

18

**POSTAL 2** ÉS **NORTHLAND** MAGYARUL  
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKOK A DVD-N!

**DVD  
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/10

# GameStar

IDG  
Magyarország

**GAMER**  
JÁTÉKSORTÓL JÁTÉKSORHAR  
magazin

2004/10 Ára: 1896 Ft

**15 CD**  
nyí  
tartalom

**DUPLA DVD+CD!**

140 OLDAL, 14 JÁTSZHATÓ DEMÓ  
CALL OF DUTY: UO, WAR40K: DOW, DOOM 3

# QUAKE 4

AZ ENGINE KÉSZ — MOST A JÁTÉKON A SOR!

# ROME: TW

„RÓMÁT LÁTNI, ÉS FÓKUSZBA TENNI...”

# WARHAMMER 40K

A DAWN OF WAR A LEGDURVÁBB RTS, AMIT VALAHA TESZTELTÜNK!

CALL OF DUTY: UO

ARMIES OF EXIGO

STAR WARS: BATTLEFRONT

**5** ÉVES  
JUBILEUMI  
SZÁM  
EXTRA MEGLEPETÉSEKKEL!

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Magyar nyelvű teljes játékok: Postal 2, Northland

IDG

**Játékteszték:** Full Spectrum Warrior, NHL 2005, Evil Genius, Port Royale 2, Shellshock: Nam '67  
**Mélyvíz:** MP3 lejátszók tesztje, Játékra is alkalmas notebookok tesztje, Alternatív office megoldások  
**Játékdemók:** 14 db, köztük a Call of Duty: UO, Warhammer 40k: DoW, Doom 3, MoHPA, FIFA 2005, Evil Genius



# TARTALOM

## Gyorskereső

Alpha Black Zero:		
Intrepid Protocol	92	B
Arena Wars	92	B
Armies of Exigo	62	B, T
Battlefield Vietnam	98	C
Black&White 2	14	H
Call of Duty:		
United Offensive	70	B, T
Catwomam	98	T
Conflict: Vietnam	92	B
D&D Online	12	EI
Everquest II	38	Bt
Evil Genius	86	B, T
Far Cry	99	T
Freedom Fighters	98	C
Full Spectrum Warrior	78	B, T
GTR	13	H
Half-life 2	16	H
Jade Empire	20	H
Kreed	98	C
LOTR: Return of the King	99	T
Marine Heavy Gunner	92	B
Midnight Club 3	20	H
Midway	13	H
NBA 2004	98	C
NHL 2005	82	B
Panzers	99	T
Pariah	17	H
Political Machine	91	B
Port Royale 2	90	B, T
Quake 4	28	E
Rome: Total War	44	B, T
Sacred	99	T
Settlers V	36	E
Shellshock Nam' 69	84	B
Sherlock Holmes		
and the Case of SE	74	B, T
Snowblind	15	H
Spider Man 2	98	C
Star Trek MMORPG	21	H
Star Wars: Battlefront	66	B, T
SWAT 4	12	H
The Sims 2	98	C
The Suffering	98	C
Warhammer:		
40K Dawn of War	56	B, T
World of Warcraft	14	H

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

H: Hírek  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

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

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
<b>Teljes játékok:</b>	
<b>Postal 2, Northland</b>	<b>8</b>



Öt éves a GS	10
Első látásra: D&D Online	12

## Újdonságok

Hírek	14
Új infók	26
<b>Quake 4</b>	<b>28</b>



Settlers V	36
Everquest II	38

## Játékbeutatók

Fókusz: Rome: Total War	44
Fókusz: Római képeslapok	50
Fókusz: Oktatási stratégiák	52
Warhammer 40K: Dawn of War	58
Armies of Exigo	62
Star Wars: Battlefront	66
<b>Call of Duty: United Offensive</b>	<b>70</b>



Sherlock Holmes and the Silver Earring	74
Full Spectrum Warrior	78
NHL 2005	82
Shellshock Nam '69	84
Evil Genius	86
Port Royale	90

## CÍMLAP



## QUAKE 4

28. OLDAL

„Pedig szerintem nagyon fontos lenne, hogy a gyerekeknek közük legyen az iskolákhoz. Hidat kellene verni az iskolák és a tanulók közti szakadékra.” Sajnos a szép szavak hiába is hangoznak el, hiszen az idősebb tanárok nem értenek a játékokhoz, illetve a fiatalabbak is hagyományos módon tanítanak...

