD CYBER GAMES

## Magyarországi Selejtező

Half life: CounterStrike,  
StarCraft: BroodWar,  
Unreal Tournament 2003  
és WarCraft III.

**2003. augusztus 29-30-31.**  
Magyar Vasúttörténeti Park  
Budapest XIV. ker., Tatai út 95.

A versenyszámok első helyezetteinek díja  
a részvétel az október 12-18-án, Koreában  
megrendezésre kerülő világbajnokságon.

Információ és nevezés: [www.earthquake.hu](http://www.earthquake.hu)





TŰZ VAN, BABÁM!

# LÁNGLOVAGOK

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: napjaink valósága ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Nyár van, a hangulatos, esti énekelgetős, szalonnasütős tábortüzek ideje. Ennél nagyobb lángokkal viszont – valljuk be – senki nem szeret találkozni, talán a tűzoltók kivételével. S bár eddig – szerencsés esetben legalábbis – főleg csak a tv képernyőjén szembesülhettünk ilyesmivel, ezúttal mi magunk is kezünkbe vehetjük az irányítást.

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Monte Cristo  
Multimedia
- **KIADÓ**  
Monte Cristo  
Multimedia
- **WEBOLDAL**  
www.montecristo  
games.com
- **FORGALMAZÓ**  
Cenega
- **MEGJELENÉS**  
2003. augusztus 11.

## EXTRÁK

- **CD/DVD**  
demó

## GYORSLINK

192

A tűz veszélyes jószág. Nem véletlen, hogy a középkortól kezdve a városok megszerverték az önkéntes tűzoltóságot a lángok megfékezésére. Napjaink lánglovagai már egyéb feladatok – elsősegélynyújtás, szerencsétlenül jártak kiszabadítása, bűnfelderítésben való részvétel – megoldására is képesek. Eszköztáruk ugyancsak modernebb lett, ugyanakkor tűz esetén a nagyvárosok és az ipartelepek is lényegesen nagyobb veszélyt jelentenek, mint korábban. (Történelemóra befejezve ☺.) A Monte Cristo jóvoltából ezúttal mi magunk is megtapasztalhatjuk, mennyire nem egyszerű feladat az, ami a tévében olykor könnyed munkának tűnik.

### APRÓ SZIKRA

Az, hogy ennél jóval többről van szó, már az egységek leírásából és az oktató részből kiderül. Az alap tűzoltó is rendesen fel van szerelve: hőtől korlátozottan védő ru-

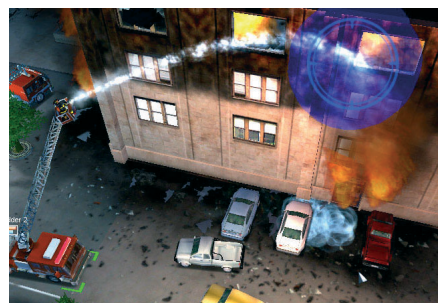
hát, sisakot visel, arcát a légzőkészülék maszkja fedi, ami adott ideig oxigénnel látja el emberünket. Van nála egy szén-dioxid-al működő oltókészülék – ezzel viszonylag sokáig tud hadakozni a tűz ellen, de időnként újra kell töltenie. Rendelkezik még egy baltával is, amellyel ajtókat, ablakokat tud kitörni – amire szükség is van, hiszen ilyenkor nem célszerű a kulccsal és zárral babrálni ☺. A specialisták azonos ruházatot viselnek (kivételet képez a nagy hőség elviselésére is képes hőszakember), de kisebb teljesítményű az oltójuk, és nincs náluk szerke. Az elsősegélynyújtó a sürgős esetekkel foglalkozik, még mielőtt komolyabb ellátásban részesülnének a mentőautóban/helikopterben. A technikus a különböző elektromos, elektronikus rendszereket aktiválja, vagy kapcsolja ki attól függően, hogy épp mi a szituáció. A kiszabadító specialista a besorult embereket vágja ki körfűrészével, míg a katasztrófaelhárító csakánnyos kötele segítségével az elérhetle-

nebb helyeket közelíti meg. A hővédelmi szak ruhája pedig 30 percig ellenáll az extrém hőmérsékletnek is, utána viszont ő is megsül, ha a helyszínen marad.

### ÉLEDEZŐ LÁNGOK

A járművek terén is széles körű támogatást élvezünk. A mentőautó feladatát talán nem kell részletezmem: a helikopter annyiban különbözik tőle, hogy csak fölülről megközelíthető helyeket is elérhetünk vele. A szivattyúskocsi az alap locsolófecs-kendővel ellátott tűzoltójármű. A létrás-kosaras verzióval házak felsőbb szintjeit is öntözhetjük. Jó, ha mindkettőt kíséri a tartálykocsi, amely pótlólagos vízforrásokkal látja el az amúgy kis tartalékkal rendelkező oltó járműveket. Nem hiányozhat a kellektárból a mentőlétrás rohamkocsi sem: ezzel a felsőbb emeletekről is kihozhatunk embereket. Néha még a buldózer segítségét is igénybe fogjuk venni: elsősorban törmelékek, roncsok eltakarítására alkal-





mas, de igen hasznos erdőtüzeknél is, ahol széles nyomtávon le tudja tarolni a növényzetet, így megnehezíti a tűz továbbterjedését. Ezt a sokfajta egységet – amely egy RTS ármádiájához képest nem is olyan nagy számú – csak azért soroltam fel, hogy látszson: a program mennyire komolyan veszi a tűzoltás ügyét. Az is garancia a felkészültségre, hogy a szakma beavatottjai segédkeztek tanácsadással a játék fejlesztése során.

### IZZÓ LÁNGTENGER

E sokféle funkciójú tűzoltó emberrel és járművel tényleg változatosak lesznek küldetéseink, s ez a Lánglovagok egyik legnagyobb erőssége. Maguk a helyszínek szintén érdeklődésünkre tarthatnak számot: először még csak raktárban, bankban fehézzük meg

pest az erdőtüz már szinte unalom, de persze a fejlesztők gondoskodtak arról, hogy ne legyen az ☹️ Összesen 10 pályán mintegy 34 misszióban kell helytállnunk. Mind a pályák, mind a küldetések nagyon jól meg vannak szerkesztve: nem egyszerűen megadják, hogy oldsd el a tüzet, meg tedd ezt, vagy azt, hanem van egy kiindulási pont, amelytől a körülmények függvényében eltérünk. Még gyakoribb azonban, hogy újabb feladatokat kapunk, úgymint: a bennragadt, szerencsétlenül járt emberek kimentése, a sérültek ellátása – ehhez persze először el kell oltanunk (legalább) abban a térségben a tüzet, esetleg pár ajtót szét kell baltáznunk, és hasonlókat. De előfordul, hogy a bűnjelket is nekünk kell megtalálnunk, ami szerencsére azért nem jelent hosszas nyomozómunkát: példának okáért néhány

de így is borzongató, ahogy tovaterjed, lángba borít, felrobbant dolgokat. Nagyon kellemes tulajdonsága a Lánglovagoknak, hogy a pályák sikeres teljesítése után részletes értékelést és kitüntetések kapunk – így máris sokkal motiváltabb vagyok, hogy embereimtel beakadjam a lángok közé a maradék két sebesültért! Negatívumként említhető, hogy a megsebesült tűzoltó a mentőautóban a kezelés hatására teljesen meggyógyul, és újra bevethető lesz, ami azért nem túl reális. Ennél azonban sokkal nagyobb hiba, hogy nem lehet leállítani a játékmenetet: ez az a program, ahol valóban minden pillanat számít, és ahol minden egyes tűzoltónknak fontos feladatot kell végeznie, mégis egyszerűen képtelenség mindent szakszerűen megoldani e miatt a klikkelőbajnok miatt. Ezen jó pár százalékot bukott nálam a játék.

### KIHÜLT HAMU

Magával a külsővel semmilyen gondom, bajom: igaz ugyan, hogy sem grafikája, sem hangzása nem volt kimagasló, ám a célnak tökéletesen megfelelt. Apró kedvesség viszont a fejlesztők részéről, hogy négy ország tűzoltóival, járműveivel lehetünk, s ezek mind más és más kinézetűek. Ráadásul ilyenkor az épületeken lógó zászlók is az adott ország lobogóira váltottak át. Elmondhatjuk tehát, hogy meglepően jól sikerült a Lánglovagok. A Monte Cristo nem szokott nagy nevetet piacra dobni – elképzelhető tehát, hogy ez a játék is gyorsan a feledés homályába merül. Megjegyzem, kár lenne érte. Nemcsak hogy változatosságot visz a csatákba, öldöklésbe beféradt játékosok életébe, de profin kidolgozott küldetéseivel, a nehéz tűzoltói munka izgalmas bemutatásával pillanatok alatt elcsábított. Mindenkinek ajánlom, aki egy kis változatosságra vágyik.

Uhu

„Az égő benzinkútnál, egy túszejtővel és hárommillió dollárral nézhetünk farkasszemet.”

a lángokat, de később jelenésünk lesz többek között egy popsztár villájában, a kirgiz követségen, illetve egy atomerőmű területén is! Ráadásul mindegyik pályának háttértörténete van: nem egyszerűen csak odamegyünk, oszt' lángol a tűz. Részből szöveg és kép, részből akciódús animációk formájában értesülünk bevetésünk okáról. A raktár például nem öngyulladás áldozata lett, hanem egy biztosítási csalás céljából elkövetett gyújtogatásé, a bankot pedig piromán rablók borították lángba, akik ezt követően áltűzoltóként akarták begyűjteni a pénzt (de ez az őselem náluk erősebbnek bizonyult ☺️). Néhol már szinte önálló sztóri alakul ki tűzoltás címén: az égő benzinkútnál, ami már önmagában is hatalmas veszélyt jelent, egy túszejtővel és hárommillió dollárral nézhetünk farkasszemet. Ehhez ké-

robbanóeszközt kell hatástalanítanunk, amelyek bizonyítják a gyújtogatás tényét.

### FORRÓ PARÁZS

A küldetések folyamán mindig szóbeli és képi tájékoztatást kapunk az oltás közben felmerült újabb veszélyekről vagy megoldandó feladatokról. Más kérdés, hogy sokszor egyáltalán nem egyértelmű, mit kellene tennünk – nem ártott volna ilyenkor valamivel több segítség. Ugyanakkor biztos, hogy a játék befejezése után komoly szakértők leszünk a tűzoltás területén: megtudjuk többek között, mi az a túllobbanás (csak azért sem árurom el: tessék csak játszani a progival ☺️!). Ami azt illeti, a tűz megvalósítása lehetett volna félelmetesebb is – jó na, végül is nem a blizzardos tűzmester arcok keze műve ☺️ –

### CHART

■ **Lánglovagok**  
87%

■ **Emergency**  
46%

■ **Search & Rescue**  
34%

### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

■ **Tesztkonfiguráció**  
Athlon XP 1077+,  
512 MB RAM,  
GeForce4 Ti 4200

■ **Tapasztalatunk**  
„Maximumbeállításkor nagyobb pályán, amikor kiterjed a tűz, bizony elég csúnyán belassul a gép.”

### ÉRTÉKELÉS

- változatos pályák és küldetések
- motiváló értékelés és kitüntetés
- összetett feladatok
- átlagos külső
- nem lehet leállítani a játékmenetet

■ **Grafika**

■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**

■ **Játszhatóság**



A JÓ, A ROSSZ ÉS A PÉNZ

# DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT

■KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: fantasy ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Enyhe szkepticizmussal fogadtam a Disciples II kiegészítőjét. Ezt a rejtett félelmet nem az amúgy nagyszerű alapjáték, hanem az eddigi konkurencia kiegészítői ültették el bennem. (Lásd Heroes Chronicles...). Azért az előzmények miatti frusztráltságom mellett titkon mégis bíztam abban, valaki csak megmutatja az azóta eladásra váró 3DO-nak, hogy néha dolgozni is kell a pénzért.

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Strategy First
- KIADÓ  
Strategy First
- WEBOLDAL  
www.disciples2.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

## GYORSLINK

477

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 233 MHz,  
16 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
8 MB

## ÉRTÉKELÉS

- még mindig bámulatosan szép
- jók az új egységek
- jó a sztori
- kevés az újdonság
- kicsit átvágás szaga van

## ■ Grafika



## ■ Zene



## ■ Hangok



## ■ Játészhatóság



**76**  
százalék

Az első alapvető különbség, hogy a Strategy First egy okos húzással az amúgy már budget kategóriában lévő játék mellé egy önállóan is futó kiegészítőt adott, ki, így az, akinek még nem volt lehetősége megvenni a Disciples-t, most beszerezheti olcsón, ráadásul a kiegészítővel együtt (ez volt a reklám helye ©). A hozzám hasonló rajongóknak pedig lesz két alapjátékuk. Szóval első látásra marketingből jeles a kiadónak – de tényleg csak első blikkre, mert nagyon úgy néz ki, hogy a "semmi munka sok pénz" elvet e cégen belül is alapkövetelménynek tekintik. A kiadó ugyanis egy ügyes trükkel megjelentette a Disciples II: Servants of the Dark addont is, amely csupán annyiban különbözik jelen boncalanyunktól, hogy a jók helyett a rosszakat vihetjük győzelemre, mellesleg ugyanabban a hadjáratban. Szóval, aki szeretne venni egy jó kis teljes kiegészítőt, az menjen a boltba, és a "kettőt fizet, egyet kap" akcióban talán szerez is valami ennek nevezhető CD-tömeget.

Ezt a mentalitást megpróbálok nem kommentálni, így inkább gyorsan rátérnék, hogy mi is újult meg az előző játékhoz képest.



## ÉBREDJ HŐSÖM, ÉBREDJ!

A történet közvetlenül a Disciples 2 kampánya után játszódik, és hősünket is az alapjátékból importálhatjuk át, így őrizve meg annak nehézkesen feltápolított tárgyait és tulajdonságait. Ennek különösen örültem, hiszen elég sok órát öltem a híró tulajdonságainak maxolásába, és már előre örültem az eddigieknél jóval erősebb ellenfeleknek. Szerencsére ezen a téren nem kellett csalódnom – igaz, nem kapunk pokolian sok új szörnyet, de azok, amelyeket beletettek a készítők, rendkívül

## „Kettőt fizet, egyet kap akció”

jópofák és egyediek. Az ellenfelek mennyisége pedig minden képzeletet felülmúl – bármerre lépünk, monsztahegyek várnak ránk, így közepes nehézségen is alaposan meg fogunk izzadni.

Természetesen, ahogy lenni szokott, van néhány újabb hős, és pár új varázslat is, azonban ezek nem visznek elég változatoságot a játékba, hiszen többnyire használhatatlanok – de legalább jól néznek ki. A pár új dallam és csatahátterkép viszont



kellemesen színesíti az eddig sem rossz összhangot.

Kapunk még tizenhat új multi pályát is, amelyek minőségével garantáltan minden rajongó meg lesz elégedve, hiszen a fejlesztők bevallása szerint is ebbe ölték a legtöbb idejüket – ez mondjuk a kiegészítő többi részén meg is látszik. Az újdonságok felsorolása azonban ezzel véget is ért. A készítő ugyan még kijavították a rajongók által reklamált bugokat, de igazából ezt egy patch-el is megtehették volna, és esetleg a két mini hadjáratot ingyen is felteheték volna a netre, de nem ezt tették. Valamiből ugye élni kell.

Ennek ellenére azon játékosoknak, akik csak most ismerkednek a Disciples-szel, biztosan nagyon be fog jönni a javított program, a magas szintű pályákkal pedig a profik is elvesznek egy ideig. Ami pedig mindenkinek hiányozni fog, az egy igazi kiegészítő, amelyet valószínűleg már nem is kapunk meg a harmadik részig. Tehát a marketingesek és játéktervezők jelenlegi állása 1:0 – remélem, egyszer fordul a kocka ezen a piacon is, és a Disciples sorozatban is kaphatunk egy Frozen Throne-minőségű kiegészítőt!

**Szittyó**



# Avanglion - GameStar nyereményjáték!

Mi volt a 2003. júliusi GameStar címlapján?

A, Colin McRae autója

B, Egy ork a Warcraft III.-ból

C, Arthas, az élőhalott hős

D, Lara Croft



Küldd be a helyes válasz betűjelét hagyományos postai úton a GameStar szerkesztőség címére: „Avanglion nyereményjáték” 1374 Budapest 5, Postafiók 578 vagy SMS-ben a 06/90 633-644-es számra!

Ha válaszod helyes, megnyerheted a 20 db Avanglion Trendy napszemüveg egyikét!



Egy SMS ára 240 Ft + Áfa, a nyerteseket postán, illetve telefonon értesítjük, és az októberi GameStarban is közzétesszük. Ha a válasszal kapcsolatban segítségre van szükséged, kukkants rá az előző havi címlapra ☺!

ARANYEMBER

# PIRATES OF THE CARIBBEAN

■ KATEGÓRIA: RPG, „Pirates!” ■ KÖRNYEZET: ál Karib-tenger ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: patch után

**Karib-tengeri kalózkapitányt RPG-főszereplőnek beállítani első hallásra kissé meredek, hiszen nem a hagyományos értelemben vett „hőssel” van dolgunk: őkelme a hajóágyúk és pisztolyok dörgése, a pengék csattogása és emberei ordibálása közepette, miközben vértől és puskaportól mocskos verejtékét törli le magáról, csak egyetlenegy dologra gondol: saját, spanyol aranyban mérhető anyagi boldogulására...**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Akella

■ KIADÓ  
Bethesda / Disney

■ WEBOLDAL  
<http://pirates.bethesda.com>

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. augusztus 8.

**D**e éppen emiatt volt élvezetes annak idején *Sid Meier* zseniális, korszakalkotó játéka:

a *Pirates!*, amely elképesztően addiktív volt: a jó öreg Commodore 64-esemen, majd később az Amigámon nappalokat és éjszakákat töltöttem a spanyol hajók és városok elfoglalásával, fosztogatásával az 1500-as/1600-as évek Karib-tengerén, amelyet lassan már jobban ismertem, mint azt a kerületet, ahol akkoriban a valós életben laktam ☺.

Később rengeteg cég próbálta megismételni a *Pirates!* egykori sikerét, ám ezek az utánzatok sajnos legtöbbször csak halvány másolatai voltak a nagy elődnek. Akkoriban szépnek számító, teljesen 3D-s grafikája révén talán az Akella nevű orosz fej-

lesztőcsapat munkája, a *Sea Dogs* 2000-ben megjelent első része közelíthette volna meg a leginkább Meier mester alkotását – ám az elképesztő mennyiségű, „tengernyi” bug, a főhős rosszul kidolgozott irányítása, valamint a hosszú távon rendkívül egysíkú játékmenet miatt ez mégsem sikerült neki. Amikor elkezdtek csordogálni az első, elképesztően dögös képek a folytatásról, ismét remény költözött *Pirates!*-rajongó szívembe: vajon a hullámzó tenger, a korszak és a helyszín minden eddigi próbálkozásnál szebb ábrázolása mellett az Akella másodszerre a játékmenet terén is meg tudja váltani a világot?

### ERROLL FLYNN NEM ÍGY KEZDTE...

A Disney film sztorijának eseményei helyett Nathaniel Hawk, egy ambiciózus, fi-

atal hajóskapitány kalandjait élhetjük át. Hősünkkel többek között az angol korona számára vállalhatunk küldetéseket, de a „Fekete Gyöngy” nevű szellemhajót övező rejtélyeket is ki kell derítenünk. A PotC története egyébként egy fokkal gyengébb, mint a – kalandfilmekéhez mérten egészen élvezhető – filmes sztori. Az oroszok játékaikban legtöbbször csupán kissé lagymatag karaktereket és sablonos, unalmas, helyenként semmitmondó párbeszédeket tudnak kiötleni, és ez alól sajnos a *Pirates* sem kivétel – még szerencse, hogy nem egy kalandjátékkal, hanem egy *Pirates!*-klónnal van dolgunk, így a helyenként gyengus keretsztori nem annyira zavaró... Kalandozásaink kezdetén egy szakállas mat-





rózzal találkozunk, aki magára vállalva a „tutorial man” kötelességeit, lépésre lépésre végigvezet az irányítás és vívás rejtelmes útjain. Akárcsak a *Neverwinter Nights*-nál, a száraz és játéktól elidegenítő oktató rész az elején igencsak ront a hangulaton, de ezt egy idő után észre sem vesszük, sajnos – megint csak – annyira gyatra az irányítás. Bár hősünk nem mozog oly idétlenül, mint e havi első számú mozgássérült versenyzőnk, Lara Croft, de bizonyos funkciók, mint például az oldalazás (FPS-kifejezéssel élve: strafe) vagy az állandó futás iszonyúan hiányoznak, és a billentyűzet elrendezését is sikerült olyan idióta módon megkavarniuk a készítőknél, hogy legalább egy negyedórát az átállításukkal fogunk tölteni.

Hosszú távon azért hozzá lehet szokni az irányításhoz, csak hát ordít róla, hogy az orosz fiúk leginkább Xboxra optimalizálták, ugyanis a Microsoft konzoljára is elkészült a játék...

#### SZÉLESVÁSZNÚ, TECHNICOLOR

Túltéve magam az irányítás nyűgjein és a meglehetősen unalmas, ám szükséges „tutorialon”, elsőként az a szemkápráztató grafika tűnt föl, amely bizony nem lett csúnyább E3-as élményeim óta ☺. Amit ott csak Xboxon, alacsonyabb felbontásban láthattam, azt itt, hála ATI Radeon kártyám hatásainak, most teljes pompájában megcsodálhattam. A pixelárnyalót alaposan igénybe vevő víz kenterbe veri még

„Ha egy kis romantikákra vágysz (leendő) barátnőddel, egyszerűen csak betöltöd neki a *Pirates of the Caribbean*-t, és megvagytok ☺.”

Még ha eltekintettem is a strafe hiányától, a vívást szintén kicsit gyengusnak találtam, ugyanis a meglehetősen monoton védekezés/csapás stratégiából áll. Még szerencse, hogy legalább az animációk terén különféle bravúros és nagyon szép koreográfiájú vágásokat láthatunk – csak azt sajnáltam, hogy ezek tőlem függetlenül kerültek hősöm repertoárjába.

a *Morrowind*-ét is, pedig eddig ez volt az etalon ezen a téren. Emellett a készítők ugyancsak gyönyörűen kidolgozták a napszakok ábrázolását: ha egy kis romantikára vágysz (leendő) barátnőddel, akkor megúszhatod a naplementés tengerparti sétát, a méregdrága luxushajózást vagy a Karib-tengeri városnéző turistautat – egyszerűen csak betöltöd neki a *Pirates of the*

Pisztolyom, ha előveszem...

## ÚJRA SZÓL A NÉGYLÖVETŰ

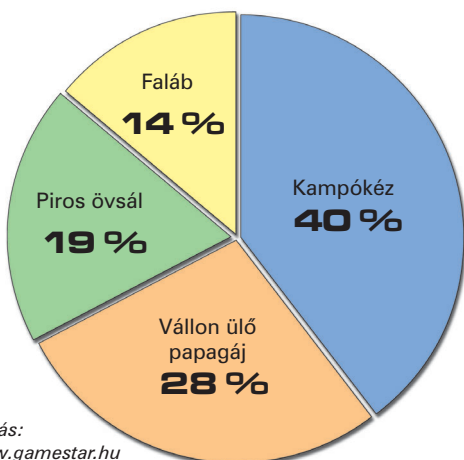
A pisztoly használata újdonságnak számít a *Pirates!*-klónok között, pedig már kiváló feature. Közelharc előtt hősünkkel kipécézhetjük az ellenség egyik emberét, hogy alaposan megsebesítsük, vagy adott esetben egyetlen lövéssel el is intézzük. A játék során aztán egyre profibb mordályokat vehetünk/találhatunk: az egyik legdurvább az 1600-as években ritkaságnak számító négylövetű pisztoly.



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Pirates of the Caribbean	Freelancer
	
<b>Grafika</b> 10/10	<b>8/10</b>
A PotC grafikája elképesztően gyönyörű: a víz megvalósítása terén sikerült leghatékabban az eddig csúcstartó Morrowindet, de a hajó- és emberi modellek, városok is korhűek és rendkívül részletesen kidolgozottak.	A Freelancer meglehetősen egyszerű grafikai megoldásokból építkezett, az eredmény mégis meggyőzőre sikerült; hacsak nem mentünk valamihez túl közel, fel sem tűnt az alacsony poligonszám.
<b>Sztori</b> 4/10	<b>6/10</b>
Sajnos ezen a téren a PotC nem szerepel túl jól, nemcsak azért, mert eléggé leegyszerűsítették a missziók, és kevés is van belőlük, de ráadásul még hibásak is, ami megbocsáthatatlan bűn egy RPG-nél.	A sztori mellett rengeteg alküldetéssel találkozhattunk, ezek viszont igen hamar ismétlődővé váltak. A fejlesztők az egyszerűbb utat választották és így be kellett érniük a „menj oda és lőj le mindenkit aki mozog” típusú feladatokkal.
<b>Hajócsaták</b> 9/10	<b>8/10</b>
Ezen a területen a PotC megint csak az élen jár: a vitorlások 3D-ben ábrázolt összecsapásai, a felrobbanó és lángoló, elsüllyedő hajótestekkel rendkívül látványosak, emellett pedig kiváló a hajók irányítása is.	A Freelancer „forradalmi” egér irányítását nagyon könnyű volt megszokni, megszeretni. A harc így élvezetes, bár az egész valóban sokkal közelebb áll egy lövöldözős játékhoz, mint egy komoly szimulátorhoz. Könnyű kezelhetőség, pergő akció.
<b>Pályaszerkezet</b> 4/10	<b>6/10</b>
A PotC kereskedelme sajnos jóval gyengébb a <i>Pirates!</i> -énál, az embernek az az érzése, hogy csak a rend kedvéért mellékeltek a játékba. A Freelancerhez hasonló oda-vissza utak itt is jellemzőek. Az egyedüli pozitívum a csempészet.	Egy szóban összefoglalva: felejthető. Az árak nem változnak, így mindössze a tökéletes kereskedelmi útvonalat kell megtalálnunk és máris jöhetnek az oda-vissza fuvarok. Legalább a program regisztrálja az árakat és így nem nekünk kell jegyzetelgetni...
<b>Összesen</b> 27/40	<b>28/40</b>

## MELYIK A TRENDIBB?



Forrás:  
www.gamestar.hu

## EXTRÁK

- CD/DVD trainer
- TIPP nagytip 90-91. old.

GYORSLINK  
260

Caribbeant, és megvagytok ☺. Poént félre-téve: a PotC grafikája egyszerűen lenyűgöző, és ha megoldható lenne, nem bánánám, ha más játékcégek is licenclétek saját műveikhez a Storm 2 motorját.

A környezet mellett nagyon szépen kidolgozták a fontosabb karaktereket és az NPC-eket is. A nők szépek (pedig ezt nem mindig sikerül megvalósítani RPG-ben,

## A film és a játék kapcsolata

## A FEKETE GYÖNGY REJTÉLYE

Bár a készítőket a Disney csak az utolsó utáni pillanatban tudták rávenni, hogy a játék címét változtassák meg a filmére, és lehetőleg tartalmi összefüggéseket is kreáljanak, az Akella végül is nagy nehezen belehegesztette...

**(Figyelem, a fősztorit érintő infókat írunk most le, aki magától szeretne rájönni, az ne olvassa tovább!)**

Először is élőhalottakkal találkozhatunk a különféle dungeonokban, sőt, még élőhalott majmokkal is, ami egyértelmű utalás Barbarossa túlvilági házimajmára. Emellett szerepelni fog Barbarossa, élőhalott kapitány hajója a Fekete Gyöngy is, sőt, harcolnunk is kell majd vele a játék végén!



lásd: Morrowind vagy Neverwinter Nights), a kalózok marconák és rosszarcúak, mi több, a kormányzók zsíros petyhüdt arca vagy a nyálás spanyol szépfíús hidalgók is teljesen hitelesek. Aránylag sokféle modellel is találkozunk, bár még így is fel fogunk fedezni ismétlődéseket – sajnos a fejlesztők nem nagyon tudták kiküszöbölni, hogy az egyik szakállas fickó klonjait ne lássam túlságosan is gyakran...

Meg kell még említeni a különféle egyéb effektusokat is: miközben az ágyugolyók a tengerbe csapódnak, hatalmas és élethű vízsugarak spriccelnek fel, pisztolylövés-kor pedig fehér füstfelhőbe burkolózik hősünk: a készítő a grafika terén maximálisan ügyeltek a részletekre, és ez nagyon megdobja a játék hangulatát.

Hallószerveim kényeztetésével is általában véve elégedett voltam: a kocsmban hangulatos zene szól, részeg emberek ordibálnak, az utcákon is hallani néminemű (bár egy kicsit erőltetett) beszélgetést, továbbá a katakombákban az élőhalottak hörgései, fenyegetőzései is kellően háborzongatóak voltak. A fegyverek dörrenéseivel sem volt sok gondom (5.1-es hangrendszerem mélynyomójából olyan meggyőző erővel dübörögtek az ágyúhangok, hogy majdnem összeveszttem miatta a másik szobában aludni vágyó barátnőmmel ☺), viszont a lépések zaja túlságosan is fapados volt, és egyes helyekre nem ártottak volna kicsit kidolgozottabb zörejek sem. Egy kicsit zavarónak találtam a városban hallható melódiát is, amely inkább hasonlított Bob és Bobek-féle mesefilmek zenéire, mint valami kalózos játékéra...

## HATOS SZINTŰ KALÓZ, NYOLCAS SZINTŰ PAPAGÁJAL

Most, hogy alaposan kivesztetem a sztorit, az irányítást és a tállalást, nem ártana egy

kicsit magáról a játékról is regélnem, nem ☺? Nos, a PotC-t a *Gothic II* és a *Pirates!* keverékeként tudnám a leginkább jellemezni. Mint minden kottélban, ahol egyik összetevő ize sem igazán domináns, a klasszikus Sid Meier-stratégia, illetve a szerepjátékelemek jóval lightosabbak. RPG-s oldalról nézve lényegesen kevesebb küldetést kapunk, mind a fő-, mind a mellékmissziókat tekintve, a *Pirates!*-hez képest pedig kisebb a jelentősége a kereskedelemnek, nem fogunk nyakra-főre városokat elfoglalni, kincse vadászni, házasodni, és így tovább.

Az RPG-elemekhez természetesen a karakterfejlődés is hozzátartozik. Hősünket olyan tulajdonságokkal gazdagíthatjuk, amelyek életmódjához tartoznak: vívasképesség, ágyúzás, hajók elsüllyesztése, kereskedelem stb. Amikor Nathaniel szintet lép, akkor két pontot kapunk alaptulajdonságaink, illetve egyet speciális képességeink fejlesztéséhez: utóbbiak egyszerű „kipipálással” megszerezhető bónuszok, amelyek lényegében hagyományos adottságainkat turbózzák fel. Talán ez így olvasva kissé bonyolultnak tűnik, de a PotC szabályrendszere sokkal egyszerűbb és kissé primitívebb is a Morrowind vagy a Gothic típusú RPG-khez képest.

## VITORLÁT FEL!

Mindkét játéktípus felülmúlja viszont a PotC a hajózás, illetve a hajócsaták kínálta élmény minőségében. Amikor a tengeren töltött idő alatt nagyobb távolságokat kell megtenni, akkor a nagytérképen fogunk mozogni, a *Pirates!*-ra viszont valamilyen fontos esemény következik be (például csatába keveredtünk valakivel), vagy csak egyszerűen megnyomtuk a szóközt, akkor vitorlásainkban kívülről, teljes 3D-ben gyönyörködhetünk. A hajók közti küzdelmek mutatják meg



Az eddigi legszebb víz megjelenítés

## H2O A KÖBÖN

A fejlesztők között igazi versengés alakulhatott ki, hogy ki készíti el a lehető legszebb H<sub>2</sub>O-t, de a PotC-ban tapasztalható víz megjelenítés minden eddigit felülmúl! A víztükör a pixelárnyalónak köszönhetően olyan gyönyörűen csillog, a víz alatt láthatjuk a tenger fenéket, vagy a korallokat: szinte kedvünk lenne fűrdőnadrágot húzni, és a monitorba csobbanni!



igazán, mire képes a játék motorja: az egérrel villámgyorsan cikázva vitorlásaink körül, a kormánykereket jobbra-balra forgatva, a vitorlákat fel-le húzva mindig arra kell törekednünk, hogy a hajótestet lehetőleg szélirányba állítsuk, és az ellenség bárkáit minél inkább meggyöngítsük, mielőtt elfoglaljuk, vagy egyszerűen csak elsüllyesztjük őket. A lenyűgöző grafikának, a különféle taktikák alkalmazásának és a hajók nagyszerű fizikájának köszönhetően ez a játék legélvezetesebb része. Az előző részhez képest sokkal jobb a hajó elfoglalás is. Ott ugye a jó öreg *Pirates!*-hez

kálnak: szóba is elegyedhetünk velük – igaz, nagyjából mindegyik ugyanazt szajkózza, úgyhogy nincs túl sok értelme cseverészetnünk. Mint minden magára valamit is adó *Pirates!*-klónban, a legfontosabb épületek itt is a szokásosak: a sziget kormányzójának hivatalában a küldetéseket szerezhethetjük, a kocsmában a kocsmárosal dumálva legénységet toborozhatunk, a kereskedő boltjában eladhatjuk a tisztas kereskedelemmel vagy kalózkodással szerzett javainkat, a hajójavító műhelyben pedig helyrepofozhatjuk vitorlásainkat, jó sok aranyért meg-

no, a helyi társadalmi élet itt is a tömény szesz társaságában zajlik ☺.

### KAMPÓKEZEK ÉS CSÚF BUGOK

Eddig alapvetően a PotC pozitívumait taglaltam – sajnos nem minden fenéki ragyogó tengervíz itt sem... Annak idején a Sea Dogs elképesztő mennyiségű hibáiról várt hírdetted: amikor kijött egy-egy patch, akkor oldalakon keresztül lehetett olvasni, mit javítottak ki. Azon imádkoztam, hogy a *Pirates!*-nél figyeljenek már jobban, de sajnos fohászaim az Akella fejlesztőinél süket fülekre találtak, mert a program most is hemzseg a bugoktól. A legdurvább fajta egy küldetésbug, amely ráadásul egy főküldetéshez kötődik: emiatt kezdetem előlről egy adott pontról a játékot! A másik bosszúságot a már említett gyengus irányítás okozta – legalább a gamepadet lehetne használni hozzá, ha már ennyire konzolos lett, de a drága jó készítő még ezt a lehetőséget sem adták meg... Sokat rontottak még a hangulaton a rettenetesen „kopogós”, unalmas mondatokból összerakott párbeszéddek és a már említett, nem túl érdekfeszítő alapsztori is. Örök rejtély marad számomra, miért hiszik azt a designerek: attól, hogy jó játékötleket tudnak kiagyalni, még nem válnak jó sztoriíróvá is, és talán a játékoknak ezt a részét jobb lenne hozzáértőkre bízni... Összességében azért *Pirates!*- és RPG-rajongó lévén, nagyon jól elvoltam ezzel a játékkal, és alig várom már, hogy a filmet is megtekintsem. Remélem, abban nem lesznek küldetésbugok ☺...

### Bad Sector



### CHART

- Freelancer 88%
- Pirates of the Caribbean 84%
- Corsairs 78%
- Sea Dogs 70%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce4 MX
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Radeon 8500 64 MB
- Tapasztalatunk „Bár gyönyörű a grafika, mindent maxra tolvá sem voltak problémáim.”

### ÉRTÉKELÉS

- szemképráztató grafika
- kiváló hajócsaták
- RPG- és *Pirates!*-elemek ügyes keveréke
- „Tengernyi” hiba
- még küldetésbug is van
- száraz, unalmas párbeszéddek
- nem túl izgalmas fősztori

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékosítás

**84**  
százalék

## „Ha embereinket lekaszabolják, a következő saslikot belőlünk készítik...”

hasonlóan egyedül a kapitánnyal kellett megvívunk, ami – lássuk be – igencsak elavult megoldás. Ezúttal viszont embereink oldalán fogunk küzdeni, és a hajók fedélzetén egymás után kell végeznünk a ránk támadó marcona fickókkal. Nemcsak saját, hanem embereink testi épségéért is aggódunk kell, hiszen, ha lekaszabolják őket, akkor a következő saslikot belőlünk készítik... A fedélzeti harcnál remek megoldás még, hogy nagyobb hajóknál és nagyobb számú ellenségnél több szinten is végig kell verednünk magunkat, így bepillantást nyerhetünk a korabeli hajók belső részeibe is.

### SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOK

A különböző kikötőket hasonló gondossággal dolgozták ki, mint a hadihajókat. A városokban az emberek fel-alá mász-

szabadulhatunk a zsákmányoltaktól, illetve aki akar, még másik, jobb vitorlást is vásárolhat magának.

Alighanem az Akella egy kis szerepjátékos feelinget is akart keverni a városi barangolásokba, ezért különféle házikókba is beosonhatunk, ám más RPG-kkel ellentétben itt nem fognak ránk szólni, ha tolvajkodunk, egész egyszerűen azért, mert a házakban egyetlen élő lelket sem találunk... LOL!

Annál nagyobb élet zajlik viszont a kocsmában: a felszolgálólány a bájait ajánlhatja (sajnos aszkéta lelkületű hősünk nem él vele), iszogathatunk idült alkoholistá kocsmatöltelékkel (sok értelme nincs), kockán játszhatunk 100 aranyba fogadva, csempész-ügyleteket beszélhetünk meg és itt találjuk a fontosabb NPC-eket is – hiába,





CYBERPUNKS ARE NOT DEAD!

# PARADISE CRACKED

■KATEGÓRIA: RPG-akció-kaland ■KÖRNYEZET: Cyberpunk ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Ezek az oroszok nagyon vidám fickók lehetnek, a S.T.A.L.K.E.R. mellett íme egy újabb boldog perspektíva: a Föld túlnépesedett, hiába kolonizáltuk a Mars bolygót, egy idő után ott is túl sokan lettünk, majd jöttek a forradalmak, helyrehozhatatlan természeti károk, és így tovább – valahogy minden rosszul sült el. A tanulság ... stoppoljunk le egy ufót, és húzzunk innen, amíg nem késő!

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Tri Synergy

■ KIADÓ  
Buka/JoWood

■ WEBOLDAL  
www.buka.com

■ FORGALMAZÓ  
Cenega

■ MEGJELENÉS  
2003. augusztus 11.

## GYORSLINK

57

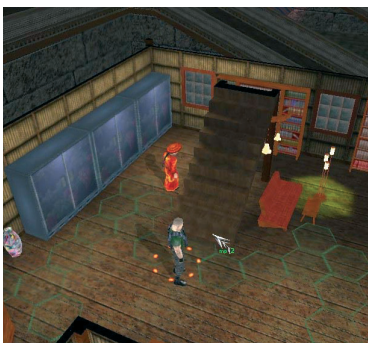
**M**ent is ez az össznépi had-delhadd egészen addig, míg a tudósok létre nem hozták CyberBrait, a szuperszámítógépet – amelyen egyesek szerint ricegés nélkül fut majd a *Duke Nukem Forever* is, ha végre megjelenik –, s ez elhozta magát a paradicsomot. Igaz, a dolog hatásmechanizmusában leginkább a Ketamin nevű csodaszerre emlékeztetett: a világ nem lett szebb, de az embereket már nem is érdekelte: összes idejüket a CyberBrain –a továbbiakban csak így, magyarul: KiberAgy – alkotta virtuális világban töltötték, ahol mindenki nagy, erős és okos. És szép. Nesze nektek Való Világ helyett Virtuális Valóság, ahol éjjel-nappal lehet trécselni, játszani, vagy akár szexuálkodni is a mindenható hálózat titkos bugyiraiban. Mi kellhet még? Az emberek facsipesz-egyszerű többségének semmi, de akadt néhány deviáns – mindig akad –, aki maradi módon nem szerette volna kimosatni az agyát. Ők először megtúrt ellenzék, majd lázadók lettek, de sejtelmes

összeillantásokon és titkos kézfogásokon kívül valószínűleg semmi okosat nem tudtak felmutatni, amely megkülönböztette volna őket a többiektől. Hiába, a rendszer tökéletes – mondaná a Nagy Testvér. Az ellenállás pedig hasztalan – mondaná a Borg. Eközben szorgalmas gépek tettek-vettek, ők végezték az emberek helyett a mindennapi munkát, mindezt pedig KiberAgy felügyelte gondosan. A szép új világ egyetlen aprósággal mégsem számolt, és ez okozta a veszítet: KiberAgyat ugyanis az okos tudósok arra programozták, hogy mindig az emberek érdekeit tartsa szem előtt: ő viszont felismerte, hogy ez a virtuális vegetálás bármilyen kellemes is, nem használ. Sőt. Az emberek ugyanis egyre hülyébbek lettek, a születési arány vérszen csökken, és lassacskán már a kihalás fenyegette az egész fajt – úgyhogy KiberAgy nagy levegőt vett (persze csak képletesen), és kizárólag az emberiség érdekében egy meglehetősen drasztikus lépésre szánta el magát...

## „HÁNY NYELVET BESZÉL? ÉN EGYET: EGY-NULLA-NULLA-EGY...”

Bár a sztorinak van néhány érdekes fordulata, alapvetően mégis csak a már ezerszer megénekelte szájbapánk világ egy új variációja. Hihetetlenül eredeti ötlet, mondhatom, hogy hősünk egy hacker. A magyar verziót volt szerencsém tesztelni – amely szinte mindent magyar feliratokkal lát el, utat engedve így a ködös Albion szép nyelvét nem beszélőknek is – melyben a hős neve: Hekker. Váó. A bevezető animáció során lassan rájövünk, hogy Hekker kolléga rossz tűzfal mögé merészkedett, mert valami olyasmit töltött le, amit nagyon nem lett volna szabad. Annyira nem, hogy mire rádöbbenne, mi is ez a super-titkos infó, máris megtelt az utca a rend éber őreivel, akik mind rá szeretnék törni az ajtót. Hekker menekül, és innen már mi irányítjuk. Az első helyszínen csupán egy öreg csavargóra klikkelhetünk, aki okosan felismeri helyzetünket, és azt javasolja, keressük fel régi kínai cimboráját a szomszédos kerületben – figyelem! – mert ő majd





...és ami mögötte van

## A CYBERPUNK VILÁG...

Lassacskán le kéne már szakadni a cyberpunk világról... *William Gibson Neuromancer* című alapműve óta inkább csak silány utángyártásokat látunk – kevés olyan alkotással találkozni, amely eredeti gondolatokkal gazdagította volna ezt az univerzumot. A *Paradise Cracked* készítőinek menségére legyen mondva: bár világuk minden eredetiséget nélkülöz, a legjobb helyekre nyúltak ötletekért. Az írók közül mindenképpen ki kell emelni *Philip K. Dicket*, a *Blade Runner* – nálunk vitatható fordí-

tásban *Szárnyas fejedő* – szerzőjét is, bevallottan tőle származnak „a paradicsomba vezető út” és a „Szindikátus” motívumai. Fontos hatással volt még a *Ghost in the Shell*, továbbá természetesen a *Mátrix* is, ahol a virtualitás és a valóság közötti határvonal bolygatása áll a középpontban. Az önmagán túlnövő értelemmel megvert, majd saját direktíváiból következő paradoxonokba ütköző mesterséges intelligencia karakterét pedig először Isaac Asimov (*Én, a robot*) alkotta meg.



### CHART

- **Fallout Tactics**  
86%
- **Paradise Cracked**  
72%
- **BloodNet**  
71%

ad nekünk munkát. Talán másnak is feltűnt, hogy itt van egy apró logikai döccenet a történetben, mivel ugye mi épp hanyatt-homlok menekülnénk a szájbzsernyákok elől, erre a főszer egy kis mellékest szerez nekünk. No mindegy, vigan átkocogunk a szomszédos mapre, ott pedig már se híre, se hamva a zsaruknak, kezdődik a nagy kaland...

### ÉS MEGPILLANTJUK A KAPTÁRT...

...mivel rögtön egy csinos hexagonális hálón találjuk magunkat. Azt ugyan tudtam, hogy a *Paradise Cracked* egy RPG-elemekkel átszótt, körökre osztott taktikai stuff, de az igen szíven ütött, hogy *folyamatosan* körökre vagyunk osztva. Tehát nemcsak csata idején, mint például

kezik, viszont az ügyesség növekedésével egy-egy akcióhoz egyre kevesebb pont kell. Jól átgondolt a karakterek fejlődése: a leölt ellenségekért is kapunk XP-t, de a „vértelenül” teljesített küldetésekért úgyszintén. A pénzből pedig a szokásos fegyvereken-páncélokon kívül egy rakás „implantot” is vásárolhatunk, amelyek mind nagyon hasznosak, de sajna piszkosul drágák is. Mind valamely alaptulajdonosságunkat növelik – látás, intelligencia... – de néha még az AP-ra is adnak bónuszt, vagy minden kör végén gyógyítanak valamelyest az aktuális csapatagon. Ugyancsak fontos még a sokk, tűz és elektromosság elleni védelem is, bizonyos fegyverek ugyanis ezek által lesznek igazán veszélyesek: a „sokk” mellékhatás az alapsebés

az is, hogy ugyanaz a golyó, ugyanazon a röppályán nem találta volna kézfejen emberünket, csak ugye ő „belenyúlt”... Tanulság: golyózáporban ne hülyéskedjünk.

### KELLETT NEKÜNK 3D?

Nem vitás, a *Paradise Cracked* leggyengébb pontja a grafika. Igazán nem lenne vele baj, csak... csúnya. (*Istennem, miért kell neked minden apróságra belekötni* ©?! – *Bad Sector*) Hál’istennek nem lehet túlságosan ráközelíteni embereinkre, mert a „baltával faragott” karakterei miatt sokak által (szerintem igazságtalanul) ledorongolt *Neverwinter Nights* vagy *Dungeon Siege* hősei egy-másfél évvel ezelőtt több poligonból álltak, mint ezek a szerencsétlenek. A terep textúrái olyanok, amilyenek, a neu-neorománc hangulat nem igazán preferálná a riói karnevált idéző színkavalkádot, úgyhogy maradnak a romos házak, a málló vakolat, a kiégett autóroncok és a fémhordókban lobogó tüzek. Később persze más is lesz, ahogy lassacskán felfelé haladunk a város „szintjein”, és egyre gazdagabb negyedekbe érkezünk. Természetesen azt, aki odáig eljut, már nem fogja zavarni a grafika, szerencsére „annyira” azért nem ronda, hogy a játékmenet ne tudná ellensúlyozni. Az izometrikus *Fallout* és társai persze lépéselőnyben voltak, 3D-ben sokkal nagyobb kunszt lenne egy olyan szépen és aprólékosan megrajzolt világot létrehozni... de akkor is, lehetett volna. Mindez persze önmagában nem indokolná a kevésbé fényes végeredményt, csak sajna valahogy a játék egészére igaz: „lehetett volna...”

mazur

„A neurománc-hangulat nem igazán preferálná a riói karnevált idéző színkavalkádot, úgyhogy maradnak a romos házak, a málló vakolat, a kiégett autóroncok és a fémhordókban lobogó tüzek.”

a *Falloutban*, hanem állandóan, még a WC-re sem mehetünk ki kellő számú akciópont nélkül. Ez finoman szólva is felesleges, mivel ha épp nincs ellenség a közelben – de esetleg a pálya túlsó végén, valahol a messzeségben igen – a játék akkor is bőszén átszámol mindent, minden kör végén. Ettől néha nagyon vontatott az egész, csata közben természetesen nem, de amikor épp egy árushoz szaladnánk el, rém idegesítő, hogy a töltőgetést ötször végig kell várni. Egy menségük van az orosz srácoknak: körökre osztott játékokban körök között eddig nem lehetett menteni, most viszont akár csata közben is, bármikor meglehetjük. Jó ötlet, hogy karaktereink – mivel egy komplett kis csapat gyűlik majd össze –, ahogy fejlődnek, még akár az akciópontokkal is máshogy gazdálkodnak. A felhasználható AP száma a karakter erejéből, valamint az általa cipelt cuccok súlyából követ-

mellett az AP-ból von le, a „tűz” több körön át sebez, az „elektromosság” pedig a célzási képességet csökkenti. Na persze, mintha embereink nem lőnének amúgy is folyamatosan mellé... Kicsit szigorúan van megszabva a célzás szabályrendszere, hiszen ez ugyan egy alapattribútum, mégis rengeteg egyéb dologtól függ: a távolságtól, az ügyességtől, a testhelyzettől – bár azt megértem, hogy mesterlövészpuskával könnyebb guggolva lőni, de könyörgöm, a földön kuporogva miért lövünk pontosabban UZI-val?! –, illetve attól, hogy karakterünknek épp sérült-e a keze. Bár nem célozhatunk külön-külön testrészekre, a program (állítólag) nem csal a 3D-vel, és valóban az eltalált testrészek képességeit gyengíti. Mivel embereink gyakran ficeregnek, elképzelhető

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PII 450 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
Athlon XP 2000+,  
512 MB RAM,  
Radeon 9600 Pro  
128 MB
- **Tapasztalatunk**  
„Nem volt rá panasz”

### ÉRTÉKELÉS

- jó RPG-rész
- jó csata rész
- gyenge kaland rész
- rengeteg töltés
- gyenge grafika

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság





MEGÁLL AZ ACE...

# PERFECT ACE PRO TOURNAMENT TENNIS

■ KATEGÓRIA: tenisz ■ KÖRNYEZET: elképzelt stadionok ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: hááááát...

Fogjuk az egerünket és dobjuk ki. Majd fogjuk a joypadunkat és azt is dobjuk ki. Ezt követően a szuper új monitorunkat is, vegyük elő a régit, ami csak 640x480-at tudott. S máris készen állunk, hogy teniszezessünk...

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Aqua Pacific
- KIADÓ  
Oxygen Interactive
- WEBOLDAL  
www.oxygenint.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

**GYORSLINK**  
475

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB

## ÉRTÉKELÉS

- nagyon jó fizikai modellezés
- nincs egerkezelés
- gondok a joypaddal

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

**63**  
százalék

Ez már szinte fáj: egy időben örültünk annak, hogy a sok-sok konzolkonverzió megmenti a PC-n haladó játékvilágot, most pedig itt van egy újabb, ami... hogy is mondjam csak, nem épp maga a Megváltó. S sajnos bármi mondható róla, csak az nem, hogy perfekt lenne...

### ÉLJEN A FIZIKA!

Nagyon fontos dolog minden egyes szimulációra épülő játékban (hiszen a sportjátékok is szimulációk), hogy mennyire pontos fizikai modellt alkalmaznak. A Perfect Ace esetében a fizika az, ami tán a legfontosabb volt: a labda pattanása, az ütések

„Jó ötlet a visszajátszások sokfélesége, a kép a képben: ügyes hangulati elemek ezek, a valós teniszközvetítésekre hajaz.”

különbözősége mind-mind nagyon akkurátus (a kézikönyv külön ki is tér erre, megmutatva a pattanási modelleket). Mindezek mellett még egy erős pozitívuma van a játéknak: erősen koncentráltak arra, hogy a játékosok arca nagyon jól nézzen ki, és a kamera sokszor rájuk is közelít. Így eléggé élétszagú a dolog, ahogy gesztikulálnak, vagy cseverésznek egymással. Jó ötlet a visszajátszások sokfélesége, a kép a képben: ügyes hangulati elemek ezek, a valós teniszközvetítésekre hajaz. Ez mind szép és jó, s eddig tetszik is a dolog.

### BREAKLABDA A GÉPNÉL

Huh, összeszedtem minden igazi pozitívumot, amit csak tudtam, így most jön a feketeleves. Ez a játék konzolkonverzió. Ez önmagában még nem lenne baj, azonban indításkor két grafikai mód között lehet választani: 640\*480\*16bit, vagy 640\*480\*32bit. Nos, azt hiszem, ezt nem kell kommentálni, ezek a felbontások úgy 6-8 éve mentek ki a divatból, arról nem is beszélve, hogy manapság szinte minden jóra való PC-s játéknál illik tudni felbontást választani. Hmm, nos az már szinte természetes, hogy egeret nem kezel (a menükben billentyűzettel lehet manőverezni), de a legeslegnagyobb fájdalom mégsem

láthatok PC-t, vagy a designer nagyon be lehetett rúgva, nem tudom. Mindenesetre egy csomó szívással meg lehet oldani, hogy player 1 is joypad lehessen, azonban erről még a mellékelt .pdf kézikönyv is mélyen hallgat. Grrrrr...

### Üss, üss!

Oké, itt az ideje, hogy játszunk is. Nagyon kellemes arcade játékoska ez, elég jól el lehet ütogetni a géppel, aki/ami korrektil játszik (néha becsúsznak szuperütések, de a lehető legnagyobb bénaságot is képes elkövetni, ahogy a valós életben is történik néha). Előfordulnak hosszúra, szélesre vagy a hálóba ütött labdák is (néhány teniszben nemigen fordul elő). Viszont közben hallgatjuk a kommentárt. Hmmm. Na az bizony kemény dolog lesz, olyan feelinget sugároz, mint amikor a szomszéddal nézünk focimeccset (mert hát mindenki ért a focihoz kis hazánkban): a kommentátor baromságokat beszél, s mindezt nagyon bután. Hmmm és hmm. A palacsinta közönségről már nem is beszélek, mert ugye unjátok. Higgyétek el, én is. Magyarán, akit nem zavar a randa menük, a béna kezelhetőség, a sittes felbontás s az, hogy a joypaddal negyedórát kell szívni, mire beállítjuk, azoknak kellemes élmény lesz. Aki pedig nem érti kommentárt, mert nem tud angolul, most az egyszer örüljön a nyelvtudás hiányának.

Gyu

# 576<sup>KByte</sup>

**MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK!**



**Árkád Üzletközpont**  
Örs Vezér tér Aluljáró szint  
Tel.: 434-8076



**West End City Center**  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



**Pólus Center**  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**Campona Bev. Közp.**  
Tel.: 424-3-424



**Mammut 2 Bev. Központ**  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

**TELJES KÍNÁLATUNKAT  
MOST MÁR AZ INTERNETEN IS  
MEGTALÁLHATOD!**

**[www.576.hu](http://www.576.hu)**





SZOLID MOTOROSOK

# RUNAWAY – A ROAD ADVENTURE

■KATEGÓRIA: 2D-s point and click kaland ■KÖRNYEZET: Road movie ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Mintegy két évvel a spanyolországi debütálás, valamint egy évvel a német nyelvű verzió után végre megjelent az Európa-szerte nagy sikert aratott kalandjáték angol nyelvű változata. Bár az albán, a magyar és a manysi nyelvű verzió még várat magára, így is szégyenletes, hogy a Pendulo cégnek ennyi idejébe telt eme nagyszerű játék világpremierjét tétő – azaz gépház alá hozni.**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Pendulo

■ KIADÓ  
GMX Media

■ WEBOLDAL  
www.runaway-game.com

■ FORGALMAZÓ  
576 Media

■ MEGJELENÉS  
2003. szeptember  
(magyar nyelven)

GYORSLINK  
476

**A** 2001-ben előbb spanyol, majd olasz nyelven kiadott „road-game” a kalandprogramok remélhetően hamarosan bekövetkező reneszánszának egyik korai hírhedője volt. A játék mindkét fent nevezett mediterrán országban hatalmas sikert aratott, a 2002-es német változat pedig példátlan módon hónapokig vezette a játékeladási listákat, nagynevű akciójátékokat gyűrve maga mögé. Annál is meglepőbb ez a siker, mert *Charles Cecil* ominózus ECTS-es bejelentése óta „tudjuk”, hogy a hagyományos 2D-s point and click kalandjátékok fölött eljárt az idő. Ugyanakkor, ahogy a *Syberia* sikere is bebizonyította, az új évezred akció- és RTS- dömpingje ismét kiváltotta a játékosokból a hagyományosabb, történetorientált, gondolkodtatóbb programok iránti igényt, s ebből a Runaway is nagyszerűen profitált. Mindemellett a kalandjátékok újból felkavaródó levetését a Runaway eddig sosem látott szépségű, rajzfilmszerű 2D-s grafikával, izgalmas road-movie keretein belül kibontott fordulatos történettel, igazi, filmes

hangulatú zenével, és végül, de nem utolsósorban egy bestiális szépségű, a Baywatch-lányokat megszeényítő keblű hölgy jelenlétével fűszerezte.

## MINDIG KELL EGY BARÁT... VAGY BARÁTNŐ?

A nyomozós kalandjátékok régóta kedvelik a férfi-női párosok együttműködésére épülő történeteket: ott van mindjárt Gabriel Knight és Grace, Indy és Sophia, George és Nico vagy Kate Walker és Oscar esete: az intelligens, ügyes, ám kis kelekótya férfi, valamint a csábító, rafinált, feminista nő közti interakció érdekes szintt vitt ezekbe a programokba. A Pendulo programozói szintén a jól bevált sikerrecepthez folyamodtak: játékuk két főhőse Brian Bosco, egy tudásvágyra és békés doktoranduszi életre szomjazó egyetemista, továbbá Gina, egy szépséges, titokzatos bárénekesnő, aki elképesztő kalandokba sodorja a naiv fiatalembert. Kettejük sorsa egy New York-i éjjelen kapcsolódik össze. Brian, miután világraszóló ösztöndíjat kapott a Berkeley-i Egyetem fi-

zika szakára, épp nekivágna autóján az USA-t keresztben átszelő sztrádának, ám indulása előtt még vissza akarja juttatni egyik könyvét a városi könyvtárba: ekkor üti el véletlenül az óvatlanul az autója elé ugró lányt. A fiatalember beviszi a szélvédőjére felkenődött, ám csak kisebb sérüléseket szenvedett Ginát a kórházba, ahol a lány különös történetet mesél el neki. Egyik előadása után meglátogatta őt az öltözőjében édesapja, egy jó nevű üzletember, és egy titokzatos keresztet bízott rá, megesketvén őt arra, hogy szeme fényénél is jobban vigyáz majd az értékes tárgyra. Az apa és a lány beszélgetésének a maffia vetett véget: Don Roberto bulldogokra emlékeztető emberei elhurcolták az apát, majd vallatni kezdték őt, és a brutális kihallgatás során az öregember nyakcsigolyái hangos recsenéssel felmondták a szolgálatot egy, a kelletnél nagyobbra sikerült pofon után. Gina, aki szemtanúja volt apja halálának, egy meggondolatlanul őszinte gyermeki sikollyal magára vonta a maffiózók figyelmét, akik rástortoltak a ringó kebelével menekülő hölgyre: a lány



életét csak a szerencsés véletlen, azaz a főhősünk autójával való koccintás mentette meg.

**HOSSZÚ ÚT PORÁBÓL DIPLOMÁT VESZEK**

A játék a New York-i városi kórházban indul, ahol első feladatunk az altatók hatására mély álomba szenderült, ám a maffia által továbbra is keresett Gina megmentése.

Múzeumba vezet, ahol Brian barátja, Clive dolgozik. A kecskeszakállas tudós ahelyett, hogy a segítségünkre lenne, egyből rástartol Ginára, mert úgy tűnik, az aszott múmiák látványába belefáradt szeme számára sokkal ígéletesebb titkokat sejtetnek a hölgy keble, mint a rejtélyes kereszt. Utóbbi titkát egyébként egy különleges szkanner segítségével deríthetjük ki, ehhez azonban Dr. Susan Olivav, a hárpia-

kezéseiből derül ki, amolyan flashbackként. A fordulatos kalandok az éjjeli nagyvárosoktól a délnyugati sivatagon át egy kihalt Hopi faluig fognak vezetni, Brian és Gina útját pedig olyan különleges figurák keresztezik majd, mint egy ufók után nyomozó, telepatikus sisakot viselő őrült, egy Munchkin Bob nevű gnóm informátor, illetve egy csapat transzvesztita világljáró bohém. Rafael Latiegui, a játék egyik tervezője az egyik interjúban azt nyilatkozta: a Runawayben szereplő tekintélyes mennyiségű szexuális utalással, valamint a jointszívással kapcsolatos jelenetekkel voltaképp kicsit „felöltöttebbé” szerették volna tenni a játékot, ugyanis túl lagymatagnak és naivnak találták a mai kalandjátékok világlképét.

**HARDVER**

- **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
PIII 800 MHz,  
256 MB RAM,  
GeForce 2 GTS
- **Tapasztalatunk**  
„Jól futott”

„A kecskeszakállas tudós aszott múmiák látványába belefáradt szeme számára sokkal ígéletesebb titkokat sejtetnek Gina keblei, mint a rejtélyes kereszt...”

se. Ha sikerrel járunk, a lány azonnal ránk akaszkodik: bár Brian egyetlen célja az egyetemi tanulmányok minél előbbi elkezdése, ezek a kicsinyes célok szemmel láthatóan cseppet sem hatják meg a hölgyet, aki minden csáberejét beveti céljai érdekében: szemüvege mögül egyre lassabban és áhítatosabban pislogó főhősünk sorsa hamarosan megpecsételődik. A párocscsa első útja a chicagói Régészeti

szertű régésznek közreműködése kéne, az ő energiáit azonban a három nap múlva tető alá hozandó maja kiállítás előkészítési munkálatai kötik le. Briannak egyedül kell hát munkába állnia, ráadásul a maffia már a nyomában van, úgyhogy a hajsza a múzeumbéli nyomozás után rögtön folytatódik. Az ámokfutással súlyosbodó kalandok egyes állomásait hat fejezetben át kísérelhetjük végig, a sztori pedig Brian visszaemlé-

**EGYIRÁNYÚ FORGALOM**

A Runaway irányítása pofonegyszerű, mert a point and click kezelőfelület a végletekig leegyszerűsíti-



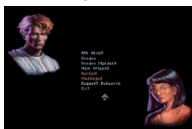
**Híres játék karakter társak**

**EGYEDÜL NEM MEGY**

Íme néhány jól ismert „point and click” párocscsa, akik mulatságos-félelmetes konfliktusoktól nem épp mentes, mégis gyümölcsöző együttműködéssel örvendeztették meg a klasszikus kalandjátékok kedvelőit:

**Gabriel Knight – Grace (Gabriel Knight sorozat)**

A sorozat első részében Grace még csak a titokzatos vudugyilkosságokban nyomozó hős „szürke” kis titkárnője volt, a második részben azonban már aktív nyomozóvá avansált ő is. A harmadik epizódban a férfi-női szerepek már teljesen egyenrangúvá váltak. A kultuszjáték írója, Jane Jensen állítólag új kalandjátékon dolgozik, a melyben ugyancsak egy férfi-női páros fog nyomozni különféle parajelenségekkel kapcsolatban.



Sophiát néha együtt, néha külön-külön kellett irányítani.

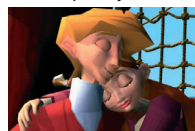
**George – Nico (Broken Sword sorozat)**

Kedvenc párosom. Az első két részben Nico párizsi lakása afféle békés kis szigetcské volt, ahová a misztikus kalandokba belefáradt George néha vissza-visszatért. Az őszszel megjelenő Broken Sword 3-ban azonban már mindkét főszereplőt irányíthatjuk.



**Elaine – Guybrush (Monkey Island sorozat)**

Bár a Monkey Island sorozat igazi főhőse Guybrush maradt, Elaine, a kormányzólan, illetve asszony egyre fontosabb szerephez jutott az egyes epizódokban: Guybrush életének be- aranyozója, egyszerű- smind megkeserítője lett.



**Sam – Max (Sam and Max Hit the Road )**

Steve Purcell szeniális humorú LucasArtsos ka-

landjátékában két hím-nemű egyed, egy degen- erált kutya és egy még degeneráltabb nyúl között szövődött nem mindennapi barátság. A játék tökéletesen kiaknázta a két, eltérő képességekkel rendelkező nyomozó összmunkáját, és remélhetőleg az év végére tervezett folytatásban sem kell majd csalódnunk.



**Kate Walker – Oscar (Syberia)**

Kate Walker, a gyönyörű ügyvédnő akaratán kívül keveredett életre szóló barátságba a mozdonyvezető robot Oscarral, aki rövid időn belül hűséges segítőjévé vált. A folytatásban állítólag sokkal jobban fog dominálni a közös munka.



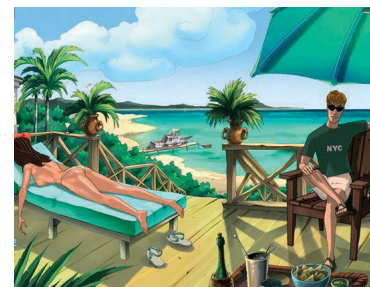
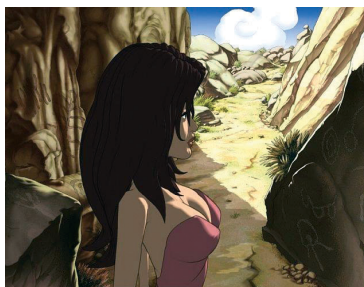
**Darrel – Victoria (The Watchmaker)**

A sajnos csúfosan megbukott, Gabriel Knight hatását mutató játék nyomozópárosával egy titokzatos, 18. századi osztrák kastélyban kellett nyomozni. A kartonfigurák sajnos nem lehettek elég életet a történetbe.

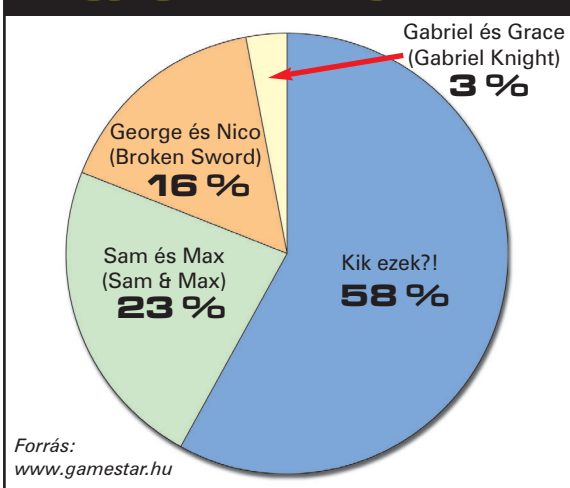


# ÖSSZEHASONLÍTÁS

Syberia	Runaway
<b>Grafika</b> 10/10	<b>9/10</b>
Minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb grafikájú kalandjátéka – Benoit Sokal remekműve vizuális szempontból maga a tükély.	A játék rajzfilmszerű grafikája a 2D-s műfaj egyik csúcsa, ám az átvezető mozikon lett volna még mit csiszolni.
<b>Történet</b> 10/10	<b>9/10</b>
A külső és belső tökéletes harmóniája: ezzel lehet jellemezni a játékot. A történet legalább olyan eredeti volt, mint a képi világ.	A road movie merész és nagyszerű ötlet volt, amely pörgőssé tette a sztorit, ám az „isteni szikra” hiányzik belőle.
<b>Logikai feladványok</b> 8/10	<b>9/10</b>
A puzzle-elemek néha kicsit túl egyszerűek, máskor meg logikátlanok voltak.	Látszik, hogy a fejlesztők sokat agyaltak a feladványokon, melyek elég összetettek, mégis logikusak.
<b>Hangulat</b> 10/10	<b>9/10</b>
Számomra az utóbbi évek egyik, ha nem a leghangulatosabb kalandjátéka volt: a kép és a zene bámulatos összjátékára visszaméltulva néha még most is futkorászik a hideg a hátamon.	Itt sem lehet sok panasz a hangulatra. Egy kicsivel több szex és jointszívás azért nem ártott volna a játéknak...
<b>Összesen</b> 38/40	<b>36/40</b>



## MELYIK KALANDJÁTÉK SZEREPLŐ PÁROS VOLT A KEDVENCED?



### ÉRTÉKELÉS

- magával ragadó történet
- remek logikai feladványok
- az átvezető mozik néha picit amatőr jellegűek
- kicsit túl lineáris

■ **Grafika**

■ **Zene**

■ **Hangok**

■ **Játszhatóság**

**90**  
százalék

tett: bal egérgombbal kattintás az adott tárgyra vagy szereplőre; jobb kattintással különböző funkciók – például néz, kinyit, beszél – közti válogatás). Különösen kedves és ötletes megoldás, hogy az intentoryban külön kis dobozkában ott látjuk Brian arcképét is: főhősünk így személyesen kommentálja az egyes tárgyak jelentését, ha pedig netán átfésülünk valamilyen táskát, vagy kombinálunk két tárgyat, Brian eltűnik a képből, és ilyenkor csak különös motoszkalás vagy szerelés hangjait halljuk.

A puzzle-elemek nagyon logikusak, és elég összetettek. A játék elején például egy „mű-Ginát” kell készítenünk az alvó lány mellett üresen álló kórházi ágyban, hogy a maffiózók ezt a babát géppisztolyozzák le. Először némi akrobatamutatóvány kíséretében át kell másznunk az ablakon

a szomszédos raktárba, ahonnan számos tárgy kíséretében be kell zsákmányolni egy kísérteti báb fejét. A fejre paróka, be az üres ágyba, s a mű-Gina testét párnákkal kell kibélelni. A fekete hajú szépség beteglapját ki kell cserélni, az övére pedig kamu nevet és adatokat kell firkantani. Ehhez azonban először is találni kell egy tollat, majd egy injekciós tűt, amellyel a kiszáradt tollba alkoholt fecskendezhetünk. A játékban szinte minden logikai feladványt Briannek kell megoldania, ugyanis Gina minden egyes fejezet elején inaktíválódik: eltöri a lábát, rejtélyes módon eltűnik, netán elrabolják, hogy aztán az interneten fellelhető japán bondage honlapok szado-mazo kéjelgései emlékeztető pozitúrákban vallassák. Kicsit sajnálom, hogy a készítő nem használták ki jobban a két szereplő összjátékára építő feladatmegoldást, és megelégedtek a leányzó passzív szerepével.

Bár a Runaway izgalmas története gyorsan magával ragadja a játékost, és ébren tartja érdeklődését, a játék kicsit talán túl lineárisra sikerült: bizonyos tárgyakat például csak akkor fedezünk fel, amikor már megoldottunk valamilyen feladványt, és az is gyakori, hogy egy később használhatóvá váló cuccról eleinte azt mondja Brian, hogy felesleges bajlódunk vele. Emiatt aztán gyakran kell végigjárni és végigpásztázni a korábban már megismert helyszíneket, és ez azért is nagyon frusztráló, mert a tárgyak helyenként teljesen el vannak rejtve, így hosszú pixelvadászatokra kényszerülünk.

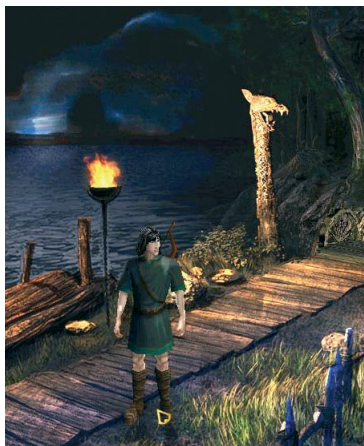
### AKKOR MOST HÁNY D?

A játék számos utalást tartalmaz nagynevű kalandjátékokra: felbukkan benne például a *Monkey Island* Puerto Polló-béli csirkéje, egy, a *Sam and Max* örült professzorára emlékeztető különös figura, rengeteg *Indiana Jones-utánézésre* kapjuk fel a fe-

jünk, a *Broken Sword*-re erősen emlékeztető sztoriról és főhősről már nem is beszélve. A készítő elmondása szerint voltaképp afféle hommage-t szerettek volna állítani ezeknek a klasszikus kalandjátékoknak. A Runaway egyik erőssége a káprázatos grafika. Ennek az a különlegessége, hogy a valójában 3D-s figurákat speciális technikával „2D-sítették”, és emiatt nagyszerűen belesimulnak az ugyancsak két- és háromdimenziós megjelenítés kombinációjából összeálló háttérbe, miközben ugyanakkor térhatást is keltenek. A számos mozbetétt is nagyon filmszerű és hangulatos, bár kidolgozottságuk kevésbé részletes, mint a játéké, ezért helyenként kicsit amatőrnek tűnnek. A Runaway hangulatához nagyon sokat tesz hozzá a road movie-szerű zene, melyet a spanyol Liqour zenekar szolgáltatott, és a szinkron, amely tökéletesen visszaadja a rajzfilmszerű feelinget.

Összegzőképp elmondhatom, hogy a Runawayben, bár nagyon nagyok voltak az elvárásaim, csak egy egészen picit csalódtam. A road movie műfaja, a *Full Throttle* óta tudjuk, remek eszköz arra, hogy a kalandjátékokba élet és dinamizmus költözzék, és ezen a téren a Pendulo Studio igazán remekelt. A történet tele van fordulatokkal, és viszonylag sikeresen át-bukdácsol a klisék göröngyein is. A karakterek életszerűek, a puzzle-elemek roppant logikusak, a grafika pedig valóban káprázatos. Azt azonban be kell ismerni: bár a játék a point and click kalandprogramok fejlődésének egyik csúcspontját jelenti, valahogy mégis hiányzik belőle az az isteni szikra, szenillitás, amely olyan emlékezetessé tette például a *Syberia*-t. És ez semmiképp sem lesz elég ahhoz, hogy a hagyományos, rajzfilmszerű 2D-s kalandjátékok műfaja megmeneküljön az enyészettől.

**Berr**



## GYEREKGYILKOSSÁGOK

# THORGAL'S QUEST

■KATEGÓRIA: 3D-s point and click kaland ■KÖRNYEZET: Viking idők ■NEHÉZSÉG: könnyű ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**A vikingek misztikus, barbár világa eddig elsősorban az akció- és a stratégiai játékok készítőit inspirálta, hiszen az északi vizek urai főleg szekercéik és harci taktikájuk révén váltak híressé. Az Adventure Company most megpróbált változtatni a szarvas sisakú harcosokat ért digitális diszkrimináción, bebizonyítva, hogy a vikingek intellektuális síkon sem maradtak el kortársaiktól.**

**A**népszerű francia képregény alapján készült Thorgal's Quest a Cryo cég fejlesztésévént indult, de a játékot végül az Adventure Company jelentette meg. Elég bizalmatlanul ültem le a program elé, mivel az a Cryo 3D-s kalandfőmedvényei-nek (*Arthur's Knights*, *Odyssey*) a stílusát idézte. Meglepetésemre kellemesen csalódtam: úgy tűnik, a Cryo, halálos vajúdása közepette a *Salammbó* mellett egy másik, viszonylag tűrhető kalandjátékot is képes volt még megszűlni.

### ELŐRE A MÚLTBA

A játék főhőse Thorgal Aegreisson, a sebhelyes arcú, bús képű viking harcos, aki sikeres portyájáról hazatérőben a felerősödő tengeri vihar miatt egy ismeretlen szigeten kénytelen kikötni. A felesége és gyermekei ölelő karjára váró türelmetlen harcos szörnyű vízió fogadja: Thorgal, iszonyatos megrökönyödésére azt látja egy varázstűkörbe pillantva, hogy lenyilazza tulajdon fiát. A szörnyülködő vikinget felvilágosítja egy titokzatos mágus: a jövő még megváltoztatható, ám a gyermekgyilkosság elkerülése érdekében hosszadalmas küldetést kell teljesítenie, mi több, némi időutazásra is szükség lesz. Több sem kell az elszánt Thorgalnak: harcosunk útra kerekedik, hogy viking halászfalvak, sötétlő bükk- és fenyőerdők, tűzokádó sárkányokkal teli hegyek, hatalmas erődök mélyén megtalálja a jövő megváltoztatásának kulcsát. (*Szvsz elég lett volna beszólnia gyermekének, hogy viselje jól magát, akkor nem lesz baj @... – Bad Sector*) Hősünknek még – afféle freudi pszichoterápiás módszerrel – önnön tu-

datalattijába is alá kell szállnia, mi több, vissza kell térnie a sok ezer éves múltba, ahol egy földön kívüli űrhajót (!) kell bebarangolnia. Ezt az űrhajós ötletet hihetetlen módon erőltetettnek tartom, a tervezőknek kis híján sikerült tönkrevágni az amúgy érdekesen kibomló sztorit és hangulatot ezzel az oda nem illő elemmel.

### THORGAL, AKI ÍJJAL DORGÁL

Bár Thorgal az íj nagymestere, és ebbéli tudását néhány, a játékmenetet nagysze-

### KÉPREGÉNY, VIKING MÓDRÁ

A játék szereplői és a különféle tárgyak háromdimenziósak, ugyanakkor nagyszerűen beleilleszkednek a képregényszerűen festett, darkos hangulatú háttérbe. A Thorgal népszerű francia képregény ihlette, s annak ceruzarajzokra emlékeztető hangulatos képei visszatérnek a játékban is, ha vissza akarjuk idézni a naplószerűen lejegyzett múltbéli történéseket. A grafikák mellett szintén nagyon hangulatos a viking hajóra emlékeztető inventory megoldása – hosszú ideje talán

„Viking hőszünknek vissza kell térnie a sok ezer éves múltba, ahol egy földön kívüli űrhajót (!) kell bebarangolnia.”

rűen színesítő egyszerű akció részben kamatoztatja, mégis elsősorban agyára kell hagyatkoznia a kalandok során. Rengeteg szereplővel találkozok, és bár a párbeszéd-ek sajnos nem választhatók, a bennük rejlő infók mégis nagyon ügyesen viszik előre a történetet. A klasszikus point and click felület nagyon könnyen kezelhető, bár a pixelvadászat sajnos sok frusztráló percet szerez a játékosoknak, és az is nagyon idegesítő, hogy a tárgyakat csak akkor használhatjuk, ha a közvetlen közelükben vagyunk. A logikai feladványok ugyanakkor mindig elég következetesek, csupán pár idegesítő Myst-fejtő rontja le őket. Szerencsére a játék korábbi helyszíneire már nem térhetünk vissza, így viszonylag kis területeket kell átfésülni, ha nem találunk meg valamilyen tárgyat, vagy nem tudunk megoldani valamilyen fejtőrt.

az egyik legszebb, amelyet kalandjátékban láttam. Rendkívül szép és magával ragadó a zene is; habár a hangeffekteket lerontja a gyengus szinkron, amelyet különösen viccessé tesz az, hogy a különböző szereplők eltérően ejtik ugyanazokat a neveket. A Thorgal's Quest mindent összevetve kellemes, hangulatos, ámde a közepszerű-nél csak egy árnyalattal jobb játék. Az extrém rövidség (a tiszta játékidő kevesebb mint 10 óra), a puzzle elemek könnyűsége miatt a programot sokkal inkább a kezdő kalandoroknak ajánlom, mintsem a veterán point and clickereknek. Dicséretes, hogy az Adventure Company megpróbálta intellektualizálni észak barbárainak világát, azonban ismét bebizonyosodott: a vikingek fő fegyvere nem az ész, még csak nem is az íj, hanem sokkal inkább a véres harci szekerce.

**Berr**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Cryo
- KIADÓ  
Adventure Company
- WEBOLDAL  
www.cryo.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

**GYORSLINK**  
479

### HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 5000 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB

### ÉRTÉKELÉS

- hangulatos
- képregényszerű grafika
- szép átvetető mozik
- gyönyörű zene
- túl rövid és túl li-neáris

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékosítás

**67**  
százalék



HALÁLOS IRAMBAN

# MIDNIGHT CLUB II

■KATEGÓRIA: autóverseny ■KÖRNYEZET: valós ■NEHÉZSÉG: elég nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: mindenképpen

**Este van. Néhány ismerősöddel összejöttél, hogy elszórakozzatok kicsit. Rövid csevej után beindultok, hogy mihamarabb felforgassátok az egész várost. A rendőrök a nyomotokban vannak, a gyalogosok rémülten ugranak féltre előletek. Mi mesterséged címere? Nem, nem egy megszállott őrült vagy, csupán egy illegális autóversenyző...**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Rockstar San Diego

■ **KIADÓ**  
Take 2

■ **WEBOLDAL**  
www.rockstargames.com

■ **FORGALMAZÓ**  
Cenega

■ **MEGJELENÉS**  
2003. augusztus 11.

## EXTRÁK

■ **CD/DVD**  
wallpaper  
trainer

■ **GYORSLINK**  
478

**M**ár igen sokféle autósjátékot láthattunk a PC-k monitorain. Valószínűleg mindannyian jól ismeritek a nagy neveket. Ilyen a legendás *Need for Speed* sorozat, amelynek alkotói az első rész megjelenése óta töretlen sikereket könyvelhettek el (kár, hogy egyre inkább konzolosodnak az epizódok). Lássuk csak, mi van még! Na igen, ott van a szintén elismert *Colin McRae* sorozat, hogy a *Grand Prix* játékokról már ne is beszéljék. Kellett azonban már valami, amely alapjaiban pezsdíti fel a versenyzőtársadalmat. Egy olyan játék, amely ha nem is lesz az év alkotása, mégis teljesen új szintet visz ebbe a kicsit elhanyagolt stílusba. Szerény véleményem szerint valahogy efféleképpen gondolkodhatott a Rockstar San Diego csapata, amikor elkezdte fejleszteni a *Midnight Club II*-t (korábban Angel Studiosként ismerhettük őket, egyébként a *Midnight Madness* megalkotói). Csak érdekességképpen elárulom: annak ellenére, hogy PS2-n már jó ideje megjelent, sőt már Xboxon is kipróbálhattuk, a készítő – saját elmondásuk szerint – a PC-s változatra a legbüszkébbek. Ez lett a legjobban kidolgozva, mi több, még ők is azzal játszanak a legszívesebben ☺.

## VÁROSNEZÉS, AHOGY A NAGYOK CSINÁLJÁK

Már több autósjátékban is részt vehettünk illegális versenyeken, akár a külföldi, akár a hazai territóriumot vesszük figyelembe. Mindegyikkel volt azonban egy alapvető probléma, amely rendszeresen el tudta venni a játékos életkedvét. Igazából egy átlagos autósjátékban nem tehetünk meg mindent a terepeken. Vagyis csak az előre megadott úton haladhatunk, legtöbbször igen minimális letérési lehetőségekkel, és rendszerint még levágások sincsenek. Nos, akit eddig ez idegesített a legjobban, annak örömmel árulom el, hogy ezek a korlátok gyakorlatilag megszűntek az MC2-ben. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy akármeddig haladhatunk egyenesen a terepen (mint mondjuk az *Invictus* klaszszikus, *Insane* című játékában), hiszen az egyes városok alapvetően megszabják a pályák határait. Azokon belül azonban valóban mindent megtehetünk – nevezetesen mi magunk dönthetjük el, hogy a város melyik – a legelegánsabb vagy épp a legkietlenebb, gettófiligű – utcáján sóprünk a cél felé. Egy a lényeg: hogy mi legyünk az elsők. A Rockstar csapata igen nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy a váro-

sok ne csak nagyok, hanem elég valóság-hűek, illetve részletesek is legyenek. Ez tökéletesen sikerült, hiszen a három hatalmas világáros nagyon hasonlít az eredetiekhez. Los Angeles, Párizs vagy Tokió utcáin száguldozva folyamatosan valós elemekkel futunk össze (sajnos az utóbbi helyre még nem volt szerencsém eljutni, de elmondhatom, hogy a másik kettő szinte teljesen hitelesre sikerült – próbó módosításokkal persze ☺). Amennyiben voltál már ezen városokban, otthon fogod érezni magad – ha pedig még nem, remek képet kapsz az egyes helyekről (vagyis amikor a valóságban is eljutsz valamelyik városba, már pontosan tudni fogod, mi merre is van ☺). A játék közben használatos térkép kicsit becsapós, mivel csak és kizárólag a főbb és a nagyobb mellékutakat jelzi, a „titkos” rövidítéseket és egyéb lehetőségeket nem (igaz, így legalább nem uralkodik el rajta a káosz). Milyen egyéb lehetőségekről van szó? Nos például egyes városokat ugyebár bizonyos folyók is átszelnek, amelyek fölött gyönyörű hidak ívelnek át. De nem feltétlenül kell ezeket használnunk, hiszen a vízen „parkoló” hajók is remek támpontot adnak egy-egy mesteribb ugratáshoz.





Vagy másik példaként érdemes megemlíteni a városok alatt húzódó csatorna-rendszereket, amelyeket egyszer megismerve hatalmas előnyre tehetünk szert a többiekkel szemben (kivéve akkor, ha ők is úgy ismerik azt, mint a tenyerüket ☺). Persze adott esetben különféle nevezetességekre is felcífrázhatjuk magunkat (példának okáért a párizsi Louvre-ban is garázdálkodhatunk), vagy ha úgy tartja kedvünk, piknikézhetünk az Eiffel-torony lábainál (amely a valóságnak megfelelően gigantikusra sikerült, hasonlóan a Diadalívhez). A városok kidolgozottságát színesítik a megannyi, helyhez kötődő reklámok, a stílusos zenék (a Rockstar hú maradt a GTA-ban megismert jó szokásához, vagyis újfent remek zenéket élvezhetünk közben), és azok az apróságok, amelyekből egyértelműen kiderül, hogy a csapat igenis örömmel lelta a fejlesztésben (sajna ezt nem minden alkotásról mondhatjuk el – azokat nevezzük szaknyelven bukásnak ☺). Ilyen apróság például, hogy ha véletlenül áthajtasz egy benzinkúton, és adott esetben belerohansz egy töltőállomásba, akkor az azonnal felrobban, és téged is magával ránt a sötétség birodalmába. Külön élmény egyébként, hogy a város éli a maga életét, a gyalogosok közlekednek, az autók küzdenek az életben maradásért, és még a városi járművek sofőrjei is jól

megszokott stílusukban vezetnek (dudálnak, mint „állat” ☺).

#### MINDEN JÓBAN VAN VALAMI JOBB... VAGY MIFENE ☺

Az autók között legfőképpen fantáziájárgányokat véltem felfedezni, bár – akárcsak a GTA3 esetében –, azért itt is fel lehet ismerni egy-egy valós vonást (egy kis BMW itt, némi Lamborghini ott, hogy a különféle japán autósodákról ne is beszéljék). Persze a csapat nem azért nem tett valódi sportautókat a játékba, mert nem lenne rá képes, hanem azért, mert így nem kell semmiféle jogdíjat fizetni az egyes gyár-

## „Tudjátok: többet ésszel, mint tuninggal ☺!”

tóknak (az NFS sorozatban mindig is komoly százazreket pengetnek ki azért, hogy a járművek hasonlíthassanak a valóságos modellekhez). Ettől persze a program értékei nem csorbulnak: sőt elmondhatjuk, hogy olyan autót vezetünk benne, amilyeneket sehol máshol a világon ☺. Kezdetben egy meglehetősen alapszintű kocsival indulunk. Folyamatosan előre-

Egy kis városnézés

## AZ E3 HELYSZÍNÉN

A játék helyszíneit adó három nagyváros nevezetesebb építményei remekül felismerhetők. Ha Los Angeles utcáin próbálsz bizonyítani, feltűnhet egy üveges, kupolás építmény. Első pillanatok talán nem ugrik be, pedig az bizony a Los Angeles-i Convention Center: az a hely, amely az évek folyamán igen sokszor helyt adott a világ legnagyobb és legrangosabb játékiállításának, az E3-nak (Electronic Entertainment Expo). Tudom, sokatoknak nem adatik meg, hogy eljussatok egy ilyen távoli helyre, de szerintem, ha már játszottok az MC2-vel, mindenképpen nézettek be ide. Én kicsit úgy éreztem, hogy ismét ott vagyok ☺.



haladva, ha jól versenyzünk, jutalomképpen újabb és újabb tuningverdákhöz juthatunk, amelyek egyre több extra képességet vonultatnak fel. Egyébként négy tulajdonság határozza meg, hogy egy autó mennyire jó: a súly, a sebesség, a gyorsulás, valamint az irányíthatóság. A megfelelő jármű kiválasztása lehet a kulcsa annak, hogy nyerünk-e az adott versenyen, vagy nem. Esős időben nem érdemes hát egy villámgyors autót választani, inkább az lehet a megfelelő, amelyik jól gyorsul, illetve remekül irányítható. Érdekes tehát gondolkodni az egyes futamok előtt. Tudjátok, többet ésszel, mint tuninggal ☺! További kellemes meglepetésként ért, hogy nemcsak autókkal nyomulhatunk, hanem adott esetben motorokkal is. Ezek irányítása természetesen alapjaiban eltér az autók-nál megszokottól, így azt is mondhat-

#### CHART

- Need for Speed: PU 89%
- Need for Speed: HP2 86%
- Midnight Club II 85%
- Midtown Madness 70%

Mi fán terem a Rockstar?

## KIK VAGYTKO, SRÁCOK?

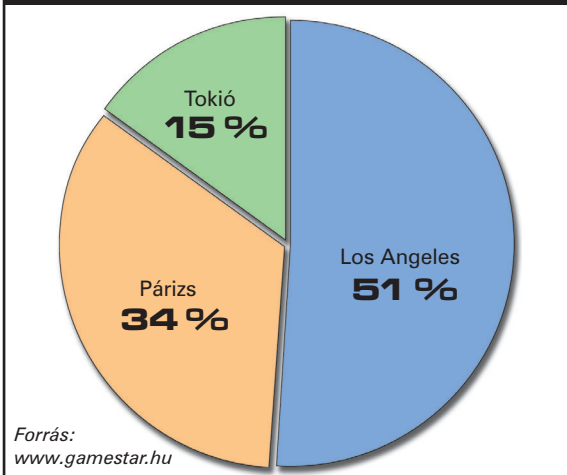
Nos, a Rockstar csapata igen ügyes „kis” társulat. Ha úgy vesszük, az „anyacapat” a Rockstar Games, amelynek kisebb „fiókcsapatai” vannak világszerte. Lássuk őket név szerint, továbbá ismerjük meg, min is dolgoznak éppen: Rockstar North (GTA3, GTA:VC – PC-re, PS2-re, Xboxra), Rockstar San Diego (többek között Midnight Club 2 – PC-re, PS2-re, Xboxra, GameCube-



ra), Rockstar Vancouver (Global Operations – PC-re, Xboxra), és végül, de nem utolsósorban a hozzánk legközelebb elhelyezkedő Rockstar Vienna (Max Payne – Xboxra). Bizony, ennyi csapat dolgozik a Rockstarnak, amelynek nevére a legtöbbben a GTA játékokra asszociálunk. Pedig ők nagyon sok minden mást is csinálnak még, ahogy azt a mellékelt ábra is mutatja ☺.



### TE MELYIK VÁROSBAN AUTÓVERSENYEZNÉL A LEGSZÍVESEBBEN?



### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PIII 1 GHz,  
256 MB RAM,  
GeForce3
- **Tesztkonfiguráció**  
P4 1,2 GHz,  
512 MB RAM,  
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**  
„Közepes gépen is ki lehet hozni belőle a maximumot, bár minél több memória van a gépben, annál kevésbé szaggat majd.”

### ÉRTÉKELÉS

- remek ötletek
- megannyi lehetőség
- lehetne benne szimulátoros mód
- kicsit több tereptárgy kellene

- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játszhatóság**

**85**  
százalék

nám: teljesen új élményben lehet részünk. Igaz ugyan, hogy nem annyira jó a motoros rész, mint mondjuk, a *Moto Racer 3* (bár semmi sem lehet olyan jó motoros alkotás, mint az MR3 ☺), de nem is ez volt a fejlesztők célja. De ez még mindig nem minden. Van olyan misszió, amelyben mi alakítjuk a rendkívül órárt, és feladatunk azon elvetemült autósok megállításása, akikkel mi magunk is versenyeztünk egykor (ez csupán amolyan küldetéskiegészítés, és csak egyszer fordul elő a játékban – mégis remekül feldobja a játékélményt – és mindössze néhány órán át szív vele az ember, így nem is annyira megterhelő ☺).

Még nem szóltam az irányításról! Nos, ez viszonylag kényes kérdés, bár csupán nézőpont kérdése. Személy szerint én jobban szeretem a valóságban alapuló versenyprogikat. Na, a *Midnight Club 2* nem ilyen. Igen erős árkádbeütéssel rendelkezik, s ennek köszönhetően irányítására minden ráfogható, csak az nem, hogy élethű. Ám ez nem számít hibának, hiszen senki sem állította róla, hogy nem árkádjátékot alkotott a Rockstar csapata. Mint ilyen pedig felettébb szórakoztató lett. Csak annyit mondanék, hogy semmiképpen se adjuk fel a próbálkozást akkor, ha esetleg eleinte nem tudunk megfelelő pozíciót elérni. Ha már megszoktuk az irányítását, nagyon is élvezhető lesz a hihetetlenül pergős játékmenet.

### A meseautók előnye

## MÁSKÉPP IS LEHETNE...

Több autósjátéknál joggal kérdezhettek, hogy mégis miért nem létező modelleket alkalmaznak a fejlesztők. Nos, ennek két egyszerű oka van. Egyrészt elég komoly jogdíjat kellene fizetni az autógyáraknak, amelyet ugyebár senki sem szeretne kifizetni. Másrészt pedig már nemegyszer megtörtént

már, hogy bizonyos cégek kijelentették: márpedig az ő autóikat nem lehet összehozni holmi számítógépes játékokban. Szóval, ha eredeti járgányok lennének (BMW, Mercedes, Lamborghini, és még sorolhatnám), akkor bizony ugrana az a remek kis törésmoделl, amelyet beletettek az MC2-be.



### EGY ÁTLAGOS JÁTÉKOSNAK PERSZE MÉG ENNYI SEM ELÉG ☺

Nem is meséltem még a többi feature-ról. Az egyik legkülönlegesebb, hogy akár saját versenyt is létrehozhatunk. Ehhez a versenyszerkesztőben megnyitjuk a kívánt pályát (ez ugyebár a három nagyváros egyike lehet), majd letehetünk egy csomó checkpointot (ellenőrzési pontot). A futamot elindítva azonnal meg is kezdődhet az általunk kreált kihívásokkal teletűzdelt verseny. Vagyis nem muszáj beérnünk a fejlesztők által kitalált – egyébként rengeteg – nyakatekert ötlettel. Ha mi ennél is többet akarunk, a lehetőség adott a megalkotásukra. Ha már így bejöttém, mondanék pár szót a multiplayer opciókról is. Számos autósjátékban találkozhatunk különféle érdességekkel, többjátékos szinten is. De nem mindenhol olyannyira bőséges a választék, mind a *Midnight Club 2*-ban. Az internetes játék nekem egy kicsit zavarosnak tűnik. Úgy zajlik ugyanis, hogy minden verseny előtt Te döntöd el, hogy melyik járgánnyal akarsz indulni. Azonban csak azokat használhatod, amelyeket egyjátékos módban már felszabadítottál (vagyis amelyeket már megnyertél). Adott esetben tehát, amíg valaki nem viszi végig a játékot, megvan az esély arra, hogy egy jóval gyorsabb autóval rendelkező legény könnyedén nyer. Bár én azt mondom: már csak azért is érdemesebb előbb a single részt végigvinni, mert tökéletesen megismerkedhetünk a pályákkal és a levágások-

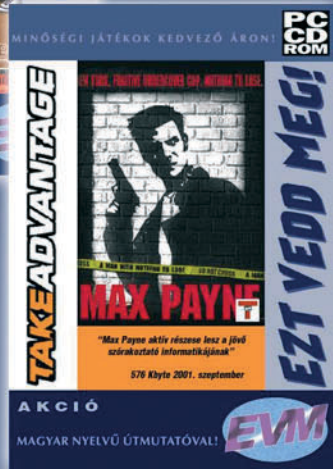
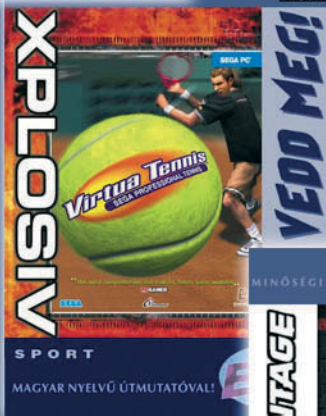
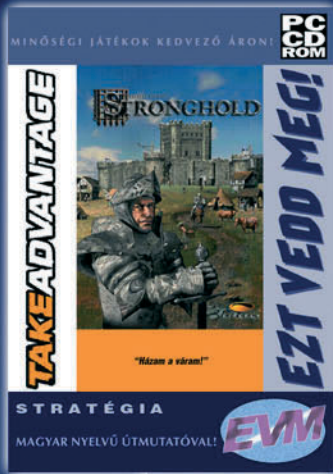
kal, rövidítésekkel. Természetesen nemcsak internetes játékmódokban nyomulhatunk, hanem helyi hálózati megmértetések során is. A változatosság kedvéért az FPS játékokból jól ismert CTF-et is végigvihetjük, de egy teljesen új móddal is megismerkedhetünk: ebben egy bizonyos helyen elhelyezett bombát kell eljuttatnunk a célállomásra. Akárhogyis, a fejlesztőknek valóban változatos játékokat sikerült alkotniuk... és ki tudja, mi mindent lehet még hozzá készíteni ☺. Így a cikk végén azon gondolkodtam, mit hagytam ki esetleg ismertetőmből. Nos, valamit biztosan, de ez is csak azt bizonyítja, milyen sok lehetőséggel kecsegtet ez a játék. A Rockstar csapata ezúttal ugyan nem egy újabb sikeres GTA játékkal büszkélkedhet, viszont a sorozathoz méltó alkotást sikerült összehoznia. Feltétlenül érdemes kipróbálni azoknak, akik szerették akármelyik *Grand Theft Autó*t, vagy akiknek valamilyen oknál fogva bejött a legutóbbi *Need for Speed* – illetve mindenkinek, aki egyszerűen kedveli az autósjátékokat. Mint korábban már említettem, személy szerint jobban csípek a kissé szimulátoros megvalósításokat, de azért ehhez is hozzá lehet szokni. A pergő játékmenet, a remek zenék, a pályák és a kidolgozás igazi élménnyel gazdagítottak – s ezt mindaddig megőrzöm magamban, amíg egy még jobb játékot nem tesztelhetek – esetleg a *Midnight Club 3*-at ☺.

**ZeroCool**



# LEGÚJABB JÁTÉKAINK

# EVM



# 1999,-

# WWW.EVM.HU

## A JÁTÉKOKAT KERESD AZ ALÁBBI HELYEKEN

**576**

**Mammut 2 Bev. Központ**  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

**576**

**West End City Center**  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**576**

**Árkád Üzletközpont**  
Örs Vezér tér Aluljáró szint  
Tel.: 434-8076

**576**

**Campona Bev. Közp.**  
Tel.: 424-3-424

**576**

**Pólus Center**  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

CD GALAXIS

TESCO

Libri

Office DEPOT

SKÁLA ÁRUHÁZAK

MEDIA MARKT

ELECTRO WORLD

## SZÁRNYAKAT KAPTUNK VÁGYAINKNAK

FLIGHT  
SIMULATOR  
2004

## A CENTURY OF FLIGHT



■ KATEGÓRIA: Polgárepülőgép-szimulátor ■ KÖRNYEZET: A Föld kontinensei ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: feltétlenül

**1903. december 17-én Orville és Wilbur Wright alaposan megváltoztatta a világot. Tizenkét másodperces repülésükkel (Kitty Hawk városka dűnéi felett) a gép hajtotta repülés történelemkönyvének első oldalára tették le kézjegyüket.**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Microsoft

■ KIADÓ  
Microsoft

■ WEBOLDAL  
www.microsoft.com

■ FORGALMAZÓ  
Microsoft

■ MEGJELENÉS  
már kapható

## GYORSLINK

311

**12** másodperc – ma már inkább tűnik egy szökkenésnek, mint repülésnek, mégis óriási jelentőséggel bír, mert a követők számára egy járható utat mutatott, amelyen (az „addig lehetetlen” gátját áttörve) nemcsak elindulni, hanem haladni is tudtak a továbbgondolkodók. Az elmúlt száz év technikai fejlődése hihetetlenül gyors ütemű volt, és ha csak a repülés oldaláról nézed is, nyugodtan elhíheted a felismerés igazságtartalmát, miszerint alapjaiban változtatta meg az idő és távolság fogalmát. Hol vagyunk már a „80 nap alatt a Föld körül” rekordjától, vagy „a messziről jött ember azt mond, amit akar” egyszarvúakkal (unikornis) és egyszemű óriásokkal (küklopsz) átszótt mítoszvilágától? A légierők háborúkban betöltött szerepéről – ne legyünk ünneprontók, ezért – talán most ne beszéljünk, bár erről sem biztos, hogy csakis negatív felhanggal lehetne nyilatkozni (de jó lett volna az egri várát ostromló janicsárok ellen annak idején akár csak egy l. v-h-s „kávédaráló” is) ☺!

## A MICROSOFT ÉS A CENTENÁRIUM

A 100. évforduló olyan ünnepségre okot adó alkalom, amely mellett vétek lenne elmenni, sőt amelyről a repülőgép-szimulátort gyártó műhelyeknek már-már kötelezően illik valamilyen mestermunkával megemlékezniük. A Century of Flight ennek az elvárásnak a jegyében a kor színvonalán követi a repülőgépek technikai modellezését, és valósítja meg az alattunk elhúzó táj, valamint a körülötünk kibontakozó felhőzet látványvilágát. Mindeközben a „történelemkönyvet” lapozgatva megemlékezik a repüléstörténet meghatározó régi repülőgéptípusokról is. A Microsoft Flight Simulator sorozata is immár a 20 éves születésnapját ünnepli, ezért nem is kell azon csodálkodnotok, hogy ez a kiadás a korábbi FS Professional Edition termékek teljes értékét magában foglalja, megerősítve azzal a nyilvánvaló szándékkal, hogy a centenáriumba a sorozat eddigi legkiforrottabb tagja kerüljön a boltok polcaira.

A Microsoft célul tűzte ki, hogy amikor ezzel a programmal repülünk, kipróbálhassuk a polgári repülés fejlődését meghatározó valamennyi fontosabb géptípust, ezzel is közelebb kerülve a történelmi és technikai háttérhez. (Játszva tanít.) Miközben a Wright fivérek kétfedelűjétől egészen napjaink modern utasszállítóinak főbb típusain át lehetőséget kapunk a vezetésre, magatoktól fedezhetitek fel a repülőgépműszerek fejlődését, a navigáció rejtelmeit az egyszerű iránytűtől egészen az összetett feladatok garmadáját felügyelő fedélzeti számítógépig.