**OKTATÁSI STRATÉGIÁK – 52. o.**

44. oldal: Rome: Total War



# ÜDV olvasó!



Jajj-jajj, nem is tudom, hol kezdjem! Először is leírom az online jelszavunkat, nehogy megint lemaradjon, mert olyankor mindig sokat zuhan a népszerűségi indexem. Szóval: „comegetsome”. Másrészt 5 évesek lettünk, hurral! A 10. oldalon hivatalos ünnepi megemlékezést találtok, de a téma rendre visszaköszön majd a havi kérdésnél, a másik oldalban, és egy-két itt meg nem nevezett részén az újságnak. Emlékezzetek és nosztalgiazzatok velünk!

A jeles esemény kapcsán olyan meglepetésekkel szembesülhettek, mint a két-három teljes játék (rájuk „még visszatértek”), a hozzájuk dukáló 4 CD / Dupla DVD+CD, a 140 oldal (amely annyira megtetszett endernek és Bad Sectornak, hogy nem is engedik visszacsínálni 132-re, úgyhogy – 5 év ide, 5 év oda – továbbra is ekkora terjedelemben terjeszkedünk majd), és arany logós címlap, ami egyszeri, jubileumi, úgyhogy tegyék el jól, mert a következő 5 évben nem lesz ilyen (ezért is van belőle most egyfajta verzió). Van továbbá HKK kártyalap, katalógus, és after shave termékminta is, használjátok őket egészséggel. Nem kapcsolódik szervesen a szülinaphoz, de érdemes talán szót ejteni a Quake 4 „csakmost-csaknálunkról”, no meg az új rovatokról, és az átfésült hírekről is, melyek jól mutatják, hogy a szülinapot nem duhajkodással, dorbézolással töltöttük, hanem szorgos munkával, ahogy azt Lenin apánk tanította ☺.

A végére két kényesebb kérdés. Az egyik a címlapon diszelgő „Gamer logó”: a konkurensunk megszűnéséről szóló hivatalos sajtóközleményt a [www.gameronline.hu](http://www.gameronline.hu) oldalon megtekintheti bárki, akit érdekel, mi a magunk részéről annyiban vagyunk érintettek a dologban, hogy hangzatos szlogenek puffogatása helyett egy fokkal korrektebb lépésre elszánva magunkat beleegyeztünk, hogy az érvényes előfizetéssel rendelkező Gamer olvasók GameStart kaphassanak eddigi lapjuk helyett – régi előfizetésük fejében. A dologról egy szösszenetnyit olvashattok még a Másik Oldalban is.

A másik a Postal 2 teljes játék, amellyel kapcsolatban itt is kiemelném, hogy határozottan 18 éven felülieknek szól. Közös szerkesztőségi jótanács tehát, hogy – bár a játék csak annyira brutális, amennyire brutálisán játszunk –, az ifjoncok, és a szendébb lelkeletűek inkább a Northlandre vessék vigyázó szemüket.

Végül az online kód pedlg: ...ja, már leírtam. Akkor nincs más hátra, mint: további kellemes időtöltést, Kollegák!

Boe

Political Machine	91
Játszottuk még	92
Komolyan mondjuk	94
Citrompótló	96
Játékmúzeum: Sherlock Holmes játékok	97

## Tipppek, Trükkök

Rövid tipppek	98
Rome: Total War tipppek	102
Warhammer 40K: DoW tipppek	103
Armies of Exigo tipppek	104

## Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piac Tér	112
MP3 lejátszók tesztje	114
Notebookok játékra	118
Alternatív Office megoldások	120
Jövönéző	122
FTP szerver indítás	124
Hardverteszt-összesítő	126

## Másvilág

Starmusic	128
Starmovie	129

## Közösség

Aréna	130
KV-szünet – Szoftver	133
KV-szünet – Hardver	134
Másik oldal	135
A következő szám tartalmából	136

## SZTORI



„Ehhez képest a valóság meglehetősen prózai: a Quake 4 – fejlesztői szerint – kiváló, a második részben megismert sztori vonalat folytató egyjátékos küldetésorozattal, és egy messzemenő kidolgozott és élvezetes multís résszel kerül majd a boltok polcaira, ami teljes mellszélességgel a Quake 3: Arena örökebe kíván lépni.”