## IDŐJÁRÁS

A dinamikus időjárás-„generátor” az eddigieknél jóval valóságosabb meteorológiai viszonyokat és helyzeteket alakít ki széleskörű fordulataival. Ez érdekesebbé és izgalmasabbá teszi az útvonalrepüléseket, ugyanakkor például komoly megpróbáltatást jelent a viharos szellőkések okozta problémák kivédése. A pilóták munkájá-





A profi repülősmagazin értékelése

## „FLY, FLY, LIKE A BIRD IN THE SKY” (ABBA)

Egyik írásában Lane Wallace, az amerikai *Flying* magazin nyugati parti főszerkesztője így fogalmazza meg a A Century of Flight nyújtotta élményt:

“A pilóták már régen eltávoztak közülünk, de repülőgépeik és hőstetteik képzeletben tovább élnek. Nem biztos, hogy érezni fogod Lindbergh kimerültségét vagy az időjárás viszontagságait, amelyet a Vimy-pilóták 1919-es kalandozásai során átéltek, de amikor az Atlanti-óceán felett szenvedsz a sötétben Ryan típusú gépeddel, vagy Afrika hegysegei között sturcolod a hegygerinceket egy Vimy-vel, bizony előfordul, hogy a korabeli pilóták szelleme megjelenik hátad mögött, bátorítást és kitartást nyújtva neked. A mondás szerint a pilóta szelleme nem hagyja el a gépet, amelyet ismert, repült és szeretett. Kellő számú repült óra után már Te is könnyebben megérted, mi vezérelte lelkükben és szívükben a pilótákat. Miért vállalták az áldozatokat, a fázasztó munkanapokat és a könnyeket, amelyeket egyetlen könyv sem tud olyan érzékletesen leírni, mint ahogy ebben a játékban a belső bugyrából előbukkan – Neked”.

ban az időjárás jelenti az egyik legnagyobb kihívást. Gyakran láthatjuk filmekben is, hogy a felkészülés fontos állomása a „meteor” böngészése, amely nagyjából sejteni engedi, mi fogad a célállomáson, vagy hogy milyen lekvárba mászol bele az

óránként frissítenek, de azt is megtehetjük, hogy magunk választjuk meg a kívánt paramétereket. A meteorológiai figyelőszolgálatok szerte a nagyvilágban a legkülönbözőbb méretű és felszereltségű állomásokon kukkolják az eget. A FS-ba is be-

lyen időjárás viszonyok között akarunk repülni. Több állomást választva, a kért változások nagyobb területen érvényesülnek. Ha akarjuk, akár az egész világ időjárását is szabályozhatjuk. Készüljünk fel arra, hogy kalandozásainkat az eget birodalmában olyan háromdimenziós felhőcsodák fogják színesíteni, amelyek képződése és szétoszlása („párolgása”) is megfigyelhető. A felhők (ezek közül is főleg a kumuluszokra gondolok) egyébként is a természet legszebb alkotásai közé tartoznak! Ugyancsak a netről tudunk letölteni – a folyamatos fejlesztésnek köszönhetően – a programba még be nem épített, változatosnál változatosabb felhőújdonosságokat. A finomításokat elsősorban az alakjukon, a megközelítést követő „kibontakozásban” és belső látványvilágukban fogjuk tapasztalni. A maximalista fejlesztők talán elégedetlenek az eső, valamint a hó megjelení-

### CHART

- FS 2002  
94%
- FS 2004  
87%
- Fly! 2  
83%

„Eddig csak az igazán elkötelezettek ‘repülték be’ ezt a programot, mert a szükséges tudásanyagot – ellentétben a mostani változattal – nem adták mellé”

út során. Átereszkedve egy felhőn, könnyen találhatjátok magatok kellemes tavaszi langymelegben vagy éppen egy tomboló hóviharban is. A FS-ban a netről le tudjuk tölteni az adott földrajzi körzet éppen aktuális időjárását, amelyet negyed-

ültettek ilyen állomásokat, de ezek nemcsak jelentést tesznek az időről, hanem valójában ezek körül alakíthatjátok ki, amit az égietől kívántok. Ki kell választanunk az adott reptérhez tartozó meteorológiai állomást, aztán ott beállíthatjuk, hogy mi-



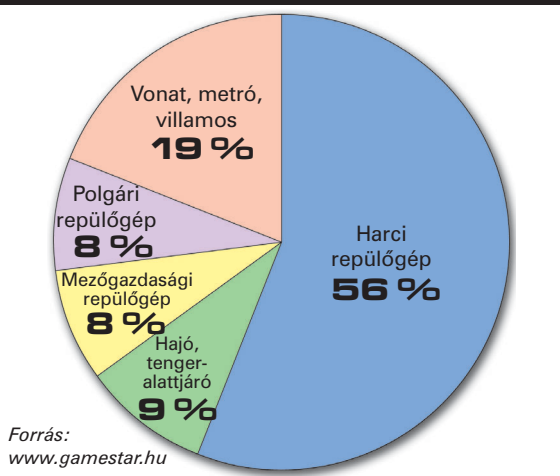
Terroristaoktatásra is lehet használni?

## OSAMA IS AZ FS-T TOLTA?

A 2001. szeptember 11-ét követő sokkhatásból felelősködve, majd a nyomozás adatait feldolgozva számtalan helyen tették fel a kérdést: milyen mértékben járultak hozzá a World Trade Center két épületének elpusztításához a számítógépes „játékok” között számon tartott szimulátorprogramok? (Közülük is az egyik legrealisztikusabbnak számító Microsoft Flight Simulator sorozat). Nos, a kérdésre végül is nem született egyértelmű válasz, mindenesetre jelzi, hogy a „játék” lassan megközelíti, vagy már el is érte egy profi „oktató” program színvonalát!



## MELY SZIMULÁTOROKAT CSIPÁZOD LEGJOBBAN?



### HARDVER

#### ■ Minimumkonfig.

PII 450 MHz,  
64 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
8 MB

#### ■ Tesztkonfiguráció

PIII 900 MHz,  
512 MB RAM,  
GeForce2

#### ■ Tapasztalatunk

„Meglépően jól bírta még 1024x768-as felbontásban (mindent a maximálisra véve) is!”

tésével, mert már a negyedik alkalommal tupírozgatják édes gyermeküket.

### MŰSZEREK

A kicsinosított gurulóutakat jelző táblák, az egyéb, egészen apró részleteiben feljavított repülőterek és a teljesen átdolgozott fénytechnikák, a már említett „felhőfestményekben” tündöklő égbolt reflektorként hasítja elének az előd programhoz mért nagy-nagy minőségi ugrásokat, holott eddig még csak tétlenül bámultunk kifelé az ablakon. Ha szemünk már eltelet a látványos részletekkel, és gépek műszerei is elkezdnek érdekelni, megtapasztalhatjuk, hogy a mai gépeken megtalálható Garmin 500-as és 295-ös GPS készülékek a színes „moving-map” funkcióval, valamint a teljes repülőterei és navigációs adatbázissal jelentősen feljavítják a komfortérzetet. De mi volt akkor, amikor még nem léteztek ezek a műszerek?

Mivel a repülés tele van olyan helyzetekkel, amelyek nem ideálisak az égben lebe-

géshez, ezért szükség volt teletönni a fedélzetet olyan kijelzőkkel, amelyek pótolják, kiegészítik, helyettesítik csalóka érzékszerveinket. 1929-ben először Jimmy Doolittle készített kizárólag a repülésben használatos műszereket, még hozzá magasságmérőt, egy kezdetleges horizontjelzőt, valamint „directional gyro”-t. A FS2004-ben ugyanazokkal a műszerekkel kell repülni, mint amelyekkel a választott géptípusodon a pilóták a valóságban! Az interaktív 3D-s pilótafülkékben a kapcsolók is élnek, amelyek segítségével már megvalósítható a rádiók be-, illetve áthangolása „virtual cockpit” nézetben az egér használatával.

### A „TANULÓCENTRUM”

Mindenképpen említést érdemel az új, minden eddiginél jobb repülőiskola, illetve kiképzési tanmenet. Az FS sorozat eddigi tagjait csak az igazán elkötelezett repülni vágyók szerették, sokan visszahőköltek attól a magas szintű szakmai tudást (amelyhez egy közönséges halandónak nem is volt olyan egyszerű hozzájutnia) elváró szemléletmódtól, amellyel az eddigi részek kikövetelték maguknak partnerül a megszállottak megszállottjait. Az úgynevezett Learning Centerben több mint 120 írás található, amelyek teljes egészében kivesézik a FS-t. Tanulmányozhatod a légi irányítók utasításait, az egér használatát a műszerfalon, de a már említett és talán bonyolultnak tűnő időjárás-„programozás” fortélyait is. Ugyancsak itt olvashatsz néhány fontos újtásról, például a dinamikus időjárás vagy a légi irányítás változásait taglaló fejezetben. A repülés alapelveit az egy- és kétmotoros, valamint a sugárhajtású gépeken bemutató rész szintén érdekes olvasmány. A centrum háromféle tanulási módszert kínál, mindenki válogathat tetszése szerint.

### EGYÉB ÚJDONSÁGOK

Továbbfejlesztették az interaktív légi irányítási rendszert (ATC) is, amellyel gyako-

rolni lehet a túlszűfolt légifolyosók közötti lavírozást a légi irányítás által felügyelt, illetve elrendelt repülésimágasság-módosításokkal, valamint precíziós és nemprecíziós megközelítési eljárásokkal több kifutópályán is. Mindezt elősegíti a Jeppesen NavData repülőnavigációs adatbázis, amely VOR-ok, NDB-k, ILS-ek, alacsony és magas légtéri légi folyosók, ISEC-ek legfrissebb adatait is tartalmazza. Az útvonaltervezővel VFR vagy IFR repülésekhez készíthetünk útvonalterveket, illetve navigációs emlékeztető feljegyzéseket, mivel valós VFR és IFR rendszerek adataival lettek feltöltve. Bizonyos repülőgéptípusoknál külön IFR panel is megjeleníthető a képernyőn, mivel a műszeres repülésnél fontosabb ezt nézegetni, mint a tájat. Az FS2004 új, 3D-s világképet kapott, sokkal több, a híres városokban megtalálható ismert épülettel és az adott tájra jellemző növényvilággal. Az előző verzió huszonkétezer repülőterével szemben ez a szám további kétezerrel nőtt!

A repülés több szempontból is kiértékelhető, rengeteg adat és paraméter raktározásával (visszajátszható például a repülés bármely szakasza) segíti az analízis folyamatát. Az úgynevezett Instructor Station lehetővé teszi két PC összeköttetését: ilyenkor az egyik mint repülésoktató működhet közre, és utasításokat adhat, változtathat az időjáráson, meghibásodásokat idézhet elő, és csevegő üzemmódban kommunikálhat a pilótával. A multiplayer lehetőséggel interneten vagy helyi hálózaton keresztül is élhetünk.

Több száz olyan opció létezik, amellyel saját igényeinknek megfelelően testre szabhatjuk a Flight Simulator-t. Ismételtelen ajánlom figyelmetekbe a Learning Centert, ahol sok jó ötletet kaphattok, s ezek alapján a képességeinkre szabott feladat garantálja a repülés élményét!

### A KILENCEK PANTEONJA

A repüléstörténet kilenc meghatározó repülőgépeinek bármelyikét vezetve élhetjük

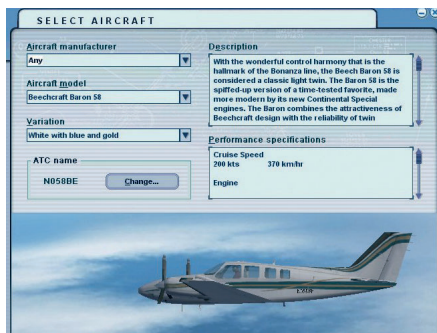


Meggzúnt a túlkormányzás

## JOBB IRÁNYÍTÁS

Az FS sorozat eddigi tagjait nagyon nem szerettem billentyűzetről vezetni, mert – szemben a vadászgép-szimulátoroknál megszokott vezetési móddal –, itt ha „belepiskáltam” a kormányba mondjuk egy bal csűrő mozdulattal, a gép mindaddig folytatta a megkezdett „tekeredést”, ameddig ellen nem kormányoztam. Az ellenkormányzásból „természetesen” nem egyszer túlkormányzás lett, amiért bizonyos mértékben a feladathoz még fel nem nőtt, régebbi (lassú) számítógépek is okolhatóak voltak... Az ide-oda csűrőrogetés végül egy olyan kaotikus billentyűzetnyomkodásban végződött a legtöbb esetben, ami nemcsak a „repülés” szépségét ölte meg, hanem a program hosszú tá-

vú nyüstölésétől is elvette a kedvem. A mostani tesztrepüléseket Microsoft Force Feedback Joystickkel végeztem, és láss csodát: megszúnt a géppel való eszeveszett birkózás, már „át tudok repülni akár egy túfokán is”! A nagy élmény mellé azonban belépett egy újabb tapasztalás – „fizikájának” jogosságát vagy jogtalanságát egyelőre nem sikerült tisztáznom. Előljáróban annyit, hogy két olyan hatásról van szó, amelyet a kivédeése különböztet meg egymástól. A bot időnként ki akarja tépni magát a kezemből (nem az átesés előtti rázásról beszélek), és vagy úgy szűnik meg ez az erőhatás, hogy elengedem, vagy úgy, hogy marokansabban rámarkolok.



át a fejlődés lépcsőfokait. Vajon képesek vagyunk-e hason fekvé irányítani a bizonytalan mozgású és igen gyengécske teljesítményű első motoros repülőgépet, az 1903-as Wright Flyert? El tudjuk-e sajátítani az igen nehézkes, Ryan NYP típusú gépnek a kezelését, amely a Spirit of St. Louis nevet viseli, és amellyel 1927-ben Charles Lindbergh megállás nélkül repülte át (elsőként) New York és Párizs között az Atlanti-óceánt?

Műrepülhetünk a Curtiss JN-4 Jennyvel, és rekordokat dönthetünk a Vegával. Vagy ha éppen úgy tetszik, pusztán az iránytűre hagyatkozva repülhetünk földközélen az 1930-as évekbeli Piper Cubbal.

### MODERN VILÁGIÁK

Elérkezve a jelenbe, a készítő a modern repülőgépek közül 15-öt tartottak fontosnak, hogy megismerjük. A paletta igen széles, a kis Cessna 172 Skyhawk SP-től

takozniuk. Láthatjuk, hogyan változik az időjárás körülöttünk, miközben korszerű navigációs rendszerekkel kényelmesen utazunk a lenyűgözően szép és részletgazdag táj felett, a világ bármely 24 ezer repülőtere közül választva meg úti célokat. Az interaktív légi irányítási rendszer segítségével repülhetünk a figyelő „szemek” keresztútjében, vagy túrázni indulhatunk a közeli hegyekbe, elbújva mindenki elől a Cessna Caravan géppel.

## „Vajon képesek vagyunk-e hason fekvé irányítani a bizonytalan mozgású és igen gyengécske teljesítményű első motoros repülőgépet, az 1903-as Wright Flyert?”

A Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight megadja nekünk azt a lehetőséget, hogy földrészeket repülhessünk át egy Ford Trimotor vagy egy DC-3-as korabeli utasszállító pilótájaként. Vickers Vimy kétfedelűvel vagy DH 88 Comet Racereel szelhetünk át óceánokat.

egészen a Boeing 747-400-as óriás Jumbóig. Az időjárás viszontagságai, a forgalmas égbolt és a modern légi irányítás együttesen próbára teszik tudásunk és tehetségünk, és képességeinknek egy, a legkorszerűbb technikai megoldásokkal életre keltett virtuális világban kell kibon-

### KOMPATIBILITÁS

Valamennyi olyan repülőgép és tájegység, amely a korábbi FS-verziókhoz készült – egészen az FS2000-ig visszamenőleg – használható a A Century of Flighttal, amennyiben a fejlesztő a Flight Simulator SDK-nak megfelelően készítette a kiegészítőt.

Oh, ha Charles Lindbergh láthatná, ahogy az előre vaksi géppel küzdünk az Atlanti-óceán felett a viharban, miközben attól rettegünk, hogy elérnek a felcsapó hullámok! Vagy ha úgy gondoljuk, megnézzük az utasokat! Vannak, akik alszanak, és vannak, akik bámulnak kifelé az ablakon. Vajon gondolnak-e arra, hány férfi és nő hozta a legnemesebb áldozatot azért, hogy ők ilyen kényelmesen utazhassanak? Csak 30 év telt el azóta, hogy a Wright fivérek 12 másodpercre a levegőbe emelkedtek, és a DC-3 máris megteremtette a civil légi közlekedés alapjait. És mindössze 30 évvel azt követően, hogy a pilóták az első világháborúban küzdöttek a sáros reptereken kétfedelű gépeikkel, levegőbe emelkedett az első amerikai sugárhajtású. Mindössze 32 évnek kellett eltelnie azóta, hogy a 65 lóerős Pipzer Club berobbant a piacra, és a piac egyharmadát meghódította az USA-ban. Vajon mit hoz nekünk a következő 30 év?

(— Sz.JVC.—)

### ÉRTÉKELÉS

- nagyon sok újdonság
- alacsony hardverigény
- átgondolt, igényes munka
- hosszú távon is játszható
- néha érdekes, talán oda nem illő visszarúgások a forcefeedback joystickon

#### ■ Grafika



#### ■ Zene



#### ■ Hangok



#### ■ Játszhatóság



**87**  
százalék

### Történelmi repülőgéptípusok az FS2004-ben

#### REPÜLŐK A WRIGHT TESTVÉREK ÓTA

1903 Wright Flyer  
Curtiss JN-4 Jenny  
Vickers Vimy  
Ryan NYP "Spirit of St. Louis"  
Vega (két változat)  
Ford Trimotor  
Piper Cub  
Douglas DC-3  
DH 88 Comet  
**Modern repülőgéptípusok:**  
Cessna 172SP  
Cessna 182S

Cessna Caravan on amphibious floats & on wheels  
Beechcraft BE58 Baron  
Beechcraft King Air 350  
Extra 300S  
Learjet 45  
Mooney Bravo  
Boeing 777-300  
Boeing 737-400  
Boeing 747-400  
Schweizer 2-32 vitorlázógép  
Robinson R22 helikopter  
Bell JetRanger III helikopter

# AGE OF EMPIRES GOLD EDITION

■ **KATEGÓRIA:** RTS ■ **KÖRNYEZET:** ókortól a vaskorig

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** P 90 MHz, 16 MB RAM

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Ensemble Studios

■ **KIADÓ**  
Microsoft

■ **WEBOLDAL**  
www.ensemblestudios.com

■ **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.

■ **ÁR**  
2 499 Ft

Annak idején, a 90-es évek közepén, illetve végén az AoE szinte forradalmasította az RTS-ek világát. A Starcraft mellett ez az a játék, amelynek multiplayer módjával mind a mai napig a legtöbben játszanak, s amelynek bajnokságai (bár azóta sok helyen felváltotta az utód, az AoE II) máig minden LAN parti szerves részét képezik. Miért is lehet ez? Azért, mert versenyt futunk az idővel (ki tudja minél előbb kifejleszteni az ütősebb csapatokat) a nyersanyagokért (akinek több van, nyer), és persze közben ott az ellenfél is, őt ki ne hagy-

juk semmi pénzért. Ez pedig azt jelenti, hogy van fun bőven! Azért a lokális küldetések és a generált térképes csaták sem rosszak, sőt! Tehát egy darabig el lehet lenni ezzel a progival, ami azért is fontos, mert nem lehet megenni túl hamar. A Gold Edition egyébként az eredeti *Age of Empires*, valamint annak kiterjesztését, az *AoE: The Rise of Rome*-ot tartalmazza. Ez azért fontos, mert a Rome-ban az eredeti játék több hibáját kijavították, s ahogy ez egy jobb kiterjesztéstől illik, még beletettek négy nemzetet, egy csomó egységet, kül-

detést, térképeket stb, stb, stb... tipikus ki-egészítő tehát.

Grafikailag ez a játék a mai színvonalat ismerve nem túl szép. Viszont kidolgozott, szinte minden létező PC-n fut, nagyon kevés helyet foglal a merevlemezen, internetes és multi része talán még mindig az egyik legjobb a témában. Egyedüli ismert hibája, hogy a fejlődés a vaskorban véget ér – ez már annak idején sem nagyon tetszett –, no persze nem sok mindent lehetett tenni az ügy érdekében, de azért egy jó kis középkori csíhi-puhi hiányzik belőle. Ezért kárpótolhat a multi rész fejlettsége.

Úgy fogalmaznék: ez a játék a PC-s RTS-műveltség alapműve: beszerzése még korai származása ellenére is kötelező.

## ÉRTÉKELÉS

- multi része fenomenális
- lehetséges a véletlenszerű térkép-generálás
- rút kiskacsa lett mára
- azóta a témában már sok jobb játék jött ki

**86**  
százalék



# MICROSOFT COMBAT FS: WWII EUROPE SERIES

■ **KATEGÓRIA:** harci repülő-szimulátor ■ **KÖRNYEZET:** európa

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** P 133 MHz, 16 MB RAM

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Microsoft Game Studios

■ **KIADÓ**  
Microsoft

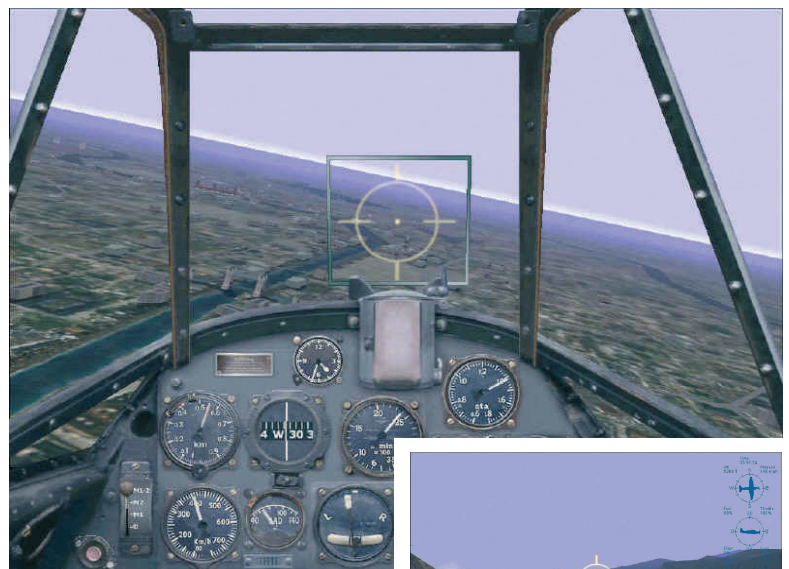
■ **WEBOLDAL**  
www.microsoft.com

■ **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.

■ **ÁR**  
2 490 Ft

Amikor nemrég Los Angelesben jártam, szinte csorgó nyállal figyeltem a második világháborús vadászgépcsodákat, a Hurricane, a P-51 és társai légi balletjét vagy a földön ácsorgó BF-109-es Messert. Ezek a rendkívüli gépezetek még a klasszikus légi hadviselést képviselték, amikor pilóta és pilóta feszült egymásnak, nem csak a technológia.

Ezért is fantasztikus a Combat Flight Simulator, ugyanis az akkurátus repülési modellnek (ugyebár a *Flight Simulator* kisöccséről van szó), a maga idejében csodás grafikának (amely a mai gépeken hihetetlenül villámgyors, még ha nem is annyira kimagaslóan szép – bár még mindig elfogadható – így, öt év elteltével is), a beállítások szinte végtelen sorának és egyéb, a Flight Simulator akkori részeihez (FS98) csatlakozó lehetőségeknek köszönhetően még ma is kimagaslóan jó szórakozás ezzel játszani – még akkor is, ha azóta ez a sorozat is jócskán továbbfejlődött. Az ellenség MI-je nem rossz, bár ismerve az *IL-2 Sturmovikot* (amely persze sokkal modernebb darab) azért lett volna még mit fejleszteni rajta. A küldetések ebben a részben speciálisan az európai hadszíntérhez kötődnek, a probléma mégis az, hogy inkább a dogfight (magyarán az egy-egy elleni harc) dominál, mintsem az együttműködés. Sokkal jobb és



hangulatosabb lett volna, ha részei lennének egy csapatnak, amely együttes erővel törli le az égről az ellent. Persze fizikailag benne lehetünk egy kötelékben, de gyakorlatilag semmi szerepe nincs annak, hogy a részei vagyunk. Ha meghalunk, akkor is folytatódik a kampány, senki sem törődik velünk. Kár. Ez sokat dobhatott volna a játékon – így viszont megmaradhat igazi, villámgyors légi-



harc-szimulációnak (ami azért, valljuk be, nem rossz dolog).

**Gyu**

## ÉRTÉKELÉS

- nagyon jó repülési modell
- villámgyors grafika
- nagy fun a légi harc
- nincs benne együttműködési lehetőség
- sajna hiányzik a WWII feelingje

**89**  
százalék



# COMMANDOS II

■ **KATEGÓRIA:** Izometrikus lopakodós-kommandós játék ■ **KÖRNYEZET:** II. világháború  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM

**2**001 szeptemberében, közvetlenül az ECTS után kaptuk meg német testvérlapunktól a Commandos II tesztverzióját, úgyhogy abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy elsőként tesztelhettük.

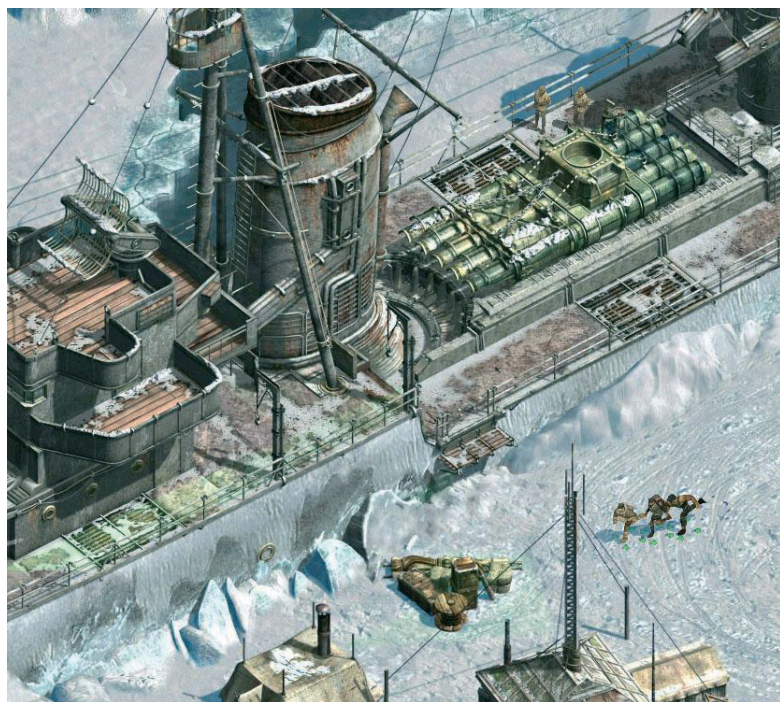
A híres, műfajteremtő játék második része szerény véleményem szerint a pályák nagyságában, kidolgozottságában és a játékmenet tekintetében is nagyon sokat javult az első részhez képest. Végre nem az

jelentette a kihívást, mennyire tudom ki-centizni, hogy a német őr még pont ne lászon meg, hanem inkább a hatalmas, gyönyörűen kidolgozott helyszínek áttekintésére kellett gyúrnunk.

A grafikus motor is jelentősen javult: távolról a különféle épületek, a háborús járműmodellek, a katonák kidolgozottsága elsőrangú volt – sőt még mai szemmel nézve is kiválóan számít (bár ez a hamarosan megjelenő Commandos III-hoz, amely dettó ugyanezt az engine-t használja, már kevés lesz...). Ezen a téren egyedül a ráközelítéskor tapasztalható pixelesedés kiábrándító kicsit, de tényleg kárpótol érte a szépen kimumkált távoli környezet.

Elismerést érdemelnek még a készítő a helyszínek és az ellenfelek változatosságáért: nemcsak a megszokott európai és afrikai hadszíntereken nyomulhatunk, hanem a japán hadsereg vezérkarát is ki kell sakkoznunk egy burmai megbízatás alkalmával. Ráadásul igen sokféle járgányba ülhetünk: a legnagyobb poén, hogy az egyik misszió alkalmával egy elefánt hátát is meglovagolhatjuk ☺!  
 Ha most akarsz olcsón felülnézetes taktikai lopakodós játékot venni, és netán még nincs meg, akkor a Commandos II ideális választás, mert jelen pillanatban a legjobb a saját műfaján belül.

**Bad Sector**



## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Pyro Studios
- **KIADÓ**  
Eidos
- **WEBOLDAL**  
www.automex.hu
- **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.
- **ÁR**  
3 990 Ft

## ÉRTÉKELÉS

- műfaján belül a legjobb
- hatalmas, jól kidolgozott, változatos pályák
- remek MI érdekes küldetések
- ráközelítéskor Pixel Peti
- a sokadik pálya után kicsit unalmas

**91**  
százalék

# SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

■ **KATEGÓRIA:** hack'n slash akciójáték ■ **KÖRNYEZET:** Hagyományos fantasy  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os videokártya (minimum GeFII MX)

**M**inden idők egyik legvéresebb, egyszerűsített legnehezebb fantasy-akció-hack'n slash (üss, vágj, hentelj) játékként vonult be a köztudatba a Blade of Darkness, amely anno leginkább a hardcore gamereket célozta be.

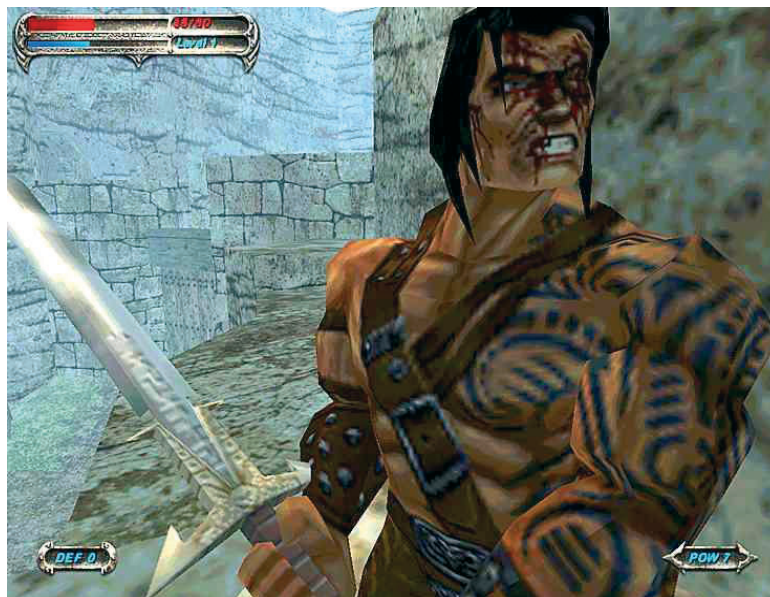
A Severance elején négy karakter közül lehet választani: a böhöm nagy barbár, a vékony amazon, a tömzsi harcos törpe és a szakállas lovag eltérő játéktípust igényeltek, és más-más pályákról is indultak. A kerettörténet olyan szinten volt gyökeres és még zagyva is, hogy remélem, megbocsátotok, ha ezt most kihagyom – de hát ebben az alkotásban nem is ez a lényeg. Amúgy a játék persze ma sem könnyű, de már rájöttünk az élvezhetőség kulcsára... Anno szinte mindenki a barbárral indított, hiszen ez a Conan stílusú izompacsirta volt a legkirályabb karakter – viszont sajnos egyben ez mozog a leglassabban is, ami sokakat elkedvetlenített. A többi karakter már sokkal játszhatóbb: az amazon villámgyors (igaz, kevesebbet sebez), a törpe a harcban profibb, a lovag pedig relatíve gyors, és harcművészetben ő sem rossz. A Blade of Darkness hangulata főleg a tömény vérengzés miatt király, a pályák viszont – főleg mai szemmel nézve – nem túl fantáziadúsak – igaz, az épületeket remekül kidolgozták, és a grafika is megfelelő – még 2003-ban is.

Végül meg kell még említeni a remek RPG-szerű fejlődést, amellyel hőseink egyre nagyobbakat tudnak ütni, jobb fegyvereket tudnak használni. Tényleg olyan az egész, mint egy akció-szerepjátékban, azzal a különbséggel, hogy Te magad is látod és érzed a fejlődést, nem csupán a statisztikák mutatják azt, mint egyéb játékprogra-

mobban. (Valahogy így kellett volna megvalósítani a Tomb Raider 6-ot is, ha nem lármázzák el a készítő.)

Összességében a Severance jó választás a hack'n slash műfaj rajongóinak: ha bejött az Enclave, akkor ezzel a játékkal is elégedett leszel...

**Bad Sector**



## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Rebel Act
- **KIADÓ**  
Codemasters
- **WEBOLDAL**  
www.automex.hu
- **FORGALMAZÓ**  
Automex Kft.
- **ÁR**  
2 990 Ft

## ÉRTÉKELÉS

- ma is látványos
- RPG-szerű fejlődés – akciókörnyezetbe ültetve
- vérengzés, csonkolás
- jól kidolgozott, hatalmas (bár kicsit uncsi) pályák
- túl nehéz a lassú barbárral
- hosszú távon unalmas

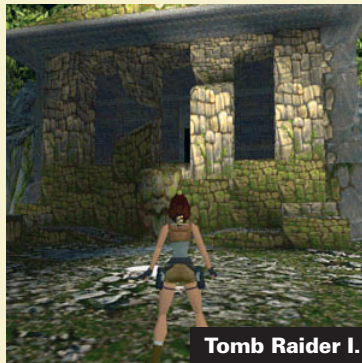
**85**  
százalék



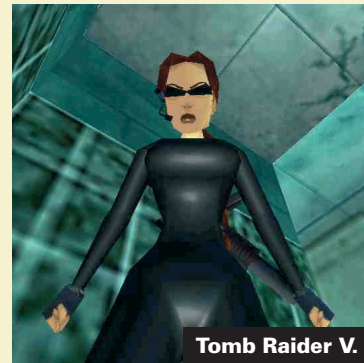
Tomb Raider III.



Tomb Raider III.



Tomb Raider I.



Tomb Raider V.

## TOMB RAIDER SOROZAT

# LARA CROFT: EGY RÉGÉSZNŐ EMLÉKIRATAI

**E havi múzeumunk kissé rendhagyó, ugyanis a hagyományos struktúra helyett most végignézzük minden idők egyik legnépszerűbb akciósorozatát, a Tomb Raidert. Bizony, Lara baba sem fiatalodik már: hét éve jelent meg az első rész...**

**M**ielőtt végigvinnék a sorozatot, érdemes még megemlíteni, hogy talán Lara Croft az egyetlen olyan digitális sztár, akit ilyen mértékben emelt ki a számítógépes játékok soraiból a média. Lara életmód-magazinok címlapjaira, U2 koncertek kivetítőjére került fel, sőt, még élő (!) interjúkat is készítettek vele. Egy kicsit az Isaura-jelenségnek voltunk szemtanúi: sokan még el is hitték, hogy Lara Croft élő személy.

Azóta persze sokat vesztett népszerűségéből, de annyit elért, hogy mára olyanok közül is rengetegen ismerik nevét, akik még be sem töltöttek egyetlen video és számítógépes játékot sem...

### Tomb Raider (1996)

A legelső Tomb Raider '96-ban jött ki, és talán közhelynek hangzik, de akkoriban tényleg alaposan felrázta a PC-s akciójá-

úgyhogy az, aki villogni akart az újonnan beszerzett 3Dfx Voodoo-jával vagy valamilyen egyéb egzotikus D3D-s cuccával, ezzel a játékkal tehette meg elsőször igazán. (A Quake glide-ot használt.) Noha a TRII játékmenetében nem sokat változott, a kidolgozottabb, változatosabb helyszínek, érdekesebb pályák okán a legjobb TR részként tarjuk számon. A játék csak a végére várt uncsivá, Lara Croft viszont igazi digitális sztárrá avaszt...

**Értékelés: 92%**

### Tomb Raider III: The Adventures of Lara Croft (1998)

Tombol a Lara Croft-mánia, még a U2-koncertek kivetítőjén is őt látni, a Core Design pedig az egyik legsablonosabb és legunalmasabb résszel jön ki. A grafikus motor alapjaiban semmit sem változott, és egy-két apró effektet leszámítva részleteiben sem sokat. A bejárható helyszí-

lag Egyiptomban jártunk, a pályák még így is sokkal kidolgozottabbak, a monstrok és ellenségek érdekesebbek – az egész játék összességében sokkal hangulatosabb. Larával bizonyos pályákon autózhatunk, motorozhatunk, és ezáltal sikerült érdekes sztorit kanyarítani az egészhez. Bár a nyedrik rész sem volt képes megváltani a sorozatot, a Core fejlesztői — annak reményében, hogy többet nem kell Lara Croftot gyártaniuk — a régi motor ellenére apait-anyait beleadták a játékba, hogy aztán a végén végessenek a leányzóval...

**Értékelés: 86%**

### Tomb Raider Chronicles (2000)

„Haggyá' má', Eidos! Meghalt, nem érted?!” – „Kell a della. Csinálj még egyet, Core! Feléleszted, vaz!” „Na jól van, vaz'...” És a Core nyögve-nyelve nekiállt, hogy elkészítse a legunalmasabb és legerőltetettebb ötödik részt, amelyben Lara Croft „emlékiratait” játszhattuk végig (LOL). A grafikus motor rettenetesen elavult, a játékmenet dettó, a pályák ötletelének, egyszerűen a hibákat most sem javították ki – a toleranciaküszöbünk pedig már nem a régi... Az ötödik rész olyan szinten volt bukta, hogy amikor végre 2001-ben elkészült a *Tomb Raider* mozi, egy újabb játék-rész már nem tudta támogatni...

**Értékelés: 59%**

Az ötödik rész után, pedig közel három évet kellett várni a folytatásra és sajnos nem tehetjük hozzá elégedetten, hogy megérte volna... Nagy kérdés még, hogy Lara Croft csillagja leáldozóban van-e, hiszen hiába jelentette be nagy elánnal a Core Design, hogy folytatják a megkezdett új kalandokat, ha kedvezőtlenek lesznek az eladások, a sorozat eltűnhet a süllyesztőben. Láttunk már ilyet...

**Bad Sector**

**„Még a U2-koncertek kivetítőjén is Larát látni, a Core Design pedig az egyik legsablonosabb és legunalmasabb résszel, a TR III-al jön ki.”**

tékokról alkotott elképzeléseinket. A legnagyobb sláger akkor nem is Lara Croft, hanem maga a technikai megvalósítás volt: bár a *Fade to Black* című akcióstuff már használt ilyen jellegű 3D-s grafikus megoldást, amelyben a főszereplő karaktert kívülről láttuk, ez igazán a Tomb Raider után híresült el.

**Értékelés: 90%**

### Tomb Raider II: The Dagger of Amon Ra (1997)

A második Tomb Raiderben aknázták ki először az akkoriban elterjedő Direct3D-t használó grafikus kártyák képességeit,

nek az előző részekből köszönnék vissza, de leginkább a pályatervezés mutatja, hogy a Core már egyetlenül unja a banánt... A történet és az átvétők olyan szinten semmitmondóak, hogy a legtöbbben észre sem vettük, hogy olyan is volt...

**Értékelés: 68%**

### Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

A negyedik részre a Core alaposan összekapta magát, és érdekes sztorit, szebb grafikát (bár a motor még a régi), csinosabb Larát produkált. Bár ezúttal kizáró-

Amire egy **fókának** szüksége van



**Neked** pedig gyors és megbízható netre

Válassz minket, velünk valóban a legolcsóbban netezhet **mindenki**

**15 órás** háromhavi előre fizetés esetén **1.999,- Ft**

**40 órás** háromhavi előre fizetés esetén **4.999,- Ft**

**100 órás** háromhavi előre fizetés esetén **7.999,- Ft**

Az új modemes Kombi csomagok tartalmazzák az internetes telefon hívások díját is!

Fóka lakásba, minek?

enternet.hu (1) 412 2001



# TIPPEK & TRÜKKÖK

## AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

**Cheatek** **Tipp:** Ha gondunk támadna a bennszülöttek hatalmas erődítményeivel vagy a mágiájukkal, bevethetjük ellenük az óceán túlsópartjáról magunkkal hozott cheateket ☺! Nyomjuk meg játék közben az <Enter>-t, üssük be a kívánt kódot, majd nyomjunk ismét egy <Enter>-t. (A csalás beírásánál ügyeljünk a kis- és nagybetűkre.)

Cheat	Hatás
<b>babki</b>	50000 élelem, fa és vas
<b>viewall</b>	Meglátjuk a teljes térképet
<b>VICTORY</b>	Megnyerjük a küldetést
<b>Money</b>	Minden nyersanyagból 5000 egységnyiit kapunk
<b>Supervisor</b>	A teljes pálya látható lesz
<b>Qwe</b>	A <P> gomb lenyomásával más nemzetek egységeivel is lehetünk

## ENTER THE MATRIX

**Cheatek 1.** **1. tipp:** A kódok aktivizálásához váltsunk a játékban a Hacker menübe, írjuk be, hogy „cheat”, nyomjunk utána egy <Space>-et, majd e mögé írjuk be a kiválasztott csalást.

Cheat	Hatás
<b>0034AFFF</b>	Maximális tüzerő
<b>7F4DF451</b>	Végtelen egészség
<b>1DDF2556</b>	Kifogyhatatlan lőszerkészlet
<b>69E5D9E4</b>	Végtelen Focus
<b>4516DF45</b>	Hangtalanul mozoghatunk
<b>FFFFFFF1</b>	Láthatatlanok leszünk
<b>FFF0020A</b>	A Focus hamar újratöltődik
<b>03D2C77F</b>	További tesztpályák
<b>FF00001A</b>	Turbó mód
<b>D5C55D1E</b>	Multiplayer küzdelem
<b>BB013FFF</b>	Csökken a gravitáció
<b>7867F443</b>	Gyors logók
<b>312MF451</b>	Taxit vezethetünk

**Cheatek 2.** **2. tipp:** A Hacker konzolon a Help és Exit parancsokon kívül mást is kiadhatunk. A következő kódokkal elérhetünk még egyet s mást a Matrixban.

Parancs	Hatás
<b>Dir</b>	Meghajtókat és könyvtárakat tudunk megnyitni (Back to the old, good DOS ☺)
<b>Login</b>	A B: meghajtóra váltunk át (jelszó: „10011”)
<b>Read</b>	Szövegállományokat tudunk olvasni
<b>View</b>	Képállományokat tudunk megnézni
<b>Play</b>	A szabadabb tett FMW állományokat tudjuk megtekinteni
<b>Cheat</b>	Cheateket írhatunk be
<b>Virtual</b>	A V: meghajtóra váltunk át (jelszó: „FROZENFISH”)
<b>Tracekill</b>	Megállítjuk a Trace programot
<b>Beep</b>	Hangokat keltünk
<b>CLS</b>	Megtisztítjuk a képernyőt
<b>Rootsearch</b>	Mailjelszó létrehozása
<b>Mail</b>	Levelek lehívása
<b>Dial</b>	Telefonszámok kiválasztása
<b>Drop</b>	A Matrixban letesszük a fegyvereinket

**Cheatek 3.** **3. tipp:** A Hacker konzolon a Drop paranccsal a Matrix bizonyos helyein fegyvereket tehetünk le. Ahhoz azonban, hogy

később tudjuk, hová helyeztük el ezeket, ismernünk kell a helyszínek koordinátáit. Íme egy pár:

Parancssor	Hatás
<b>DROP B1AXXF2</b>	Postaládák a második szinten
<b>DROP JDHQL10</b>	Transformer-mező az erőműben
<b>DROP JDZMT10</b>	Második emelet nyugatra a kastélyban
<b>DROP JXTRR10</b>	Lefolyócsatorna
<b>DROP PNSRZ10</b>	Északi lejárát
<b>DROP RHFTQ10</b>	Felhőkarcoló
<b>DROP RKHMS10</b>	Repülőtéri alagút
<b>DROP ZKHBD10</b>	A kastély udvara
<b>DROP ZSZOH10</b>	Raktár Chinatownban

## GTA VICE CITY

**Cheatek** **1. tipp:** A játékban nemcsak a küldetéseket fejezhetjük be számtalan módon, de a családok viszonylatában is hatalmas kínálatból választhatjuk ki a nekünk tetszőt, illetve azt, amellyel végre bosszút állhatunk rosszakaróinkon, és Vice City igazai urai lehetünk – vagy csak szórakozni akarunk egy jót ☺.

Cheat	Hatás
<b>ASPIRINE</b>	Életerőnk a maximumra növekszik
<b>PRECIOUSPROTECTION</b>	Páncélunk 100%-ra emelkedik
<b>THUGSTOOLS</b>	Minden könnyűfegyver a birtokunkba kerül
<b>PROFESSIONALTOOLS</b>	Minden közepes fegyvert megszerzünk
<b>NUTTERTOOLS</b>	Az összes nehézfegyvert megkapjuk
<b>YOUWONTTAKEMEALIVE</b>	A körözési szint megnövekszik
<b>LEAVEMEALONE</b>	A körözési szint csökken
<b>CHASESTAT</b>	Láthatóvá válik a médiaszint
<b>ICANTTAKEITANYOMRE</b>	Öngyilkosság elkövetése
<b>PANZER</b>	Mehetünk a Rhinóval
<b>TRAVELINSTYLE</b>	Bloodring Banger
<b>GETTHEREQUICKLY</b>	Bloodring Banger 2
<b>GETTHEREFAST</b>	Sabre Turbo
<b>GETTHEREVERYFASTINDEED</b>	Hotring Racer
<b>GETTHEREAMAZINGLYFAST</b>	Hotring Racer 2
<b>THELASTRIDE</b>	Romero's Hearse
<b>ROCKANDROLLCAR</b>	Love Fists Limousine
<b>RUBBISHCAR</b>	Trashmaster
<b>BETTERTHANWALKING</b>	Caddie
<b>BIGBANG</b>	Az összes jármű felrobban
<b>MIAMITRAFFIC</b>	Agresszív lesz a közlekedési morál
<b>AHAIRDRESSERCAR</b>	Az összes jármű színe rózsaszín lesz
<b>IWANTITPAINTEDBLACK</b>	Az összes jármű fekete lesz
<b>COMEFLYWITHME</b>	A járművek repülnek
<b>GRIPISEVERTHING</b>	Tökéletes kezelhetőség és irányítás
<b>GREENLIGHT</b>	Minden közlekedési lámpa zöldre vált
<b>SEAWAYS</b>	A járművek a vizen is tudnak haladni



**Pirates of the Caribbean**  
Arrrrgh, matey!



**Tomb Raider: AOD**  
Bugvadászat Larával



**Great escape**  
Hurrá, nyaralunk!

Cheat	Hatás
<b>WHEELSAREALLINEED LOADSOFLITTLETHINGS</b>	Csak a gumikat látjuk A sportautók nagy kerekeket növesztenek
<b>FANNYMAGNET</b>	Nők kezdenek el követni minket (hmm, ilyen a valós életben sem lenne rossz ☺)
<b>FIGHTFIGHTFIGHT</b>	A gyalogosok fellázadnak
<b>NOBODYLIKESME</b>	A gyalogosok ránk támadnak
<b>OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS</b>	A gyalogosok fegyvert viselnek
<b>CHICKSWITHGUNS</b>	A női gyalogosok viselnek fegyvert
<b>CERTAINDEATH DEEPFRIEDMARSBARS PROGRAMMER</b>	Elszívunk egy cigit Tommy kövérebb lesz Tommy lába és keze nőiesé válik
<b>STILLLIKEDRESSINGUP CHEATSHAVEBEENCRAKED</b>	Ruhát váltunk Ricardo Diaz bőrében játszunk

**Cheatek 2.** **2. tipp:** A játék DATA alkönyvtárában az összes autó színét és tulajdonságait megtalálhatjuk, számtalan más játékbeállítás mellett. A fájlokat bármilyen szövegszerkesztővel megnyithatjuk és szerkeszthetjük. Előtte azonban ne felejtünk el biztonsági másolatot készíteni róluk.

## FREELANCER

**Pénzszerezési lehetőség** **Tipp:** Amint lehetőségünk nyílik eljutni a Cortez-rendszerbe, máris egy új, viszonylag könnyű bevételi forrásra tehetünk szert. Hajózzunk el a New York-rendszer 4B szektorába, ahol a Detroit Fegyvergyár található. Vásároljunk annyi könnyűfegyvert, amennyi csak befér rakodóterünkbe. Ezután ugorjunk a Cortez-rendszer 6E szektorába, a Montezuma Bázishoz. Itt adjuk el fegyverkészletünket, és vegyünk helyette Cardamine-t. Ezt a drogot aztán jó pénzért értékesíthetjük Manhattanben a dílereknek. Egyetlen dologra kell figyelniünk, hogy a rendőrség ne kapjon el minket.

## F1 CHALLENGE 99-02

**Nyugodt edzés és kvalifikáció** **1. tipp:** Edzésekkor, illetve a kvalifikációnál induljunk rögtön utunkra. Mivel a gép vezérelte pilóták általában csak percek múlva indulnak el, ez alatt az idő alatt mi kényelmesen és zavartalanul róhatjuk a köröket.

**Óvatosan a boksztucában** **2. tipp:** Amennyiben egy gépi kolléga közvetlenül előttünk megy be a boksztucába, mindenképpen tartsunk távolságot, mert az MI irányította pilóták annyira hirtelen és erősen lépnek a fékre, hogy ha nem vagyunk tőlük elég távol, szinte biztosra vehetjük az ütközést.

**Az MI-pilóták jellemzői** **3. tipp:** Ellenfeleink ügyességi szintje abban különbözik az eltérő nehézségi fokozatokon, hogy nagyobb végsebességre kapcsolnak. Magyarán: egy olyan pályán, ahol tágasak a kanyarok, és sok a hosszú egyenes, jobban teljesítenek, mint egy sok-sok szűk görbülettel rendelkezőn. Ezt a tényt figyelembe véve érdemes beállítani ellenfeleink nehézségi szintjét.

## RED FACTION 2

**Célozzunk pontosan** **1. tipp:** A sérülési zónák igen fontosak – a végtagokra leadott lövések sokkal kevesebbet sebeznek. Ebből kifolyólag célszerű mindig a fejre vagy egyéb, páncéltól nem védett testtájékra célozni.

**Gyenge nehézfegyverek**

**2. tipp:** A gránátok és rakéták hatóköre viszonylag alacsony, ezért törekedjünk arra, hogy nehézfegyverek használatakor is minél pontosabban lőjünk.

**Kihajlogató ellenfelek**

**3. tipp:** Ellenfeleink kedvelt foglalkozása, hogy oszlopok vagy falak mögé bújnak, és onnan – meglepetésünkre építve – tüzelnek. Ilyenkor azért persze kihajolnak: ezt a pillanatot kell megragadnunk a bebüntetésükre.

**Vigyázzunk a nehézfegyveresekkel!**

**4. tipp:** Amikor valamilyen járművel vagyunk úton, tűzünket először mindig a gránát- és rakétavetősökre koncentráljuk, ugyanis ezek a figurák pillanatok alatt leamortizálják tankunkat, harci robotunkat vagy egyéb páncélozott gépünket, miközben társaik mindezt csak jóval lassabban tudják elérni.

## WW2: FRONTLINE COMMAND

**A szűk utcák előnyei**

**Tipp:** Városi terep esetén használjuk ki a szűk utcákat: csaljuk be oda ellenfeleinket, így könnyedén kelepccét állíthatunk nekik, és egyszerűen végezhetünk velük.

## ENCLAVE

**Karakterfejlesztés**

**1. tipp:** A pénz a legfontosabb dolog a játékban: mivel karakterünk nem lép szintet, ezért az egyetlen továbblépést a vagyoni fejlődés jelenti – minél több aranyunk van, annál jobb fejszét, íjat, kardot vagy páncélt vehetünk. Éppen ezért minden egyes küldetést addig ismételjünk meg, amíg még találunk kincseket. Csak olyan cuccokat vásároljunk, amelyeket ténylegesen használunk is. Ha például az orgyilkos csak ritkán használja harc közben a törőt, nem kell mindjárt a legdrágábbat megvenni neki. Lehet, hogy hasznosabb ilyenkor a páncélba vagy gyógyitalokba fektetni nehezen összegyűjtött pénzeszközünket.

**Ne hanyagoljuk el a mellékküldetéseket!**

**2. tipp:** Egyes küldetésekben el vannak rejtve térképek, amelyek bónuszmissziókat takarnak. Természetesen ezeket ajánlott elvégezni, mert legtöbbször további jelentős összegekkel leszünk gazdagabbak. Hogyan lehet ezekre a mellékküldetésekre rálelni? Amennyiben például egy főküldetés végén marad nálunk még egy felesleges kulcs, akkor ez biztos jele annak, hogy valahol még találunk ezt-azt. Nézzük végig újra az összes ajtót és ládát.

**Az italozás rejtelméi**

**3. tipp:** Mikor megiszunk egy gyógyitalt, rövid időre harc képzetlenekké válunk, ezért csak a legvégső esetben fogyasszuk csata közben. Jobb, ha vagy az összecsapás előtt kortyolgatjuk egészségesre magunkat, vagy egy időre cserbenhagyjuk ellenfelünket (értsd: elmenekülünk ☺), és kicsit odébb toljuk az arcunkba a gyógylöttyöt.

**Közelharc**

**4. tipp:** Általános szabály, hogy minél nagyobb a fegyver, annál durvább sebést lehet bevinni, de annál tovább tart egy suhintás is. Amennyiben nagy számszámmal rendelkezünk, érdemes kikalkulálni a suhintási időt, és már az ellenfél odaérése előtt megkezdeni a műveletet, így mire a delikvens odaér, máris jókora sebést kap az orcjába.

**Távolharc**

**5. tipp:** Tágas tereken nyugodtan használhatjuk azt a taktikát, hogy amíg minket üldöznek, addig mi hátrálva szórjuk az áldást az életünkre törőkre. Ijazásnál törekedjünk arra is, hogy ellenfelünk kevésbé páncélozott részeit célozzuk. Ez persze könnyebb, ha egy Sniper-nyílvevesszővel rendelkezünk, de ha ilyenünk nincs, akkor is figyeljünk oda. Próbáljuk azt is megfigyelni, meddig tart a fegyverváltás, mert így, mire az ellenség kardtávolságnyra ér, már a mi kezünkben is kézfegyver fog figyelni.

**Uhu**

„ARRGH, MATEY!“

# PIRATES OF THE CARIBBEAN

**Tudjátok, mi a különbség az akasztott kalóz és a hét tenger ördöge között? Nem? Akkor olvassátok el tippjeinket...**

**Johnny Depp után szabadon**

**1. tipp:** A csontvázharcosokat és csontvázmajmokat a készítőik valószínűleg csak a film kedvéért rakták be az utolsó pillanatban, nekünk viszont a játék elején kapóra jönnek egy kis tápolásra. Egyes városokban (Oxbayben és Redmondban biztosan) „dungeon”-nak elnevezett katakombákat találunk, ahol ezekkel a foszladozó húsú csontikkal küzdhetünk meg. Semmiképpen se induljunk egyedül, hanem minden ilyen útra vigyük el egy tisztességesen vívó tisztünket, aki lekardozza a ránk támadó nagyobb számú ellenséget, ha baj van. Így ő is szintet lép, és akivel mi végünk azért mi is kapunk XP-t.

**Utcai kereskedők**

**2. tipp:** A városok előtt portékákat kínáló árusoktól sokféle cuccot vehetünk. Itt kerülnek elő a legjobb pengék, szabályák is, továbbá itt vásárolhatjuk meg a pisztolyokat. Eleinte eléggé LOL a választék, de később, ahogy egyre magasabb szintre lépünk, úgy találunk egyre inkább kedvünkre valót is.

**A pisztoly alap**

**3. tipp:** Egy jobb pisztoly megvásárlása és használata például alapvető fontosságú. A legegyszerűbb fajta mondjuk csak közvetlen közelről tud sebezni, és nem túl sokat, a távolabbra is pontosabban célzó és nagyobb tűzerejű típusok viszont már egy-egy szárazföldi vagy hajófogalásos küzdelmet is el tudnak dönteni.

**Előbb lőj, aztán kérdezz!**

**4. tipp:** A városok katakombáiban csontvázharcosokba, a parti dzsungelben pedig zsványokra fogunk bukkanni, ahogy kicsit LOL módon ácsorognak, ránk várva. A csontik kérdezés nélkül nekünk esnek, a zsványok viszont feltartóztatnak, és ha – meglehetősen megalázó módon – fizetünk nekik, akkor továbbbenednek. Ha utóbbiakkal nem akarjátok lejáratni magatokat, és eléggé táposak vagytok, akkor a csontvázakhoz hasonlóan a zsványokkal se álljatok le tárgyalni, mert így túl közel kerülnek hozzátok, és ha körbevesznek, hamar elintéznek. Sokkal taktikusabb megoldás, ha már messziről beléjük löttök, így a felétek rohanó bandába könnyen beleereszthetitek a második golyót is az újratöltésnél, és a csapat eleinte rossz helyezkedését is ki tudjátok használni egy-két jól pozícionált kardcsapással.

**Jobb pengéket a katakombákban!**

**5. tipp:** Míg túrhetőbb pisztolyok már a kereskedőknél is beszerezhetők, igazán jó kardokra csak a dungeonök, rejtett kalózbarrangok mélyén lelhetünk. Én már a játék elején találtam egy Highlander szablyát, ha jól emlékszem, a redmondi dungeonben, a Fleur de Lisle-i kalózbarrangban pedig egy még jobbat.

**Az ördög jobb és bal keze**

**6. tipp:** Amikor a szigeteken mászkálunk, mindig legyen egy vagy inkább két jól vívó tiszt az oldalunkon, mert nincs az a csodakard vagy négylövetű pisztoly, amely megmenthet, ha körbevesz az ellen. Ha már jobban el vagyunk eresztve, akkor adjunk egy tisztességesebb pisztolyt az ő kezükbe is, így már nagy eséllyel szállhatunk szembe a játék során érezhetően egyre erősebb bandákkal is. Viszont vigyázzunk is rájuk, mert szegényeket nem túl okos MI-vel áldotta meg a sors: minél gyorsabban végezzünk saját ellenfeinkkel, hogy ha nagyon csépelnek őket, embereink segítségére siethessünk.

**Nem AIDS, de vírus**

**7. tipp:** A majmok harapása ugyebár meglehetősen fertőző: hasonló a helyzet a Pirates of the Caribbean mozi csontvázmajmára erősen hajazó élőhalott makikkal is. Mindig legyen tehát nálunk szérum, hogy baj esetén bevehessük, mert kü-

lönben a kocsmákban pihengetve sem tudunk felgyógyulni a fertőzésből.

**Kocsmá:**

**8. tipp:** A kocsmák a helyi „kultúrintézmények” szerepét töltik be: nemcsak hogy itt vehetünk fel embereket a kocsmáros révén, de általában itt találjuk a fő- és mellékküldetésekhez fontos NPC-eket is. (Amely időnként maga a kocsmáros.) Az asztalok mellett általában alkoholistá söpredékkel rumozhatunk, 100 aranyakat nyerhetünk, vagy veszíthetünk kockán (ennek a kettőnek nincs sok értelme...) — viszont sokkal fontosabb, hogy a tiszteteket is itt vehetjük fel. No és itt lehet csempészárulva csempészni is...

**„Psszt... Van valami jó stuffod?”**

**9. tipp:** Mindegyik városban le van osztva, hogy mit érdemes eladni, venni, illetve mit vásárolnak meg jó pénzért a csempészek. Ezek a fickók a kocsmákban ücsörögnek, és ha ügyesen beszélgetünk velük, akkor megadnak egy helyet, ahol elszóhatjuk a cuccot. (Már ha egyáltalán van ilyenünk...). Ide úgy érdemes eljutnunk, hogy kihajózunk a kikötőből, és a vizen a Sail to menüpontot kiválasztva odavitorlázunk a megadott helyre. Itt partra szállva rögtön meg fogjuk találni a jóembereket, akik a parton ácsorogva várnak ránk. Ha lezajlott az üzlet, akkor viszont mindig lecsapnak ránk és „partnereinkre” a helyi hatóságok. Nem érdemes harcolni velük: inkább rohanjunk a közelben lévő csónakunkhoz.

**Menekülés a csempészek-désből**

**10. tipp:** Persze a hatóságok nem hagyják annyiban a dolgot, és amikor gúnyos mosollyal otthagynád a szigetet, akkor még utánad küldenek pár csatahajót, a fedélzetükön egy igazi kis hadsereggel. Ha elég gyors hajód van, és egyedül vagy, akkor általában könnyen meglóghatsz, illetve ha már egy-két fregatt ott figyel a flottádban, akkor el is foglalhatod az ellenségét. (Általában neki is fregattja van, úgyhogy megéri a fáradságot...)

**Kereskedelem**

**11. tipp:** A játék elején esetleg érdemes tisztességes kereskedelemmel is foglalkozni, mert amikor még nincs túl sok pénz, az ebből szerzett – azért relatíve alacsony – haszon is jól jöhet. A lényeg: olyan árucikket vegyél, amelyet az adott városban exportálnak, és olyan helyen add el, ahol importálják. Bár a kereskedelem nem túl vérpezsdítő része a játéknak, ha pénzszerűben vagy, és nem mersz rögtön nekiesni az ellenséges hajóknak, célszerű így szerezni egy kis pénzmagot.

**Ha jó a hajó – vedd meg!**

**12. tipp:** A játék elején óvatos duhajoknak azt is tudom ajánlani, hogy első jobb hajójukat inkább a kereskedőtől vegyék meg, és ne próbáljanak rögtön az elfoglalással szennvedni, mert az alacsony szintű hősöket villámgyorsan leveri az ellenség – különösen akkor, ha nem elég nagy a saját legénység. Egy karavell vagy még inkább egy pinacce (bár ez már tényleg drága) fedélzetén viszont már nagyobb eséllyel lehet próbálkozni a gyengébb galleonnal is.

**Roncsért nem fizet senki...**

**13. tipp:** Előbb-utóbb még a megrögzött pacifisták is eljutnak arra a pontra, amikor már hajóharcba keverednek. Mint az összes Pirates!/Elite klónban, alapvető célként mindig az lebegjen a szemünk előtt, hogy a hajót elfoglaljuk, és ne súlylyesszük el, mert ebben a játékban is a zsákmányolt vitorlások eladásából lehet igazán meggazdagodni.

**...de az XP sem rossz**

**14. tipp:** Persze az sem tragédia, ha esetleg mégis elsüllyesztjük az ellenséges hajót, mert legalább XP-t kapunk érte, és ha

netán a miénknél nagyobbba végeztünk, akkor tetemes mennyiséget érdemlünk ki. Egyes kirívó esetekben még az 5000 XP-s jutalom is előfordulhat – még a játék elején is!

**Tiszt legyen nálunk** **15. tipp:** Ha viszont tényleg a hajók elfoglalására utazunk, akkor feltétlenül legyen a fedélzetünkön két-három tiszt, akiket kinevezhetünk az elfoglalt hajó kapitányává.

**Csáklázás** **16. tipp:** Maga a csáklázás akkor sikerülhet, ha elég közel kerülünk az ellenséghez, továbbá nagyjából azonos sebességgel és lehetőleg párhuzamosan mellette vitorlázunk. Ilyenkor már legyen az ujjunk az <F3> gombon (a „hot action” gomb), hogy lehetőleg megússzuk a kiszemelt áldozat kiadós sortűzét. Amikor szintet lépünk, akkor egyébként lehetőségünk nyílik a csáklázással kapcsolatos skilllek tápolására – igencsak megéri, ugyanis lényegesen megkönnyítik a hadműveletet. (Nem kell annyira közel kerülni, pontosan oldalra, azonos sebességgel stb.)

**Egy mindenkiért, mindenki egyért!** **17. tipp:** Az ellenség fedélzetére kerülve lesz részünk a tényleges kizűzésében. Miközben mi magunk az ellenség egyik emberével küzdünk, tartsuk szemünket a nem messze tőlünk harcoló tisztünkön vagy matrózunkon. Ha kevés emberrel támadtunk, akkor esélyünk sincs, általában villámgyorsan legyagnak bennünket, megfelelő arányok esetében viszont ügyeljünk



A kocsmáros általános információforrás: nem csak a legénységet lehet tőle összeszedni, de a fontosabb NPC-k lelőhelyét is általában ő ismeri.

társainkra is, mert ha az ellenség végez velük, akkor gyorsan körbevesznek. Lehetőleg fűgén kardozzuk le saját ellenfelünket, majd pisztolylövésekkel végezzük ki az emberünkét.

**Minden szinten szinte mindenki** **18. tipp:** Jól osszuk be saját és embereink életerejét, mert a nagyobb hajók „többszintese”, és az ellenséget ezeken is le kell gyűrni. Az ilyen hajókon harcolva fokozottan kell figyelni, hogy ha saját ellenségeinkkel végeztünk, akkor azonnal rohanjunk akár a rakodótér végébe is, ne várjuk meg, míg az ellenség elteszi láb alól embereinket, és elindul utánunk...

**Tisztek élete** **19. tipp:** Ki-ki döntse el, mennyire akarja óvni tisztjeit... Aki félti őket, az ne vegye maga mellé őket a hajóelfoglaláshoz, mert könnyen otthagyják a fogukat, viszont igazság szerint bármelyik kocsmában találunk utánpótlást, úgyhogy...

**A főküldetéshez „kereskedői véna” kell...** **20. tipp:** Óriási hülyeség, de hiába tojnak magasról a kereskedelemre, a „commerce skill”-t mégis muszáj előbb-utóbb tápolni, mert a fontosabb NPC-k „meggyőzéséhez” elengedhetetlen. Én ezt elég későn tapasztaltam a saját bőrömön, úgyhogy Nektek azt ajánlom: ha Raoul Rheims kapitány kereséséhez fogtok, akkor először toljátok fel legalább ötösre ezt a képességet.

**Rheims-küldetésbeli bug** **21. tipp:** A Raoul Rheims-küldetés a legfrusztrálóbb az egész játékban... Nem elég, hogy magas kereskedelmi képességgel meg kell győzni fontos NPC-eket, hogy elárulják, merre van, de ráadásul egy igen nehezen kiötlhető feladathoz kapcsolódik egy igen durva bug... Miután egy csomó emberrel dumáltunk, eljutunk a csempészek tanyájára; ott van Rheims lakása, amelyet két bandita őriz. Az ajtón nem fogunk bejutni, rábeszéléssel sem, hanem éjszaka kell bemászunk az ablakon – helyesebben csak az ablak helyén, ugyanis ezek a drága fejlesztők elfelejtették odapingálni, tehát az üres falhoz kell odaállnunk... Buk(g)ta.

**Bad Sector**



Ha viharba kerülünk, akkor húzzuk le a vitorlákat a közép, vagy minimális fokozatba és próbáljuk szélirányba vagy széllal szembe állítani a hajót.

## VIGYÁZAT, GYEREKKEL VAGYOK

# TOMB RAIDER

Lara baba ebben a részben annyira lassan mozog, mintha legalábbis gyereket várna, de akik mégis kitartanak mellette, azok számára itt következnek tippözönünk...

<b>Bugos tutorial</b>	<b>1. tipp:</b> A tutorial rettenetesen bugos, úgyhogy azoknak, akik most kezdenek játszani, és nem akarják rögtön megutálni az egészet: igen, az első létramászás csakugyan rosszul működik (le kell ugrálni és megkapaszkodni) és az átugrás is hasonlóan idegesítő, mert nagyon könnyen a mélybe hullhatunk.	<b>Temető</b>	<b>7. tipp:</b> A St. Aicardi temetőben különféle kripták tetején ugrálva kell eljutni egy angyalszoborig, amit meg kell lökni, ehhez viszont meg kell erősödni az egyik kriptájtó berúgásával. Legalábbis a hivatalos megoldás szerint, ugyanis én egyszerűen valahol beestem két textúra közé és úgy jutottam át a következő pályára...
<b>You must focus Lara! You can make it!</b>	<b>2. tipp:</b> Lara szentem akkorákat ugrik, hogy még Trinity is megirigyelhetné, úgyhogy gyakran arra kell figyelni, hogy ne ugorja át az akadályokat, ezért a közeli akadályokhoz álljunk minél távolabb. LOL	<b>Buchard a hentes</b>	<b>8. tipp:</b> Bucharddal vigyázni kell, mert ha rosszat válaszolunk, akkor egyszerűen lepuffant. Ezek a helyes válaszok: 1. Easy Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted.... 2. What would you suggest? 3. Passports! Ha megvagyunk, tiplizzünk el innen, mert a következő feladat Renée, a zacis ürge megkeresése lesz.
<b>Tomb Raider RPG</b>	<b>3. tipp:</b> Lara ugyan fejlődik a játék során, de ennek csak egyetlen pályán belül van jelentősége. Tehát ha valahol elakadtunk, mert nem tudunk kinyitni egy ajtót, mert Lara túl gyengre, vagy a falon kapaszkodva mászni, akkor nem kell megijedni, hogy az előző pályán kihagytunk valamit: biztos, hogy ott lesz a „fitnesz”-láda, vagy tekerős cucc a közelben.	<b>Templomban boxterem</b>	<b>9. tipp:</b> Én nem tudom, mit szívtak el a játék készítői, de a következő helyszín egy templom lesz, ahol egy boxingben két fickó csépel egymást. Ha fogadsz az egyik bokszolóra, akkor ha szerencséd van, elnyerheted az edző aranyóráját. Ha nincs szerencséd, töltsd vissza az előző játékállás és akkor másodszorra/harmadszorra/sokadszorra szerencséd lesz.
<b>Párizs megér pár dumcsit</b>	<b>4. tipp:</b> Párizsban másképp szembeesülünk leginkább a játék kalandos jellegével: különféle karakterekkel kell beszélgetni és a megfelelő mondatokat kiválasztanunk. Az összes választ nem tudjuk leközoelni, de az a lényeg, hogy a legtöbb karakterrel kellően rámenősen, célravezetően, de ne durván beszéljünk. Az egyik csókával (Bernarddal, egy öreg takarítóval) beszélgetve kiderül, hogy egy fontos dobozt kell visszaszerezni a Serpent Rouge nevű night clubból.	<b>Bomba nő</b>	<b>10. tipp:</b> Amikor Renée-hez megyünk, a jöembert már holtan találjuk, úgyhogy stílusosan vegyük el a pénztárcáját és kutasuk át. Találunk benne egy biztonsági kódot: 14529. Ezt üssük be a faliszekrény számszámjára, majd lépünk be ide és vegyünk fel mindent, amikor az utolsó tárgyat felvesszük, az ajtó becsukódik és egy időzített bomba elkezd ketyegni. Nyomd meg a sárga gombot, erre kinyílik az ajtó, és amennyire Lara rozoga, lassú testből telik, rohanjunk oda a csapóajtóhoz és nyissuk fel. Majd ugorjunk le az alagútba, aztán: fuss, Lara, fuss! A lángnyelves szoláriumot, ha lehet, hagyjuk ki...
<b>Serpent Rouge: szombat esti láz</b>	<b>5. tipp:</b> Ezen a helyen Larával fel kell jutnunk a night club felső részébe. Ezt úgy tudjuk elérni, ha lehúzzuk a díszkőfényeket szolgáltató készüléket, és a tetejéről átugrulunk a felső platformokra.	<b>Csatorna Lara</b>	<b>11. tipp:</b> Ezen a helyen az a lényeg, hogy a vízzel manipuláljunk a csatornarendszerben lévő eltekerhető kerekeket használva. Részletesen nem tudom leírni helyhiány miatt, hogy pontosan hol találhatók ezek a kerekek, mit kell elérni, hogy megránthassuk őket, de aki elakadna, az dobjon meg egy kávészünetes emaillel. Dióhéjban: az egyik helyen lesz egy kar, amit meghúzva már a kerekeket is eltekerhetjük, és az a vég-
<b>Dobozolunk</b>	<b>6. tipp:</b> Amikor fent vagyunk, ki kell nyitnunk a kis szobát, ahol a kapcsolóállványt használva oda kell húznunk egymás után a négyzetes rácsozaton lévő lámpákat, ahol egy kapcsolótáblánál ki tudjuk szedni az ide rejtett dobozt. Ezt cselekedjük meg, majd hagyjuk el az épületet. Ha kimentünk, vigyük vissza a dobozt Bernardnak, aki elárulja a passwordot, ami annak a fickónak kell, aki a Buchard felé vezető utat elállja.		



A gyakorló pályán nem lehet lemászni a létrán, mert bugos, ne is próbáljátok. Használjátok a lefele ugrálást!

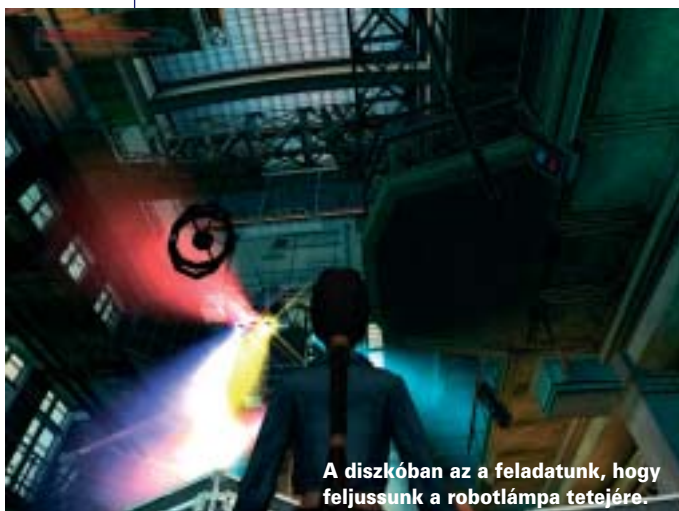


Buchard-t nem érdemes inzultálni, mert nemes egyszerűséggel szíven lő!



- ső cél, hogy kirobantsuk a falat egy helyen, ám amikor a detonáció bekövetkezik, akkor Larával a víz alatt úszva juthatunk csak el és vissza a kijárhoz, mert a víz tetején égő olaj miatt nem tudja kidugni a fejét.
- Egy kis kultúra: nem fog fájni** **12. tipp:** Larával a gyönyörűen kidolgozott Louvre múzeumban kavarva először a lézerefényekkel gyűlik meg a bajunk. Lara nem egy Catherine Zeta-Jones (Brillians csapda) de azért vele is hasonló attrakciókat kell végrehajtanunk, mint a betörős filmben. Az első lézerefénysoron úgy juthatunk át, ha az üvegkalickára felmászva átugrunk a szemben lévő szekrényre, majd onnan tovább a lézer másik oldalán lévő másik kalickára. Innen ismét a középsőhöz kell jutnunk, ahol a széleken megkapaszkodva kerülhetünk át a lézerekre.
- Mona Lisa Overdrive** **13. tipp:** A híres Mona Lisa festmény felett van egy kis ablakoskás mászóhely, ám a terem egyik sarkában lévő kapcsolóval előtte ki kell kapcsolni a lézerefényeket – a gond csak az, hogy ezek gyorsan visszakapcsolnak és mérges gázt lövellnek ki Larára. (Mekkora baromság...) A megoldáshoz Lara Croft ismét részt kell vennie Béres Alexandra fitness programjában... Először is húzgjáljuk a kisebb üvegkalickát addig, amíg Larából erős Lara-cica lesz. Ha ezt büszkén közli, akkor húzzuk a nagyobb üvegcuccot egészen a Mona Lisa kép előtt található székekig. A következő művelethez villámgyorsnak kell(ene) lenni a reumás régészlánnyal, ugyanis gyorsan meg kell nyomni az említett kapcsolót, rükvercbe fordulni, odarohanni a nagy üvegkalickához, felkapaszkodni rá, majd átugrani a festmény felett a lyukba. Mivel Lara lassú, mint a tetű, nem lesz könnyű dolgunk...
- Carvier irodája** **14. tipp:** Carvierhez úgy juthatunk be, ha előbb kamerával olvassuk a monitor tetején lévő cetliről aajtának biztonsági kódját.
- Lara végre régészkedik...** **15. tipp:** A régészeti ásatásos pályán az a célunk, hogy négy misztikus jelet gyűjtsünk össze, amelyek egy hatalmas kő „szerencsekerék” elfordításához szükséges. Két jel már benne van Van Croy naplójában az utolsó oldalon, a másik kettőt pedig ezen a pályán találhatjuk meg. Az egyik egy, a környéken található nyomtatóban lesz, a másikra pedig számítógéppel irányítható szonárral lehetünk rá. (A terem jobb felső sarkában lesz.) Ha megvagyunk, el kell mászni, ugrándozi a forgó szerencsekerékig, majd az oldalában található kapcsolókkal kell beállítani az összes jelet.
- A „Régiek” sírja** **16. tipp:** Ez az egyik legszebb pálya: itt tényleg kitétek magukért a fejlesztők. Az a feladatunk, hogy le kell jutni a sír aljához, ahol egy csontvázharcos vár ránk. (Nem kell félni, síkhülye szegény.) Először másszunk le a szakadék szélén, majd ugráljunk egyre lejjebb az apró kőszobrokon. A bosszantó denevéreket le lehet lőni, de nem feltétlen szükséges. Leérve az egyik kapcsoló utat enged egy másik fenti kapcsolóhoz, úgyhogy vissza kell ugrálni, majd „megnyílik a föld” és tovább LOLkázhatunk Larával.
- A négy év-szak** **17. tipp:** Ez az egész játék legidegesítőbb szintje, úgyhogy ha ezen túlestél, akkor letudtad a „Lara frusztrációs tesztjét.” Mindegyik ajtó mögött egy-egy alpálya található, ahol egy-egy jellegzetes korongot kell összeszednünk. (Viszont csak akkor juthatunk a megfelelő helyre, ha a megfelelő ikonú ajtót nyitjuk ki – különben egy csapdákkal teli folyosóra jutunk, ahonnan vissza kell kerülni liftek segítségével). A Neptune's Hallban úszkálnunk kell és víz alatti kapcsolókkal bohóckodnunk, a Breath of Hades-ban eltűnedező/újra feltűnő pillérekre ugrálnunk, a Sanctuary of Flame-nél úgyszintén, a Wrath of the Beastnél pedig a visszajutás nehéz a ránk támadó, tüzet lehelő csontvázharcosok miatt. Ha megvagyunk, akkor szándékosan essünk le az eddig elkerült „csapdás folyosó”-ra, mert erre tudunk továbbjutni.
- Újabb masinák** **18. tipp:** A körkörös, csapdákkal teli folyosóról egy olyan ajtón mehetünk be, amely eddig zárva volt. Itt ismét négy kereket kell eltekerünk. A kerekeket aránylag könnyű megtalálni (de nagyon nehéz lenne írásban elmagyarázni), úgyhogy aki itt elakadna, az dobjon egy emailt a kávészűnetbe. Ha mindegyikkel megvagyunk, akkor tiplizzünk ki a főterembe, lehetőleg kikerülve az előtűnt csapdákat.
- Lara hopp, Lara hopp, máris egyet elkapott!** **19. tipp:** Amikor visszaértünk a főterembe, akkor felfelé kell ugrálnunk és kapaszkodva másznunk. Majdnem a tetőre felérve Lara kapaszkodó mászását és „áthajlását” (lásd az erről szóló dobozt a fókuszban) felhasználva úgy kell feljutnunk valahová, hogy útközben megpihenünk valahol.
- Ez igencsak szellemes** **20. tipp:** Lara első főellenfelét mindjárt elsőre igen nehéz lesz elintézni és trükközni kell a továbbjutáshoz. A „Vörös Szellem” igen agresszívan támad ránk, ám a közelben megfigyelhetünk egy lidércfényt, amely szoborról szoborra ugrál, ha közeledünk hozzá. Zavarjuk a „fényt” ahhoz a szoborhoz, amelyik a legközelebb áll a zárt kijáratú ajtóhoz. Posztoljunk le a közelben és lőjük duplacsővel a szellemet egészen addig, amíg – a fejlesztők nevében – szegyenkezve le nem hajtja a fejét. Ekkor rohanjunk oda a lidércfényhez: most már el bírjuk kapni és ki tudunk rohanni az ajtón.
- Nikita kéne ide...** **21. tipp:** Tippözönünk végéhez értünk, úgyhogy most a második „főellenséghez”, a Nikitából „ihletett” „Takarító” (Viktor, a Takarító...-ender) nevű bérgyilkossal való küzdelemhez adunk segítséget. A legfontosabb, hogy rögtön észrevegyük: scriptelt küzdelemről van szó, tehát emberünket nem tudjuk megölni addig, amíg el nem érünk egy olyan jelenethez, ahol az előre megszabott események alapján végre meghalhat. Magyarán tők felesleges beleereszteni egy egész pisztolytárat (csak a falrobbantós rész után, ott viszont muszáj, bár semmi értelme...) hiszen úgysem fog meghalni, hanem lehetőleg kerüljük ki a lövéseit és amikor ahhoz a részhez érünk, ahol a folyosó végéről lő ránk, akkor ugráljunk át a lézerekre, majd közel kerülve hozzá egyetlen lövéssel intézzük el. LOL

## Bad Sector



A diszkóban az a feladatunk, hogy feljussunk a robotlámpa tetejére.



A templomban van egy boxing. Itt fogadhatunk a boxolókra és elnyerhetjük az edző aranyóráját!

FUSS, MCQUEEN, FUSS!

# THE GREAT ESCAPE

**Habár nem sikerültek idegesítően keményre, nem mindegy, hogy tizedik vagy első nekifutásra pipálunk ki egy-egy pályát. Aki a gyorsabb szökésben érdekelt, azt most ellátjuk némi útravalóval.**

## Mentsd meg (ki), uram!

**1. tipp:** Már a bemutatóban is említettem, de fontossága okán most bővebben kifejtem a mentési szisztéma helyes használatát. Az, hogy három ízben rögzíthetjük a játékállást, nem azt jelenti, hogy az első részfeladatnál el kell használnunk ezeket, és nem is azt, hogy annyira spóroljunk velük, hogy egy 30 percnyi osonást követő lebukáskor szentségeljünk, mert „megfeledeztünk” a save opcióról. Természetesen általános érvényű szabály nincs. Olyan esetekben célszerű menteni, amikor a soron következő feladatot nagyon kockázatosnak ítéljük meg. Ez így egyszerűen hangzik, de kell némi gyakorlás, mire rájön az ember, hogy melyik feladat oldható meg bármikor (azaz csak idő és türelem kérdése), és melyiknél kell egy adag szerencse. Azért ha negyedórája bandukolunk – három-négy részfeladatot sikeresen letudva –, érdemes ellőni az egyik lehetőséget, ugyanis a pályák egyike sem rekordmértű.

## Schneller, schneller!

**2. tipp:** Ugyan a játék lényege a nyugodt lopakodás, én mégis arra biztatom mindenkit, hogy a veszélyes helyzeteket futással oldja meg. Néha sokkal célravezetőbb egy jó ütemben előadott, bátor sprint, mint a sárdagasztós és/vagy lábujjhegyen közlekedős megoldás. A futásban az is remek, hogy ha egy ór csak a látómezeje periferiáján érzékel minket, akkor simán megússzuk a lebukást, mert mire ellenőrizni tudná a gyanús eseményt a kedves német baka, mi már bent is vagyunk egy barakkban. Persze lesznek szituációk, amikor nem tudjuk megúszni a „surranó kis árnyak” epizódot.

## Megfigyelői státusban

**3. tipp:** Néhány kivételtől eltekintve a feladatok végrehajtása nincs időhöz kötve. Éppen ezért első dolgunk mindig az legyen, hogy keressünk egy biztonságos pozíciót (például a barakkok alatti rész ideális), és feltérképezzük a végrehajtásban gátló tényezőket. Ha tudjuk, milyen útvonalon mozognak az őrök, akkor vészhelyzetben a lefűlés veszélye nélkül iszkolhatunk el, megcélözva a pálya – most éppen – biztonságos zónáját.

## Spórolni a skulóval!

**4. tipp:** Ahol fegyvert szerzünk, ott lőszer is lesz. Ám elfelejthetjük a B-kategóriás akciófilmek világát, ahol az újratöltés ismeretlen fogalom. Itt patikamérelegesen porciózták ki számunkra a töltényeket, ezért nagyon becsüljük meg minden egyes darabot. Csak ha muszáj, akkor lőjük, de akkor halálos pontossággal.

## Elterelő mozdulatok

**5. tipp:** Életünket nagyban megkönnyíti, ha sikerül kizökkeneni fogvatartóinkat jól megszokott rutincselekvésükből. Magyarán: ha el tudjuk érni, hogy letérjenek a parancsban kiadott útvonalról. Erre két remek módszer is van. Az egyik a pályákon elsősorva található üvegekben rejlik. Precízebben: azok elhajításában. A trükk ismerős, tovább nem részletezném.

A másik lehetőség sokkal kifinomultabb. Nyitva kell hagyni egy olyan barakk vagy egyéb épület ajtaját, ahol a közeljövőben semmi dolgunk nem lesz, majd elrejtőzni valahol. Az őrző balesk, konstatálva, hogy valami nincs rendben, szépen bemasírozik az ajtón, és bent körülnéz. Eközben mi háborítatlanul végezhetjük teendőinket.

## Gázt neki!

**6. tipp:** Végül következnek pár konkrét tipp, hogy kicsit könnyebben kezeljétek a problémásabb szituációkat.

Amikor végre üzemképes állapotba hoztuk a hernyótalpast, ne ijedjünk meg a ránk lövöldöző katonáktól, a páncélzat fedezékében vajmi kevés veszélyt jelentenek ránk. A legrosszabb, amit tehetünk, hogy leállunk velük egy tűzpárbajra. Egyszerűen csak hajtsunk ki a telepről, át az útakadályok között, és rázzuk le (vagy üssük el ☹) a minket üldöző németeket. A második kanyarnál vigyázzunk, páncélos következik! El-lene az orvosság a bakterházban található.

## Éleslövészet!

**7. tipp:** Miután meglógtunk a kastélyból, igyekezzünk az épületbe, nehogy a tiszt előbb vegye fel a telefont. Fegyvert a második házikóban találunk. Bejutás a tetőn át. Ha megszereztük a távcsöves puskát, másszunk fel ismét, ugyanis innen tudjuk a legnagyobb biztonságban a legtöbb embert leszedni. Kezdjük a toronnyal, majd gyorsan a közelben lévő két őrről. Ha közvetlenül alattunk, a ház tővébe fészkelik be magukat katonák, ne sajnáljuk elhasználni a gránátot.

## Jegyeket, bérleteket!

**8. tipp:** A vonaton vak barátunkkal együtt szökünk, ezért mielőtt bármi komoly akcióba kezdenénk, el kell rejteni fogyatékos barátunkat. Erre a legjobb hely a toalett. Oda még a hamarosan érkező gestapós tiszt sem néz be.

-csonti-



A német katonák bemutatják a vonat tetején zajló harc lényegét: ne emeld túl magasra a fejed, különben garantáltan nem a múzsa csókol homlokod



Az ideális pozíció terepszemléhez: csendes, nem zargatnak sem az őrök, sem a társak – csak egy kicsit sok a hangya

# Váltani könnyebb, mint hinné!

CD-S PC WORLD ELŐFIZETÉSÉT  
MOST KÖNNYEN ÉS GYORSAN  
ÁTVÁLTHATJA DVD PC WORLD  
ELŐFIZETÉSRE!



KERESSE MUNKATÁRSUNKAT A (06-1) 474-8858 ÉS (06-1) 474-8859  
TELEFONSZÁMOKON, VAGY A TERJESZTES@IDG.HU E-MAIL CÍMEN!

**PCWORLD**  
A LEGOLVASOTTABB PC-S MAGAZIN

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB PC-S MAGAZINJA

# NYÁRI ÚJDONSÁGOK A GERICOMTÓL



## 199.900 FT

# GERICOM

mobile world

### GERICOM WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1700MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

## 229.900 FT

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2000MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

## 299.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2600MHz processzor
- **1024MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŰZTES  
2003/01

GERICOM HUMMER eredeti INTEL chipsett és INTEL grafikus gyorsítót tartalmaz. A kiváló minőségű gép minden szükséges felszereléssel rendelkezik, mint pl: CD-író + DVD combo meghajtó, USB 2.0 csatlakozás és memória kártya olvasó. Ajánljuk azoknak akik kedvező áron egy jó minőségű, minden célra használható gépet keresnek!

## 239.900 FT

### GERICOM HUMMER

- 15,1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- **Intel 82845GR + Intel 82801DB chipset**
- Intel Celeron processzor, 2300MHz
- **40GB UDMA merevlemez**
- **256MB DDR RAM**
- CD író + DVD Combo Drive
- Intel 82845GV grafikus chip
- TV-OUT (S-V ideo) kimenet
- Fax Modem, EtherNet, FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra, 4x USB 2.0 port, 1x PCMCIA, digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, soros, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- 4in1 kártyaolvasó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 245mm x 282mm x 39mm, 3,5kg, szürke színben
- Samsonite hordtáska ajándékba!



## 299.900 FT

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2660MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

**BOMBA  
ÁR!**

GERICOM SILVER SERAPH a felső kategóriás mobil processzoros notebook. Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás! A Mobile Pentium4 processzornak köszönhetően lényegesen nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A 16x sebességű Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

## 279.900 FT

### GERICOM SILVER SERAPH

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel Mobile Pentium4 1800MHz processzor**
- **512MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- **Smart kártya olvasó**
- **CD író + DVD Combo Drive**
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 275mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska
- Lexmark Z25 nyomtató ajándékba!

## 359.900 FT

- Intel Mobile Pentium4 2200MHz CPU
- 60GB UDMA merevlemez
- **1024MB DDR RAM**



## 179.900 FT

### GERICOM WEBGINE ADVENCE

- 14,1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- **AMD Mobile Athlon XP 1400+ processzor**
- **20GB merevlemez, 256MB SDRAM**
- FaxModem 56k, Ethernet 10Mbit beépítve
- S3 Twister AGP grafikus chip, max: 32MB system RAM
- DVD meghajtó
- 3D Full Duplex hangkártya, Sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 1x Type I vagy Type II PCMCIA, Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2,95kg, metál színben
- **Windows XP HOME Recovery ajándékba!**

## 389.900 FT

### GERICOM HOLLYWOOD

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel Mobile Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

### 15:10 WIDESCREEN



GERICOM CO. KFT

Tel.: 06-74-510-092

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.  
Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.  
Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.  
Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu

B & T Irodatechnika Kft.

Tel.: 06-66/442-614,

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.  
Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acom.hu

ACOMP PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acom.hu

GARDEX

CÉDRUS COMPUTER KFT.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu

ACOMP PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acom.hu

# EURÓPA VEZETŐ NOTEBOOK GYÁRTÓJÁTÓL



Mobile Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!

299.900 FT

GERICOM X5

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Mobile Pentium4 1800MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- GeForce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV- OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Windows XP Home Recovery ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark Z25 nyomtató ajándékba!

349.900 FT

GERICOM X5 Pro

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Mobile Pentium4 2000MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- GeForce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Lexmark Z25 nyomtató ajándékba!

299.900 FT

GERICOM BLOCKBUSTER



- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- AMD Mobile XP 2000+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 39mm, 3.3kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!



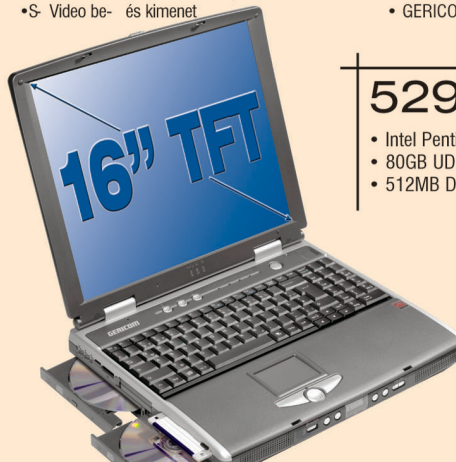
449.900 FT

GERICOM 5in1 SERVER

- 16,1" TFT UXGA (1600\*1200) kijelző
- Intel Celeron 2300MHz processzor
- 40GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- DVD-író TOSHIBA DVD-RW combo
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER + Multifunkciós távirányító
- ATI RADEON 9000 VGA kártya 64MB DDR RAM
- S- Video be- és kimenet
- Fax Modem, EtherNet 10/100Mbit
- FireWire IEEE 1394
- Infra Port, 4x USB v2.0,
- 2x Type II PCMCIA csatlakozó
- Windows 102 gombos teljes billentyűzet
- Soros, párhuzamos, PS/2, monitor csatlakozó
- Memory Stick kártya olvasó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 360 x 299 x 56mm, 4.8kg, grafit fekete színben
- GERICOM hordtáska ajándékba!

529.900 FT

- Intel Pentium4 2660MHz processzor
- 80GB UDMA merevlemez
- 512MB DDR RAM



## ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

139.900 FT

ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2400MHz
- Matsonic 9337C, SIS648+962L, ATA133+Serial ATA
- 4x USB 2.0, 5x PCI, 1x CNR, AGP 8x
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV- OUT
- AC'97 On-Board hangkártya
- EtherNet 10/100Mbit, Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

84.900 FT

ACOMP XPLOERER

- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce4 MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

69.900 FT

ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- SIS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit, Fax/Modem
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CF, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)



199.900 FT

ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2660MHz
- 120GB 7200rpm merevlemez
- TOSHIBA SDR-5002 DVD-RW (DVD- író) újiráló
- GeForce FX 5600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV- OUT

99.900 FT

ACOMP XPLOERER Pro

- Intel Celeron processzor, 2300MHz
- 60GB merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CD- író
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV- OUT



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)



Faxbank: 2-333-666/1477##

# ACOMP

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Aranck az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paramétereit beszerzési függően változtathatjuk!

Design by Laza

# MÉLYVÍZ

## SZERKESZTŐI JEGYZET



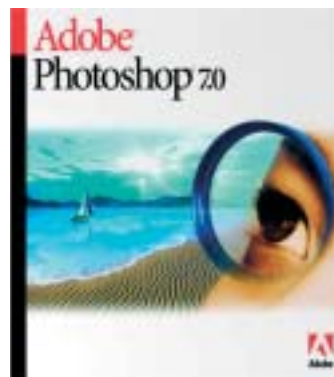
Üdv mindenkinek! Először is hadd kezdjem azal, hogy igen, le fogom cserélni a fent látható képet, és nem, még csak véletlenül sem állatkertben vagyok, ahogy azt sokan gondolják ☺ (ez maga Disney Land Amerikában). Most, hogy ezt is megbeszéltük, köszöntök mindenkit aktuális Mélyvíz rovatunkban. Az elmúlt hónapokban nagyon sok grafikuskártyával megismerkedhettek. Most azt találtuk ki, hogy azon olvasóinkra is gondolunk, akik nem akarnak százezreket költeni mindenféle újdonságra. A továbbiakban megtudhatjátok, hogy milyen az aktuális processzor választék, és érdekességképpen egy kis hűtési „mizériát” is mellékelünk. Felhívnam továbbá mindenkinek a figyelmét, hogy a Sulinet Expressz cikket ne csak Ti, hanem szüleitek is olvassák el. Erre azért van szükség, mert adott esetben nem fogjátok minden momentumát megérteni (tisztelet a kivételnek ☺).

ZeroCool

## AZ ADOBE ANTIKALÓZ MÓDSZERE

A Photoshop gyártója új, kalózkodásellenes módszereken dolgozik. A közelmúltban Ausztráliában kezdte el tesztelni a PhotoShop 7.0 online élesítését. Amennyiben a teszt sikeresnek bizonyul, az aktiválási stratégiát hamarosan a többi országra, illetve egyéb Adobe termékekre is kiterjesztik.

Aktiváláskor a termék sorozatszámát kell majd megadni, s egy 20 másodperces procedúra után az addig védett program felhasználhatóvá válik. Arról nem szól a fáma, mi történik olyankor, amikor újra kell telepíteni a programot (mondjuk egy másik hardverre vagy Windows install után). A nagyvállalatoknak, illetve a Photoshopot vagy más Adobe termékeket nagy tömegekben használóknak nem kell majd végigjárniuk ezt a procedúrát.



### NINCS TÖBBÉ FRANCIA E-MAIL

Ezek a franciák már megint meghökkentettek mindenkit. Ismét biznyságot tettek arról, milyen dicséretes buzgalommal védik saját dicső nyelvüket — ennek köszönhetően egyébként a francia számítógépes nyelv olyannyira egyedi, hogy francia informatikusokkal nehéz szót érteni. Nyelvvédelmi akciójuk legújabb eredménye, hogy betiltották az 'e-mail' szó használatát. Ezért ne csodálkozzunk, ha francia ismerőseink ezentúl „courriel”-t akarnak küldeni nekünk e-mail helyett.

A szó a francia 'courrier électronique', azaz elektromos posta kifejezésből jött létre, és francia Kanadából származik.



### RIAA KONTRA VILÁG

A RIAA (Recording Industry Association of America), minden MP3-gyűjtőget legnagyobb ellenfele a közelmúltban adatgyűjtésbe kezdett olyan felhasználókról, akik rendszeresen csereberélnek álmányokat a neten. A több ezer felhasználót a RIAA be fogja perelni a szerzői jogok megsértése miatt. Cary Sherman, az érdekvédelmi szervezet elnöke bejelentette: amint összegyűjtik a bizonyítékokat, igen nagy bajban lesznek azok a felhasználók, akik illegálisan kínálnak zenét több millió társuknak. Mint mondta, több ezer dollárra perelik be, s akár bűntény elkövetésével is megvádolhatják őket, így a hatóságok is nyomozást kezdenek majd ellenük. A RIAA ellenőrizni fogja a fájlcsere-lőkben a felhasználók IP-címeit, és a szolgáltatókon keresztül jut majd el hozzájuk, majd pert akaszt a nyakukba. (Ennek az intézkedésnek egy fontos hatása lesz: robbanásszerűen el fognak terjedni az anonimitást biztosító peer-to-peer – azaz fájlcsere-lő hálózatok – Gyu)

## A VILÁG LEGYORSABB SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPE

Intel? AMD? Dehogya ☺ — Power Mac G5! A G5-ös, amely az első igazi 64 bites, asztali gépekbe szánt proci, bizony fölülényesen veri az intelles PC-ket. Egy kétprocis architektúrájú, 2 GHz-es G5-ön alapuló rendszer — amely 1 GHz-es FSB (Front Side Bus) mellett 400 MHz-es 128 bites memóriát kezel — a SPEC Rate tesztek folyamán 95 százalékkal gyorsabbnak bizonyult, mint egy 3 GHz-es P4 köré épített megoldás, illetve 42 százalékkal múlt felül egy két 3,06 GHz-es Xeonnal ellátott gépet. Ugyanígy a matematikai kalkulációk elvégzésében is mindkét rendszernél gyorsabb volt. Ez mind szép és jó — ne feledjük el azonban, hogy a kicsit lassabb PC mennyivel jobban használható, és mennyivel több alkalmazás létezik rá (gondolunk itt nemcsak a felhasználói programokra, hanem a játékokra is).





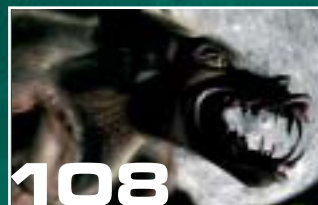
104

**Sulinet Express**  
Egy új lehetőség



106

**Processzorteszt**  
Napjaink választéka



108

**Olcsó grafikus kártyák**  
„...és még fagyira is fussa”

## MACSKANYELV-FORDÍTÓ CUCCOS

A Bowlingua hatalmas sikere után (a kutyaugatást emberi nyelvre fordító eszközből 300 ezret adtak el Japánban), a Takara egy hasonló, macskanyávogást fordító eszközt dob piacra a közeljövőben, Meowlingua néven. Mindkét eszköz egy emberi hangot analizáló tokiói kutatólaboratórium tudományos eredményeit használja. Az általuk készített szoftvert használják fel állati hangok elemzéséhez is. A Meowlinguát nem lehet a nyakörvre akasztani, mint a kutyás változatot, helyette mikrofonnal kell „meginterjúvolni” macskánkat. Amennyiben macsekünk nem óhajt megszólalni, akkor a kis készülék akár a cica horoszkópját is megadja, illetve egyéb, hasonlóan mókás újdonságokra számíthatunk ©. MIAÚ!



## 56 K-S MODEM 784 K-N!

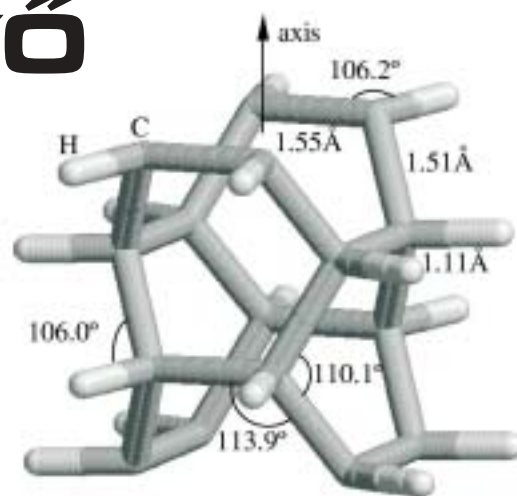
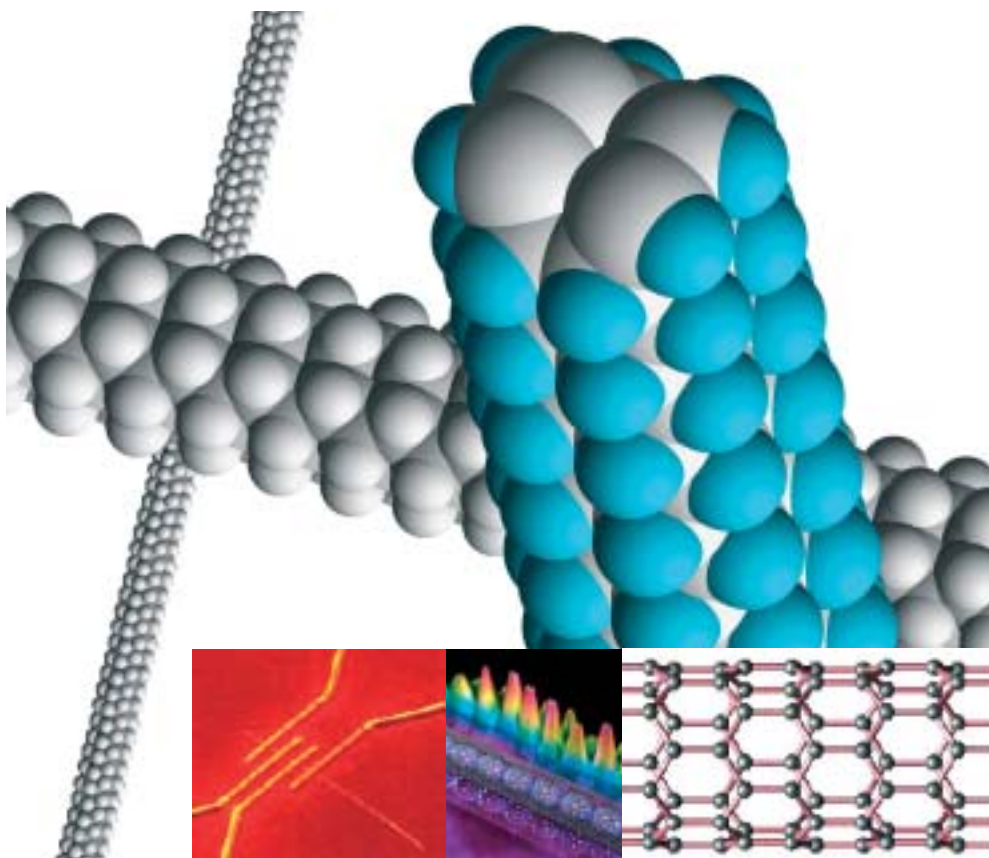
Az adattömörítésre szakosodott QuikCAT Technologies olyan szolgáltatást jelentett be, amely az e-mailek és a honlapok elérését a 14-szeresére gyorsítja. A program, amely a Miliki Dialup Accelerator névre hallgat, tartalomtól függően tömörít. Mivel mindent nem lehet tömöríteni, így a sebességnövekedés főleg a honlapok grafikáin észlelhető majd, ahol a GIF és JPG képek tömöríthetőek. A cég szerint bármilyen eléréssel, azaz nem csak modemmel működik a technológia, és bármelyik szolgáltatóval igénybe vehető.

## USB-TURBÓSÍTÓ

Főltöbb érdekes kütyüt jelentett be a közelmúltban az Icron. A cég ExtremeUSB technológiájával felszerelt USB Rover segítségével a felhasználók USB-s eszközeiket akár 100 méterre is elhelyezhetik számítógépüktől. A termékcsalád tagjai 1, 2, 3 vagy 4 USB portot, helyi vagy távolsági energiaforrás használatát is engedélyezik. Minthogy RJ-45 csatlóval és USB 1.1-támogatással is rendelkeznek e készülékek, nagyon hasznosak lehetnek olyan esetekben, amikor mondjuk egy USB-s kamerát szeretnénk a gépünkől messzebb vinni.



# NANOKÉPERNYŐ



Világszerte egyre inkább terjed a nanotechnológia. A Motorola nemrégiben olyan lapos képernyőt jelentett be, amely jóval olcsóbb lenne, mint a plazma- vagy LCD képernyők. Szén nanocsövekből (ezek spéci szénmolekulák) áll az alapanyag, amely egyébként is népszerű a kutatók körében (hiszen optikai kábelektől kezdve antibakteriális anyagok borításáig sok mindenre használják). Az új rendszer neve NED, azaz Nano Emissive Display. Az eredmény úgy jöhetett létre, hogy a fejlesztő világításra készítette a nanocsöveket alacsony hőmérsékleten. Így pedig akár PC-s monitorok vagy falra akasztható olcsó tv-k is előállíthatók ezzel a technológiával. Érdekes, hogy az IBM fejlesztői szintén nanocsövekkel kísérleteznek: a fénykibocsátó képesség kiaknázása akár a teljes informatikai iparágat is forradalmasíthatja néhány éven belül.