56. oldal: Warhammer 40K: DoW



78 oldal: Full Spektrum Warrior



# CD-DVD TARTALOM

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a ke-retrendszert nem indul el automati-kusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a fő-könyvtárban található index.html nevű állományt.

Amennyiben rögtön a teljes játék (Postal 2, Northland) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyv-tárban található setup.exe állo-mányt (CD-s magazin esetén az els-ő korongon található).

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

### CD 2

- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Extrák
- > Játékkiegészítések
- > Javítások
- > Rovatok
- > Filmelőzetesek
- > Ti küldtéték!

### CD 3

- > Játékdemó
- > Animációk
- > Mélyvíz

### CD 4

- > Teljes játék

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

A DVD természetesen tartalmazza a 4 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 8 játékdemó, több játékhoz gyűjtött kiegészítés, 40-nél több animáció, 20 extra segédprogram, 40 egyedi teljes verziós minijáték, és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

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

## Ha problémád van a lemezzel

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

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

Szeptember eleje volt. Viszonylag aggódva ellenőriztem aktuális CD-s mellékletünk könyvtárát, midőn rá kellett döbbnem: nem tudom, mivel fogom megtölteni a lemezeket. Történt ugyanis, hogy körülbelül két hétig, mintha elvágták volna a köldökzsinórt a kiadók, és egyszerűen nem adtak ki semmi letölthetőt. Aztán egyszer, nemes egyszerűséggel lerázta rabláncait a sok fogoly, és mintha Kánaán kapujában állnék, nekiláthattam összegyűjteni a jobbnál jobb finomságokat, a két teljes játékról már nem is beszélve. Mindezen érdekességek között olyan hatalmaságok demóját sikerült bezsebelni, mint például a Call of Duty: United Offensive, vagy a Warhammer 40000: Dawn of War. Ínyenceknek ajánlanám figyelmébe kibővült rovatainkat, a játékkiegészítéseket, valamint olyan tartalmakat, mint például az Unreal Engine 3.0 legelső videója!

## Call of Duty: United Offensive

> kiadó: Activision > méret: 231 MB > hely: CD 1/Dupla DVD



Az EA és az Activision között igen komoly hatalmi verseny folyik napjainkban. Két játék, ugyanaz a téma, különféle megvalósítás. A Call of Duty kiegészítése jobb, esetleg a Medal of Honor legújabb felvonása? Nos, mivel e hónapban mindkét játéknak sikerült megkaparintani a demóját, több szemből is bepillanthatsz a második világháborúba...

## Warhammer 40000: Dawn of War

> kiadó: THQ > méret: 335 MB > hely: CD 3/Dupla DVD



A Warhammer-univerzum szerelmesei, vagy úgy is mondhatnánk, megszállottjai ezúttal stratégiai játék szemszögéből tehetik próbára magukat. A Warhammer 40000: Dawn of War egészen látványos grafikus motorba lett ágyazva, ahol gigantikus csatákat is megvívhatunk. A demó sajna nem túl hosszú, de tökéletes ahhoz, hogy ráérezhess az ízére.

## További demók a CD-ken

- > 18 Wheels of Steel
- > Pedal to the Metal
- > Evil Genius
- > FIFA Football 2005
- > Xpand Rally

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Chris Sawyer's Locomotion
- > CSI: Dark Motives
- > Doom 3
- > Medal of Honor: Pacific Assault
- > Medieval Lords: Build, Defend, Expand
- > Obscure
- > Top Spin
- > Tribes: Vengeance



## Kit keressek?

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

# Videók

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

## EXKLUZÍV

### Unreal Engine 3.0

Előző hónapban, címlaptémaként szolgált az Unreal-generáció legújabb változatának elemzése. Sajnos Mark Rein bácsi, egyéb bokros teendői miatt, akkor nem tudta időben átpasszolni ezt a videót, így nem tehetjük fel mellékletünkre. Most azonban erre is sort kerítünk. Bár néhányan már láthattatok a neten terjengve, mi elhoztuk valamivel jobb minőségben, és kicsit más szemszögből tekintve. Feltehetően nézzétek meg, itt kezdődik a következő generációs játékfejlesztés!