## SZERVEZZ ADSL-T MAGADNAK!

Nem laksz nagyvárosban, és nincs ADSL a közelben? Nos ez nem jó hír, azonban az alagút végén feltűnt a fény: ugyanis az Axelero is csatlakozott ahhoz a matávos kezdeményezéshez, amelynek keretében 42 településen a beérkezett igények függvényében indítják el az ADSL-szolgáltatást (például Szabadszálláson már 30 igénylő elég lenne a szolgáltatás beindításához). Az akcióban részt vevő települések listája itt található:

[http://www.axelero.hu/internetezni\\_jo/adsl\\_kistelepulesek.shtml](http://www.axelero.hu/internetezni_jo/adsl_kistelepulesek.shtml)

Olyan ismert helységek is szerepelnek ezen a listán, mint Tokaj, Sümeg, Pilisszentiván, Leányfalu vagy Martonvásár. Ha valaki ezekben a körzetekben lakik, az lobbizzon ezerrel: hátha hamarosan meglesz az a klassz ADSL.



## UT2003 PÉNZÉRT

Biztosan közöttetek is rengetegen vannak, akik imádnak UT2003-azni. Nos, nektek "jó hír", hogy mostantól akár pénzdíjért is részt vehettek UT2003-csatákban. Az akciójátékosoknak szóló Ultimate Arena honlapon minden egyes résztvevő befizet egy kisebb összeget (mondjuk 50 dollárcentet) a csata elején, és a győztes – vagy a győztes csapat – megkapja a betett pénzüsszeget a meccs végén. Mindezt hitelkártyával vagy PayPal rendszer használatával lehet elérni. A díjak csak és kizárólag attól függenek, hogy az adott mérkőzésben részt vevők miben állapodtak meg a meccs elején. A rendszer a végén átutalja a pénzt a győzteseknek.



## A FRANCIAK TÁMOGATJÁK A FEJLESZTŐKET



A francia kulturális minisztérium négymilliárd euró szán a játékprogramok fejlesztőinek, támogatni kívánva az igazán jó ötletek megvalósulását. Minden valószínűség szerint a francia kormány felismerte, hogy hatalmas lehetőségek rejlenek a játékiparban. Franciaországban számos ismert és világhírű játékkiadó működik, amelyek felvehetik a versenyt az amerikai óriáscégekkel: ilyen például az Ubi Soft és az Atari (korábban Infogrames). Piaci elemzők szerint az ottani játékipar segítségére szorul, mivel a dot.com-összeomlás ezekre a cégekre is károsan hatott. A legfőbb gond az lehet, hogy egyre kevesebb vállalat osztozik a bevételen, ezért a kisebb cégek az életben maradásért küzdenek. Eközben ráadásul a játékok előállításának költsége is egyre magasabb lesz: tíz évvel ezelőtt még kétszáz ezer dollárból készült el egy gamma, most azonban átlagosan egymilliárd dollár szükséges egy ilyen projekt elindításához. Ideje lenne már itthon is támogatni valakinek a játékkifejlesztőket...

## KOKOPELLI ÚJ FÁJLMEGOSZTÓ RENDSZERE

Ahogy terjednek ezek a rendszerek, újabbnál újabb módszerek születnek azzal a céllal, hogy a szerzői jogok ne csorbuljanak. A BluFilter nevű hálózatot kifejezetten zenedisztribúcióra és -csereberére hozták létre. Amint valaki letöltött egy zenei állományt, a BluFilter digitális vízjel segítségével ellenőrzi, hogy szerzőileg jogvédett dalról van-e szó. Ha igen, akkor a felhasználó megveheti azt, illetve ha nem akarja, akkor a rendszer letörli a szöveg forgó darabot. Ez a megoldás összekapcsolható majd a jelenleg elterjedt peer-to-peer rendszerekkel (Kazaa, BearShare, WinMX, Grokster és Morpheus).



A Fujitsu legújabb fejlesztése, a 480 ezer pixeles PDA-képernyő a jelenlegi hasonló kijelzők felbontásának a négyszeresét nyújtja. A 4 hüvelykes panel még akár digitális tévéadás nézegetésére is alkalmas lesz 800x600-as felbontásával, emellett egy normál honlapot teljes terjedelmében képes megjeleníteni. Noha nincs több pixelhelye, mint napjaink PDA kijelzőinek, a háttérvilágítás változtatásával tudja elérni a különböző színeket. Csupán egy problémánk van vele: a szemünket is tovább kéne fejleszteni ahhoz, hogy az apró betűket kislábilázzuk. A termék jelenleg csak prototípus: elterjedése néhány éven belül várható. Addig pedig a Fujitsu biztos kifejleszt egy jobb szemet nekünk ☺

# 800X600 PDA-N





Microsoft®

Mutasd meg  
a képeidet!

Használd  
multimédiás  
lejátszót!  
Barangolj  
gond nélkül  
az interneten!



Csevegj  
ismerőseiddel, rokonaidal  
az interneten!  
Tanulj könnyebben!



Egyszerűen lepd meg magad!

Keress a Windows XP Home Edition-t a Sulinet program keretében!  
[www.microsoft.com/hun/winXPHome](http://www.microsoft.com/hun/winXPHome)

Microsoft  
**Windows** XP

## CORINEX POWERNET ADAPTER

■ CÉG: JB Kft. ■ TELEFON: 341-1111 ■ ÁRA: 20 720 Ft+áfa  
 ■ WEBSITE: <http://www.jb.hu>; <http://www.corinex.com>

**E**zzel az eszközzel számítógépeket szervezhetünk hálózatba extra kábelezés nélkül. Nem, nem a manapság nagyon népszerű drót nélküli adatátvitelről van szó, hanem valami másról – valami olyasmiről, amiről eddig csak a Star Trekhez hasonló sorozatokban hallhattunk-láthattunk ☺. A Corinex Powerline technológiával egyszerűen és megbízhatóan létesíthető hálózat a meglévő elektromos vezetékeken keresztül, új kábelezés nélkül. Hogyan lehetséges ez? Az Ethernet adapter egyik végét bedugjuk a gépünkben üldögélő hálózati kártyába, a másikat pedig a konnektorba (a készüléknek létezik USB-s és PCI-os változata is). Ezután nincs más dolgunk, mint telepíteni a megfelelő meghajtót (a gyártó igen dícséretes módon nemcsak Windows, hanem Linux, OS/2 és Unix alá is fejlesztett illesztőt – kár, hogy ezt a hardvergyártók nagy többségéről nem mond-

hatjuk el), és máris készen vagyunk. Az ily módon létrehozott kapcsolat sebessége maximálisan 14 Mbps, tehát jelentősen elmarad egy „hagyományos” 100-as hálózattól. Természetesen alapvető állomány- és internetmegosztásra, valamint hálózati játéokra tökéletesen elegendő. A kommunikáció TCP/IP, NetBEUI és IPX/SPX protokoll szerint zajlik (vagyis gyakorlatilag bármilyen hálózati rendszer képes kommunikálni rajta keresztül). A biztonságos hálózati kommunikáció érdekében a készülék 56 bites DES hálózati titkosítással dolgozik. Emellett az úgynevezett Orthogonal Frequency Division Multiplexing (OFDM) jelátviteli technológiát is hasznosítja, amely erős zajszintű környezetben is magas adatbiztonságot garantál. Az ezzel az adap-



terrel áthidalható távolság – a gyártó által meghatározott hivatalos adatok szerint – maximálisan 200 méter. Arról sajnos nincs informáci-

ónk, hogy különféle kapcsolószekrényeken és transzformátorokon mennyire tudnak átjutni az adatok. A kérdés csak az, hogy a rohamosan terjedő vezeték nélküli adatátvitel mellett van-e még létjogosultsága e terméknek.

Értékelés		83
↑ remek ötlet	↓ kicsit borsos az ára	
↑ kényelmes megoldás		

## PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM

■ CÉG: Ramiris Rubin Rt. ■ TELEFON: 888-3200 ■ ÁRA: 28 500 Ft+áfa  
 ■ WEBSITE: <http://www.ramiris.hu>; <http://www.plextor.be>

**E**ddig úgy tűnt, mindent kihoztak a CD-technológiából, amit csak lehetett. Tévedés. Várhatóan a Plextor Premium lesz az utolsó harcos az EIDE- (ATAPI) vonalon, bemutatva néhány mesterfogást (aztán lehet, hogy ebben a pillanatban is tévedünk... ki tudja ☺). Először is árban nem túl riasztó, a Plextor ennél nagyobbakat szokott ütni, gondoljunk csak a combo meghajtójuk bevezetésére ... Másodszor: valódi alternatívát tud nyújtani a ráérős – „majd átváltak DVD-re, ha gyorsabban ír” – CD-mágusoknak, mégpedig főleg a GigaREC eljárással. Tudva levő, hogy a legtöbb CD-író alkalmazásban beállítható a túllírás (overburn): amikor a lemez szélső, biztonsági okokból fenntartott részére nyúlik túl az adatfolyam. Ma már teljeskörűen támogatott a sűrített spirálú 80 perces lemezek kezelése, sőt a legtöbb esetben a 90 perces anya-

gokkal sincs gond (a 99-esekkel ugyan még van egy kis bibi, de az már amúgy is a maximalizálás netovábbja). A Plextor továbbmegy a keskeny úton, a GigaREC technológia mérésen csökkenti az adathordozó jelek (pitek és landek) távolságát is, így egy nyolcvanperces CD-R nyersanyagra akár 1 GB is felférhet, egy 99 percesre pedig 1,2 GB. Elvileg utóbbi típuson már 1,4 GB is tárolható, de CD-R legyen a talpán, amelyek valóban ennyit képesek hordozni magán. GigaREC üzemmódban nem vehető igénybe a BurnProof, de ez jellemzően nem is okozhat problémát a 8 MB pufferrel rendelkező meghajtó számára, mert az írás sebessége négyszeresre korlátozott, 600 KB/s sávszélességet pedig bárme-



lyik mai PC képes nyújtani. Tapasztalataink alapján leginkább a 80 perces minőségű nyersanyagokat ajánljuk 1,2-szeres szorzóval, ekkor még szinte biztosak lehetünk a sikerben, és általában más CD/DVD egységekkel is olvasható a lemez. Igazságtalanság, de csak néhány szó jut a többi szolgáltatásra: titkosított lemezek készítése, csendes üzemmód, sebességtesztek, nyersanyagvizsgálat – „és még sokan mások”.

Értékelés		88
↑ igen gazdag szolgáltatásokban	↓ csak óvatosan az „atomtúlírt lemezekkel...”	
↑ gyors		

## 350CW MOUSE CARDREADER WIRELESS

■ CÉG: Napfény Kft. ■ TELEFON: 204-7333 ■ ÁRA: 12 792 Ft + áfa  
 ■ WEBSITE: <http://www.multimedia.hu>; <http://www.trust.com/>

**M**ár többször is említettük, hogy amikor csak lehet, igyekszünk a PiacTér rovatot olyan különlegességekkel megtölteni, amelyeket a legtöbb felhasználó valószínűleg nem ismer. A különös kutyuk egyik vezető feltalálója a Trust, amelyik mindent megtesz annak érdekében, hogy e rovat színes maradjon. Aktuális számunkban egy kis egérfinomsággal jelentkezett, amely adott esetekben bizony igen jó szolgálatot tehet bárkinek. Nézzük csak az alapokat! Tulajdonképpen egy egész jó drót és görgő nélküli egérkérdő beszélünk, amelyet nemcsak munkára, de játékra is kiválóan lehet használni. Összesen öt, a szoftveréből konfigurálható gomb található rajta: kettő az oldalán, a maradék három pedig a tetején (ezek közül az egyiket a gördítősáv mozgatására alkalmas tekeréscső szolgáltatja). Kicsit tömzsi alakját az elején szokni kell, de azután egész jól kezelhető.

Mi ebben a különlegesség? – kérdezhetnétek joggal. Nos, az igazi ínycsészt a talpazata szolgáltatja. Erre tehetjük az egeret, ha éppen nem használjuk, illetve más dolgokat is beletehetünk, hogy egészen pontosak legyenek: különféle típusú, főként digitális fényképezőgépeknél használatos memóriakártyákat. Persze ezeket már nem csak pihentetés gyanánt csúszthatjuk be oda. Lényegében beleépítettek egy kártyaolvasót, s ezzel pillanatok alatt lenyerhetjük a rögzített adatokat, képeket. A számítógéphez egyébként szabványos USB csatlólon keresztül kapcsolódik, következésképpen a Windows XP külön meghajtóprogram nélkül felismeri. Röviddel a gépre kötése után remekül használható.



Több okból is praktikus ez a megoldás. Túl azon, hogy egy egérről van szó, a kártyaolvasó olyan pluszt ad, amely megfontolandóvá teszi a beszerzését, ha van digitális fényképezőgép. Amennyiben ezt a két hardverelemet külön-külön vásárolnánk meg, jóval borsosabb árat kellene fizetnünk. Akkor meg miért is ne ragadná meg bárki is ezt a lehetőséget? Jó kérdés... Ha esetleg úgy érzed, hogy szükségesed van ilyesmire, ne tévovágy!

Értékelés		79
↑ praktikus	↓ szokni kell a kialakítást	
↑ bármikor jól jöhet	↓ nem minden játékhoz jó	

# FREECOM BEATMAN FLASH MP3

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 75 992 Ft + áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.multimedia.hu>, <http://www.freecom.com/>

**A** nem bővíthető MP3-lejátszók elleni legfőbb érv, hogy kapacitásuk egy napon majd szükségesnek bizonyul. 256 MB-os tárhelyével és beépített FM-rádióval igyekszik előadni ezt a napot a Beatman MP3-rögzítője. Ha nagyon marketingizően akarnánk fogalmazni, akkor azt írhatnánk, hogy: „Gigászi memóriáját az éter hullámain terjeszthetjük ki a végtelenbe – és tovább!”. Ez egy pötytyet túlzás, de azért, igaz, ami igaz, ha megunnád a feltöltött MP3 vagy WMA felvételeket, mindig találhatsz valamit a rádióban, amit hallgathatsz, vagy akár fel is vehetsz. Rögzítéshez MP3 formátumot használ, 32 és 160 kbps-os sávszélesség között. Legjobb minőség mellett így akár 3 és fél óra anyaggal gazdagíthatod



zenei gyűjteményed. Jack csatlakozója révén nemcsak a rádióból, hanem tetszőleges hangforrásból készíthető felvétel, beépített mikrofonjának köszönhetően pedig diktafonként is üzemeltethető. USB csatlakozó és Digital Audio Manager célalkalmazás szolgál a fel- és letöltésre. Jó minőségű Sennheiser FX-300 fülhallgató lapul a csomagban, zsinórján vezérlőmodul is helyet kapott a könnyű kezelhetőség érdekében. Kék háttérvilágítású, négy soros kijelző jeleníti meg az ID címkeket és beállításokat. Remek útitárs sportoláshoz, a zene tiszta élvezetét nyújtja kockázás közben egyaránt. Egyetlen kockázati tényező, hogy magas ára miatt esetleg kéretlen zenebarát sporttársak eredhetnek a nyomunkba.

## Értékelés

82

↑ MP3-felvételi lehetőség  
 ↑ kiváló hangminőség

↓ kiugróan magas ár, amely meggátolhatja elterjedését

# SAMSUNG SYNCM. 172V TFT LCD

■CÉG: Samsung Magyarország ■TELEFON: - ■ÁRA: 108 000 Ft+áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.samsung.hu>

**N**apjainkban igen sokat lehet hallani a legújabb alaplapokról, processzorokról és természetesen a grafikus kártyákról. Egyértelműen ezek alkotják gépünk legfontosabb részeit, ezek az elemek szabják meg, hogy mégis mire lesz képes a játékos gépe. De mit sem ér az egész, hiába költünk komoly százereket a grafikus kártyára, ha nincs megfelelő közeg az általa előállított kép megjelenítésére. Nagyon sok olyan CRT monitor létezik, amelyek remekül kitöltene ezt a teret. Az idő azonban múlik, s ha már úgy döntünk, újítunk a felszerelésen, miért érnék be egy szokványos monitorral? Napjainkban villámsebessé terjednek a TFT LCD kijelzők, amelyek nemcsak hogy igen kellemes kialakítá-



súak, hanem több esetben sebesebb képet adnak, mint a „nagyobb testvérek”. E téren a Samsung egyik aktuális terméke ez a 17 hüvelykes megoldás. Letisztult küllemével és remek képminőségével ez rögtön szemet szűr mindenkinek. Üzembe helyezése és kezelése egyszerű, akárcsak az általános megjelenítőké. Menüje szintén átlátható, remekül kiigazodik rajta az ember.

Következő számunkra igyekszünk összehozni egy nagyobb lélegzetvételű TFT-tesztet, amelyben 15 és 17 hüvelykes képernyőket fogunk nektek bemutatni. Ha nem akard megvárni a nagyobb tesztet, máris beszerezhetsz egy ilyen, nem fogsz csalódn.

## Értékelés

87

↑ letisztult kialakítás  
 ↑ tökéletes képminőség

↓ nincs otthon legalább három  
 ↓ lejjebb kellene paszizni az árat

# PIACTÉR

## Begördült a Sulinet Expressz!



### Mi a Sulinet Expressz?

Az Informatikai, Oktatási és Munkaügyi Minisztérium új, kedvezményes számítógép-vásárlási programja.

Amennyiben Ön a program keretében FEFO számítógépet, számítástechnikai eszközt vásárol vagy bérel, a személyi jövedelemadójából évi 60 000 Ft adókedvezményt visszaigényelhet!

**3 év alatt a megtakarítás akár 180 000 forint is lehet.**

További részletekért érdeklődjön telefonon vagy látogasson el web-lapunkra!

[www.fefo.hu/sulinetexpressz](http://www.fefo.hu/sulinetexpressz)

### FEFO Basic SBE

Intel® Celeron 2.0 GHz CPU + SIS650GX chipset + 128 MB DDR 266 RAM + 40GB HDD, ATA133 5400RPM + 1.44MB, 3.5" FDD + 52x CD-ROM + SIS315 GPU integrált videovezérlő + ACP 4X bővítport + LG 700B monitor + G3 Fax modem + 10/100 LAN integrálva + AC97.4 csatornás audio + 2x50W PC hangszóró + párhuzamos, soros, VGA, 2xUSB2.0, line-out, mikrofon, modem + PS2 billentyűzet + scroll egér + ATX 300W ház + SuSE Linux 8.1 és irodai programok + 64MB PenDrive  
**Ár: 139.900,- Ft**  
**Microsoft XP Home-mal: 167.400,- Ft**

### FEFO NoteEG733

Intel® Celeron 2.2 GHz CPU + SiS 651 chipset + 256 MB DDR RAM + 20 GB HDD 2.5" + Külső FDD 3.5" + Combo DVD-CDFW + SiS 650 3D GPU + 15" TFT kijelző + RJ11 modem + RJ45 LAN + AC97 audio + line-out, moin portok + párhuzamos, VGA, 2xUSB 2.0, infra, RJ11, J455, Video, TV-Out + Touch-pad, angol billentyű, mini egér + SuSE Linux 8.1 és irodai programok + 64MB PenDrive  
**Ár: 349.900,- Ft, Microsoft XP Home-mal: 377.400,- Ft**



### FEFO Dexter S4Dv2

Intel® P4 2.6 GHz CPU + Intel®855PE/ICH5 chipset + 256 MB DDR 333 RAM + 40 GB HDD, Ultra ATA100, 7200 RPM + 1.44MB, 3.5" FDD + Combo DVD-CDFW + ATI Radeon9200 videovezérlő, 128MB Tvo + LG F700B Flatron monitor + G3 Fax modem + 1000 Mbps Ethernet vezérlő + Realtek 6 csatornás audio + 2x50W PC hangszóró + párhuzamos, 2 soros, VGA, 4xUSB 2.0, audio + PS2 billentyűzet + scroll egér + FEEL V, ATX 400W ház + SuSE Linux 8.1 és irodai programok + 64MB PenDrive  
**Ár: 299.900,- Ft, Microsoft XP Home-mal: 327.400,- Ft**

### Egyéb termékek és kiegészítők:

desktop és mobil processzorok • memóriák • merevlemezek • optikai tárolók: CD-R, CD-RW, DVD-R • monitorvezérlők • modem • LAN, WLAN, wireless eszközök • hangfalak • PC házak • monitorok • nyomtatók • szkennerek • digitális fényképezőgépek • szünetmentes tápegységek • operációs rendszerek • irodai és adatvédelmi szoftverek • kézi számítógépek

### Partnereink:

BEKS Kommunikációs Kft. • Borsod Copy Kft. • DR. LAN Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft. • EMJ Kft. Disztribúció • EU-TECH Informatika Kft. • HRP Kft. Disztribúció • Cora áruházak • MÁV INFORMATIKA Kft. • Paletta Gázen Computer Kft. • People Services Kft. • ProComp Számítástechnikai és Elektronikai Kft.

Ne maradj le róla!



1073 Budapest, Barcsay u. 6.  
 Üzlet: (1) 352-8870,  
 Iroda: (1) 461-8080,  
 Fax: (1) 352-1620,  
 E-mail: [barcsay@fefo.hu](mailto:barcsay@fefo.hu)

7621 Pécs, Munkácsy M. u. 9.  
 Tel.: (72) 516-316,  
 Tel./fax: (72) 516-317,  
 E-mail: [pecs@fefo.hu](mailto:pecs@fefo.hu)

6722 Szeged, Szenthárosnag u. 27.  
 Tel.: (62) 424-713,  
 Tel./fax: (62) 422-386,  
 E-mail: [szeged@fefo.hu](mailto:szeged@fefo.hu)

9822 Győr, Steiner u. 3.  
 Tel.: (96) 325-116,  
 Fax: (96) 311-725,  
 E-mail: [gyor@fefo.hu](mailto:gyor@fefo.hu)

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

FEFO  
 COMPUTER

VÁSÁROLJ OKOSAN

## SULINET EXPRESSZ

**Ez a hónap a Sulinet Expressz jegyében telt. Az akció, amelynek keretében minden arra jogosult évente akár 60000 forintos kedvezménnyel juthat számítógéphez/alkatrészhez, kifejezetten nagy port kavart. Mivel a célcsoport elsődlegesen Ti, fiatalok vagytok, így összeállítottunk Nektek egy tájékoztatót, amelyben a Sulinet Expressz feltételeit ismertetjük. Lássuk, mi fán terem ez az egész mizéria...**

**A** Sulinet Expressz akció eredetileg 2003. május 26-án startolt. A start-pisztoly eldördülésére a cégek (amelyek a kedvezményes gépeket árulhatják) nem egyszerre reagáltak, ugyanis a szerződések nagy része még függőben van. Ezenkívül az is lassítja a lízing- (haszonbérleti) szerződéses, valamint a tartósbérleti szerződéses számítógéphez jutást, hogy a cégek és a bankok közötti tárgyalások sok helyen még mindig folyamatban vannak. Tény azonban: az akció elindult, és a kedvezményezetteknek hamarosan lehetőségük lesz az olcsó számítógépek beszerzésére. A gesztus, hogy egyre több háztartásba megfelelő színvonalú számítástechnikai eszközök juthassanak el, mindenképpen pozitívan értékelendő. A megvalósulás gyorsasága azonban már sok mindenben múlik, így lehetnek fennakadások. A nyertes cégek az értékesítésbe az ország egész területét lefedő közreműködői hálózatot vontak be, így módon a magánszemélyek a pályázat keretében lakóhelyükhöz közel is kedvező feltételekkel juthatnak alkatrészekhez. Csaknem 1300 értékesítési helyen történik majd a Sulinet Expressz égisze alatt a forgalmazás. Jelenleg 357 asztali és 109 mobilszámítógép-konfiguráció szerepel a kínálatban.

**KIK JOGOSULTAK MINDERRE?**

A Sulinet Expressz pályázat és a jogszabály alapján a program keretein belül megvásárolt számítógépek vételárából évente 60000 forint adókedvezményre (amely az adóból, és nem az adóalapból irandó le) jogosultak:

→ **a pedagógusok**, akik a számítógép, számítástechnikai eszköz megszerzéséről készült számla (számlák) kiállításának időpontjában pedagógus-

igazolvánnyal rendelkeznek, továbbá azok, akik OM-azonosítóval rendelkező intézményben pedagógusi munkakörben foglalkoztatottak. Ide sorolhatóak még az OM-azonosítóval rendelkező intézményben pedagógiai előadó, pedagógiai szakértő, szabadidő-szervező, gyermek- és ifjúságvédelmi felelős munkakörben foglalkoztatottak

→ **az oktatók**, akik a számítógép, számítástechnikai eszköz megszerzéséről készült számla (számlák) kiállításának időpontjában felsőoktatási intézményben oktatói munkakörben tevékenykednek, illetve akik ilyen munkakörből mentek nyugdíjba

→ **a felnőttképzésben részt vevők**, akikkel a felnőttképzési intézmény felnőttképzési szerződést kötött

→ **a hallgatók**, akik a felsőoktatási törvényben felsorolt felsőoktatási intézményben akkreditált iskolai rendszerű, felsőfokú szakképzésben vagy főiskolai, egyetemi szintű alapképzésben, illetőleg szakirányú továbbképzésben vagy doktori képzésben vesznek részt – függetlenül attól, hogy tanulmányaikat milyen oktatási formában végzik, ha számukra a számítógép, számítástechnikai eszköz megszerzéséről készült számla (számlák) kiállításának időpontjában valamelyik felsőoktatási intézménnyel a hallgatói jogviszonyuk fennállt, és van adóköteles jövedelmük

→ **a szülők (vagy eltartók)**, akik gyermeküket saját háztartásukban tartják el, és a gyermek nappali rendszerű iskolai oktatásban (általános, illetve középiskolák) vagy a felsőoktatásról szóló törvényben felsorolt felsőoktatási intézményben hitelesített iskolai rendszerű első alapképzésben vesz részt. Ha a számítógép, számítástechnikai eszköz megszerzéséről készült számla (számlák) kiállításának időpontjában gyermekük valame-

## A Sulinetező pontja 9

1. Tájékozódjunk a lehetőségekről!
2. Győződjünk meg arról, hogy a Sulinet Expressz pályázat alapján jogosultak vagyunk-e adókedvezményre. (Amennyiben nem vagyunk biztosak a dolgunkban, hívjuk a Sulinet Expressz forróvonalát, a 06/1 318-1-318 telefonszámot.)
3. Válasszuk ki a termékeket, és a számunkra legkedvezőbb megszerzési módot (vásárlás, részlet, hitel, bérlet).
4. Szerezzük be az igényjogosultságunkat alátámasztó igazolásokat
5. Keressük fel a kiválasztott hivatalos Sulinet Expressz-értékesítőhelyet, keressük a bolt tanúsítványát, a Sulinet Expressz-emblémával, illetve hologramos címkével ellátott termékeket.
6. Kérjük a kiválasztott terméket, kérjük a tranzakciós kódot, a hologramokat tartalmazó szabályos számlát és a kísérlőlistát. Ha adókedvezményt szeretnénk igénybe venni, alá kell írunk a "továbbértékesítési szabály" elfogadására vonatkozó nyilatkozatot.
7. Az adóbevallásunk elkészítésekor éljünk adójóváírási lehetőségünkkel.
8. 5 évig őrizzük meg az igényjogosultságot tanúsító igazolást és a számlákat, ugyanis ezekre egy esetleges adóellenőrzés során szükség lehet.
9. A vásárlás után kérdéseinkkel forduljunk az értékesítőhelyhez

lyik nappali rendszerű iskolai nevelést-oktatást folytató, OM-azonosítóval rendelkező általános iskolával vagy szakiskolával, középiskolával, illetve gyógypedagógiai, konduktív pedagógiai nevelési-oktatási intézménnyel tanulói, vagy a követelménynek megfelelő felsőoktatási intézménnyel hallgatói jogviszonyban állt.

### GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Most pedig lássuk azokat az alapvető kérdéseket, amelyek egy lehetséges sulinetes vásárlóban felmerülhetnek, illetve fel kellene hogy merüljenek, amennyiben ilyen módon történő gépvásárlásra adná a fejét!

#### Lehet-e az adókedvezményt több éven át is igénybe venni?

A visszaigénylés lehetőségét az befolyásolja, hogy hány darab számlát bocsátanak ki. Készpénzes és áruhitelre történő vásárlás esetén csak egy számla készül, így ekkor csak egy alkalommal lehet igénybe venni az adókedvezményt. Lízing és tartósbérlet esetében viszont több számlát bocsátanak ki, így ez esetben a lízing- vagy a bérleti konstrukció lejártáig vissza lehet igényelni az adót – évente maximum 60 ezer forintot, három éven keresztül (így az összes kedvezmény értéke elérheti a 180 ezer forintot is, amiből akár egy teljes konfiguráció is beszerezhető).

#### Meddig nem lehet továbbadni a Sulinet Expressz keretében megszerzett számítógépet, számítástechnikai eszközt?

A Sulinet Expressz keretében adókedvezmény igénybevételével megvásárolt számítógépet, számítástechnikai eszközt a kedvezményt igénybe vevő magánszemély a vásárlás évének utolsó napját követő harmadik év december 31-ig nem adhatja el, nem adhatja bérbe, vagy más részére térítés mellett vagy térítés nélkül nem adhatja át, továbbá gazdasági társaság részére apport jogcímén nem bocsáthatja rendelkezésre.

#### Miről lehet felismerni a kedvezményes termékeket?

A számítógépek, számítástechnikai eszközök külső burkolatán, homlokfelületén, illetve a beépíthető

alkatrészek csomagolásán öntapadós Sulinet Expressz embléma található. Ezenkívül a pályázat keretében megszerezhető termékeket a gyártók, a termék és az értékesítőhálózat azonosítására alkalmas hologramos termékjelölő címkével látják el.

#### Hogyan zajlik a kedvezményes vásárlás?

A Sulinet Expressz programban részt vevő terméket vásárolni, bérelni, lízingelni szándékozó magánszemélynek az értékesítőhelyen, illetve a pályázatnyertes termék megszerzése során nem kell igazolnia adókedvezményre való jogosultságát.

#### AZÉRT AKADNAK ITT MÉG TUDNIVALÓK...

A korábban megrendelt vagy a helyszínen kiválasztott termékeken fellelhető hologramos címkén lévő kódok megadásával, a saját azonosítóval és jelszóval rendelkező értékesítőhely interneten tranzakciós kódot kér a Sulinet Adatközponttól, és miután megkapta, kiállítja a számlát.

A Sulinet Expressz keretében kiállított számlán csak a programban szereplő termék szerepelhet. Egy számlán csak egy cég termékeit lehet feltüntetni. A számlán az OM és a pályázatnyertes cég közötti keretszerződés iktatószámával együtt szövegesen is szerepeltetni kell, hogy a számlát kiállító cég jogosult a számlán szereplő Sulinet Expressz-termékek kiskereskedelmi forgalmazására, valamint a számlára rá kell vezetni a tranzakciós kódot.

Az adókedvezmény igénybevételéhez szükséges az adókedvezményre jogosító igazolás. Az igazolás lehet maga a számla is, ha azon az azt kiállító cég feltünteti a magánszemély tízjegyű adóazonosító jelét, valamint azt, hogy a beszerzés a pályázat keretében történt. Az igazolás lehet külön dokumentum is, amely tartalmazza a számlában foglaltakat, valamint a magánszemély adóazonosító jelét, és rögzíti a pályázat keretében történő beszerzés tényét. E külön igazolás kibocsátásának előfeltétele az adóazonosító jel közlése. Az ún. adókedvezményre jogosító igazolás bármely formája esetén az azt kiállító forgalmazó jogosult meggyőződni a magánszemély adóazonosító jeléről, azaz a ma-

gánszemélytől elkérheti az adóigazolványt. (Lényeges felhívunk a figyelmet arra, hogy ha a magánszemély adóazonosító jelét nem közli, a birtokába került számla nem tekinthető adókedvezményre jogosító igazolásnak, e számla kibocsátásához kapcsolódóan a forgalmazó az állami adóhatóság felé adatszolgáltatást sem teljesít.)

Az értékesítőhely az adókedvezmény igénybevételére alkalmas számlára vagy – lízing, ill. bérlet esetében – az annak alapjául szolgáló szerződésre köteles ráragasztani a hologramos termékjelölő címke másodpéldányait.

Az értékesítőhely a számla mellé egy helyben kinyomtatott (az internetről, a Sulinet Expressz Adatközpont által küldött) kísérőlistát csatol: azon fel van tüntetve, hogy a számlára is felragasztott hologramos címkékhez milyen termékek tartoznak, és azok mit tartalmaznak.

A kísérőlistán szerepel a közlés, hogy a rajta található termékeket a pályázat keretében szereztek be. Amennyiben a magánszemély tízjegyű adóazonosító jelét a vásárláskor megadja, úgy a kísérőlistára az is rákerül, s így ez a lista az értékesítőhely azonosítójával és hitelesítő aláírásával, bélyegzőlenyomatával ellátva megfelel az adókedvezményre jogosító igazolásnak.

Egyes megszerzési módok (pl. lízing, bérlet) esetében a fent leírt tranzakciók kiegészülhetnek egyéb folyamatokkal, dokumentációkkal. Ezekről részletes felvilágosítást az adott hivatalos Sulinet-értékesítőhelyektől, illetve a nyertes pályázók kiadványaiból, hirdeteisből kaphatunk.

#### NA, AKKOR MOST NAGY LEVEGŐ!

Tudjuk, nagyon jól tudjuk, hogy nem egy egyszerű szövegről van szó. Nem is várjuk el a fiatalabb olvasóinktól, hogy minden egyes mozzanatot megértsenek. De arra kérünk benneteket, hogy mutassátok meg szüleiteknek ezen sorokat, mert ismeretükben akár 60 ezer forintot is spórolhattok egy gép vagy alkatrész vásárlása esetén! Bárminemű kérdés merül fel bennetek a problémával kapcsolatban, hívjátok nyugodtan a Sulinet Expressz forródrótját, a 06/1 318-1-318 telefonszámot!

#### Lethal Gene

tetlenek szövegszerkesztő, táblázatkezelő és prezentációkészítő alkalmazások nélkül. Természetesen a szoftverek képesek felismerni és kezelni a manapság használt legelterjedtebb formátumokat. Van néhány olyan szoftvereszköz is, amely a nyelvi sajátosságok miatt csak ebben a disztribúcióban kapott helyet. Két programot mindenképp fontos kiemelni: az egyik a KJKKerszöv Törvénytára. Ez egyfajta elismerése a fejlesztőcsapat munkájának, hogy a jogtárról és céginformációs CD-ről híres cég az UHU-Linuxon keresztül mindenki számára ingyenesen hozzáférhetővé tette a rendszerváltás óta karbantartott termékét. A másik szoftver egy – szintén magyar fejlesztésű – számlázó- és raktárkezelő program, amelynek a napokban készült el az útnyilvánító modulja is. Ezenkívül az UHU-Linux többnyelvű (magyar–angol, magyar–német, magyar–francia) a) szótárakat tartalmaz, természetesen "oda-vissza" fordítással, ezt nyelvtanuláshoz is jól lehet használni. Hogy ezt most miért is irtuk le? Egészen egyszerű. A Sulinet Expressz keretében vásárolt gépeket UHU Linuxszal is fel lehet szerelni!



## UHU-Linux

Vannak „más” lehetőségek

Az UHU-Linux az első teljesen magyar fejlesztésű Linux-disztribúció. Kifejezetten a magyar nyelvű ábrákra összpontosít, és magyar fejlesztésű alkalmazásokat támogat.

Ezen belül kiemelten ügyel nyelvünk sajátosságaira (helyesírás-ellenőrző, karakterkészlet), továbbá fontos érv lehet még, hogy magyar fejlesztők is készítik, következésképpen szakmai és egyéb témában lehet velük közvetlenül érintkezni. Ráadásul a magyar felhasználók prioritást élveznek, ezért – összehasonlítva bármilyen más disztribúcióval – gyorsabban, rugalmasabban tudnak reagálni bármilyen kérdésre, kérésre vagy igényre. Az UHU-Linux nemcsak a számítástechnikát felsőfokon művelő szakembereknek, programozóknak, hanem azoknak a számítógép-felhasználóknak is készült, akik mindennapi életük során munkára, tanulásra, szórakozásra számítógépet használnak. Manapság az irodai alkalmazások elképzelhe-



## AMD-INTEL ÖRÖKRANGADÓ PROCESSZOR- KAVALKÁD

**T**esztünkben a ma kapható, valamint a játékosok által legkedveltebb példányokon kívül mindkét oldal nagygyúit is felvonultatjuk. Az elmúlt fél évben bizony elég sok minden történt – no de ne szaladjunk ennyire előre! Márciusi számunkban ott hagytam abba az átfogó AMD-Intel áttekintést, hogy a Hyper-Threadinggel felvértezett P4-esek birtokolták az akkori csúcspozíciókat, a csak pislogó AMD-re pedig egy jó hajóhosszt sikerült ráverni. Ennek ellenére az AMD igazi sikert aratott, hisz alacsony árával remek választást jelentett bárkinek, aki olcsón szeretett volna elfogadható vashoz jutni. De mi a helyzet ma? – merülhet fel jogosan a kérdés, hiszen az akkor messiásként várt AMD Barton mag már rég megérkezett.

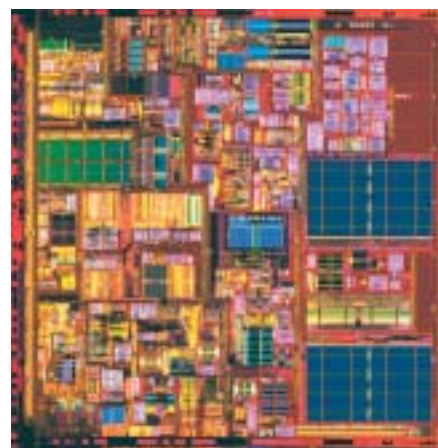
### A VERSENYZŐK BEMUTATÁSA

Az Intel és AMD procik összeugrasztásához megpróbáltuk a manapság legaktuálisabb processzorokat csatasorba állítani. Nagy általánosságban el-

mondhatjuk, hogy korunk VGA kártyáit, illetve a játékok megnövekedett gépigényét ezek a processzorok szolgálják ki a legjobban. Az alacsony kategóriában az Intel egy 1800 MHz-es Celeron processzorral képviseltette magát, míg az AMD szerény egyszerűséggel egy T-Bred magos Athlon XP 1800+ jelű processzorral indult az alsó kategóriában (utóbbinak a valós órajele egyébként pontosan 1533 MHz). A versenyzők között feltűnt továbbá az AMD 2000+, 2500+, 3000+ sőt a jelenlegi csúcs, a Barton magos XP 3200+ is. Az ellentétben a 2,4 GHz-es P4-esen kívül tiszteletét tette nálunk egy 3,06 GHz-es, illetve egy 3 GHz-es 800 FSB-s modell is, amely a tesztek szerint igencsak méltó ellenfélnek bizonyult az AMD 3200+-szal szemben.

### KEZDŐDHET A MÓKA

Vizsgálatunkhoz az elmúlt hónapok AMD és Intel alaplappesztejeinek győzteseit, illetve kiemelkedő példányait használtuk fel. Így esett a választás az inteles



**Előző számainkban alaposan kiveséztük az AMD-s, illetve inteles alaplapokat, fényt derítettünk a GeForce és Radeon kártyák titkaira – elérkezett hát az idő, hogy kicsit mélyebbre merüljünk gépünk harmadik meghatározó hardverelemének, a processzornak a világába is.**

gépeknél egy Gigabyte GA-SINXP1394-es alaplapra SiS 655-ös lapkakészlettel, míg az AMD-s konfigot egy nForce 2-es chipsettel megáldott Leadtek alaplapra építettük. Memóriának a már szinte minden tesztben vendégeskedő, méregdrága, de egyértelműen az egyik leggyorsabb és legjobban tunigolható modulra, a Kingston HyperX 400 MHz-es memóriára támaszkodtunk, amelyből kétszer 256 MB-ot pakoltunk a tesztgépbe. A VGA-teljesítményért egy 8-szoros AGP-támogatást élvező InnoTornado GeForce FX 5600-as kártya volt a felelős (köszönet érte az Expert Computer Kft.-nek – 450-2430), ez 128 MB DDR memóriával volt felszerelve, és a lehető legfrissebb drivert töltöttük le hozzá az nVIDIA honlapjáról. Operációs rendszernek a manapság legelterjedtebb Windows XP Professional telepítettük, hivatalos SP1 javítócsomaggal, Direct X 9.0-val. Hogy a lehető legösszetettebb képet kapjuk a processzorok teljesítményéről, számtalan jól bevált és igen népszerű tesztprogrammal kínáltuk meg őket. Ilyen volt a 3D Mark 2003, az ugyancsak Futuremark által fejlesztett PC Mark 2002, de említhetnénk a SiSoft Sandra legfrissebb verzióját is vagy az Unreal Tournament 2003-at. A tesztek többször is lefuttattuk, eltérő eredmények esetén pedig az elért pontszámok átlagát vettük figyelembe.

### INTEL(LIGENS) PROCESSZOROK HARCA

Számomra még most sem világos, hogy 2003-ban miért kell egy processzorral óráig bajlódni, hogy hosszas jumperelés és szenvedés után végre felis-

Processzor	Cég	Telefon	Honlap	Ár	Százalék
AMD XP 1800+	Interboard	412-0164	www.interboard.hu	12300 Ft + Áfa	80%
AMD XP 2000+	Juventus Team	469 - 5847	www.juventus-team.hu	14400 Ft + Áfa	83%
AMD XP 2500+	Interboard	412-0164	www.interboard.hu	20500 Ft + Áfa	88%
AMD XP 3000+	Juventus Team	469 - 5847	www.juventus-team.hu	62700 Ft + Áfa	91%
AMD XP 3200+	Elbatex	329-0842	www.elbatex.hu	N/A	90%
P4 1,8 GHz	Narba Hungaria	4300-600	www.narba.hu	13959 Ft + Áfa	79%
P4 2,4 GHz	PNC Kft.	352-7052	www.pnc.hu	39900 Ft + Áfa	86%
P4 3 GHz	Pilot-Comp	321-0408	www.pilotcomp.hu	88000 Ft + Áfa	91%
P4 3,06 GHz	Pilot-Comp	321-0408	www.pilotcomp.hu	100000 Ft + Áfa	89%

merje a gyári értékeket. Ezt a műveletet sajnos minden AMD processzornál el kell játszunk, akármilyen unalmas is. Az izgalmas jumperelgetés után a tesztek az alsóbb kategóriába szorult AMD XP 1800+-zal kezdtük, amely 1533 MHz-es órajele ellenére is állva hagyta az ugyanebben a kategóriában indított 1,8 GHz-es Willamette magos Celeront. Igaz, azért ezen egy cseppet sem csodálkozik az ember, T-Bred magos AMD XP-ről lévén szó. Itt igazából az ár/teljesítmény arány az elgondolkodtató, hisz a csaknem 10%-kal gyorsabb AMD közel egy áron fut az 1,8 GHz-es Celeronnal, sőt néhány helyen még talán olcsóbb is egy kicsit annál. Ezekre az 1,8 körüli processzorokra mondhatjuk manapság, hogy a középkategóriát képezik, ennél alacsonyabb órajelű processzort mostanában már nem érdemes venni (mindamelllett ezt is csak azoknak ajánljuk, akik kifejezetten olcsó megoldáson gondolkodnak).

Az AMD 1800+ után a picivel nagyobb órajelű, szintén T-Bred magos AMD XP 2000+ következett. Az ember a 2000-es szám hallatán azt gondolhatná, mennyivel gyorsabb lesz, pedig ez nem így van, hisz a különbség alig 133 MHz. Ennek ellenére a valójában 1666 MHz-es Athlon XP igen jól teljesít, úgy, ahogy az meg van írva a nagykönyvben. A multimédiás tesztek során egész szépen muzsikált, JPG tömörítésnél is érződött az a kis plusz. Ha az ár/teljesítmény mutatóját kezdjük vizsgálni, hamar rájöhettünk, hogy sokkal jobb vételnek bizonyul, mint az előbb említett processzorok bármelyike, ugyanis ha az árat nézzük, csupán pár darab százzal kell többet kiadnunk érte, teljesítményben viszont arányait tekintve sokkal jobban járunk! Bár a tesztben nem szerepelt a 2 GHz-es Celeron, én mégis azt mondom, hogy a vetélytársnak nevezhető 2000+ ezt is sikeresen felülmúlja – teljesítményben és áron egyaránt.

Mint említettem, a P4-es processzorok egyik legnépszerűbb tagja, a 2,4 GHz-es Northwood magos változat is helyet kapott a tesztben. Ellenfele az AMD megtépzott nimbuszát helyreállító Barton mag volt, mely 2500+, azaz 1833 MHz-es kiszerelésben érkezett. A T-Bred magok után a Bartonok szerencsére megnövelt magmérettel rendelkeznek, ezáltal a túlmelegedés veszélye is sokkal kisebb, mint a kétes hírű elődöké. Erről vizsgálatunk alatt is meggyőződhetünk, még tuningolás közben sem tapasztaltunk komolyabb forrósodást. Igaz, ebben nagy szerepet játszott a réztalpu MasterCooler hűtő is. A Barton beígért „ficsőre”, a megnövelt tranzisztorszám, az emelt L2 gyorsítótár éreztetik a hatásukat, olyannyira, hogy a 2,4 GHz-es P4-et igen szépen megelőzi a tesztprogramok szerint. Igaz, nem volt teljes az egyetértés, mert a PC Mark 2002 valamiért a P4-et tartotta jobbnak, de a többi teszt szerint a Barton volt a nyerő. Ha az árat is figyelembe vesszük, akkor egyértelműen a Barton a

## Teszteredmények

	Sebesség (jelzés/valós órajel)	UT 2003 (FPS)	PC Mark	3D Mark03 (3DMarks)	SisSoftSandra
<b>AMD</b>					
	1800+ (1,53 GHz)	47,85	4691/3828	2493	8269/8887
	2000+ (1,66 GHz)	48,51	4887/3716	2500	8925/9783
	2500+ (1,83 GHz)	58,12	5694/5031	2556	9823/10764
	3000+ (2,16 GHz)	58,75	6654/4835	2578	11616/12748
	3200+ (2,2 GHz)	64,13	6852/5743	2598	12065/13038
<b>Intel</b>					
	1,8 GHz	34,78	4387/4949	2335	7268/9235
	2,4 GHz	56,88	6029/6790	2414	9650/12255
	3,06 GHz	64,67	6899/5755	2596	12102/13046
	3 GHz	66,56	6999/5895	2611	12252/13126

jobb választás, hisz a gyengécskébb P4-es több mint 50%-kal drágább.

Végül elérkeztünk a csúcprocesszorokhoz: ezek közül legelőször a Barton magos AMD 3000+ és a Northwood magos 3 GHz-es P4-est vizsgáltuk. Az ár itt körülbelül ugyanolyan borsos, tehát már nem ez lesz a befolyásoló tényező, sokkal inkább a teljesítményre helyeződik a hangsúly. A megváltóként érkező Barton helyzete egyértelmű lett a tesztek lefuttatása után. Nincs mit fényezni: a P4-es elég szépen ráver a 2166 MHz valós órajellel rendelkező 3000+ra. Sebaj, gondoltuk, majd a 3200+ megmutatja, mit tud! Nos, az a helyzet, hogy a közel 33 MHz-cel gyorsabb (2200 MHz-es) processzor ereje nem volt annyira meggyőző, mint amennyire a teszt előtt gondoltuk volna: mondhatjuk úgy is, hogy nagyobb volt a füstje, mint a lángja. A 3,06 GHz-es P4 hajszállal megveri, míg a 3 GHz-es, 800 FSB-jű P4-es könnyedén győzi le a nagygyúként beharangozott 3200-ast. Tehát annak, aki gyors P4-es rendszert szeretne, viszonylag elfogadható áron, bátran ajánlhatjuk az 533 MHz FSB-vel rendelkező 3,06 GHz-es P4-est.

## MIT HOZHAT A JÖVŐ?

Nos, az AMD háza táján igen nagy elvárásokat támasztanak az április 22-én bejelentett processzorcsaládhoz. Reményeik szerint a közeljövőben a 64 bites, x86-kompatibilis Opteron (SledgeHammer) processzorok fogják megszorogatni az Intel üdvöskéit. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy mostantól nem a P4-esekhez viszonyított teljesítményéről kapja a nevét, hanem a típusszámában jelölt első szám a processzorszámot (létezik 1, 2 és 8 processzoros változat is) jelzi, míg a második két számjegy a típusnak a sorozat többi tagjához viszonyított teljesítményére utal. Nem mondom, ez aztán kavár, tehát senki se lepődjön meg, ha mostantól a boltban mondjuk egy 240-es Opteron kell kérni. Az Intel megmaradt a jól bevált, MHz-ben mért értékjelzés mellett. A gyártó következő „csodája” várhatóan november 17-én debütál. Az új, Prescott

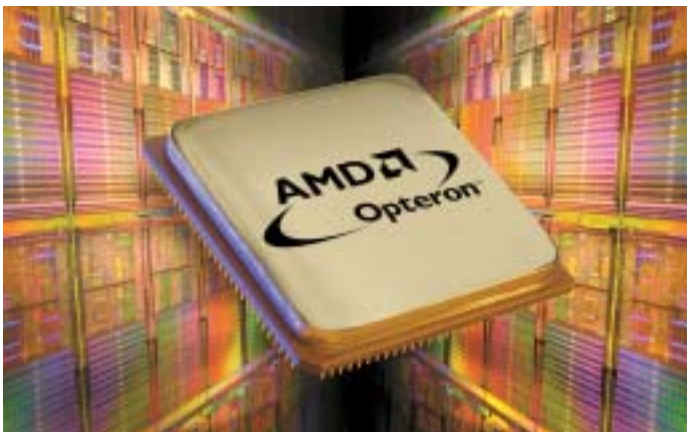
magos Pentium 4 processzorcsalád rögtön egy 3,2 és 3,4 GHz-es modellel indít, 2004 első negyedében pedig a 3,6 GHz-es változatért állhatunk majd sorba. A Prescott magos lapkák 90 nanométeres gyártástechnológiával fognak készülni, 1 MB másodszintű gyorsítótárat kapnak, és a mostani Northwood chiphez képest megduplázott első szintű gyorsítótárral rendelkeznek majd. Az új lapkakészlet a már bevált Hyper-Threading hatékonyságát is fokozza majd, ami lényegében 13 új SSE3 utasításkészletet jelent. 2004 második negyedében pedig olyan ingyencégeket vezetnek még be, mint amilyen az új Socket 775-ös, illetve a Grantsdale kódnévre keresztelt lapkakészlet.

## Mady

Dupla élvezet

### AMIT A HYPER-THREADINGRŐL TUDNI KELL

A Hyper-Threading technológia, más néven „hipertöbbszálúság” lényege, hogy processzorunk az operációs rendszer és a különféle alkalmazások szemközéből kettőnek látszik, azaz úgy ismerik fel azt, mint ha gépünkben két processzor lenne. Miért is olyan nagy dolog ez? Akinek volt már szerencséje kétprocesszoros munkaállomáshoz, az tudja csak igazán, micsoda előny, ha egy gépben két CPU csücsül, még ha itt ezt csak képtelenesen kell is érteni. A professzionális feladatokra szánt programokon kívül a multitasking – azaz több feladat egyidejű lebonyolítása – során is előnyös lehet, illetve számtalan más esetben is igen hasznos; csak egy példa erre: egy HT-s PC ötödannyi idő alatt nyit meg egy tömörített állományt, mint HT nélküli társa. Másik nagy előnye, hogy a Hyper-Threading miatt nem feltétlenül kell alaplapot cserélni, hiszen szinte minden 533 MHz-es külső órajelet szolgáltatató Intel 845-ös lapkakészlet támogatja ezt a funkciót.



GRAFIKA, AMELY ELÉRHETŐ

OLCSÓ

# GRAFIKUS KÁRTYÁK TESZTJE

MÉLYVÍZ



Ma már akár azt is mondhatnánk, hogy túl sok grafikus kártya került a számítástechnikai piacra. Nagyon sokan már tudatuk választani, de mi van akkor, ha valaki nem akar annyit költeni? Esetleg nem a „leg” kártyára van szüksége, csupán egy jót akar játszani. Nos, mi rájuk is gondolunk...

**A**z sajnos tény, hogy nem mi leszünk azok a játékos angyalok, akik teljesen ingyen osztogatják az alsó kategóriás vezérlőket. De megmutatjuk az utat ☺. Ez talán kicsit fellengzősen hangzott, de ez az igazság ☹. Mostanában már rengeteget olvashattatok nálunk a legfrissebb technológiai vívmányokról, a grafikus vezérlők jelenlegi trónkövetelőiről. Ezek legfőbb tulajdonsága (túl azon, hogy valóban eléggé szép teljesítményre képesek), hogy a játékosok többsége nem képes őket megfizetni. Márpedig miért lenne köteles mindenki kemény tízezreket fizetni azért, hogy fél év múlva úgyis elavultnak számítson a kártyája? Ez utóbbi állításom persze képletes, de kb. ennyi időbe telik, mire az aktuális csúcscategóriás kártya megjelenése után színre lépnek az első olyan játékok, amelyek azon is beszaggatnak. Úgy gondoltuk, összeállítunk egy csöppnyi listát a ma még kapható, olcsó grafikus kártyákkal. Ezen azt kell érteni, hogy mostani tesztünkben a legdrágább kártya ára sem éri el a nettó 25 ezer forintot. Nem is gondolkodtunk sokat, fellapoztuk kedvenc internetes árlistáinkat, és elkezdtük vadászni a termékeket. Némelyik típust igen könnyen be tudtuk szerezni, másokat csak nagyobb nehézségek

árán. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem az összes olcsó kártyát tettük bele a tesztbe. Példának okáért említeném itt az 5 ezer forint alatti gyászhuszárokat, amelyek ugyan dokumentumok vezetésére remekül szolgálnak, játékokhoz viszont ma már használhatatlanok (S3 Trio 64, S3 Savage 4, NVIDIA TNT2 M64, ATI Rage, és így tovább – ezeket természetesen semmiféle körülmények között ne akarjátok a mai játékokhoz bevetni). Mi pedig - végtére is - igyekszünk a játékosokra összpontosítani ☺.

### MÚLT, JELEN, JÖVŐ...

Terveim szerint egészen pontosan 12 kártyát akartam beletenni a tesztbe. De sajnálatos módon az egyik ATI modellt senki sem tudta nekem prezentálni a megbeszéltnél időn belül. Tudjátok egyébként, hogy pontosan melyik kártyáról is van szó? Lássuk csak. Biztosan többen emlékeztek még az ATI ugrászerű fejlődésére. Ennek az ugrásnak volt egyik jeles képviselője a 8500-as kódnevvel ellátott chip. A cég akkori teljesítményéhez képest hatalmas lépés volt, és ezzel beírta magát a „komoly ellenfelek” listájába. Az idő múlásával természetesen az is elavultnak számított, és a legújabb termékek megjelenésekor még nagyon

sok 8500-as volt a piacon, illetve a gyárakban. Az ATI cselesen kitalálta, hogy a 8500-ast nemes egyszerűséggel átnevezi. Így született meg a 9100-as, amelyet ma már szinte sehol sem lehet megvásárolni. Bizonyos helyeken nagy volt a felháborodás, hogy mire volt jó ez az átnevezetés, hiszen a két típusnév mögött ugyanaz a kártya rejtőzik. Az ATI csak annyit mondott: nem akart ő semmi rosszat, csupán elhelyezte régi 8500-as kártyáját a jelenlegi tabellán (értelemszerűen a még ma is kapható 9000-es és 9200-as kártyák közé sorolták ár/teljesítmény viszonylatban). Nem hivatalos források szerint ez egyébként nem volt túl jó ötlet. Bukni ugyan senki sem bukott rajta, de nem is nagyon lendültek meg az eladásai. Mindenki csak az újdonságokra volt kíváncsi. Immár jó 3-4 éve megfigyelhetők azok a bizonyos, általában káros ciklusoknak nevezett időszakok, amikor a kártyagyártók csak úgy ontják magukból a megoldásokat. Ezekben a periódusokban mindenki elbizonytalanodik, nem tudja, mit vegyen. Most egy csöppet kacifántosabb lesz a helyzet, hiszen az NVIDIA fél éves ciklusa kicsit elcsúszott. Kapkodásának köszönhetően most egy időben jelennek meg az újdonságok az ATI-éival, ami azt jelenti, hogy mostantól évente

TERMÉK	CÉG	TELEFON	ÁR+ÁFA	WEBLAP
Matrox G450	Ramiris	888-3200	21 790 Ft	http://www.ramiris.hu/
Matrox G550	Ramiris	888-3200	24 100 Ft	http://www.ramiris.hu/
ASUS GeForce 2 MX400	Ramiris	888-3200	8 390 Ft	http://www.ramiris.hu/
Excalibur Radeon 7500	Juventus Team	469-5847	18 700 Ft	http://www.juventus-team.hu/
Inno3D GeForce 3 Ti 200	User's	217-1508	14 200 Ft	http://www.users.hu/
Eagle GeForce 4 MX440	Penta Comp.	206-5637	13 700 Ft	http://www.pentacomp.hu/
PNY GeForce 4 Ti 4200	Pixel Computer Kft.	266-6059	23 900 Ft	http://www.pixel.hu/
Sapphire Radeon 9000 Pro	Interboard Hungary Kft.	412-0164	19 500 Ft	http://www.interboard.hu
PixelView GeForce FX 5200	Win Computer	353-4304	16 000 Ft	http://www.win.hu/
Inno3D GeForce FX 5200 Ultra	Expert Computer Kft.	450-2430	24 000 Ft	http://www.expert.hu/
Club3D Radeon 9200 256MB	Pulsar Hungary	219-0395	22 990 Ft	http://www.pulsar.hu/

CHIP TIPUSA	MEGJELENÉS
Matrox G450	2000 Q3
GeForce 2 MX400	2001 Q2
Matrox G550	2001 Q3
Radeon 7500	2001 Q3
GeForce 3 Ti 200	2001 Q4
GeForce 4 MX440	2002 Q1
GeForce 4 Ti 4200	2002 Q2
Radeon 9000 Pro	2002 Q3
GeForce FX 5200	2003 Q2
GeForce FX 5200 Ultra	2003 Q2
Radeon 9200	2003 Q2



nem kétszer, csupán egyszer uralkodik el a káosz – ezúttal viszont kétszer akkora, hiszen mindkét gyártó egyszerre akar tarolni, persze a maga területén. Ha minden igaz, ez az év végére (bár szerintem ebből csak 2004 második negyedéve lesz) ismét hatalmas örülethez vezet. Addigra ugyanis már a SiS is eléri azt a szintet, hogy egy általa ütképesnek tartott terméket dobjon piacra. Na akkor legyen igazán játékos a talpán, aki el tudja dönteni, mi a jó neki! Ja, és akkor még nem is szóltam az S3-ról, amely szintén igen-csak ígéretes újításokkal kecsegtet. Kíváncsi vagyok, megvalósul-e valami mindabból, amiről már hónapok óta hallhatunk (érdekes, hogy mindeddig még senki sem tudta a kezében tartani egyiket sem...). Gondoltam, megemlítem még azokat a megoldásokat, amelyek sajnálatos módon rövid úton eltűntek hazánkból. Éppen amikor kezdett felpezsdülni a helyzet, kiderült, hogy ezek a lehetőségek nem is festenek olyannyira rózsásan, mint azt egykor ígérték. Nevezetesen a Kyro, valamint a Xabre kártyákról csevegek itt. Mindkét termék, a kezdeti nehézségeket áthidalva végül is sikeresen betört a játékpiacon. Többen meg is vették, és úgy tűnt, hogy a már jó ideje húzódo fejlesztések végül is előbb-utóbb meghozzák az eredményüket. Aztán nem így lett. Végül már mindenki csak ATI-t vagy NVIDIA-t akart. Ennek köszönhetően a szóban forgó két termék szép lassan el is tűnt. Ez persze nem csak hazánkban történt így. A két gyártó világszerte elég nagy veszteséget könyvelhetett el, annak ellenére, hogy kezdetben mindketten nyereségesek voltak. De hát ez van, nem lehet mit tenni. A játékosok döntöttek, és a farkastörvényeknek köszönhetően nem maradhatott életben mindenki.

## MI FÁN TEREM AZ OLCÓSÁG?

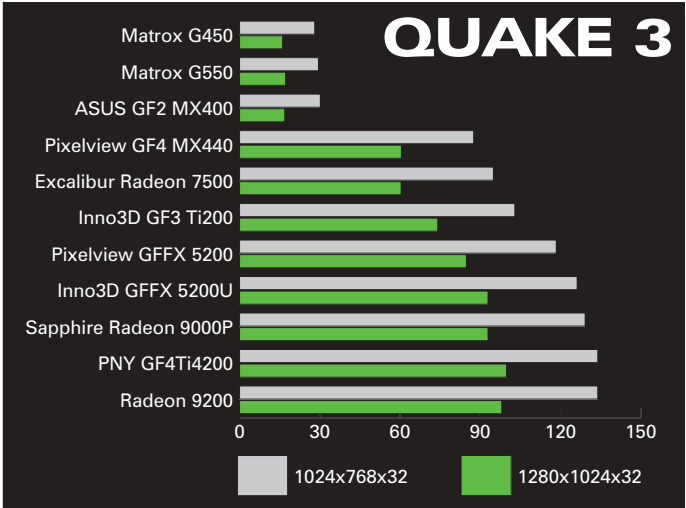
Ha manapság az ember számítógépet vásárol, igazából nem is gondol bele, hogy pontosan mire szeretné használni. Az üzletekben legtöbbször annyit lehet hallani, hogy „játítani akarok az új gépemmel – de azért ne legyen túl drága”. Na jó, de ez egy igen-csak összetett kijelentés. Játítani már lehet a 386-os korabeli gépekkel, 4 MB memóriával éppúgy, mint a mai csúcsgépekkel, amelyekhez 3 GHz felett fél giga RAM társul. Érdemes persze megtalálni az arany középutat – nos, ebben kívánunk ezúttal segíteni a grafikus kártyák terén. A nettó 25 ezer forint alatti kártyáknak az a nagy előnyük, hogy a legtöbb ember meg tudja őket vásárolni. Hátrányuk, hogy már most sem megfelelőek a legújabb játékok nagy részéhez (nem is beszélve arról, mi lesz akár egy fél év múlva).



Persze nem is mindenki akar ezekkel játszani, és akkor meg miért is kéne 80-90 ezret költeni csak erre a hardverelemre? (Optimális esetben egy százasért egy komplett számítógép megvásárolható, monitor nélkül – ezzel pedig már egész jól lehet nyomolni.) Az e tesztünkben tárgyalt kártyák egy része már teljesen elavult, vagy nem is játékokra lett kitalálva. Más részükkel ma még lehet nyomolni ugyan, de már nem maximális részletesség mellett, és nem is túl sokáig. Vizsgáljuk meg az egyes kártyákat megjelenésük ideje szerint (ezt külön összefoglalva megtalálhatod mellékelt táblázatunkban is). Tesztünk játékokra legkevésbé alkalmas képviselője a 2000 őszén megjelent Matrox G450. Amint az a grafikonokból is kivehető, nem nagyon tudott megfelelő pontszámot elérni, a 3DMark 2003 pedig már le sem futott rajta. Sajnálatos tény ez, de valamit muszáj leszögezni. Ezt a kártyát (annak ellenére, hogy játékokhoz is reklámozták), főleg grafikai munkákhoz volt érdemes használni. Emellett remek volt a kép megjelenítő képessége, továbbá filmnézésre is ez bizonyult a legalkalmasabbnak akkoriban. Megjelenésekor igen nagy reményeket fűztünk hozzá, kiváltképpen azért, mert a Matrox hatalmas dolgokat ígért. Ebből sajnos nem sok minden valósult meg, következé-

sképpen nem is lett akkora siker. Körülbelül egy évről rá érkezett az őt leváltó G550-es, amely szintén nem sikerült valami fényesre (ismétlem: a játékok szemszögéből szemlélve). Remek képességeket vonultatott ugyan fel, de azokat nem sok program használta ki. Vagyis megint nem jutottunk sokkal előrébb. Ekkor azonban már komoly konkurenciát jelentett a szintén ez idő tájt debütált GeForce2 MX400, valamint a Radeon 7500-as megoldása. Előbbi hatalmas sikert aratott, hiszen ahhoz képest, milyen alacsony volt akkoriban az ára, felettebb remek teljesítményt nyújtott. Nem sokan tudtak labdába rúgni ebben a kategóriában, és ekkor még az ATI sem volt olyanira népszerű. 7500-as terméke belépőt jelentett a nagyvilágába, és természetesen még ez is a megfizethető kategóriába tartozott. A GF2MX400 és társai hosszú ideig uralták az eladási listák tetejét, mondhatni sziklaszilárdan ragaszkodva a megszerzett pozícióhoz. Kicsit később megérkezett a GeForce3-as család, melynek TI 200-as képviselője átvette ezt a megtisztelő címet. Ez is remek képességekkel dicsekedhetett, és újfent nem talált kihívóra. Ekkor az ATI kicsit elcsendesedett, visszavonult, és titokban munkálkodott. A GeForce4-es széria debütálása nagyon is megkavarta az addigi sorrendet. 2002





elején robbanásszerűen megváltozott minden. A GF4 MX440-ról kiderült, hogy nem más, mint egy módosított GeForce2. Ez hatalmas felháborodást okozott, pedig nem is volt annyira elveszett ez az olcsó kártya. A nálánál jóval drágább Ti 4200 újabb reménysugarat jelentett, habár ára akkoriban nem volt túl kecsesítő. Mindeközben az ATI várakozott. Majd röviddel a dolgok elcsendesedése után piacra dobta 9000-es kártyáját, amely nagyon sok játékosnak megtetszett. Ezután pedig egy nagyon hosszú, közel egy teljes évig tartó várakozás következett. Nem tudtuk mi lesz, ki mire készül, és egyáltalán mi mennyibe fog kerülni. 2003 második negyedévében aztán robbanásszerűen törtek piacra a még 2002 karácsonyára ígért megoldások – mind az ATI, mind az NVIDIA részéről – és újfent kialakult a korábban már említett káros ciklus. A GeForce FX-ek egyszerre három (5200, 5600, 5800), majd alig másfél hónappal később újabb három kategóriával jelentek meg (előbbieket a sima, későbbiek az Ultra kiserelések voltak – ezek főként mag- és memória-órarejlekben különböztek egymástól). Az ATI valamivel előbb hasonló számozással látta el az akkor megjelent termékeit: 9200, 9600, 9800. Közülük az első került mostani tesztünkbe, mert az tartozik bele a tárgyalt árkatagóriába.

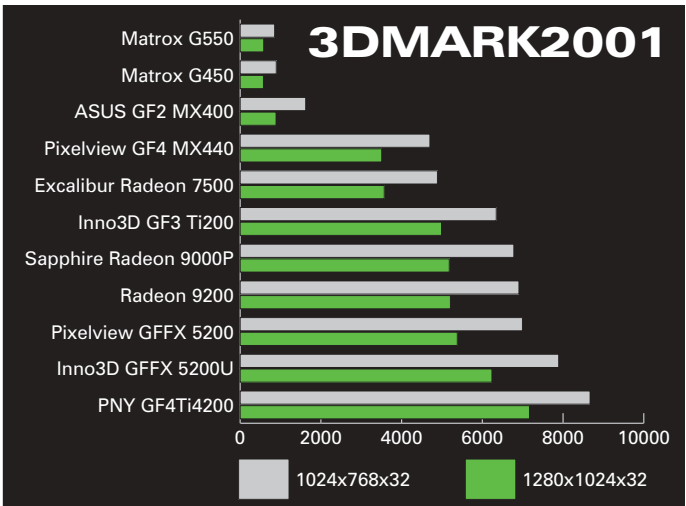
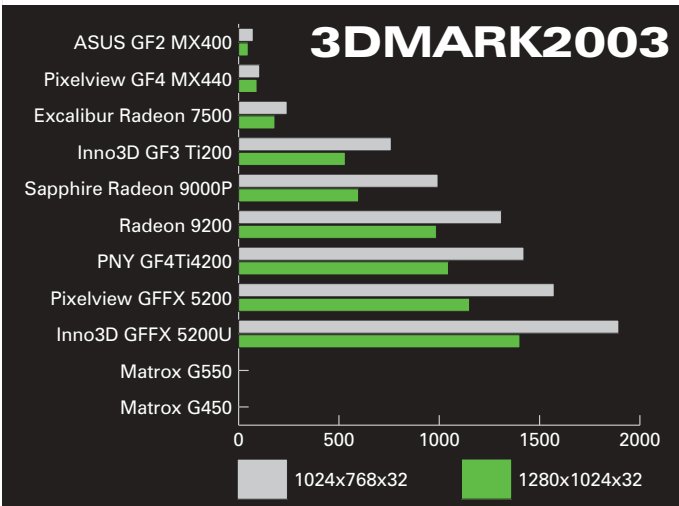
**VÁSÁROLJ OKOSAN...  
AZ LEGALÁBB INGYEN VAN ☺**

Remélem, amikor e sorokat olvassátok, szántok némi időt a mellékelt grafikonok átböngészésére is. Azokból derül csak ki igazán, hogy melyik kártya mennyire felel meg a jelenlegi elvárásoknak. Nos, akkor lássuk hát az én szerény véleményem arról, hogy mégis mi-be, mikor érdemes befektetni. Ha figyelembe vesszük, hogy időben melyik kártya jelent meg először,

elmondhatjuk: hogy a Matrox kártyákat ma már nem túl nagy életbiztosítás beszerezni. Legalábbis játékhöz semmiképpen. Amennyiben azonban valaki filmet akar nézni, esetleg kisebb videókat vágni, már egész jó társnak bizonyul ez is. Kicsit előrébb haladva az idővonalon, belebotlunk a GeForce2 MX400-ba, amely ma már szintén nem túl tökéletes választás. Akkor már inkább egy Radeon 7500 (amellyel már tökéletesen megy a Quake 3 ☺), vagy a tabellán soron következő GeForce3 Ti 200. Ezzel azonban az a probléma, hogy az olcsó kategóriás kártyák között nem éppen a legkedvezőbb... Tudása jelen felhozatalunkban közepesnek mondható, ami szintén nem sok ideig lesz már elegendő. A GeForce4 MX440, amint ti is láthatjátok, jobb ugyan, mint a leglassabb kártyák, de messze elmarad az elfogadható szinttől. Azok számára lehet ideális választás, akik gyorsan akarnak beszerezni egy olcsó kártyát, mondjuk második gépbe, vagy ilyesmi. Innentől kezdve pedig még egészen elfogadható kártyák következnek. A GeForce4 Ti 4200 még ma is elfogadható választás, hiszen árához képest még mindig remek teljesítményt nyújt, akár a manapság megjelenő játékok esetében is. A Radeon 9000 Pro ennél jóval gyengébb, mindazonáltal olcsóbb is. A GeForce FX 5200, az 5200 Ultra, valamint a Radeon 9200 egyértelműen a technológiailag legfejlettebb termékek aktuális tesztünkben. Az Ultra kártya nagy meglepetést okozott, valóban jó vételnek tarjuk mindazoknak, akik egy nem túl időtálló, ám jelenleg elfogadható képességű kártyát vennének (ponytosabban nem tudnak, vagy nem is akarnak jobbat megfizetni). Azért húztuk meg a 25 ezer forintos határt, mert úgy gondoltuk: az olcsóbb kategória hazánkban eddig tart. Pár forinttal drágábban természetesen

újabb lehetőségekre bukkanhattok, amelyek ugyan még mindig nem lesznek túlságosan időtállóak. De mit is nevezünk időtálló kártyának? Nos, mondjuk az olyan terméket, amelyet fél évig használna nem találhatunk rajta szaggató játékot. Igen. Soha nem lesz senkinek tökéletes kártyája. Mindig lesz olyan játék, amely az aktuális csúcscsökkentőgépen is akadni fog, ne adj' isten el sem indul. Akkor meg miért vennénk topkártyát? Jó kérdés. Én inkább azt mondom: arra érdemes figyelni, mikor kerül egy remek képességekkel ellátott kártya valamiféle leárazásba. Akkor aztán le kell rá csapni, és még akkor sem szabad elengedni, ha ezen a szinten is kicsit drágának tűnik. Épp a napokban beszéltem egy ismerőssel, akinek sikerült elcsípnie egy Radeon 9800 Pro kártyát mindösszesen 69900 forintért. Nem, nem lopott; nem csalás, egyszerűen volt 10 darab, amit ennyiért adtak. Érdemes tehát figyelni, és, ha adott a lehetőség, támadni! Az pedig, aki változatlanul nem szeretne ilyen sokat költeni számítógépének ezen részére, annak még mindig akad 11 olyan lehetőség, amely ma még elérhető. Azt sajna nem lehet megmondani, hogy meddig, az azonban biztos, hogy nagy részüket már nem is gyártják, vagyis kifutó termékek. Ha úgy tetszik, addig juthattok hozzá, amíg a készlet tart. Ha megtetszett mondjuk a GeForce 4 Ti 4200, máris rohanj megszerezni, mert lehet, hogy két nap múlva nem lesz a boltokban. Remélem, most már ti is átfogó képet kaptatok az olcsó kategória képviselőiről. Ha még mindig nem tudsz választani, akkor csak azt javasolhatom: válassz ki kettőt, végy egy pénzérmét, és mondd: „fej, vagy írás” ☺.

**ZeroCool**



**Vezetékes telefonról!**  
 1. Hívj a következő számot vezetékes telefonról: **06-90/515-566**  
 2. Add meg a beírt mellélti & számszámjegy kódot, például: 100417 \* 3. Add meg a mobil számot  
 4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik  
 5. Mentésd el a telefonodba!

**SMS-BEN ÍGY RENDELJ!**  
 1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot a következő számra: **06-90/635-655**  
 2. Azonnal megérkezik \* 3. Mentésd el a telefonodba! 4. Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni, akkor írd be a kódszámot, hogy egy szökőti, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot.



**MÁR VODAFONE-RÓL IS RENDELHETSZ!**

**TÁRGCSÁZD:**  
**06-90/515-566** **SMS SZÁM: 06-90/635-655**

**A LEGJOBB A MOBILODNAK!!!**

**SAMSUNGRA IS!**

Logók csak a megfelelő Nokia/Samsung készülékekre rendelhetők! Képzünetek, csak a megfelelő Nokia készülékekre rendelhetők!  
<http://www.telefonlogo.hu>

**Szuper logók és csengőhangok már SAMSUNGRA is! Nem kell más tenned mint elküldeni a kiválasztott logo vagy csengőhang NOKIA kódját SMS-ben! Samsung S100, S300, V200**

**NOKIA/SAMSUNG SZUPER LOGÓK**

DADU SPOV GS194358	GS194359	GS194260	GS194261
GS194263	GS194264	GS194265	GS194266
GS194268	GS194269	GS194270	RELAX GS194271
GS194273	GS194274	The Master GS194275	MATRIX GS194276
GS194278	GS194279	METALLICA GS194280	GS194281
GS194283	GS194284	GS194285	GS194286
GS194288	GS194289	GS194290	GS194291
GS194293	GS194294	GS194295	GS194296

**SIEMENS LOGÓK**

GS102564	GS102568	GS102569
GS102577	GS102574	GS102573
GS102580	GS102585	GS102597

**ÉS KÉPÜZENETEK!**

NEKED GS334016	KISS ME! GS334017
GS334019	GS334020
GS334022	GS334023
GS334025	GS334026

**NOKIA TOP**

Duke Nukem >>>>	GS201069
Le Chud: Monkey Island >>>>	GS201070
Peter Clarke: Bubble Bobble >>>>	GS201071
Rayman 2 >>>>	GS201072
Starcampus: Game >>>>	GS210829
Sven kommt: Theme >>>>	GS210832
Dj Bobo: Chewowow >>>>	GS220165
Scotter: Weekend >>>>	GS220166
Hermes H. B.: I will survive1 >>>>	GS220167
Hermes H. B.: I will survive2 >>>>	GS220168
H. H. B.: cant take my eyes >>>>	GS220169
LL Junior: Ragamoffin >>>>	GS220170
Vuk >>>>	GS220171
Sash: Encore Une Fois >>>>	GS201826
Scotter: Posse >>>>	GS201831
Blank & Jones: Beyond Time >>>>	GS201795
Anastasia: Why you lie >>>>	GS220156
Avrillavigne: Sköter boy >>>>	GS220157
Blue: You make me wanna >>>>	GS220158
Christina Aguilera: Fighter >>>>	GS220159
Dani M.: I begin to wond >>>>	GS220160
TNT: Hova viz: a hajó >>>>	GS220151
Back to Black: Várj >>>>	GS220131
Fiesta: Hola mi amor >>>>	GS220132
Groovhouse: Hajnal >>>>	GS220133
Mauro Picotto: Proxim >>>>	GS201817
Paul Van Dyk: We Are Alive >>>>	GS201822
Sash: Equador >>>>	GS201827
Crystal: Mama >>>>	GS220140
Flipper Öcsi: Arrivederci... >>>>	GS220141
Crystal: Mama >>>>	GS220142
Fresh: En is imadlak >>>>	GS220143
Hooligans: Tartson örökke >>>>	GS220143

**MOTOROLA**

Hearsay: Lovin is easy >>>>	GS200815
Leann rimes: Life goes on >>>>	GS200816
Anastacia: Whyd ya lie... >>>>	GS200850
D'y Child: Independent w. >>>>	GS200265
Eminem: The real slim s. >>>>	GS200289
Misteeq: All i want >>>>	GS200354
Outcast: So fresh and so... >>>>	GS200370
Usher: U remind me >>>>	GS200436
Xzibit: X >>>>	GS200458

**ALCATEL**

Ian van dahl: Castels >>>>	GS203040
Linkin park: In the end 2 >>>>	GS203052
Pulp: Sunrise >>>>	GS203070
Robbie W.: She is the one >>>>	GS203075
Linkin Park: In the end >>>>	GS203099
Cosmic gate: Firewire >>>>	GS203013
Pulsedriver: Cambodia >>>>	GS203072
Gabrielle: Rise >>>>	GS203027
Mauro picotto: Komodo >>>>	GS203056

**SIEMENS**

Dj Bobo: Chewowow >>>>	GS220165
Scotter: Weekend >>>>	GS220166
H. H. B.: I will survive1 >>>>	GS220167
H. H. B.: cant take my eyes >>>>	GS220169
LL Junior: Ragamoffin >>>>	GS220170
Vuk >>>>	GS220171
Kelly Rowland: Stole >>>>	GS220161
Christina Aguilera: Fighter >>>>	GS220159
Auth Csilla: Erzes >>>>	GS220136
Bon-Bon: Szexepilem >>>>	GS220137

**NOKIA Képzünetek**

GS3332089	GS3332090	GS3332027
GS3332029	GS3332030	GS3332032
GS3332052	GS3332061	GS3332100
GS3332053	GS3332091	GS3332097

**CSAK SMS-ben RENDELHETSZ!**

Logók és képzünetek csak a SIEMENS C55, MTS50, M50, C45, ME45, S45 telefonokra rendelhetők!

Bármely Pannon vagy Westel kártyáról rendelhetsz!

Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, ALCATEL 511, 512 SIEMENS S45, C45, SL42, ME45, M50, C55, M50, MTS50 és a következő MOTOROLA (V2288, T2288, Timeport 250, 260, 191, 192, P7389, V50, Accompli) készülékekre rendelhetők!  
 A hívás díja: 360Ft+Áfa/perc+kd Az SMS küldés díja: 400Ft+Áfa/SMS • Ügyfélszolgálat: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

**GAME OVER**

**MINDEN PÉNTEKEN**

**19:15-től a fix.tv-n**

**PC & CONSOLE GAMES**

**ANDRIS, BENCE, MÁTYI**

**Quiz játék keretében nyeremény**

TEL 438 538 0

**NYERTESEINK**

Végre eljött a pillanat, amikor kisorsoltuk a nyereményjátékok nyerteseit. Rengeteg megfajtást kaptunk, köszönet értük! Nyerteseinket levélben értesítettük.

A májusi lapszámunkban szereplő Bandits Phoenix Rising nyereményjátékunk szerencsés nyertesei:

**Hanich Ferenc, Balatonlelle**  
**Lengyel Levente, Jászberény**  
**Szabó István, Kalocsa**  
**Ceglédi Zoltán, Mohács**  
**Szalai Bernardett, Sopron**

A gamékat ajánlott küldeményként postázzuk.

A júniusi lapunkban a Mercury-GameStar játék keretében 3 db igen komoly értékű nyereményt ajánlottunk fel: 1 db Mercury MP330 hordozható MP3-lejátszót és rögzítőt, valamint 2 db Mercury Deluxe Classic kamerát, amely 2.1 megapixeles digitális fényképezőgép, digitális kamera, webkamera, valamint hangrögzítő egyben.

A Mercury MP330 nyertese **Demján Péter**, budapesti olvasónk, a 2 digitális fényképezőgép sorsolásánál **Sipos László**, Pilisborosjenő és **Vonnák Gábor**, Tápióbiicske olvasóinknak kedvezett a szerencse.

A Mercury – nyereményeket – értékükre való tekintettel (14 éves kor alatt születek kíséretében), személyesen vehetik át a szerkesztőségünkben.

Cím: 1065 Budapest, Révay u. 10.

**SOK SZERETETTEL GRATULÁLUNK!**

# DE TUDJA MIT, KÉREK HOZZÁ CITROMOT IS JEGESEN SZERETNÉM

Úgy gondoltuk, egy rövidke hűtőteszttel lepünk meg Titeket, amelyben egy speciális hűtési módot, valamint annak egyik megvalósítását is kivesézzük. Előnye a jó hűtőteljesítmény, hátránya a magas ár és a nagy fogyasztás – viszont azoknak, akik örömmel látnának negatív hőmérsékletű értékeket tuningolt processzoraiknál, ideális megoldás lehet.

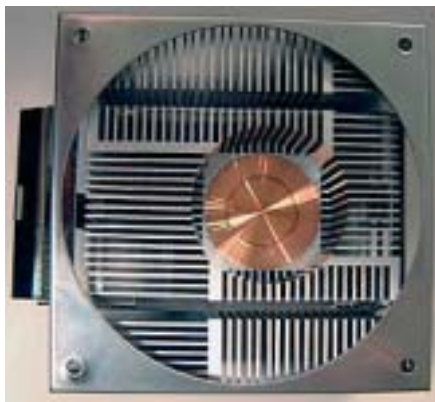
**A** Peltier-effektust 1834-ben fedezte fel Jean Charles Athanase Peltier francia fizikus, bár akkoriban nem nagyon lehetett mire használni – hiszen az ammóniával történő hűtés sokkal gazdaságosabb volt a gyárak számára. De álljunk meg egy szóra: mi az a Peltier-effektus, és hogy működik? Először is egy Peltier-elem szükségeltetik hozzá, amely általában bizmutterluriból készül. A modulba áramot vezetnek a két végénél, mire az elkezd hőt szállítani, egyik oldalról a másikra. Vagyis a „coldplate” egyik fele hideg, a másik pedig meleg lesz. Minden Peltier-elemre jellemző egy adott maximális hőmérséklet-különbség – ez az érték azt mutatja, hogy a modul két oldala között mekkora lehet a legnagyobb hőmérsékletbeli eltérés. A kisebb (maximum 15x15 centiméter nagyságú) elemek esetében ez általában nagyjából 65-70 fok szokott lenni, tehát ha a meleg oldala 45 fokos, a hideg oldala legjobb esetben -20 fok körül fog alakulni. Körülbelül két éve egy csapat lelkes tuningoló fejében megszületett az ötlet, miszerint Peltier-elemek és vízűtés kombinálásával renkívül alacsony hőmérsékleteket érhetnek el. El is készült pár barkácsűtő, amelyek jól hűtöttek ugyan, ám több hátrányuk is volt: nagyok voltak, hiszen kapásból kétkörös vízűtő rendszer kellett a megfelelő működéshez, előállításuk és üzemben tartásuk pedig rengeteg pénzt emésztett fel. Ráadásul mindez nagy szakudást és tapasztalatot is igényelt. Pár gyártó azonban lehetőséget látott a dologban, és megalkotta saját, egyszerűen üzembe helyezhető, és a Peltier-hűtés előnyeinek többségével rendelkező rendszerét. A tesztben az Active Cool AC4G-t vesszük górcső alá, másik három átlagos(nak mondható) légűtő mellett.

## Vantec VA4-C7040 | A kiemelkedő

Rögtön meg is hazudtolom előző állításom, hiszen több szempontból is egyedül hűtővel állunk szemben. Ami első blikkre feltűnik, az a ventilátor típusa. Nem átlagos „brushless fan”, hanem a Y.S. Tech

már régebről ismerős TMD-je. Ez abban tér el az átlagos porkavaróktól, hogy nem a közepében található a motor, itt csak a csapágyazás van. A különleges mozgatószerkezet az eszköz négy sarkában van elhelyezve, és a ventilátor lapátjaival áll mágneses kapcsolatban. Ennek az a fő előnye, hogy a CPU-mag fölött erősödik a légáramlás, hiszen a lapátok a szokásosnál beljebb vannak. Annak idején az újdonság sok gyerekbetegséggel küszködött: a ventilátorokat időnként kézzel (!) be kellett lökni, máskülönben nem indultak el, és akár el is füstölhetett a proci. Szerencsére az ehhez hasonló problémákat már jó ideje megoldották, és a szerkesztőségben járt példánnyal sem akadt semmi gond. A következő érdekesség a hűtőborda maga, amely réz maggal rendelkezik, de az alumíniumkörítés az igazán különleges. Vessünk csak egy pillantást a képre, rögtön látszik az átlagostól igencsak eltérő design. A hőmérsékleti eredményekkel is elégedettek lehetünk, a picivel az átlag alatti zajszinhez mérten remek a hűtőteljesítménye, a Vantec mérnökei jó munkát végeztek. A speciális motornak köszönhetően a ventilátornak nincs tipikusan magas, idegesítő hangja – ez pedig dicséretes.

Viszont semmi sem tökéletes, így a Vantec hűtő



A Vantec VA4-C7040 hűtőbordája felülnézetből

sem az. Meglehetősen nehézkes szerelni. Szerszám ugyan nem szükséges hozzá, de leszereléséhez minimum két ember (vagy négy kéz) kell. Persze keveseknek szokása mindennap fel-le szerelni a proci-hűtőt, de akkor is fontos megjegyezni ezt a hibát.

## GlacialTech | Csendesen SilentBreeze 2 | szép az élet

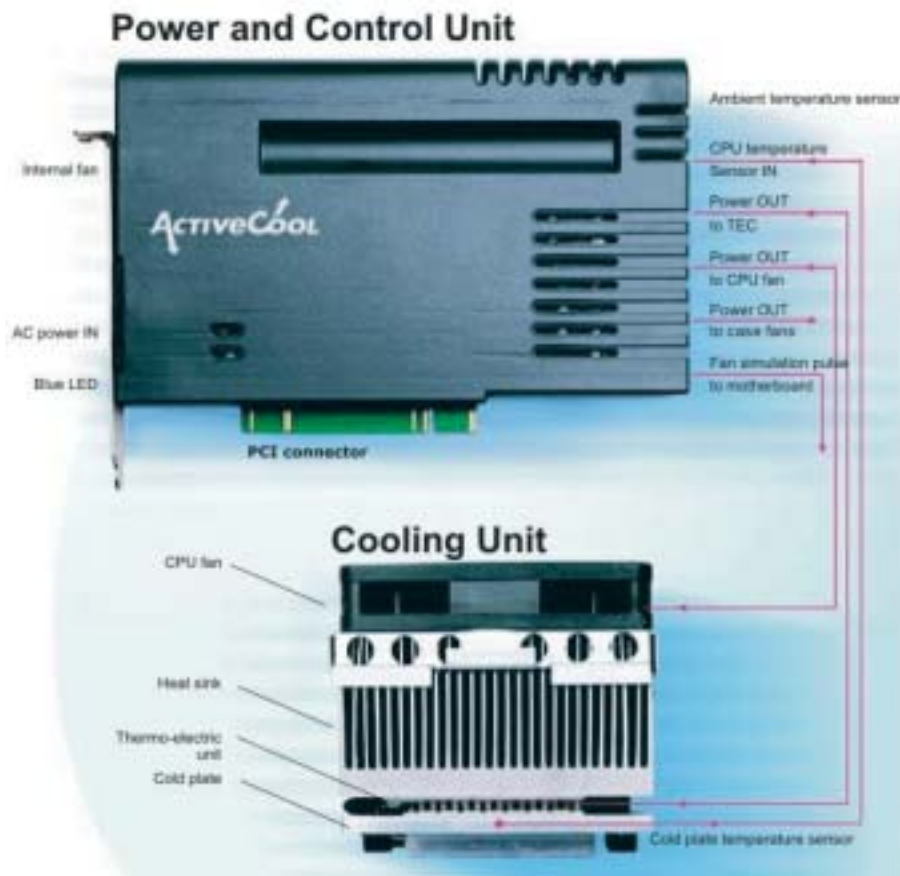
A SilentBreeze méltó a nevéhez: csendes. Mostani tesztalanyaink között a leghalkabb, és ehhez képest még jól is hűt! Ezt elsősorban a mag és a hűtőborda között jó hőátadást biztosító réztalpának köszönheti. Emellett követi az általános GlacialTech-trendet: kinézetre semmi különös nem látszik rajta, a belbecs azonban meghazudtolja a külsínt. Annak, aki csendes gépet akar, de nem akarja elveszíteni a relatíve jó hűtőteljesítményt, érdemes lehet beruháznia egy ilyen hűtőbe – aki viszont az aktuális csúcsmodelleket akarja vele „húvósre tenni”, vagy tuningolni szeretne, inkább mást válasszon. A cooler szerszám nélkül felhelyezhető, és eltávolítása sem igényel túlzottan nagy munkát, így ide is beírhatunk egy piros pontot.

## Coolink U2VS | Változó sebesség

Ez a név már ismerősen csenghet mindenki számára, hiszen annak idején a Cool 111 szériá-



Külön megvásárolható csecsebecsék a Coolink ventilátorhoz



Az Active Cool termoelektromos hűtő két részegysége

val nagy sikert szerzett magának alacsony zajszintjével és jó teljesítményével. A trendet a mostani példány csak félig követi, hiszen hűtőteli teljesítménye a legjobb a mezőnyben, de ezért elég magas árat kell fizetnünk...

A csomagban a már régebbiről ismerős U2 bordát találhatjuk, ezt jelöli nevében a két betű is. Ez egy közepesen sűrű alumínium megleledő, átlagos vastagságú réztalppal – semmi extra. A névből látható felirat második része, a VS pedig annyit tesz: Variable Speed, vagyis változtatható sebesség. Ez a gyakorlatban egy kis potenciométert jelent, amelyet kedvünkre tekergetve beállíthatjuk a nekünk legmegfelelőbb ventilátor-fordulatszámot. El is érkeztünk a következő állomáshoz, a ventilátorhoz, amelynek kerete zöld Opel Corsa-színű ☺, a forgó rész pedig áttetsző fehér. Persze mindez áldozatokkal jár, hiszen a zaj ekkor már egy eredeti, orosz gyártmányú Rakéta porszívóéhoz kezd hasonlítani, de a ThermalTake legdurvább ventilátoraival még így sem veszi fel a versenyt. Tuningolóknak, nagy processzorral rendelkezőknek ideális választás lehet. Kisebb hibaként

róható fel, hogy a hűtő fel- és leszerelése az összes többi Coolink termékhez hasonlóan csavarhúzózt igényel.

### Active Cool AC4G | A kérdéses megvalósítás

Végre itt a várva várt pillanat: vessünk egy pillantást a tesztfőszereplőjére! A cikk elején megemlített alkatrészeket itt is megtalálhatjuk, vagyis a PCI-os vezérlő- és tápellátó kártyát, mellette pedig a hűtőegységet. A felszerelés nem igényel túlzott szakértelmet, és időt sem (a gyártó állítása szerint 90 másodperc alatt megoldható). Nincs más dolgunk, mint bedugni a PCI vezérlőt, felszerelni a processzormodult (ez a belőle kilógó vezetékkötegtől eltekintve kinézetre alig tér el egy átlagos léghűtőtől), majd bedugni a kábeleket. Először a CPU felől érkező hateres kábelt a vezérlőbe, egy szabad MOLEX tápcsatlakozót szintén a vezérlőbe, majd a 220 voltos (!) hálózati csatlakozót a PCI eszköz hátuljába. Ekkor már csak a processzorventilátor fordulatszámérőjét kell rádugni az alaplapra, és készen is vagyunk, mehet a menet (Még hogy könnyű szerelés... ☺)

### MEGLEPŐ FORDULAT

Elindult a rendszer, nem túl „tetszetős” hangerővel – valljuk be, egy közepesen hangos léghűtőhöz hasonlított. No de se baj – kit érdekel, ha tényleg mirelit-szilíciumot csinál a prociból? És ekkor jött a második csodás: tesztelés közben kiderült, hogy az AC4G teljesítménye leginkább a Vantecéhez hasonlít, de még rosszabb is annál – mindezt közel azonos zajszint mellett! A hűtőnek van egy „csökkentett”, valamint egy normál üzemmódja is, üresjárat, valamint teljes terhelés esetére – de mindez falra hányt borsó, mert mindkettő ugyanolyan hangos. A vezérlőegység szintén alaposan melegszik, saját ventilátora is van. Ez a számítógépből kifelé húzza a hűvösnek nem éppen mondható levegőt, de érezhetően nem túl nagy hatásokkal – a fekete műanyag borítás alaposan át tud melegedni, és azt a környékére sugározza. Így a PCI egységet például videokártya mellé tenni nem túl bölcs dolog, ez pedig az egyébként is bővíthetőkártyákkal telezsúfolt gép esetében nem biztos, hogy túl szerencsés. És akkor még nem is beszéltünk a magas üzemeltetési árakról, hiszen a kicsike lazán fogyaszt annyit, mint egy enyhén tuningolt Athlon XP vagy P4 CPU, egészen pontosan 72 wattot! Bár a pontos magyarországi „díjazás” még ismeretlen, elég nagy a valószínűsége annak, hogy annyi pénzből már 4-5 jobb léghűtőt vagy akár egy kisebb teljesítményű vízűtést is vehetünk.

Ennyi hideg zuhany után azért van némi pozitívuma is, ez pedig a vezérlőegységben keresendő – ugyanis a saját fejlesztésű lapka képes automatikusan szabályozni három ventilátor fordulatszámát (közülük egy kapásból a processzoré, egy másik pedig a PCI egység saját ventilátoráé), valamint üresjárat esetén visszaveszi a Peltier elem teljesítményét – ily módon kimélve némileg villanyszámlánkat. A termék innovatív, érdekes próbálkozás, egy újdonsággal a gyártó részéről, de beszerzési és fenntartási költségeiért cserébe sokkal többet várunk el tőle.

### KONKLÚZIÓ

Nyertest ez esetben nem tudunk konkrétan hirdetni, hiszen a hűtők mindegyike más-más csoportot céloz meg. A Vantec VA4-C7040 minden átlagos felhasználó igényét kielégíti, a GlacialTech SilentBreeze 2 a csend megszállottjainak való, a Coolink U2VS pedig a „tuningbarát lelkeknek való füves kertecske”. Vesztés viszont van, mégpedig nem más, mint maga a főszereplő: az Active Cool AC4G. Persze még nem kell temetni a Peltier-t, talán egy másik kivitelezéssel jobb eredmények születnek majd... egy másik GameStarban, esetleg már a legközelebbiben – ez pedig már elég nyomós ok arra, hogy mindenki megvegye a jövő hónapban is ☺. Addig is mindenkinek jó nyaralást kívánunk (legalábbis, ami még megmaradt belőle)!  
**Stinger**

### FIGYELMEZTETÉS

Mivel a coolerek valós hangerejét nem volt lehetőségünk műszerekkel megmérni, a táblázat Zajszint oszlopában a gyártó által megadott értékeket tüntettük fel, amelyek nem biztos, hogy kellően fedik a valóságot – az esetleges eltérésekért sem a lap, sem a kiadó nem vállal felelősséget.

Gyártó	Active Cool	Coolink	GlacialTech	Vantec
Termék	AC4G	Cool U2VS	Silent Breeze 2	VA4-C7040
<b>Maximális processzor</b>	Athlon XP 3200+ és fölötte	n/a	Athlon XP 2700+	n/a
<b>Fordulatszám (fordulat/perc)</b>	4600 („normal” módban)	1600 - 4800 (kézzel állítható)	2300	4000
<b>Zajszint (dB)</b>	25 - 40	20 - 48	20	33
<b>Hőmérséklet terhelés nélkül (Celsius fok)</b>	41 („low” módban)/ 40 („normal” módban)	47 (1600 rpm-nél)/ 38 (4800 rpm-nél)	43	41
<b>Hőmérséklet maximális terhelésnél (Celsius fok)</b>	54 („low” módban)/ 52 („normal” módban)	57 (1600 rpm-nél)/ 43 (4800 rpm-nél)	51	47
<b>Visszahűlési idő (perc:másodperc)</b>	nem hűlt vissza 41 fokra („low”)/ 6:45 („normal”)	8:35 (1600 rpm)/ 3:25 (4800 rpm)	6:20	3:54
<b>Forgalmazó</b>	n/a	Kellytech	Senerit	Wentiltech
<b>Ár (bruttó)</b>				

# VÉGSŐ VISSZASZÁMLÁLÁS GEFORCE FX 5900

**Mostanában sokat olvashattatok nálunk a jelenlegi csúcs grafikus kártyákról. Lapleadás előtt alig néhány nappal sikerült beszereznünk néhányat az NVIDIA szerint ma legkorszerűbb kártyákból is. Tűz-as, vagy a valóságot fedi ez a jelző? Lássuk csak a pontos adatokat...**

Az utóbbi időben felettebb komoly versengés alakult ki az ATI és az NVIDIA között. Párharcukba „beavatkozott” a Futuremark is, szoftveres vonatkozásban. Ha nem ismernéd a történetet, dióhéjban elmondom, miről is van szó. Lényegében kiderült, hogy mindkét grafikus kártya-gyártó (ha az ATI sokkal kisebb mértékben is) csalt egy csöppet annak érdekében, hogy a 3DMark 2003-ban jobb eredményeket mutassanak legújabb termékei. Nos, mindenki megnyugtatóra közzölöm: ezúttal sem a halálra csalt meghajtókkal teszteltem, hanem még azokkal, amelyekről egyértelműen kijelenthetjük, hogy hiteles adatokat szolgáltatnak. Tesztgépünk egy Abit IS7-es (865-ös lapkakészletű, 800-as FSB-támogatással) alaplap, egy 2,4 GHz-es P4 processzor, 512 MB memória (a tuningolhatóbbik fajtából), valamint a grafikonokból is jól kivehető három grafikus kártya. Ezek közül kettő az NVIDIA éllovasa (egy 5900-as, valamint a valószínűsíthetően leggyorsabb GeForce FX, az 5900 Ultra), az utolsó pedig az ATI zászlóshajója, egy Radeon 9800 Pro.

## SZÉP TELJESÍTMÉNY, DE TÖBBET VÁRTUNK

Az igazat megvallva, az NVIDIA manapság tapasztalt képességeinek alapján nem vártam túl sokat a legújabb kártyáktól. Aztán rájöttem, hogy nincs is annyira elveszve a cég. Ezen szűkös egy oldalba belepasszíroztunk két grafikon, amelyek a még mindig legnépszerűbb két tesztprogram által meghatározott értékeket mutatják. Remekül kivehető, hogy míg a korábbi tesztprogramban az ATI viszi

el a pálmát, addig a DirectX 9 képességeit is kiaknázó 2003-as progiban elég szép előnyt volt képes kovácsolni az 5900 Ultra. Erre persze mondhatnánk, hogy nagyobb a füstje, mint a lángja. Miért is? Nos, a válasz egyszerű. Mire ezen sebességkülönbségeket valóban kihasználhatnánk a játékokban, addigra az ATI tutira lépni fog. Nem is beszélve arról, hogy ez a bizonyos 5900 Ultra chip kemény hónapokkal a Radeon 9800 Pro után érkezett. Ennyi idő alatt pedig szerény véleményem szerint jóval többet is fejlődhetett volna az NVIDIA. Némileg tovább nehezíti e csúcskategóriás termékek elterjedését felettebb magas vételáruk. Igaz, a helyzet néhány hónapon belül megváltozik majd, de addig még várni kell. Ha mégis abba a helyzetbe kerülsz, hogy valamilyen oknál fogva hozzá tudsz jutni egy nagyon kedvező áru 5900 Ultra kártyához, még csak véletlenül se habozz.

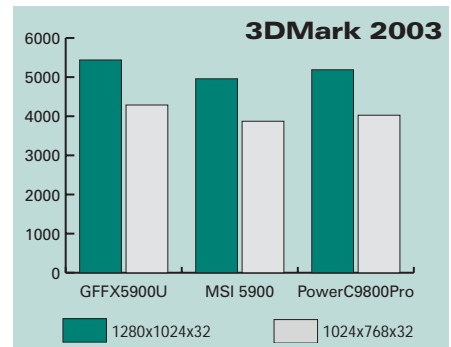
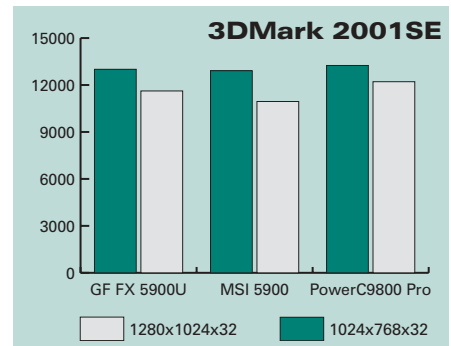
Az Innovisiontól megszerzett 5900 Ultra egyébként még csak a referenciaküllemet mutatja, ezt kicsit átalakították a végleges verzióig. Dobozában ismételen rendkívüli bőkezűség jeleit tapasztalhattuk, amit minálunk mindenki nagyon jó néven vesz (S-Vídeo/RCA átalakító, VGA/DVI átalakító, hét CD különféle teljes verziós programokkal). Az MSI pedig... hogy is mondjam csak. A szokásos elsőpró erejével tarolt, legalábbis ami a mellékelt különlegességeket jelenti: tíz CD (teljes játékokkal és felhasználói alkalmazásokkal), S-Vídeo hosszabbítókábel, VGA/DVI átalakító, jegyzetkönyv, továbbá még néhány apróság. Az ATI kártyára külön nem térnék ki, hiszen arról írtam már előző számunkban (aki nem hiszi, járjon utána).

## AZ NVIDIA MEGINT AZ ÉLEN...

...ez persze csak nézőpont kérdése. Az, hogy a 3DMark 2003-ban valóban előrébb került, nem jelenti feltétlenül azt, hogy az NVIDIA egyértelműen visszavette volna a vezetést az ATI-tól. Utóbbi az elmúlt időszak folyamán nagyon sokat fejleszthette jelenleg még teljes titokban tartott, R400-as kódneven futó sikervárományosát. S ha ez esetben is legalább akkora lesz a fejlődés, mint amekkorához az utóbbi időben hozzászoktatott minket az ATI, bizony az NVIDIA elég hosszú időre elveszítheti a gyártók bizalmát. Már több hardvergyártó is áttért a csak ATI alapú grafikus kártyák előállítására, és a Microsoft szintén igencsak fontolgatja, hogy Xbox játékkonzolának következő változatába is az kerüljön. Amennyiben az NV40 megjelenésével az NVIDIA nem képes hatalmasat ütni, még ha nem is kell lehúznia a redőnyt, de csúfosan kulloghat majd a hihetetlen gyors fejlődést produkált ATI mögött.

A GeForce FX 5900-as, illetve 5900 Ultra kártyákat főleg azoknak ajánljuk, akiknek kellően sok elköltetni való pénzük van, és egy remek, időtálló (már amennyire ilyesmire beszélhetünk ebben az iparban) kártyát akarnak maguknak. Ha ennyit nem akar (vagy nem tud) költeni ilyesmire az ember, akkor érdemes vagy egy 5800 Ultrát keresni, esetleg – áttérve az ATI vonalra –, benevezni valamelyik 9600 Pro-megvalósításra.

## ZeroCool



Termék	Cég	Telefon	Website	Ár (nettó)
Inno3D GeForce FX 5900 Ultra	Expert Computer Kft.	450-2430	http://www.expert.hu/	98000 Ft
MSI GeForce FX 5900	Ramiris	888-3200	http://www.ramiris.hu/	102390 Ft
PowerColor Radeon 9800 Pro	Case Kft.	450-2930	http://www.case.hu/	110000 Ft



# ALIEN computers



1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: Hétfő-Péntek: 10-19, Szo: 10-14  
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

**Konfigurációk: 2% kedvezmény, 3 év garancia, Tesztgyőztes gépek !**

**Számítógépek munkahelyre, otthonra, Különleges konfigurációk csúcsgépek játéka, videószerkesztéshez, grafikára; szerver gépek**  
**Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása**

**Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet, saját fejlesztésű szoftverrel, rendkívül kedvező áron, viszontfeladónak is)**



**DRÁGÁBB LENNE A SULINET ?**

**Nézzé meg legfrissebb árlistánkat !  
Kérje tanácsunkat a vásárlásnál !  
ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON !!!  
KIEGÉSZÍTŐK (pl. digitális fényképezőgép)**

**MIÉRT ÉRDEMES A SULINET PROGRAMBAN (IS) NÁLUNK VÁSÁROLNI ???**

**1. A sulinet program legjobb árúval várjuk**

**2. A legkényelmesebben itt vásárolhat**

Hívjon bennünket, és üzletkötőnk felkeresi otthonában: rendeljen sorbanállítás nélkül !

(ez a szolgáltatásunk ingyenes !)

A megrendelt árut kedvező áron

hözhoz visszük, a helyszínen beüzemeltjük

**SULINET : ) OLCSÓN ÉS KÉNYELMESEN : )**

**Raktárról, vagy néhány napos rendelésre :**

Digitális kamerák, DV kamkorderek (profik is)

Notebook-ok (az olcsótól az erőtűveig)

Nagy teljesítményű F-F és színes lézeryomatatók

Fénymásolók, multifunkciós készülékek, faxok

Videoprojektorok (házi-mozi és profi célra is)

**Részletfizetés helyszíni ügyintézésel**

(Nettó árak. A változtatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele.)

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)

**Sirius Plus** (irodai, otthoni alappép) **51.960**

(XP 1.7, 256 MB, 30 GB, CD, VGA + hang + LAN, AGP)

**Sirius 2 Plus** (erős irodai, alap játékép) **81.600**

(Asus A7V8X-X, XP 2000+, 256 MB DDR, 40 GB HD,

CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)

**SIRIUS 3** (felső-közép játékép) **103.600**

(Abit KD7-S, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD,

GeForce 4200/128, 5.1 hang, Codegen ház 300W táppal)

**SIRIUS 3 MAX** (játékép / AMD) **169.960**

(Abit NF7, XP 2500+ Barton, 2\*256/333 DDR, 120 GB HD,

CDRW+DVD, ATI Radeon 9700, 5.1 hang, Chieftec 360W)

**SIRIUS 3 Ultra** (csúcs játék AMD) **349.960**

(Gigabyte KT600, AMD XP 3000+ Barton, 2\*512/400

Corsair RAM, 120 GB (8 MB Cache) HD, CDRW+DVD,

ATI Radeon 9800 Pro, Audigy2, torony ház + 400 W-os

PFC-s Coolink táp, Logitech Cordless Desktop Optical)

**ALPHA C. MAX** (csúcs játék Intel) **389.960**

(mint Sirius 3 Ultra, de Abit IC-7, Intel P4 3.0 GHz/800)

Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !

**AOC monitorok 3 év helyszíni garanciával**

17" **24.560**, 17" flat **28.680**, 19" **35.840**,

19" flat **47.600** 18" TFT **131.960**

Néhány akció árunk: (aktuális árak a WEB-en)

**ATI Radeon 9700: 48.200 9600Pro/128: 36.240**

**ÚJ !!! NEC 4x DVD-R/RW, +R/RW !!! 43.960**

**GeForce4 4200/128 22.400 SMC Router 14.960**

**GIGABYTE akció, óriási választék !!!**

**Polaroid PDC 2350 2 MPix, 3x opt. zoom 39.400**

**Samsung 80 GB HDD 7200 15.520 !!!**

**Samsung ML 1210 lézeryomatató 33.600 !!**

## INFOmarket 2. Operation BNV

Információtechnológiai és telekomunikációs élményvásár szórakoztató programokkal, játékokkal.



ÉRTÉKELÉS:  
**100%**  
grafika ..... 25/25  
zene/hang ..... 15/15  
játékelmény..... 40/40  
kategórián belül..... 15/15  
összhatás ..... 5/5

PRO:  
• technikai újdonságok és látványok •  
• érdekes mellékszálak (Internet Kávézó)  
• jó hangulat • remek játszhatóság  
(Counter-Strike bajnokság)

KONTRA:  
hamar véget ér • évente csak egy van  
• nem lehet könnyen otthagyni

MINIMUM GÉPIGÉNY:  
Személyes jelenlétet igényel!

EXTRÁK:  
A BNV-vel egy időben van.

LOCATION:  
Budapesti Vásárcsopont „D” pavilon,  
2003. szeptember 6-14, 10-18 óráig  
www.infomarket.hu



0819

0817

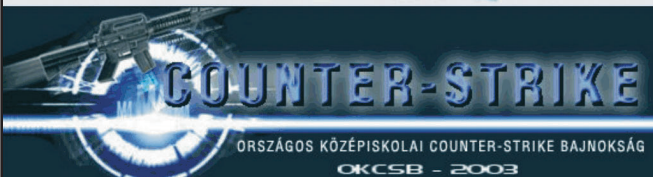
## GAME ISLAND

2003 szeptember 6 - 14.

ATOM COMPUTER

BNV - Infomarket D pavilon  
A Budapesti Nemzetközi Vásár (BNV - Bp. X., Albertirsai út 10.) részeként,  
a D pavilonban található INFOmarket számítástechnikai kiállításon.

### Több száz négyzetméteres JÁTÉKSZIGET



ORSZÁGOS KÖZÉPISKOLAI COUNTER-STRIKE BAJNOKSÁG  
OKCSB - 2003

2003. szeptember 6-14-között a BNV INFOmarket kiállítás D pavilonjában lévő GAME ISLAND standon naponta 10:00-18:00-ig folyhat a benevezett csapatok egymás elleni küzdelme az előzetes sorsolás alapján. Az utolsó napon az előző napok legjobbjai mérkőzést és nyerik meg a legjobbak az 5 db GeForce FX videokártyát!  
Nevezési feltételek és további díjak: www.gi.atom.hu



## ROBOTHARC



Magyarországon első ízben kerül megrendezésre a külföldön már nagy sikerekkel büszkélkedő hazilag barkácsolt, rádió-távírányítású robotszerkezetek gladiátorküzdelme. A vetélkedésre egy akadályokkal gazdagított, 6 m átmérőjű kör alakú arénában kerül sor. A versenykiírás, szabályok és követelmények megtekinthetők a [www.gi.atom.hu](http://www.gi.atom.hu) weboldalon.



## MEMÓRIA-HÁBORÚ

azaz számítógép programok küzdelme. Speciális nyelven megírt, pár soros programok próbálják egymás működését lehetetlenné tenni egy lezárt memóriarészben.  
Bővebben: [www.gi.atom.hu](http://www.gi.atom.hu)

Ha tied a győztes progi, tied lesz egy 17"-os LCD moncsi!

Itt lesz még

- a Digital Reality, hogy bemutassa új hálózati játékát;
- az Invictus-Games Kft., hogy Insane partyt szervezzen 8 hálózatba kötött gépen;
- a MiniCars, hogy a világ legkisebb távirányítású autót vezethesd;
- a Sony, hogy egy halom PS2-essel játszhass;
- és itt lesz a "nagy ős" azaz a Commodore 64-es és Amiga számítógép, hogy megismerhesd és kipróbálhassd a 20 évvel ezelőtti hőkorszakot!



0840

## SZOFTVERES GYORSÍTÁS

## BIOS- ÉS WINDOWS TUNING

**A processzorok húzása mellett – vagy helyett – más módon is felgyorsíthatjuk gépünket: az alaplap és a Windows beállításait megbuherálva, némi idő és türelem befektetésével figyelemre méltó eredményeket érhetünk el. Ráadásul gépünk elfüstölése miatt sem kell agódnunk.**

## A FELADATHOZ SZÜKSÉGÜNK LEHET A KÖVETKEZŐRE:

Némi szabad időre, odafigyelésre és türelemre – semmilyen eszköz vagy szerszám nem kell.

## A teljesítménynövekedés mértéke

## BIOS:

- gyorsabb bootolás
- optimalizált memória-hozzáférés
- kevesebb probléma az AGP-vel

## Windows XP:

- gyorsabb rendszerindulás
- erőforrás-kímélő felület
- helyesebb memória-felhasználásból adódóan nagyobb rendszerteljesítmény
- nagyobb komfort

## FIGYELEM!

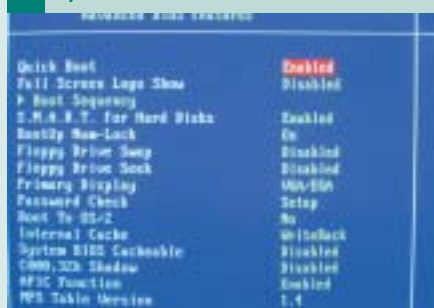
Egyes alkatrészeket – a tuningtippek következtében – a gyártási specifikációkon kívül eső tartományban fogunk működtetni, emiatt elvesz a garancia. A GameStar semmilyen felelősséget nem tud vállalni az esetleges károkért!

Semmilyen más beállítást ne változtassunk meg, csak azokat, amelyekről a cikkben szó van. Ha ennek ellenére nem akar elindulni a számítógép, nézzük meg az alaplap kézikönyvében a „CMOS clear” fejezetet, amely részletesen elmagyarázza, mit kell tennünk, ha vissza akarjuk állítani az eredeti BIOS-beállításokat.

A hardveres tuning felgyorsítja gépünket – amennyiben a többi alkatrész is hajlandó belemenni a játékba, és együtt muzsikál a rendszerrel. Ráadásul gyakorta a túl-húzási akciók egyben pluszköltségeket is jelentenek, mert a megemelt órajel nagyobb teljesítményű hűtőventilátort kíván meg. Ez esetben azonban nem fogunk ilyen problémákkal szembesülni: a BIOS- és Windows-tuning nemcsak ingyen van, de egyúttal megajándékoz a ráébredés érzésével is – PC-nket saját igényeink szerint alakítjuk, kiiktatjuk az idegesítő, rendszert lassító fékeket, és az egész számítógépet optimális értékekre állítjuk. A BIOS-ba a bootolás elején tudunk belépni a <DEL> vagy az <F1>, <F2> billentyűk lenyomásával. Az <ESC>-pel léphetünk ki mentés nélkül, míg az <F10> lenyomásával elmentjük az új beállításokat (egyés alaplapoknál más billentyűkombinációval is találkozhatunk).

## BIOS-TUNING

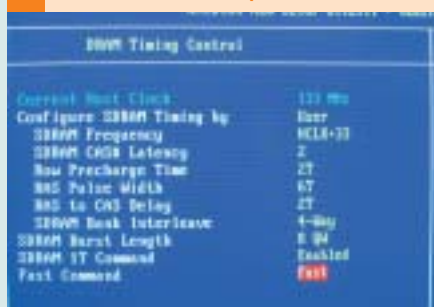
## 1 Gyorsabb bootolás



Ezek a beállítások az összes rendszeren ideálisak, és nem jelentenek semmilyen veszélyt gépünkre.

A BIOS Advanced Bios features menüje tuningakcióink első állomása lesz. A Quick Boot opció mindenképpen legyen bekapcsolva: így módon ugyanis számos gyorsítást kiiktatunk, csökkentve gépünk „felállásra” szánt idejét. Egyes gyártók lehetővé teszik, hogy induláskor egy képernyőlogó jelenjen meg, mielőtt a BIOS átvénné a rendszer fölött az uralmat. Mindez nemcsak időt rabol, hanem fontos információkat rejt el a processzorról és az órajelről. Következő lépésként kapcsoljuk ki a Floppy Drive Seek opciót, hogy PC-nk ne keressen minden induláskor rendszerindításra képes floppylemezeket a meghajtójában. A legtöbb alaplapnál meghatározhatjuk a Boot Sequence sorrendjét is: normál esetben a BIOS végignézi a beállított hardverelemeket, és amelyiken megtalálja az operációs rendszert, arról indul. Éppen ezért, ha nem használunk rendszerindító floppyt, nyugodtan állítsuk be fő winchesterünket elsőnek. A fentebb látható kép a további Advanced BIOS-beállításokat szemlélteti.

## 2 Memória-hozzáférés optimalizálása



Itt egy PC333-CL 2-es memóriával felszerelt rendszer értékeit láthatjuk

Az Advanced Chipset Features menüben mélyen belenyúlhatunk a rendszerbe. Ehhez per-

ze nem árt ismerni a memóriák képességeinek maximumát. Ha ezt a feltételt nem tudjuk teljesíteni, nem marad más hátra, mint az óvatos próbálkozás, hogy megtaláljuk az ideális értéket. Mindenekelőtt a megfelelő beállításokat kell szabaddá tennünk: az SDRAM Timing menüben állítsuk át User Defined-ra. A legtöbb esetben meghatározhatjuk a memória órajelét, az SDRAM Frequency címszó alatt. Amennyiben ez az opció alpból nem érhető el, akkor általában HCLK vagy Host Clocker néven található meg a szükséges beállításokat (lásd a képen). Ez azt jelenti, hogy a memória a processzor órajelével megegyező sebességen fut. Ha tehát kiválasztjuk a „HCLK +33”-at, akkor az órajelet 33 MHz-cel növeltük meg. Ügyeljünk azonban arra, hogy ne lépjük túl memóriánk maximális órajelét. Ha nem ismerjük ezt az értéket, akkor csak a lassú és óvatos, lépésenként történő emelés jöhet szóba. A következő négy beállítás megváltoztatja a memória-hozzáférés sebességét. Az egyik legfontosabb parancs ezek közül a Cas Latency, röviden CL.

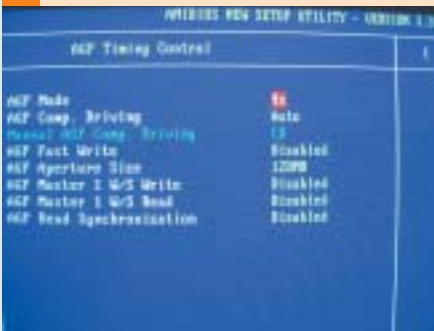


A Corsair memóriamodulok (a képen) problémamentesen támogatják a CL2-es üzemmódot, szemben az olcsó noname RAM-okkal

Minél kisebb a Cas Latency értéke, annál gyorsabb a memória-hozzáférés. Ha az alaplap beállításai között nem találunk ilyen elnevezést, keressünk rá valami hasonlóra. Ezek a parancsok szorosan egymás közelében találhatóak, és a Cas Latency mindenképpen jól láthatóan jelölve van. A képen látható értékek egy gyors CL2-es memória esetén az ideális beállítások. Az ennél valamivel lassabb CL2.5-ös RAM-oknál a CL-értéket 2.5-re kell módosítanunk. Amennyiben gépünk ezzel az értékkel instabillá válik, a másik három beállítást is a következő legnagyobb szintre kell növelnünk. Ugyanakkor érdemes a CL2.5-ös memóriáknál is próbálkozni magasabb értékekkel, mert sok esetben minden gond nélkül működnek.



### 3 Az AGP-vel való problémák elkerülése



A régebbi alaplapoknál, a problémák elkerülése végett használjuk a kétszeres AGP módot

Ugyancsak az Advanced Chipset Features menüben találjuk az AGP mód beállításait. Szinte az összes újabb rendszer lehetővé teszi a 2-szeres, 4-szeres és 8-szoros módot. Mégis, elkerülendő az instabilitást, játékoknál a 2-szeres módot javasoljuk. Általában is igaz, hogy a maximális stabilitás eléréséhez a legmagasabb értékhez képest érdemes egyvel lejjebb venni az AGP módot. Ezzel a lépéssel számos veszélyforrást, zavaró tényezőt iktatunk ki, a teljesítmény bármiféle látható csökkenése nélkül. Ugyanígy az AGP Fast Write opciót is lelkiismeretfurdalás nélkül kikapcsolhatjuk. Az AGP Aperture Size-nál a grafikus kártyán lévő textúra memóriaméretét állítjuk be: 64 vagy 128 MB az ideális érték. Az összes többi opciót hagyjuk úgy, ahogy van.

## WINDOWS-TUNING

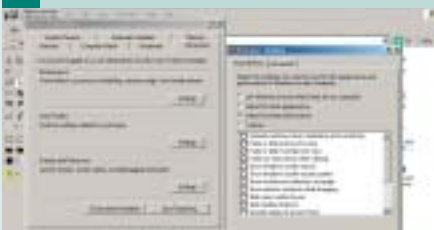
### 4 Gyorsabb rendszerindulás



A Bootvis nevű program magától felgyorsítja a Windows felállását

A Microsofttól letölthetjük a Bootvis nevű segédprogramot, amely látványosan meggyorsítja a Windows XP indulását. Telepítés után vizsgáljuk meg a Trace pont alatt a Next Boot + Driver Delays tételt, hogy kiderítsük, milyen tevékenységeknél veszt a rendszer időt. Ugyanennél a menüben az Optimize System résznél tudjuk lerövidíteni a bootolási időt is. Figyeljünk arra, hogy beállítások közben többször is újra kell indítani a gépet.

### 5 A Luna kikapcsolása



Ebben a menüben tudjuk szabályozni a Windows XP színes felületét és annak vizuális effektjeit

A Windows XP Luna névre keresztelt felhasználói felülete hihetetlenül színes, csilli-vili, és effektek egész tömegét produkálja, emiatt azonban sokkal több erőforrást használ fel, mint a korábbi Windows-verziók. Mindezt elkerülendő, kattintsunk a jobb gombbal a desktopra, válasszuk ki a Properties menüpontot, ahol kiválaszthatjuk az Appearance pont alatt a klasszikus Windows-felü-

letet. További optikai hatásokat kapcsolhatunk ki a Start/Settings/Control Panel/System/Advanced menüben, ahol a Performance pontnál tudjuk meghatározni, mit is szeretnénk: gyorsaságot vagy látványt (lásd a képet).

### 6 Szolgáltatások deaktiválása



A Windows-szolgáltatások listázásakor látható, hogy számos olyan haszontalan program is ott mászkál a memóriában, amelyre semmi szükség sincsen

A Windows számos belső szolgáltatóprogrammal rendelkezik; ezek a háttérben lapulnak, és rengeteg memóriát használnak el. Jó néhányat minden különösebb gond nélkül lekapcsolhatunk memóriaspórolás végett. Minden változtatást a Start/Settings/Administrative Tools/Services menüben kell végrehajtanunk. A szolgáltatások három különböző módon indulnak el: automatikusan; csak igény esetén (manuális beavatkozásra); vagy egyáltalán nem (kikapcsolt állapotban vannak). Amikor kijelölünk egy szolgáltatást, megjelenik balra egy rövid leírás a programról, a Status pont alatt pedig látszik, hogy a szolgáltatás aktív-e. Ettől jobbra a Startup Type pontnál láthatjuk, hogy az adott szolgáltatás a már említett három mód közül melyikre van beállítva. Baloldalt pedig, a leírás mellett eldönthetjük, hogy – állapotától függően – elindítjuk, leállítjuk, vagy újraindítjuk-e az alkalmazást. Egy dupla kattintással a szolgáltatásra jutunk el a konfiguráláshoz, ahol középen a Startup Type résznél tudjuk deaktiválni az adott programot. Ezután csak leokézzuk az elvégzett változtatásokat, és máris készen vagyunk.



A hírszolgáltatáson (Messenger) át a spammerek idegesítő pop-upokat küldhetnek, ezért bátran kapcsoljuk ki ezt is. A következő szolgáltatásokat mindenképpen kiiktathatjuk: Remote Registry, Portable Media Serial Number Service, Task Scheduler, Messenger és TCP/IP NetBIOS Helper. Amennyiben nincs nyomtató csatlakoztatva a géphez, nyugodt szívvel lemondhatunk a Print Spooler-ról is. Ha szkennert vagy digitális kamerát sincs a birtokunkban, gátástalanul megszabadulhatunk a Windows Image Acquisition (WIA)-tól. Szintén kikapcsolhatjuk a Windows XP belső CD-író programját, amely IMAPI CD-Burning COM Service néven fut, ha másfajta CD-író szoftvert használunk. Nagyon kevesen használnak drót nélküli (wireless) LAN alkatrészeket, ezért a Wireless Zero Configurationt ugyancsak bátran kikapcsolhatjuk. Amennyiben a hálózaton fix IP-címmel rendelkezünk, a DHCP Client-ről szintén nyugodtan lemondhatunk. Viszonylag ritka a szünetmentes áramforrás (UPS) megléte, ezért ezt is – Uninterruptible Power Supply – lekapcsolhatjuk. Ha valamelyik eszköz később mégis a birtokunkba kerül, ugyanitt újra bekapcsolhatjuk a szükséges szolgáltatást.

# InnoVISION

TORNADO GeForce™ FX  
8x AGP  
128 MB

## FX 5800/ULTRA

3D

Powered by nVidia® GeForce FX GPU  
AGP8x támogatás, 2.1GB/s sávszélesség  
Dual 400MHz RAMDACs, QXGA display támogatás  
Új 128/256MB DDR II memória

TORNADO GeForce™ FX  
8x AGP  
128 MB

## FX 5600/ULTRA

3D

TORNADO GeForce™ FX  
8x AGP  
128 MB

## FX 5200/ULTRA

3D

Mega Pack 2003  
WinDVD 4  
50 gyártó  
600 terméke  
raktárról

### EXPERT

Computer Kft.  
www.expert.hu

### Számítástechnikai Nagykereskedés

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.  
Tel.: 450-2430, 350-3357  
Fax: 450-2439

# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Amióta létezik a GameStar „piacfigyelő szolgáltatása”, a Hardverteszt-összesítő, ennyire döglött hónapot még nem láttunk. A nagy meleg ellenére a legtöbb kategóriában egyszerűen befagytak az árak. Érdeemi mozgás csak a DVD-írók, a 17-es CRT monitorok és a grafkártyák háza táján következett be... Ennek ellenére jó böngészést!

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Tyan Radeon 9500 Pro 128 MB	82%	47 420 Ft	2003. 05.	www.tyan.com	Jó minőség, nagy sebesség (kék hűtő)
Frissítés	2. PowerColor Radeon 9600 Pro	81%	42 900 Ft	2003. 07.	www.cptech.com.tw	A 9800-asok kistestvére, olcsón
	3. Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	81%	38 100 Ft	2003. 06.	www.inno3d.com	Az 5800-asok kistestvére, olcsón
	4. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	80%	29 300 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9-támogatás
Frissítés	5. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	79%	18 600 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	Áráért sebes és DX9-et támogat
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	17 100 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A legolcsóbb „még OK” kártya

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	103 800 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
Frissítés	2. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	87%	105 600 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
	3. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	83 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
Frissítés	4. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	93 920 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
	5. Inno3D GeForce FX 5800 128 MB	85%	79 900 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	A legjobb sima 5800-as
Ártipp	Club 3D Radeon 9700 Pro 128 MB	84%	70 900 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
	2. TerraTec DMX 6Fire 24/96	94%	48 900 Ft	2003. 03.	www.terrateg.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
	4. TerraTec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

## Socket 478-as alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	49 900 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
	2. ASUS P4T533-C	95%	33 100 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplak
Frissítés	3. ASUS P4PE	92%	19 200 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
	4. Gigabyte 8SQ800	91%	22 920 Ft	2003. 05.	www.gigabyte.com.tw	Kiváló teljesítmény, sok extra
	5. MSI 945PE MAX	89%	18 900 Ft	2003. 05.	www.msi.com.tw	Kitűnő ár/teljesítmény arány
Ártipp	Abit BH7	87%	16 900 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

## Socket A-s alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Leadtek K7NCR18D-Pro	93%	23 500 Ft	2003. 07.	www.leadtek.com	A leggyorsabb AMD-s megoldás
	2. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 200 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és olcsó
	3. MSI K7N2G	89%	24 200 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Full extrás
	4. AOpen AK79G Max	88%	27 630 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
Frissítés	5. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	23 500 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
Ártipp	ECS L7VTA	85%	11 360 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jó!

## DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	11 900 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	9 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megebizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	8 900 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	5. Creative DVD1610E	71%	8 400 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache

## CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	17 700 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	17 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
Frissítés	4. TDK 161040X	90%	21 600 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissítés	5. ASUS CRW2410S	90%	17 100 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	12 500 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

## DVD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Pioneer DVR-A05	84%	52 300 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár
Frissítés	2. Plextor PX-504A	84%	58 900 Ft	2003. 06.	www.plextor.com	Sok extra, jó sebesség
Frissítés	3. Freecom Internal DVD-RW	82%	55 200 Ft	2003. 06.	www.freecom.com	Mindenben kielégítő, kedvező áron
Frissítés	4. Sony DRU-500AX	82%	81 600 Ft	2003. 06.	www.sony.com	Nagyon jó választás nagyon drágán
Frissítés	5. HP DVD Writer DVD300i	80%	74 300 Ft	2003. 06.	www.hp.com	Nagyon sok extra
Ártipp	Pioneer DVR-A05	84%	54 700 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár

## 17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T	97%	40 600 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM 704 UTC	95%	62 800 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	43 560 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	30 900 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
Frissítés	5. Miro A17NF96	90%	62 800 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	28 900 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kihúzható kép

## 19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan F730	96%	131 500 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
Frissítés	2. iiyama Vision Master Pro 454	95%	101 900 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-G420	94%	132 600 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	110 600 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957 MB	90%	68 200 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	59 720 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

## Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Logitech MX500	96%	14 900 Ft	-	www.logitech.com	A legprecízebb optikai egér
Frissítés	2. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	2002. 11.	www.logitech.com	Nagyon precíz, kábel nélküli
Frissítés	3. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
Frissítés	4. Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játékra kiváló
Frissítés	5. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

## A GAMESTAR EHAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

## BELÉPŐSZINT - AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	11 360 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	11 600 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 920017	100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	16 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	28 900 Ft

Összesen: 127 780 Ft + áfa

## BELÉPŐSZINT - INTEL

Alaplap:	Abit BH7	16 900 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	14 900 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 920017	100 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	16 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	28 900 Ft

Összesen: 136 500 Ft + áfa

## OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	Leadtek K7NCR18D-Pro	23500 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2400+	21 800 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Rad. 9500 Pro 128 MB	42 900 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	12 900 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	10 900 Ft
Merevlemez:	WD 120 GB 7200 RPM	24 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	40 600 Ft

Összesen: 213 200 Ft + áfa



**Back II Black**  
Zene nélkül mit érek én?

Kérem szépen, ez az album a BIIB Örökké akarok élni című lemezének kiegészítővel felszerelt változata, pont ugyanúgy, ahogy a játék-  
iparban szokás. Szerencsére a nagy sikerű lemez csak még jobb lett az új nótáknak köszönhetően. Elsőként Máté Péter szerzeménye, a Szentiván napja című filmből is megismert dal emelhető ki, amely egyben az album címét is adta. Ha lehetek picit gonosz, akkor azt is mondhatnám: ha a zseniális Máté Péter még ma is élne, akkor írhatna egy-két nótát még a BIIB legénységének, ugyanis egyértelműen ez a dal az album legkiemelkedőbb pillanata. S legyünk igazán őszinték magunkhoz: hiába a tetszetős, funkys megszólalás, ha picit hiányos a dalíró skill. A bónuszmatériák jók, a lemez hallgatható: ajánlom mindenkinek sok szeretettel (csak a nanenane klub mixét tudnám feledni ☺)

**Blue Man Group**  
The Current

Léteznek olyan bandák, amelyeket nagy sikerű vagy annak ígérkező filmek lónek a slágerlisták élére, bizonyos esetekben halhatatlanságot biztosítva a számukra. Ezúttal is az történik, hiszen a Terminator 3 „oldalvizein” evezve az egyébként nagyon dögös főcímenét előadó BMG is nagyobb hírnévre tehet majd szert. Azért azt tegyük még hozzá, hogy ezt a nótát Gavin Rossdale-lel, a Bush tagjával vette fel ez a sokféle művészeti ágba tevékenykedő renghagyó zenekar (nekem nagyon úgy tűnik, hogy zöldre pingált fejfel bár, de ők követték el a híressé vált Pentium 4 reklámokat is). A csövekből készült hangszerektől a magyar cimbalom újszerű alkalmazásán át (hazai cimbalmosoknak nem ajánlott, túl drága a hangszer ☺) a dobokig minden megtalálható és hallható lesz az albumon. Első hallásra nem feltétlenül könnyű megszokni az újfajta hangzásokat, de adjunk neki még egy esélyt!



**SEED**  
Music Monks

Ahogy telnek-múlnak az évek, újabbnál újabb stílusok jönnek és mennek. A hazájában, Németországban a legjobb koncertzenekarnak megválasztott, kétszeres Echo-díjas SEED legújabb albuma érdekes fűzőja bizonyos ismert stílusoknak és az annyira „lírai” német nyelvnek: igazi jamaikai hangulat dancehall-reggae ritmusban – ha egy mondatban szeretném bemutatni az igen tehetséges formáció zenei stílusát, amely mostanában elég nagy ritmusban hódít a világban mindenfelé, szerencsére nálunk is. Nekem azért még mindig furi, hogy a német nyelvnek bármi köze legyen bármihez, ami reggae - rémesen hangzik az, hogy ancüg, unmöglich rastafari jea, hehe... Bár ez a zene magyarul is egész hallgatható volt. Mindenesetre a Szigeten kint lesznek, szóval érdemes meghallgatni őket, mert az egészen biztos, hogy a ritmus elkap minket.



**Coolio**  
Gangsta's Paradise

Nehéz helyzetben vagyok ezzel a lemezzel, ugyanis 1995-ben egyszer már megjelent. Viszont akkor legalább azonnal klasszikussá vált, hiszen szerintem a címadó dal örökre befészkelte magát minden hallgatója fülébe. A 90-es évek közepén szinte ezzel az albummal kezdődött a hip-hop mind a mai napig tartó inváziója, így a stílus sokkal hosszabb életűnek bizonyult, mint amire annak idején oly sokan számítottak. sőt, ma már egy fél Gamestar is kevés lenne ahhoz, hogy a stílus mai, komoly és ismert előadóit felsoroljam. Visszatérve a lemezre, a címadó dal mellett a funky elemeket, érdekes vonásokat tartalmazó többi nótá szintén igencsak kellemes fültáplálék, ajánlataim: For My Sistas, Get Up, Get Down, a kemény Geto Highlites és a Fucc Coolio. Külön felhívom a figyelmet arra, hogy ez a lemez elég szókimondó angolságú ☺.



**Morcheeba**  
Parts of the Process

Be kell ezt a bandát bárkinek is mutatnom? Ugye nem? A zenekar kifinomult és igényes zenéje meglepő módon világhírré röpítette őket hál'istennek ☺. Az új album eléggé renghagyó, ugyanis a zenei CD mellett (ez egyébként egy válogatás két új nótával) egy DVD-videót is találunk, amelyen a Morcheeba 2002. novemberi brixtoni fellépésén rögzített három videofelvételt élvezhetünk végig. Remélem, ez a kiadvány divatot teremt, s ennek hatására egyre több ismert és nagy együttes követi majd ezt a jó példát. A rajongóknak külön öröm, hogy a Morcheeba ismét fellép a Sziget Fesztiválon, mégpedig a nagyszínpadon, így azonnal össze lehet majd hasonlítani azzal, amelyet a DVD mellékleten láttatok. Nagyon finom, cizellált muzsika ez – tiszta szívemből ajánlom mindenkinek, aki pedig eddig nem ismerte, az azonnal pótolja ezt a hiányosságot.

**Queen Latifah**  
All Hail the Queen

Ez a nő igencsak érdekes jelenség: egyszerre rapper és színésznő – egyikben sem a legjobb a világon, de igencsak korrekt. Egyébként az All Hail the Queen is újrakiadás: a lemez eredetileg 1988-ban jelent meg, így hiába ível a királynő karrierje egyre magasabbra, ez az album valahogy kezdett lemerülni az ismeretlenség homályába. Ezért is érett meg az idő arra, hogy a királynő munkásságát még azok is megismerjék, akik a lemez megjelenésekor még nem is éltek. Pedig kemény muzsika, kemény szövegek: rap/reggae duett Daddy-O-val a Stretsasonicból, Evil that Men Do, az igencsak kemény hangvételű duett KRS-One-nal a fekete egymás közötti bűnözéséről. Csalódást okozott a Mama Gave Birth to the Soul Children, a De La Soul közreműködésével készült újabb duett. Klasszikus rap album, amelyet érdemes feleleveníteni...





# STARMOVIE



## Boldog születésnapot!

Mi várható el egy harmincéves férfitől? Legyen jó állása, autója, háza, felesége, gyereke. És hogy áll Osváth András (Kocsis Gergely) a harmincadik születésnapján? Annak ellenére, hogy kiváló szaxofonista, és valószínűleg ő Albert Einstein harmadik reinkarnációja, se pénze, se nője, se autója. Sőt: még életében nem szeretkezett egyszerre két nővel. András fellázad sorsa ellen. Elhatározza, hogy egyetlen nap alatt mindent bepótol: mire este anyukája meggyújtja a születésnapi torta gyertyáit, ő már túl lesz mindenem, amin illik. Pontos tervet készít, és neki-vág a nagy kalandnak: nem is sejti, mekkorának. Mert a két nőn hamar túl lesz; azt se gondolhatta senki, hogy egy énektanár ne tudna autót lopni magának. De a feleség már kissé nehezebb ügy. Különösen, ha tényleg megszerzi magának az ember. A lány (Ónodi Eszter), akivel András összeakad, igazi rejtély: játszik a férfiakkal, sokat hazudik, még többet csal, és néha kicsit lop is (erre az egy napra András sem lesz jobb nála). Viszont a mosolyának nem lehet ellenállni... Végre egy igazán szórakoztató magyar film! Mindenki nézze meg!



## A Karib-tenger kalózái... Pirates of the Caribbean...

Azúrkék ég, pálmák, kristálytisza tenger – a Karib-tengeren járunk, a XVIII. század elején. Jack Sparrow (Johnny Depp, aki ismét zseniális) a térség egyik hírhedt kalózkapitánya, jó svádával és tisztas üzletmenettel. Aranyéletének azonban vége, amikor a gonosz Barbarossa ellopja hajóját, a Fekete Gyöngyöt, és Port Royalból elrabolja a kormányzó szépséges lányát, Elizabeth-t. Jack a leány gyermekkori pajtásával, Will Turnerrel Barbarossa után ered a brit flotta leggyorsabb hajóján, az Interceptoron, hogy kiszabadítsa Elizabeth-t, és visszaszerezze a Fekete Gyöngyöt. Will nem tudja, hogy Barbarossa kapitányon és legénységén átok ül: egy titokzatos kincs megdézsmálása miatt élőhalottként kell járniuk a tengereket mindaddig, amíg a kincs utolsó darabját is vissza nem szállítják a helyére... Nagyon érdekes, hogy ismét bekerültek bárgyú angol katonák (vajon ez történelmileg hiteles?), szerencsére a nem túl okos bakák legalább poénosak. Kardozás, szerelem, misztikum, hihetetlen látvány és sok kacagás: mi más kellene még egy jó kalandfilmhez?



Eredeti poszter



## Pokolba a szerelemmel Down with love

A hatvanas évek elején New Yorkban a fiatal író, Barbara Novak (Renée Zellweger) olyan könyvvel jelentkezik, amely rögtön beszédtema lesz. Művével nyíltan tagadja a szerelmet, de feltétlen igent mond a karrierre és a szexre. A forradalmi nézeteket hangoztató kötet hamar a bestsellerlisták élére repül, szerzője pedig magára vonja egy veszélyes ellenfél figyelmét. Catcher „Catch” Block (Ewan McGregor) igen magabiztos, sármos férfi, a nők rajonganak érte – ráadásul jó tollú sztárújságíró is, és most szilárdan elhatározza, hogy letöri az író bűszkeségét. Catch legjobb barátja és főnöke, Peter McMannus (David Hyde Pierce) próbálja őt megállítani. Eközben pedig reménytelen szerelemmel üldözi vágyai tárgyát, Barbara szerkesztőjét, Vikki Hillert (Sarah Paulson), akivel csak az a baj, hogy ügyesebben és rámenősebben játszik a férfiak világában, mint maguk a férfiak. A film a Doris Day–Rock Hudson páros nevével fémjelzett klasszikus romantikus vígjátékok hangulatában készült, s emiatt furán bár, de igencsak a 60-as évek hangulatát sugározza. Aki ezt megszokja, annak tetszeni fog...

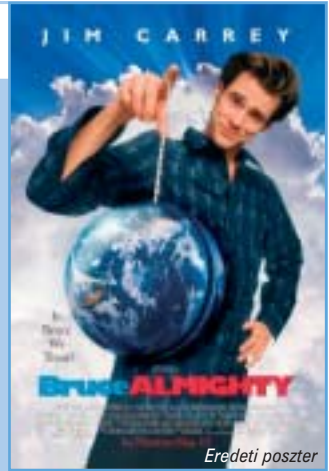


Eredeti poszter



## A minden6ó Bruce Almighty

Van, aki sosem elégedett. Bruce Nolan (Jim Carrey) hiába sikeres tévés műsorvezető, hiába szereti őt szép barátinője (Jennifer Aniston), képtelen abbahagyni a dohogást: szemében az egész világ egy nagy, jól szervezett összeesküvés, melynek egyetlen célja, hogy őt idegesítse. S persze ahogy ezt megszoktuk, gumiarc ismét felvéve ☺. Az Úristen türelme végtelen, de ez a panaszáradat már neki is sok. Megunja a dolgot, és dühében egy hétre rábízta Bruce-ra a mindenhatóságot: eddig csak a szája járt, most azonban megmutathatja, mit csinálna másképp, hogy jobb legyen a világ. Mit tesz tehát egy ereje teljében és jókedve szűkében lévő harmincas férfi, ha minden kívánsága valóra válik? Triplájára növeli barátinője kebelméretét? Leszoktatja kutyáját a reggeli kikeredkedésről? Vagy esetleg rögtön nekilát a világbéke megteremtésének? Mindegy, a lényeg, hogy bebizonyítsa: ő jobb lesz, mint régimódi elődje. Kellemes, mosolyogtató vígjáték világhírű szereplőkkel. (A JAG-ból ismert Catherine Bell olyan gyönyörű benne...hmmm.)  
**Gyu**



Eredeti poszter



# KÖZÖSSÉG

**Odakint 50 fok meleg tombol. A véletlenül itt maradt cheatek reménytelenül beleragadtak az aszfaltba. Nati nagyobb légkondit vett, mert a kicsi már nem bírta 22 fokon tartani a kéglijét. Amikor kibontották a falat, kiessett mögüle az RFT XVII. kötete, amelyet Nati befalaztatott, amikor épp haragudott rám. Én pedig nagy szomorúságomban Arénát írogatok, hát-ha attól hűvösebb lesz... Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.**



Fluki

Quiz master

Szeva Gyu. Adok fel néhány találos kérdést, ha tudod a választ, a végén le írva mit nyerhetsz. NAGYON VESZÉLYES ÉS RIZIKÓS ÉPPEN EZÉRT 12 ÉVEN ALULIAKBÁK CSAK NAYGKORÚ FELÜGYELETE MELLETT AJÁNLOTT.SAJÁT FELELŐSÉGRE.

- Mi a Game Star
  - megváltás
  - kunkurens ujságok buktatója
  - az meg mi?
- Mi az E3
  - kémiai vegyjel
  - betű és szám
  - kiállítás féle, valami kis USA városkában.
- Ki vezeti az aréna című rovatot(plusszpontért)
  - egy buddhista szerzetes
  - Gyu
  - komolyságát tekintve, egy ezredes
- Mi a citromdíj
  - NE SZEKÁLY ILYEN KÉRDÉSEL!
  - gyümölcs kiállítás első helyezettjének járó díj.
  - valami gagyi játék díja, egy Game Star elnevezésű kulturális számítástechnikai havi lapban.
- Ki az a Natali(külön pénznyereményért)
  - valami Sztár Várszos csaj.
  - zöldségárús
  - konyha tündér

Kérdések nehézségét tekintve a nyeremény egy 1 hetes félpanziós út Azerothba a Fluki Tours :-)) jóvoltából. Kellemesen kikapcsolódhat tündékekkel, törpökkel, lovagokkal, sárkányokkal, orkokkal és nekromatákkal. A terület gyönyörű, a Warcraft univerzium határain belül helyezkedik le. Hegyes dombos erdős terület. Kűn ajánlom a Zordszirt Hegymászói klub programjait.

Helló Fluki!

Válaszaim: a, b, c, b, b.

Tehát a GameStar maga a megváltás, az E3 egy betű és egy szám, az Aréna rovatot egy ezredes vezeti (nem is ezredes, csak főhadnagy), a citromdíj egy speciális, citrusfélére szakosodott kiállítás legfőbb díja, és igen, Nati egy zöldségárús. Főleg, amikor hozzám vágja a paradicsomokat, akkor jön ki rajta igazán a foglalkozásából eredő összes frusztráció. Akkor most nyertem? Hurrá! Utazunk!



müller

kvecsőnz

Sze vaszGYU! A nevem müller. Belevágtam, hogy levelet írjak NEKED. Lenne egy pár kérdésem, csak

hogy legyen egy kis dolgod válaszolni:

- Kb. a tesztelesek alatt mennyi időt szántok a játékokra órákban?
- Szerintem kéne csinálni az újságba egy Szalacsi rovatot, hogy így is kifejezzük hálánkat Neki.
- A Fogarassi Árpádról mit tudsz elmondani?
- Nálatok nem ellenőrzik le a lapot kiadás előtt? Az előző számban azt olvastam a Morrowind kiadásánál a tesztkonfignál, hogy Radeon 5600 Pro. Hát nem tudom, ez milyen kártya, ha ATI, akkor elég régi lehet, mert egy 7500-ös sem mai gyerek, hát még ez!?
- Az újság elején az újdonságoknál ki írja a cikkeket?
- Neked mekkora arcod van? Az egyik haveromnak nagyon nagy van, és kíváncsi vagyok neked mekkora.(a méret a lényeg?)
- Miért nincs minden számban citromdíjas játék? Vagy van? Mert eddig nem találtam. Ha nincs, akkor legyen!

Na sikerült ezt a levelet hejesírási hiba nélkül (hoppsz, mégse...)) megírni, tehát nagyon örülhetsz. Ha a következő számban nem lesznek olyan hibák, mint ez a Radeon 5600-as, akkor az egész stáb kap tőlem egy-egy SAAB-ot, kérésre Gripent is. Szóval figyeljetek oda!

Se Was Müller?

- Vannak játékok, amelyekre alig 10-12 órát. De vannak olyanok, amelyekre napokat vagy heteket, netán hónapokat is. Javarészt magától a játéktól is függ. Egy baseballprogramhoz speciel rövidebb idő is elég, de egy Morrowind típusú RPG-hez sok-sok idő kell.
- Mi már kifejeztük. Ő azóta sem ☹.
- A nővérje velem egykora, kérem kapcsolja ki!
- Eszünk ágában sincs ellenőrizni, minek is azt. Sok felesleges kidobott idő lenne csupán, mivel minden cikket tökéletesre írunk...ja és persze felébredek az álmomból gyorsan. Igazság szerint 4 ellenőrzésen is keresztül megy az újság, de sajnos hibák így is maradnak. Azok vessék ránk az első követ, akik még sosem hibáztak.
- ender
- Nekem? Ez attól függ. Ha épp fáj a fogam, akkor jóval nagyobb ☺
- Ezek a piszok fejlesztők nagyon ritkán csinálnak pocsek játékokat. Tiszta lémerség! Mindenestre nekem most van egy jó jelöltem. Sajnos magyar fejlesztés ☹



quator

Segítség

Hy Gyu!

Egy kis segítséget szeretnék tőled kérni.

Egy régebbi gamestarban olvastam egy cikket (azért nem volt annyira régi {vagy még is}). Valami olyasmi volt a címe, hogy „Ki az a Kovács Anita?“, de a neve nem biztos, hogy ez volt. Ebben szeretném a segítségedet kérni (hogy mi volt a címe a cikknek). + kiderült-e már, az hogy ki is pontosan ez az illető (v. szerető)? Arra emlékszem ebből a cikkből, hogy vagy bad sectornak vagy neked küldött ez az illető egy szerelmes levelet (nem e-mailben). Nekem ez baromira tetszett úgy-hogy várom a választ.

Hi Quator!

**Az élet egyik nagy igazsága világitóttal rá megint: a múlt árnyai kísértének. Ez a cikk majd 3 éve jelent meg, és sem akkor, sem azóta nem vallotta be senki, hogy Ő írta volna. Vállalta ugyan a Palesztin Felszabadítási Front, a baszk ETA, a Vörös Brigádok, még az Al-Kaida is, de én egyiknek sem hittem. A szívem mélyén még mindig várom az igazi Kovács Arankát (ez volt a név), hogy felfedje magát valamikor. De ha találsz egy Kovács Anitát, aki szeret, attól még beszélhetünk, csak Nati meg ne tudja ☹.**



Tompa-G.

&lt;No subject&gt;

HI GYU!

Egy kb 2 évvel ezelőtti gamestarban szó volt a vinyó méretének duplázásáról, mindezt BIOS-ban. Nekem is ASUS CUSL2-C alaplapom van, gondoltam, kipróbálom. Belépek a BIOSba, beírom amit kell: semmi. Másik gépen is ugyanezt kipróbáltam: semmi! Nekem vinyóm van a gépemben, egyik sem nagy kapacitású, a hely pedig kéne. Légyszi írd meg hogyan lehet megduplázni a vinyó méretét!, BIOSban. Ha nem sikerül, van netcím, ahol ilyen program letölthető? Köszönöm a segítséget:

Kedves Tompa-G!

Úgy látszik, tombol a retrófilang, de azért örülök, hogy emlékszel ilyen régi Arénára is. Viszont el kell hogy keserítsek. Ez már annak idején is egy kis tréfa volt, a vinyó méretét semmilyen BIOS-utasítással nem lehet megduplázni. Erre az egyetlen módszer egy dupla akkora vinyó beszerzése. Sajnálom, és jó vinyóvásárlást kívánok!



hopkin

Kritika

Hello Gyu

Hopkin vagyok nem t'om emlékszel e még rám én



**125**  
**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**126**  
**KV-szünet**  
Hardveres problémák



**127**  
**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

vagyok a verseskötetes srác. Na az a lényeg hogy elküldtem a kötetet és te rá se bagóztál vissza se írtál. Ez nem is zavarna de közel ötven e-mailt írtam és még annyit se írtál vissza hogy fejezd be hülyegyerek.

A'szem nagyon elbíztad magad. Ha nem írsz vissza nem veszem többé meg a GameStar-t. Ezt vedd fenyegetésnek.

Ui.: Jól lenne befejeznéd ezt a Natizást Meg a sok baromságot és A zaréna újra a régi lenne

**Helló hopkin!**

**Sajnos a verseskötet nem jött meg, az 50 levélből is csak úgy 15 körül. Valami gond lehet arra felé a postával (a postafiókulcs a baromságok közé számít? Mert akkor nem ezt hozom fel oként). A natizást tényleg be kéne fejezni, néha ki-mondottan idegesítő a csaj, de hát Kovács Aranka sehol sincs, így nincs mit tennem. Nem tartalak hülyegyereknek, és eszem ágában sincs megkérni téged, hogy fejezzed be. Jókat mosolygok a leveleiden. Egyébként pedig gondosan őrzöm az Aréna komplett levelezését, és 12 válaszevelet írtam eddig neked. Ezzel Te vagy a csúcstartó! Szóval ennyire bíztam el magam ☺. A Zaréna mindig a régi marad ☺.**

**Ownkiller**  
hiiii!!!

Szevasz Gyu! Pontokba szedem a mondandómat: : Gondolkoztál már azon, hogy ha minden levélre írsz választ, akkor mennyi sejt kopik le az ujjad végéről? Hős vagy, mivel minden nap kockáztatsz az ujjad épségéért! És persze minden olvasó is hős, aki levelet ír Neked!

... A kávézást Mady, vagy BadSector túlzásba viszi! Képzeld el, lapozom az új, éppen egy perce felbontott GS-t, és a 14-15. oldalon egy kávéfolt van, ami ragacsos is, és ezáltal ragad a két lap egymáshoz!

...: Melleleg olvastam a Másik Oldalt, és nagyon megjött a kedvem egy nyílt naphoz! Van vendég limit, vagy akármennyien mehetnek? Ha elmegyek, viszek magammal papírrepcsit! Bemutatod a székösszetörést égnek álló lábakkal? )

....: Nagyon jó ötlet a körgrafikon néhány játéknál! Sokpont...: És üzenem kedves Necromancernek, hogy a csajok a lényeg! :)

Úgyhogy további jó munkát, és vedd be vmivel az ujjadat, nehogy elkopjon!

**Szevasz!**

Igen, az ujjam végéről havi szinten háromszázharmincezer (vagy egyik, vagy másik) sejt kopik le. Az a gond, hogy az első néhány ezret még csak-csak fejben tartom, de a többit elfelejttem már számolni, így ragaszkodjunk a becsléshez. A 14. és 15. oldalon található kávéfolt nem BadSector és/vagy Mady műve, egyszerűen csak Te vagy a szerencsés egymilliomodik olvasó, aki a kávéfoltos GameStart kapta. Nyereményed egy étcsokis Sport szelet (nálam átvehető). Ja és gratulálunk!

Nincs több székösszetörés, aki nem volt itt, az magára vessen. Egyelőre nem tudom, mikor lesz

**a következő nyílt nap, de majd értesítünk benne teket. Igen, a körgrafikon bazi jó ötlet, jókat szoktunk szurkolni, amikor még mennek a szavazások. Valóban a csajok a lényeg ☺.**

**IstvanTM**  
Auswitch után is van élet

Hi Gyu!

Nos, ez tényleg igaz. Én már voltam Auswitchban, ami néha inkább a pokorra hasonlított, és a Sátán maga volt Leokádia néni. A jelmondata ez volt: „Csínáljátok úgy a tábor, hogy mindenki jól érezze magát!” Ez ránk igaz is volt(nem húztuk fel a tanárokat nagyon :) ), Ők viszont csak magukra gondoltak, mert Ők tényleg jól érezték magukat, amikor azokat a k\*\*\*\*\* nap feladatokat be kellett mutatnunk. (Inkább neki mutattunk volna be! >:)) Ráadásul még az idő sem volt jó. Viszont megtudtam, hogy ki az a NYOBE. Ezt akkor vallotta be, amikor az orra elől vettem meg a GS-t, a pokoltúra uccsó napján... (De szemét vagyok! Hehehehe...)

Most-Auswitch után majdnem két héttel-jutott eszembe, hogy én annyira akartam nektek ímélt írni, hogy még! Na, erre most került sor, amint azt az ezt megelőző sorokból is láthattad, ugye. A lipdeket, és a hidroformulákat közsi szépen, kellett hogy le ne égjek a csajoknál. (Mondjuk nem voltak elég hatékonyak... :) Bár pálmafák nem voltak, de a vízpart-kompatibilitás kellett! Azé' a tartalom oldalán lévő önreklám eléggé mellbe vágott... A WC-FT (WarCraft-Frozen Throne, a félreértések elkerülése végett... :D) leírását most már igazán örömmel fogadom, így totális WC függőségben.

A Dr. Szősi 2 tényleg ennyire rossz volt? Na, jó mára abba is fejezem magam, megyek vissza LANozni.

**Helló IstvanTM!**

**Rövid történelmi leckével kezdeném. Auschwitz a mai Lengyelország területén, Oswiecim város mellett fekszik, talán a leghírebb náci koncentrációs tábor működött itt. Több forrás Auschwitz-Birkenauként is emlegeti. Itt "tevékenykedett" többek között a rossz emlékek embermészáros, Josef Mengele is. Egykor politikai foglyok elhelyezésére jött létre, szót munkatáboroként is működött, hírhedt és azonban soha ki nem húnyó krematóriumai és tusalónak álcázott gázkamrái tették. Azóta elhíresült mondas állt a kapu felett: „Arbeit Macht Frei”, azaz a munka szabaddá tesz. Ezt az a körülbélül 1,1-1,5 millió ember – leginkább zsidó deportáltak –, aki ott halt meg, nemigen érezhette át. Az emberiség történelmének egyik legnagyobb szégyenét fejezi ki ez a szó, amely egyenértékű a népirtással, a borzalommal, a fájdalommal: Auschwitz. Ne éljünk vissza vele. Köszönöm szépen. Válaszolva leveledre: táborozni mindig jó, például a GS-tábor szintén isteni volt, örülök, hogy nem égtél le a csajoknál. A tartalom oldalán semmilyen önreklám nem volt, csak néhány tény közöltünk, amit lehet, hogy néhányan nem tudnak. Na azoknak! Mert mi arra a két emberre is gondolunk, aki ezt eddig még nem tudta! Ha WC-függő vagy, építsd ki a hálózatot a WC-kagyló mellé. Igen, a Dr. Szősi tényleg.**

**Anettká**  
ha már filozofálsz...ám legyen

Csóközön!

A múltkor arénában filozofikus hangulatba estél, úgyhogy most pont kap(ó?)ra jössz. Ugyanis sikerült. Megcsináltam. Választ adtam a kérdésre amire már több ezer éve próbálnak rájönni, és amely így szól: ...Miért létezik az élet...Egy zsák kákiért. De komolyan. De boncolgathatjuk magát a kérdést nyelvtanilag. Nézzük csak : létezik és élet. A kettő szó ugyanazt a fogalmat takarja. Tehát helyettesítsünk be...Miért élet az élet? Látod már mekkora hülyeség. Ez olyan amikor megkérdezed hogy milyen szaga van a zöldnek.(vagy hány óziké kell körbemetelni ahhoz hogy szarvast kapjunk!!) De lehetsz rafinált és kérdezheted azt hogy mi az élet értelme. Egyszerű ez is. Az hogy ezt a kérdést fel tudd teni. A következő kedvenc kérdésem a :Mi az életcéldod??

Amikor az osztályfőnöknek azt válaszoltam hogy a Jedi Knight II-ben szeretném megtalálni a hupikék törpikék egyik jeles képviselőjét, hülyének nézett. (pedig abszolút komolyan gondoltam). Apro(ó?)po(ó?) hupikék törpikék.Életem első megirázó eseménye ehhez a kedves kis meséhez kapcsolódik.

Mesélem: voltam kábé 10 éves, otthon voltam édesanyammal de olyan frankón.Tudod az a meghiitt otthoni légtörvény.Nyugalmas, biztató, igazi édeni állapot. (ami most már tudom nem tart örökké). Szóval nézzük a hupikék törpikéket és nekem folyamatosan egy kérdés járt a fejemben, és balga módon fel is tettem (amivel a meghiitt légtör sikerült is porrá rombolnom)

-Te mama miért ilyen konjugtált a törpapa feje?

-Aludj szépen kisfiam.

És igen,azt hiszem ez volt az első eset amikor anyám hülyének nézett. (nem tudta még mi vette kezdetét).Mi több ez volt az a pillanat amikor megtettem első felém,óvatos mégis mérész lépéseimet a Gyz-ve válas rögös útján. Tényleg mi van Gyz-vel. Adjatok neki több helyet, nem baj ha nem értjük mit ír, majd nézzük a képeket.

Csókolom Anettká voltam.Nem ám vicceltem:))

**Kedves Konjugált Anettká Kisfiam!**

**Az életet firtató filozófiai kérdésekre a választomat egy ősi hegymászótörténet adja meg: Miért másznak fel a hegyre az alpinisták? Mert ott van! Miért létezik az élet? Csak ☺ ha nem létezne, akkor érdeklődés hiányában sok móka elmaradt volna. Nem ismered Douglas Adams örök érvényű választát? A kérdés: Az élet, a világminden-ség és minden. A Válasz: 42. Ennél tökéletesebben ezt még soha senki nem fogalmazta meg. Egyébként a konjugált szó jelentése 'összeköt', 'egyesít' (Idegen szavak szótára). Gyz megvan, szorgalmasan alkot ☺.**

**GoMez**

Hell GYU(íladás) !

Bocsi a megszólításért, de ez kellett :)

Arra adtam a fejem, hogy megírjak egy hosszabb

RFT-t. Mégpedig napjainktól . Ezt az egészet csak azért, hogy újra felélesszük az RFT legendáját :) Höhő! Ez egy rövidítettebb változat lenne, mivel ugye a valódi még nem jött át az országhátáron :))

Na már most...csak annyi kérdésem vána....hogymeddig tart az RFT? 2050-ig, vagy 2165-ig, vagy meddig? Emlégettem sokszor, de már elfelejttem :-/ Nah további jó időöltést...."timeloading" Höhő!

**Hali GoMeZ(telen) !**

**Bocsi, de ez is kellett! Szóval ahogy itt tájmlódozik, rájöttem, hogy igazad van, fel kell éleszteni a Részletek a Föld Történelméből nevű enciklopédiasorozat (Survivor Kiadó, Európa Barlangrendszer, 2065) legendáját. Erős ellentmondás, hogy még meg sem jelent, mi pedig máris élesztgetjük szegényt, de ez ne zavarjon senkit! Magyarán 2065-ben jelent/jelenik majd meg. Szóval van még időd.**

**DarkReaver**  
Kaland

Szeva Gyu!

Szombaton megyek a zujságoshoz oszt kérek GameStar-t.Na az megy beszól hogy elfogyott.Kiakadás No.1.Sietek a postára de zárva.Kiakadás No.2.Itt, Salgótarjában, azon belül Pálfalván NINCS GAMESTAR.Egész k\*\*a városrészben nincs a legjobb újság of alltime!Na lesietek haveromhoz hogy gyérünk be a városba!Erre lekéssük a buszt! És mivel szombat volt a következő busz csak 1 óra múlva indul!!!!

ÁHHHH!!!!!!!!!nem baj vissza haveromhoz, szólunk faterjának vigyen be újságér.Erre nincs otthon csak a céges autó.2 személyes + bazi nagy csomagtér.És a csomagtér természetesen kinek jut?Nekem.Volt ott bent vagy 60°C.Mire beérünk a városba(kb.15 perc) én megsülök hátul a kocsiba, ráadásul valami kemény cucc beleállt a s\*ggembe. Odaérek újságoshoz és leemelem a polcról az utolsó GameStar-t.

Igen,igen,Igen!!!!Hazaérek (utazás=szadomazo), átlapozom, bevezetőt olvas,tartalom olvas, NAGYON JÓÓÓÓ!W3 Frozen Throne, World of Warcraft(WOW!!:))Gothic2,ez a mostani szám atommegaistencsászárkirályisten!!!!!!!!!!!!4 Hát ennyi lenne a kis történetem,remélem teccet.Egyébként 576-os voltam,és nem örültem hogy vége(félig-meddig) de kellemes csalódtam a GameStar-ban.

DarkReaven

U.i.:tényleg megaszutyok a SW Galaxies?

**Szeva DarkReaver!**

**Tudod, az utóbbi időben egyre jobban mennek a boltok. Köszönhetően Nektek, kedves olvasóknak, a GameStar nemcsak Salgótarjában, hanem az ország más részein is rendszeresen elfogy. Külön köszönet azoknak, akik ebben a rettenetes rémületen nyári forráságban is vállalják a hősiesség kockázatát, hogy távoli vidékekre vándoroljanak csak azért, hogy megvegyék kedvenc újságukat. Nagyon szépen köszönjük az egész szerkesztőség nevében. Már csak azt kéne tudni, mi állt bele a tomprodba. Amíg nem tudom meg, nem tudok nyugodtan aludni. Ja, ez Natit is érdekli. S biztos Kovács Arankát is, és persze Leokádia nénit, új hősünket (eredeti nevét a levél írójának kérésére kijavítottam). Szóval lécciiiiiiiiiiiiiiii! Ha megírod, akkor kapsz tőlem egy Kacsás Turbánt (sajna az éticsokis Sportszelet már elkelt)**

**U.i: Dehogya. Csak a teszterek tévednek 😊.**

**Zathar**  
<No subject>

Hello!

Rájöttem valamire.Ez a tesztelőkre vonatkozik.Nektek ROHADT JÓ DOLGOTOK VANI!) az a foglalkozások ami a hobbitok is ó mennyetek már aztán Gyu te meg még néha sírsz is hogy milyen sokat kell dolgozni má' LOL.Tom hogy az csak poén dehát LOLmá azé' mégis:))

**Kedves Zathar!**

Annyira jó dolgunk van, hogy vasárnap is itt kuksolhatunk bent, az irodában, amíg Ti a strandon vagytok, vagy pihentek. Mindemellet még jobb a dolgunk, mert így játszhatunk egész éjjel, hogy az utolsó pillanatban érkezett játékok is bekerülhessenek. Ti addig békésen alszotok. S nem elég, hogy egész éjjel játszottunk, kelhetünk hajnalban, hogy cikket írjunk. (Te olyankor fordulhatsz a másik oldaladra). Bármennyire úgy gondold is, hogy ez egy sima, laza kis melő, elárulom a titkot: az újság nem készül el magától, nem tördelődik be, a cikkek nem írják meg magukat (a kis piszkok), a lap nem sétál el az újságárushoz, sőt a nyomda sem nyomtatja ki gondolati utasítások alapján, s akkor a CD-ről és a DVD-ről még nem is beszéltem (s mindazon egyéb adminisztratív és meg nem nevezett munkákról sem, amelyeknek semmi közük a játékokhoz). Ez ugyanolyan munkahely, mint bármelyik másik, csak itt jobb a banda, és többet lehet játszani. Mert néha az sem jó, hogy kell ☹. Ennek ellenére persze el nem cserélném semmire (bár ha nyernék a lottón, hmmm... )

**Balynto the bad**  
Arénába

Szeva Gyu! Vóna 1 kérdésem. Miafene aza csokoládés csókormány???? Elég ultraszupermegagiga marhaságnak hangzik! De biztos finom! Sóóóóóóó! Szólok Muternak, hogy eccer mennyen be a Gémsztárba és vegyen Gyu-tól csokis csókormányt! Jó lesz?? 1ébként grószzüleim eccer beleolvastak a Gémsztárba és pont egy olyan í-mélt néztek meg amiben valaki a libaf\*sról írt valami kis bályos sztorit. (Nem mostani újság vot.) Attól kezdve a Gémsztárt libaf\*s-újságnak hívják! Pedig nem is az! Én még speciál nem találtam libaf\*st benne! (FIGYELEM! Aki a Gémsztárban valaha is libaf\*st talált kérem jelentkezzen nálam!) Egyébként, hogy szolgál kedves egészséged? Egészen jól? Remélem! Montam máá, hogy rossz nektek? Mindenki csak dicsér titeket! Kivéve kedves the\_vargát. Úgyhogy én most csak szerényen dicsérek titeket! (...)

**Szeva Balynto!**

**Na ez a csókormány dolog már hihetetlenül uncsi. Volt egy arc, aki sokáig lakott egy villában, valamint roppant népszerű lett, most meg már aranylemeze is van, és még ezeket a marhaságokat is ő találta ki. Valamilyen hős valahonnan Északkelet-Magyarországról. Tehát minden kedves olvasót rengeteg sok tisztelettel megkérik, feledjük el a csokis csókormányt, s találjunk ki valami egészen gameStaros dolgot, például a Kacsás Turbánt! Vagy legyen Turbános Kacsá inkább? Lehet szavazni! the\_varga jó arc, kedvelem, kár, hogy mostanában nem írt. Szinte már hiányzik.**

**death\_286**  
Kérdések

Hali Gyu!

Királyok vagytok kezdem a kérdéseimet:

1. Miért ez a beceneved, hogy „Gyu”? Egyébként ezt megkérdezném a többiektől is.
2. Lehetne egy olyan verseny ahol a GAMESTAR csapat egy másik konkurens csapattal (G\*\*\*) megütközne, persze csak virtuálisan. Mondjuk úgyis ti nyernétek ! :) Elképzelem ahogy BOE szétlő egy G\*\*\*T a Quake 3-ban HAHAHA! (...)
4. Gamestaros stuffokat hol lehet vásárolni (póló, bögre) ?
5. Hol a BARKÁCSROVAT? Nagyon hiányzik !

**Hali death\_286!**

1. Én megkérdeztem a többiektől, miért ez a becenevem. Ők nem tudták, hehe. De én tudom. Annak idején, amikor még a (mai nevén) ELTE Trefort Ágoston Gyakorló Gimnázium padjait koptattam, volt egy osztálytársam, D. Csaba (Döbi). Ő nagyon, nagyon jó arc volt, és először ő kezdett el Gyu harcosnak becézni. Idővel a "harcos" lekopott róla, és maradt a Gyu. Írasmódja ellenére ejtése általában hosszú „ú”-val történik.
2. Különböző versenyeken már találkozott a két stáb, momentán egy sportág van csak, amelyben eséllyel indulnának: a vérálfutás :-). Viccet félretéve: eleddig nem győzték le minket soha. Boe, ZeroCool és Szittyó garantálja a sikert nekünk.
4. Az IDG terjesztési osztályán: Budapest, VI. ker., Révay utca 10., a bejáratától jobbra.
5. A barkácsrovat pihen. Szeret a hátán feküdni ☹ (az a baj, hogy már mindent szétvertünk, amit szét lehetett ☹).

**HOGY TETSZETT NEKTEK? (IDÉZETEK A TÁBORLAKÓK HOZZÁSZÓ-LÁSAIBÓL)**

„A tábor isten volt 100000000x jobb, mint a nyílt nap, ezzel nem azt akarom mondani, hogy a nyílt nap rossz volt. Kár, hogy hamar vége lett, még bírtam volna maradni egy "kicsit". Remélem minél hamarabb lesz valami új tábor vagy hasonló.” (Formi)

„Azért ragadtam bilentyűzetet, hogy köszönetet nyilvánítsak neked és az egész GameStarnak a felejthetetlen élményekért, amelyekre a tábor ideje alatt szerzem. Nagyon jó volt az az egy hét veletek, csak nagyon-nagyon rövid :-). Remélem, legközelebb 2, nem is 3! héten át élvezhetem társaságotokat! Kösz mindent, és csak így tovább!” (Chovash)

„Minden a helyén volt, a programok jól meg voltak szervezve stb., stb. Ilyen „lászt minit ficsörként” még táncoslyánykákat is beszereztek nekünk (Bad Sector szavaival élve: >>Rossz az, aki rosszra gondol ☹! <<) Megkaptunk mindent, amire szükségünk lehetett (na jó, majdnem mindent ☹).” (Kombájn)

„Én személy szerint baromi jól éreztem magam, minden gameStarossal jót dumáltam, és hogy idéztek valakit >>nagy bulik voltak, na meg hát finom kis csajok<<!!!!:-) Aki nem akart, vagy nem tudott eljönni erre a táborra, az a következőn legyen ott, higgyétek el, nem fogjátok megbánni.” (Kiri)

Ez volt az Aréna augusztusra. Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de új hősöket alkottunk, akik majd meg visszatérnek: Kovács Aranka újra köztünk járt, megismertük a táborlakók rémét, Leokádia nénit, kiderült, hogy Anetka Gyz-vé válik éppen, megszületett a GameStar egymilliomodik olvasója, kiderült, hogy Törpapa feje össze van kötve, volt történelmi lecke, bú, ború, móka és kacagás, és mindenki jól le van konjugálva :-). Most rendeltem meg egy nagyobb Kacsás Turbán-szállítmányt, szóval készüljétek, szeptemberben is találkoznunk!

Maximalizáltan Konjugált Tisztelettel,  
Gyu



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



„I sense a soul in search of answers!” Na miben volt ez a mondat ☺?

**A megfejtéseket a kávészünetbe küldjétek! Addig is a sok „választ kereső lélekek” itt vannak a megoldások az e havi fejtörést okozó játékokhoz!**



**Anakin Skywalker Solo**

Half Life 2 várható gépigény

Hi. Ti nem várjátok a Half Life 2 megjelenését, mert én már nagyon várom. Mikor is jelenik meg? Én úgy tudom, hogy ez év szeptember vége felé.

Még 1 kérdés: Szerintetek fog menni a gépemen élvezhető teljesítménnyel? A gépem: AMD ATHLON XP 1700+, 256 MB DDR RAM, MSI GeForce FX 5200 64MB DDR. Légyszi válaszoljatok minél hamarabb!

**Half Life 2? Hmm... Ez valami FPS stufia lesz, nem? Érdekel ez valakit ☺? Hát persze, hogy már tükön ülve várjuk ☺! Szerintem a géped stimmel, mert nagyon gyorsnak tűnik az a motor, amit eddig láttunk belőle, de azért vegyél bele egy kis RAM-ot még, mert az azért elkél...**



**Varga Tomi**

Monkey Island 4

Rájöttem a Monkey Kombat rendszerére a Monkey Island 4-ben, ezért szeretném, ha betennéd a következő kis írásomat a KV Szünet rovatba. Kösz!

Van 5 alapfigura, DM, BB, GG, AA és CC (ezek a monogramjaik). Minden figura kettő másikat üt. Ezeket írni kell egy papírra. Jojo Jr. egy ilyet megad. A figurák között változtatni lehet négyféle makogással (A, O, E, C), 3 alkot egy figurát (pl. AEC=CC-GG). Ezek a makogások visszafele is működnek, tehát GG-ről CC-re váltani, vagy fordítva ugyanazzal a makogással lehet. Jojo ebből is megad egyet, ha rákérdezel. Én készítettem magamnak a papíromon egy kis táblázatot, amire az 5 támadást felírtam, és melléjük két kötőjelet, ezek lettek azok, amiket az a figura üt. A névhez kétirányú nyilat tettem, és írtam, hogy melyik figurára milyen kombinációval lehet váltani. Pl:

DM: -AA

| | -CC

AA, BB

aoc, eoa

A támadásoknál egy másik papírra írtam, hogy mi volt az ellenfél majom eredeti figurája, mire váltott és hogyan, és ha bejött neki a támadás, akkor felírtam a papírra a kötőjelhez. Ha háromszor ugyanazt makogja (pl AAA), akkor a felállás megismétlődik, marad mindkettőtöknek az a figura, amiben aktuálisan állt, ezt ki lehet használni a sikeres támadás megismétlésére.

**Köszönjük a sok elakadt Monkey 4 fan nevében!**



**Kevin**

Tomb Raider 6

A Tomb Raider6(Angel of Darkness)-tal kapcsolatban lenne kérdésem. A Hall of season-ben vagyok

ahol összegyűjtöttem a 4 rubint be is helyeztem a képekbe és a gépezetet el is indítottam. Felmásztam kint hallban a mozgó farönkökön majd felmentem a lépcsőn és a falban találtam egy kapcsolót. Ez egy ajtót nyit fel, ami mögött egy titkos ajtó van. A kapcsoló fölött tovább lehet mászni, de mindig lezuhanok! Mit kellene csinálnom a továbbjutás érdekében! Kérlek írd minél hamarabb! Nagyon fontos lenne! Előre is köszönöm!

**Csá!**

**Itt igazából jól ki kell számítani Lara erejét és kapaszkodva el kell jutnod egy kis pihenőhelyre, majd áthajlással villámgyorsan továbbjutnod. Nagyon jól kell időzíteni és akkor meg tudod csinálni!**



**Walaki**

Tomb Raider 6

Szevasz Boe egy lelkes olvasótok vagyok és szűk ségem lenne egy kis segítségre, ha lehetséges. Láttam hogy te teszteled a Tomb Raider Aod-t, és azért fordulok kéresemmel hozzád. A problémám az lenne hogy van a Hall of Season's nevű pálya végén valami szellem szerű izé és nem tudom hogy kellene kinyírni. Légyszi ha tudsz segíts.

**A Tomb Raidert végül én teszteltem, de a mákod van, mert tudom a megoldást ☺! A probléma ugye adott: egy lidércfényt kell elkapnod, ami szoborról szoborra „ugrál”, és csak akkor tudsz kijutni a zárt ajtón, ha elkapod. A gond csak az, hogy addig nem tudod megragadni, amíg a kísértet él. A megoldás a következő: „üldözd” a kísértétfényt egészen az ajtó melletti szoborig, majd állj meg a közelben (de úgy, hogy a fény ne men-**

**jen tovább) és lödd a szellemet tovább ezerrel. Ha elég skulót eresztettél bele (és nem távoztál te is a túlvilágra ☺), akkor a rém egy időre lehajlja a fejét: pontosan ezt a pillanatot kell eltalálnod, hogy elkapd a fényt, kinyíljon az ajtó és kiugorhass rajta! Sok sikert! (Nem lesz könnyű...)**



**András**

Vice City

Tisztelt Gyu!

András vagyok. A barátomnak akadt egy kis problémája a GTAVC-ben. A probléma így szól: van egy feladat mikor hidroplánnal kell a LEVEGŐBEN valamiket összeszedni. Mi nekünk csak a vizen sikerült maradnunk. Milyen úton, módon kell szerinted ezt a feladatot megoldani vagy legalábbis a vizet elhagyni és a levegőbe emelkedni a hidroplánnal? U.i.: A választodat léci hamarabb legyél szíves megírni, mert nagyon sürgős! (ne haragudj, hogy így sürgöttek!)

**Hello. Nos, Gyu annyit Vice City-zett, hogy már ki sem látszik belőle, úgyhogy most megy egy kis Q3 Arena-t tolni, aztán Postal 2-zik... ☺ Poént félretéve: Gyu mester nem a Vice City típusú vérontós gémeikért rajong, őt inkább a FIFA, NHL, NBA és sok más sport, illetve MMORPG, esetleg stratégiai játékkal (pl. Cossacks) kapcsolatban zaklassátok! A hidroplánnal kapcsolatban pedig sajnos rossz híreim vannak... Lehet, hogy sokként érint, de tényleg fel kell emelkedni vele a levegőbe. (Bár tudom, hogy ez egy repülőgéptől igen szokatlan feature ☺.) Próbálj maximális sebességre váltani, és agresszíven nyomkodni a hátranyíl gombot, akkor sikerülni fog...  
Bad Sector**



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

**Sziasztok! Eltelt ismét egy hónap, lassan kiheverjük a tábor és a pihenés okozta traumát, és minden visszaáll a normális kerékvágásba. Olyannyira, hogy a levelek ebben a hónapban sem tétlenkedtek, csak megtalálták a postafiókunkat, ráadásul az eddigi rekordot is sikerült megdönteniük. Jó szokásomhoz híven most sem ússzátok meg problémás esetek nélkül, így jöjjön, aminek jönni kell.**



**Lala**  
Segítsetek!!!

Először is hadd mondjam el, hogy nagyon meg vagyok elégedve a magazinnal! Az lenne az én gondom, hogy pár hete vettem egy Canyon típusú alaplapot, bele egy 2 Ghz-es Celeront. A gép frakción működik is, de a processzort túlságosan melegnek tartom játék után. Tudom, mert megfogtam és majdnem odasült az ujjam :) Nem tudom, milyen hűtő van rajta, de szerintem valami noname csoda lehet. Tehát a kérdésem, hogy Te milyen márkát ajánlanál hűtőből, természetesen elfogadható áron. Hallottam a vízűtésről is, de annyira nem vagyok képben a dologban, szerintem ilyen mit lenne célszerű beszerezni? Várom a választ, és további jó KV-zgatást kívánok!

**Nem írtad le, hogy mennyire melegszik a processzor, lehet, hogy nem is olyan vészes, mint gondolod. Azt viszont így látatlanban tudom, hogy nem tanácsos a processzort tapizni, gondolj az ujjadra! A noname csoda lehet, hogy a gyári hűtő. Én MasterCooler-t vagy Spire-t ajánlok, de a Glacialtech hűtői is nagyon csendesek és nagy teljesítményt képesek leadni. A vízűtésről azt tudom röviden elmondani, hogy vannak jó tulajdonságai, halk és brutálisan képes lehűteni a proci hangulatát, de egyelőre a legolcsóbb modellek is nagyon drágák és nehezen beszerezhetőek.**



**Mafia01**  
Betelt a pohár

Azzal az igen nagy problémával küszködök, hogy a játékok igen csak akadozva futnak a gépemem! Nem olyan rég vettük, most valahogy így néz ki: Celeron 1800 Mhz, 128 MB memória, integrált 64 MB-os monitorvezérlő, 40 GB-os Maxtor vinyó, háló, modem és hangkártya. Az egyik nagyobb elektronikai szaküzletből származik és most szeretném kicsit fejleszteni. A gondom, hogy nem tudom, mit kéne rajta módosítani, a nagyobbik pedig, hogy a kereti is igen szűkös :) Segíts kérlek, mert szeretnék majd olyan játékokkal is játszani elfogadható felbontásban, mint a Doom3, Stalker és többiek. Ja azt nem mondtam, hogy az akció végrehajtására 50 000 Ft körüli összeget tudok szánni! Kösz előre is a segítséget, egy hú olvasótok!

Mindenkinek, aki játékra is szeretné használni a PC-jét, csak azt javasolhatom, hogy kerüljék el az ilyen instant "fogom és viszem" típusú számítógép csodákat. Ebben a konkrét esetben én még egy kis memóriát pakolnék bele, legalább 256 MB-ot. Az integrált VGA-t mindenképpen el kell fej-

teni, helyette egy komolyabb Radeon 9600-ast ajánlok. Ezek a kártyák kb. 29-30 000 pénz kóstálnak, így mellé bőven befér 256 MB memória is!



**H. Ferenc**  
Abit KG7

Én csak mostanában kezdtem venni a GS-t, mert nagyon színvonalasnak tartom a hardver részt, nem úgy, mint egyes más lapoknál. A KV rovat pedig pont kapóra jött. Van egy "ósrégi" konfigom egy jó öreg Abit KG7-es alaplappal. Igazi Abit fan vagyok! Namármost, a mostani AMD-s alaplapotest teljesen felcsigázott, úgy döntöttem, veszek egy jó kis alaplapot és egy procit. Az érdekelne, hogy mekkora procit rakhatok az alaplapomba max? Mert 2700-as XP-t láttam most egész olcsón. Ezt bele tudom rakni, vagy mekkora a max? Vagy hagyjam a fenébe és vegyek új alaplapot? Ebben az esetben olcsó kategóriában Te mit ajánlanál? Egy másik kérdésem is van, a munkahelyi gépem elvileg támogatja a Dual-Channel memóriákat, de mikor beleraktam két 256-os modult, semim sem változott, csak azt írja ki a POST-nál, hogy 400 Mhz memory clock. Esetleg BIOS-ban kéne túrni, vagy valami jumpert kéne az alaplapon állítani? És még valami, remélem beteszél a KV rovatba, mert akkor talán még elő is fizetnék rátko :-)

**Az utolsó mondatodra sokáig kerestem a megfelelő kifejezést, de sehogy sem jutott eszembe a megfelelő, aztán egyszer csak beugrott. Azt hiszem ezt hívják kishazánkban zsarolásnak. Kivételesen engedek neked, de maradjon ez köztünk! A kérdésre válaszolva, az Abit KG7-es széria BIOS frissítéssel képes az 1800+ jelű AMD XP-t is magába fogadni. Ennél nagyobb azt képes kezelni, legalábbis tudtommal. Én azt javaslom, hogy ha már egyszer procit szeretnél venni, akkor ne a régi alaplapod határozza meg a döntést! A helyedben egy 2200+ körülit vennék minimum, persze ez is pénztárca függő. Ehhez pedig egy Abit NF7-S V2.0 dukálna egy Abit fannak. A munkahelyi gépeddel kapcsolatban azt tudom javasolni, hogy először győződj meg róla a neten, hogy támogatja-e a 128 bites Dual módot. Ha igen, akkor elvileg úgy kell berakni a memóriákat, hogy a kettő között üresen hagysz egy slotot! Van, ahol a szinkód is segít. Ezek után POST-olásnál elvileg ki lesz írva!**



**Virág László**  
CD mizéria

A múlt hónapban megelégettem a mobilrack maceráját és vettem egy CD író. Philipsre beszél-

rá az eladó, én balga pedig, mivel nem igazán értek hozzá, megvettem. Persze, hogy ez volt a majdnem a legrágább, de hát a többit rendelni kelett volna és hát vidéken elég macerások ezek a dolgok. Tehát megvettem, beszerelték és írtam is vele, mindent remekül megírt, leszámítva, hogy a hang, amit produkált, indulhatott volna a traktor kategóriában. Visszavitettem és otthagytam egy napra, nézzék meg, ki is cserélték, de most előfordul, hogy rosszul írja meg néha a CD-eket. Nem tudom, mit tegyek, már kezdem unni az állandó gépszállítást. Arra gondoltam, hogy veszek egy másikat és jövő héten utazok fel Pestre, a kérdésem, hogy te mit ajánlanál, milyen márkát érdemes venni, persze megfizethető viszonylatban.

**Sajnos nem Te vagy az egyetlen, aki panaszkodik a Philips CD írókra. Igen szép számmal jöttek levelek, így én azt mondom, hogy helyettük részesítsük előnyben a megfizethető LG és SAMSUNG CD-éteket. Aki több pénzzel rendelkezik, és mennyiségi írást végez - gondolok itt napi 5-6 CD írására - annak pedig mindenképpen az etalon Plexort ajánlom!**



**DeViIMAN**  
Radeon, GF hibák!

Istencsászárkirálybrutálállat a GameStar! Egy fura Radeonos élményemet szeretném megosztani veled. Az egész egy júliusi füledt napon kezdődött, amikor meguntam a VC eszement szaggatását. Leszaladtam a közeli boltba és bevásároltam a GF2 MX 200 helyett egy GF FX 5200-as atomállat kártyát. Aztán feltelepítettem és csak lestem, milyen szép. A Tomb Raidert is sikerült megszerezni a napokban, viszont valamiért eszméletlenül BUG-os. Lehet, hogy a kártyával nem stimmel valami és kéne valami BIOS izét csinálni rajta, hisz egy vad új játéknál elég fura, hogy mindenféle hülyeséget csinál. Aztán kölcsönkértem egy Radeon kártyát a bátyámtól és beszereltem, azután már minden tiszta szívárvány volt és semmi sem futott rendesen. Már a GF FX -sem megy!!! Mit csináljak vele? Újból telepítettem már egy tucatszor az drivereket!

**VGA kérdésre válaszolva, szerintem formázd le a vinyót és telepítsd újból az oprendszert, aztán csak egy kártyát telepíts fel, amit használni is szeretnél. Nem igazán szereti a két meghajtóprogram (a Windowsról nem is beszélve), ha egy gépre telepítik őket. Az sem ártana, ha a netről leszednéd az új nVidia drivert. Ettől függetlenül a TR-ben meg fognak maradni a hibák, FX-re valamiért nem igazán sikerült optimalizálni. Mady**

## A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL

**El sem hiszem! Sok-sok éve volt, amikor utoljára nyaralni mentem, most pedig egy teljes hét jutott nekem egy klassz tó partján, rengeteg jó arccal körülvéve. Ez volt a GS-tábor, amely igencsak jól sikerült. Most viszont az is kiderül, miért ☺.**

**R**égóta tervezgettük, sokat gondolkodtunk rajta: megálmodtuk már Sopronba, a Balaton partjára és Csillebércre is; szó volt együttműködésről a honvédséggel (lett volna egy kis kiképzés is, hehe), de a történet végén a Velencei-tó partján találtuk magunkat.

### AZ ÉRKEZÉS ÉRDEKESÉGEI

Nem tudtam elhessegetni magamtól az igazi szocreál retrófiltinget, amint begurultunk a Tópart sétány 17. elé Agárdon. Az épület maga egy háromemeletes, amolyan lakótelepire emlékeztető házikó, előtte betonos kosárlabdapályával (szemem egyből fel is csillant). A földszinten a nagy tanácsteremben hatalmas, U alakú asztalhoz kerültek a gépek, mire én odaértem, már működött a hálózat, és mindenki kezdte jól érezni magát. Grobs, rendszergazdánk (aki mellel fő Dungeon Siege- és Warcraft-játékos is, és UHU Linux-fejlesztő) hihetetlen ügyességgel tartotta végig működőképesen a hálózatot: magam egyetlen összeomlásra sem emlékszem ☺.

Szerencsére a jelenlévők java részét már ismertük előző GS nyílt napokról, arról nem is beszélve, hogy a táborozók mind ismertek minket! Az hamarosan kiderült, hogy az épületben rajtuk kívül laknak még jó néhányan, legfőképpen a szebbik nem képviselői, akik fáradhatatlanul rótták köreiket az épület mellé épített atlétikai pályán. S alig 20 méterre ott volt a VÍZ! A szobákban pedig az emberiség történelmének legnagyobb pókjai (legalábbis Zerocool szerint). Szóval igazi tábori hangulat várt minket az elázott szobában...

### JÁTÉK ÉJJEL-NAPPAL

Sosem felejttem el: a táborozóknak az első két napon csak akkor sikerült kimozdulniuk szobáikból,

amikor étkezni mentünk. Pedig többször kiléptünk dobálni a kosárpályára, sőt elmentünk a tóhoz is úszni (ugyanis speciel én pont azért mentem, hogy a PC-kezt kicsit kipihenjem). Aprópó tó: nem volt túl meleg, de legalább meglehetősen koszos és habos volt a víz. No de ilyen kicsinységek nem tarthaták vissza a lelkes tömegeket a fürdőzéstől! Vagy nem is voltak tömegek? Vagy csak lelkesek nem voltak? Fogalmazzunk úgy, hogy az első napokban a Quake 3, az UT2003, a WarCraft, a CS, a Battlefield, a Heroes, a Dungeon Siege és a többi hálózatos játék egy hajszálnival népszerűbb maradt a fürdőzésnél, és sikeresen benntartotta a táborozókat az arénában ☺! Mi – a szerkesztők – azért tartottuk a frontot! Az első napon lejátszott streetball meccsnek viszont csak egy vesztese volt. Én. Sántikáltam is utána napokig. Így jártam. Azért azt tegyük hozzá, hogy Boe és Malachit is ígéretesen mozgott a palánkok alatt. (Khm, ha már rólam van szó, egy pillanatra magamhoz is ragadnám. Megígértem Waffennek és Bl@ntnek, hogy ideírom: a WarCraft 3 2v2 első fordulójában valóban jól álltak a később döntőbe jutott Boe-ender páros ellen, amikor elszállt a szerver, utána pedig a következő meccsen valóban hősi harcok árán véreztek el – mintegy 7, uszkve 8 perc alatt. Hiába: a grunt-ijász-rusht kevesen képesek megállítani ☺ – Boe). Ennél nagyobb sportélményt már csak az ifjú és testmozgást végző – velünk együtt táborozó – aerobikos hölgyek bámulása jelentette (milyen fincsi is volt az). Aprópó fincsi: a kaja egész jó volt ☺.

### SÁPADTAN KI A FÉNYRE

Ahogy teltek, múltak a napok, a díszes társaság kezdte felfedezni a PC-jétől 10 méternél messzebb levő világot, sőt a velük egykorú társaságot is, ami-



nek szívből örültem. Tovább fokozta az élvezeteket, hogy minden este jobbnál jobb filmeket nyomattak a nagy kivetítőn (többségük premier előtti vetítés volt ☺). Felfedeztük a helyi közérzet is, szerdán nagy sikerű hajó- és gyalogtúrúra mentünk az 50 fokos hőségben, a kosárpályán szinte meg sem állt a patogó labda, esténként egyre több pizzát hozott a futár, s napról napra vonzóbb büféshölgyek tűntek fel. Számomra nagyon kedves és figyelemreméltó volt az a tiszaujvárosi táncsoport, amelynek csinos hölgytagjai ablakunk előtt gyakoroltak mindennap. Egyszerűen csak el kellett húzni a függönyt, és máris gyönyörködhetünk a látványban. S bármilyen hihetetlen, még a srácok is néha, 1-2 pillantás erejéig elszakadtak a CS-tól vagy a Quake-tól ☺. Mert hát a játékot abbahagyni nem lehet semmi áron (én el sem kezdtem, hehe). S utolsó este még a Négy Muskétás táncsoport is táncolt, ráadásul csak nekünk! WOW!

Mi ott leszünk! Tehát jövőre, ismét, Veletek — együtt egy nagy buli!

**Gyu**

u.i.: a képeket a CD/DVD-n megtalálhatjátok!!!



### IMÁDOTT FELEIM

Szerencsére egyre kevesebb levél érkezik rossz helyre, azonban még mindig előfordul egy-kettő, így ahogyan ez már szokás, ismét leírom, milyen levélcímeink vannak! Amennyiben az alább felsorolt témakörökben lenne írnalótok, akkor a lent felsorolt e-mail címekre dobjátok leveleteket.

**Aréna:** [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, novellák, sztorik, elbeszélések, rázós és unalmas kérdések stb.)

**Hardversegítés:** [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) (Milyen alaplapot vegyek, milyen videokártyát válasszak, hogy állítsam át a BIOS-t, miként particionáljak egy drive-ot, mindemellett bármilyen más hardveres kérdés esetén.)

**Játékkérdések:** [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél megtudni új infót.)

**Hírlevél:** [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu)

(Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy lemondani azt.)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:**

[terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok!)

**Kérjük,** vegyétek figyelembe, hogy postai úton küldött levelekre csak akkor tudunk reagálni, ha mellékeltek egy megcímezett válaszkártyát is. Megértéseteket köszönjük!

**EZ NAGYON FONTOS:** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy ilyen függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címet.

# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## REPUBLIC

Sokadik halogatás után végre úgy tűnik, hogy a jövő hónapban csakugyan meg fog jelenni a Republic. Amit az E3-on ebből a stratégiai játékból láttunk, az valószínűleg messze odaver a Dungeon Keepernek, a Black and White-nak, a Tropico-nak és sok más hasonlórú Isten-játéknak. A Republic-ban ugyanis egy forradalmár diktátorrá válásának rögzös útjait egyengethetjük, miközben titkos összejöveleteket, tüntetéseket és sok más csintalanságot szervezünk, amit csak a híradóban szoktunk látni. Miközben az éppen hatalmon lévő diktátor minden elkövet, hogy a nyomunkra leljen, egy egész város, több ezer polgárával egyetemben él és lélegzik körülöttünk! A Republic nagyon nagy durranás lesz: csak gyógyzük már kivárni, mire megkaparinthatjuk...



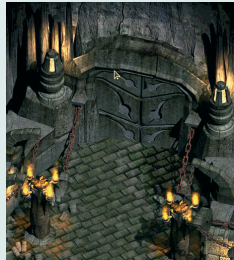
## STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

A Jedi Knight: Jedi Outcast egyöntetű sikere után várható volt, hogy a LucasArts addig üti a vasat, amíg forró és továbbfolytatja a sikerszeriát. A Jedi Academy különlegessége, hogy Kyle Katarn helyett egy általunk generált hőst kell irányítanunk, akinek tulajdonságait illetve az Erő Jó, illetve Rossz oldalához való viszonyulását mi befolyásoljuk a választható küldetéseken keresztül. A Quake 3: Arena motor ugyan nem változott, viszont sokat finomítottak rajta, úgyhogy – elvileg – nem tűnik rossznak a stuff...



## LIONHEART

A Baldr's Gate sorozat rajongói már egész biztosan tükön ülve várják ezt a hagyományos, ám nagyon szép izometrikus szerepjátékot, amelyben a fantasy és történelmi elemek keverednek. Oroszlánszívű Richárd korában, a kereszties háborúk idején járunk, ám a jól ismert történelmi eseményeket mágikus erők befolyásolják. Ránézésről meg lehet állapítani, hogy a grafikus motor alapjait a Bioware által „otthagyt” Baldr's Gate-féle engine képezi, ám biztos vagyok benne, hogy ez az igazi rajongókat nem fogja eltántorítani, sőt...



## INDY CAR SERIES

A „körbe, körbe, karikába” – típusú autóversenyegek nagy rajongója Boe, úgyhogy már alig várja, hogy kipróbálhassa a Codemasters Indy Car versenyen alapuló játékát. Ugyan a Colin McRae Rally 3 nem könyvelhet el egyértelmű sikert, de mi azért bízunk benne, hogy az angol cég következő autós stuffja egy fokkal jobb lesz.



## STATE OF EMERGENCY

Először 2002-ben PS2-re, majd idén áprilisban Xboxra, végül most PC-re is megjelent a Rockstar „randalírozós” játéka. Ez a progi elvileg egy akciójáték, amelyben egy „lázadót” alakítunk, aki egy diktatórikus hatalommal rendelkező „Korporációval” harcol, valójában tényleg az a játék „eredetisége”, hogy bármit szétzúthatunk: miközben az utcán mások is tüntetnek, randalírozhatunk mi magunk is, sőt megverhetünk, megölhetünk mindenkit és szétzúthatunk mindent. Biztos vagyok benne, hogy sokatok érdeklődését felkeltettem ezzel, de hogy maga a játék mennyire mutat túl ezen a tetszetős, ám, khm... kissé leegyszerűsített tartalom, azt a következő számból megtudjátok. Rockstar Games stuffról van szó, bizakodjatok...



## HEAVEN AND HELL

Némileg a Settlers-sorozatra emlékeztet a CDV Heaven and Hellje. A grafika inkább az „aranyos”, mint a „csodaszép” kategóriába tartozik, ám van jó pár ismerősöm, akiről tudom, hogy igencsak rá fog izgulni témára.



## ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA: HARD TRUCK!

„A Hard Truck alkotói pedig pontosan ezt a pofonegyszerű módszert követték, és egy igazán frankó, sőt, diáknyelven szólva „atom” játékot tettek le az asztalra.” Pontosan ezekkel a szavakkal aposztrofálta júniusi számunkban ender ezt a remek kamionos stuffot, amellyel a következő számban teljes játékként fogjuk olvasóinkat megörvendeztetni. Ami bizony azt jelenti, hogy ez a játék igencsak friss, szinte még alig került a boltok polcaira! Már csak egy hónapot kell várnotok és kipróbálhatjátok, milyen is lehet az élet a Konvoj hőseként elhíresült Gumikacsa bőrében ☺!



**MEGJELENÉS**  
kék GameStar: szeptember 12.  
ezüst GameStar: szeptember 12.

# Megújult

kínálatunkkal várjuk  
minden kedves  
régis és leendő ügyfelünket.

Megvásárolhatók személyesen  
ügyfélszolgálatunkon, vagy interneten  
a [mediashop.idg.hu](http://mediashop.idg.hu) címen.

Címünk: 1065 Budapest, Révay u. 10.  
Levél cím: 1374 Budapest 5, Postafiók 578  
Telefon: 474-8858, e-mail: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)

Nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig 8.30-tól 16.30-ig,  
pénteken 8.30-tól 15.00-ig



 **IDG**  
INTERNATIONAL DATA GROUP

Ajándéktárgyak, előfizetések	Ára
CW-Számítástechnika előfizetés 1 évre	12 960
CW-Számítástechnika előfizetés 1/2 évre	6 480
CW-Számítástechnika előfizetés 1/4 évre	3 240
CW-Számítástechnika magazin	295
CW-Számítástechnika póló	1 290
GameStar baseballsapka	1 390
GameStar CD-tartó	850
GameStar CD-tartó (hordozható)	1 300
GameStar előfizetés 1 évre	14 364
GameStar előfizetés 1/2 évre	7 380
GameStar előfizetés 1/4 évre	3 735
GameStar kulcstartó (egeres)	380
GameStar napellenző	740
GameStar póló	1 200
GameStar bögre	800
GameStar övtáska	890
IDG-s kulcstartó	1 390
IDG-s póló (XXL)	2 290
Linux póló	990
PC World CD-tartó	850
PC World CD-tartó hordozható	1 300
PC World előfizetés 1 évre	11 664
PC World előfizetés 1/2 évre	5 988
PC World előfizetés 1/4 évre	3 030
PC World Tipp füzetek tartója	850
PC World bögre	800

## Könyvek

A Macintosh (CD-vel)	4 800
Adobe Premiere 4 és 5	2 464
AutoCAD tankönyv I – Síkbeli	1 680
Elektronikus kereskedelem (CD-vel)	11 990
Excel 2000 (CD-vel)	2 990
Excel függvények A-tól Z-ig	3 779
Hangkártya programozása (átdolgozott kiadás)	2 900
HP Hivatalos CD-író kézikönyv	4 990
Informatika alapjai	3 999
Informatika világa	4 990
Internetről mindenkinek	1 999
Magyar Office	6 990
Mit kell tudni a PC-ről?	1 497
NetWare 5	8 990
Office 2000	2 990
PC súgó	2 590
PC Tuning	2 900
Pintér Zsolt: Hogyan csináljunk karriert?	2 290
Tömörítés 2000	2 600
Vállalati irányítási rendszer II	3 490
Vállalatirányítási rendszerek Magyarországon	3 700
A Világháló lehetőségei	2 990
Visual Basic + Excel programozás	1 900
World 2000 II kötet	3 499
World 2000 kezdőknek és haladóknak	2 600
Váltunk Linuxra (CD-vel)	4 990

## PC-s játékok

A Nagymester	3 990
AKIMBO – A kis kung-fu harcos	4 990
Earth 2140 Gold Edition	2 990
Gorky 17	4 990
Jack Orlando	2 990
Knights & Merchants	4 990
Rage of Mages	3 990
Robo Rumble	3 990
Shogo	3 990
Vészhelyzet	4 990

Európa legolvasottabb gamer magazinja  
HU ISSN: 15853187

**Főszerkesztő:**  
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

**Szerkesztők:**  
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu  
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu  
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu  
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**Munkatársak:**  
Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu  
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu  
Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
GyZ (játékeszt) – nonpluszutra@freemail.hu  
Kecske (multi tippek) – kozma@printscreen.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu  
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu  
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu  
Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu  
Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu  
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
TRF (játék és SW) – trf@gamestar.hu  
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

**Tördelőszerkesztők:**  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

**Címlapterv:**  
Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreen.hu

**Szerkesztőség:**  
1065 Budapest, Révay utca 10.  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76  
Internet: <http://www.gamestar.hu>  
E-mail cím: [gamestar@idg.hu](mailto:gamestar@idg.hu)

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar terítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

**Kiadja:**  
IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu  
Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

**Hirdetésfelvétel:**  
IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu  
Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu  
1065 Budapest, Révay u. 10.  
Levél cím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299  
E-mail: [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)

**Reklámreferens:** Kanfi Horváth Andrea – khandi@idg.hu  
A hirdetéseket a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Hunkár Ildikó, Telek Zoltán

**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**  
Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu  
1065 Budapest, Révay u. 10.  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676

A lapot a HÍRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 596 Ft
előfizetés: negyedéves	3 735 Ft
féléves	7 380 Ft
egyéves	14 364 Ft
A DVD GS ára:	1 996 Ft
előfizetési ár (személyes átvétellel):	1 427 Ft/hó
(postai küldéssel):	1 800 Ft/hó.

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkezelésnél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolható ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Műszaki vezető:** Birkus Imre – ibirkus@idg.hu  
Telefon: 474-8854

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.  
Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.

# FRFRGATE

Either Earth was wrong, or they lied.....

As ex-black marketer Jacob Vissero, stowaway aboard the colony vessel Copernicus, your 15 year journey has just completed. Now aboard your temporary home, the space station destiny, the sensor data has been analyzed.

Take command of 75 unique vessels from 3 radically different races. Your mission is to lead the Proximan colonists to safety, back to Terra to bring your vengeance to bear on those who have betrayed them. Feel a scale as massive as creation - the action takes place throughout the galaxy. State-of-the-art custom engine that allows 3D, real time battles of enormous proportions. Newtonian physics based motion to impart a sense of realistic space flight, including inertia, angular momentum, gravity, and mass. Dynamic 3D playfields across the galaxy that provide a new twist on gameplay: Cooperative pilot behavior through squadrons and formations. Stunning visual effects rendered in real-time 3D to create detailed spacecraft, planets, asteroids, suns, nebulas, and other stellar objects. Watch an engaging, three chapter story line unfold and evolve over the course of 16 missions and solar systems.



STUPID STUDIOS

© 2000 Microids - Developed by Sagar Studios

YOUR DESTINY AWAITS YOU

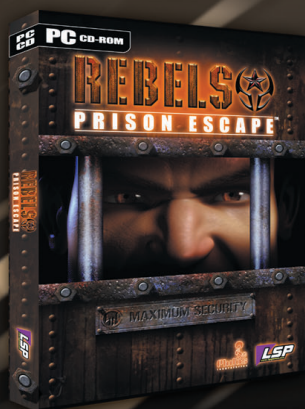
MICROIDS

# REBELS

## PRISON ESCAPE™



**Megszöksz vagy Meghalsz!**



kapható július 15.-től a boltokban

**Philos**  
laboratories

**ECOBIT**

**2003 legjobban várt magyar fejlesztésű és nyelvű játéka**

megrendelhető: ECOBIT Rt. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25 tel.: 1 478 0914 [www.ecobit.info](http://www.ecobit.info) [sales@ecobit.hu](mailto:sales@ecobit.hu)

Codemasters®  
GENIUS AT PLAY™



# colin mcrae rally 3™

...van hozzá merszed?



Magyarországon forgalmazza:

**automex**  
MULTIMEDIA

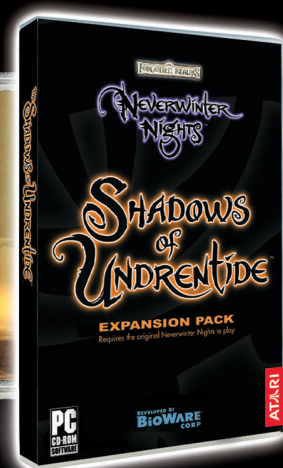
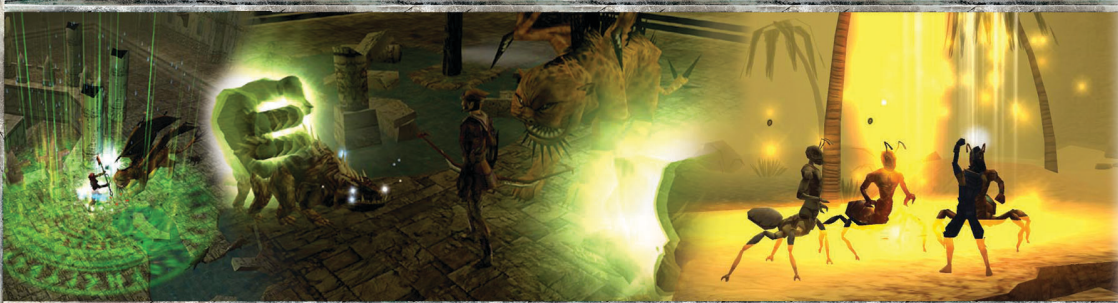
Keress a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a [www.automex.hu](http://www.automex.hu) weboldalon, ahol további szoftverek között is vásárolhatsz!  
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,  
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799  
Web: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - Email: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)



TM

# EZ NEM EGYÉJSZAKÁS KALAND

AZ ELSŐ HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐ:  
20 ÚJABB ÓRA A NEVERWINTER  
NIGHTS VILÁGÁBAN



## SHADOWS OF UNDRENTIDE, A NEVERWINTER NIGHTS HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐJE

- 20 órányi új szóló játék
- 5 új kaszt (játszhatsz Orgyilkosként vagy Árnytáncosként)
- új szörnyek, több mint 30 új képesség és szakértelem, 50 új varázslat
- továbbfejlesztett Neverwinter Aurora Eszközkészlet, benne három új környezettípussal (Sivatag, Romvár és Téli vidék)

PC  
CD

Hasbro  
Making the World Smaller

WIZARDS OF THE COAST  
DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS

DEVELOPED BY  
BioWARE  
CORP

[www.neverwinternights.com](http://www.neverwinternights.com)

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide © 2003 Atari, Inc. All rights reserved. Manufactured and marketed by Infogrames Europe SASU.

Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro Inc. and are used by Atari under license. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved. The ATARI trademark and logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ATARI