## Half-life 2

➤ **kiadó:** Vivendi ➤ **hely:** Dupla DVD



Milyen közel állunk a Half-Life 2 megjelenéséhez? Nos, lapunk megjelenése után három héttel már a boltokban is lehet. Előtte azonban még érdemes egy pillantást vetni néhány új jelenetére. Az biztos, hogy a játékelmény eszméletlen jó, a kidolgozás is tökéletesen profinak tűnik, már csak annyi hiányzik, hogy mindannyian a saját gépünkön nyüszölhessük... De már nem sokáig!

Ami csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

Evil Genius, Sherlock Holmes

További animációk

### CD2:

Conflict Vietnam, Dungeon Lords, Final Fantasy XI: Chains of P., Flatout, Full Spectrum Warrior, Medal of Honor: Pacific Assault, Pariah, Star Wars: Jump to Lightspeed, Stolen, Star Wars: KoTOR 2, Top Spin

### DUPLA DVD:

Anarchy Online: Alien Invasion, Battlefield 2, Bet on Soldier, Blitzkrieg 2, Brothers in Arms, Call of Duty: United Offensive, Children of the Nile, Chris Sawyer's Locomotion, Crashday, Dungeons & Dragons Online, Earth 2160, El Matador, Ford Racing 3, Half-Life 2, Midnight Club 3, Pacific Storm, Pathologic, Pirates!, Prince of Persia: Warrior Within, S.T.A.L.K.E.R., Sacred Underworld, Snowblind, Splinter Cell Chaos Theory, The Sims 2, Will of Steel

Filmelőzetesek:

### CD2:

Birth, Racing Stripes, The Final Cut

### DUPLA DVD:

First Daughter, Mr. 3000, The Last Shot, The Machinist, Vanity Fair, White Noise, Wicker Park

Lapozz  
a Teljes Játékhoz

MOD

### CD-s legjobb: Payne The Max

Amikor az ember már azt hiszi, hogy a Max Payne 2-höz nincsenek új dolgok, akkor bukkan fel egy-egy új kiemelkedő alkotás. A Payne The Max MOD is egy igen figyelemre méltó darab, melyet mindenkinek csak ajánlhatunk! Különlegessége, hogy az alkotás elnyerte az egyik legjobb kiegészítés címet a Remedy által rendezett versenyen.



### DVD-s legjobb: Stargate MOD

A Csillagkapu univeruma immáron rajongók százezreit, sőt túlzás nélkül állíthatjuk, hogy millióit is magával ragadta. Erre az a kicsiny csapat is ráeszmélt, akik gőzerővel igyekeznek megalkotni a Battlefield 1942 alá ágyazott Stargate modifikációt. Ennek első, publikus változata be is futott, és most itt a lehetőség, hogy kipróbáljátok.



### Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, GTA: Vice City, Half-Life, Max Payne 2, Morrowind, Richard Burns Rally

### További érdekességek a Dupla DVD-n:

Battlefield Vietnam, Return to Castle Wolfenstein, Unreal Tournament 2004

## EXTRA

### Ghost Recon 2 - titkok és újdonságok

Sok olyan játék van, melynek rajongói éjt nappallá téve várják a folytatását. Ezek közé sorolhatjuk a Ghost Recon 2-t is, amelynek első részéhez több kiegészítés is készült. Ebben a videóban az egyik fejlesztő kommentál egy kiváló akciójelenetet. Megfigyelhetjük a remekül kidolgozott játékményt, a grafikát és minden egyebet is. Kár, hogy demó még nincs róla...



## Plusz

59 **játékhiba**, 10 **vicces Windows-kép**, 6 **általatok küldött érdekesség**, 32 **hátterkép** 16 **játék-ról**, 80 **trainer** 75 **játékhoz**.  
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

**CD: 16** feltétlenül szükséges **segédprogram** és meghajtó  
**DVD: 36** **segédprogram** és meghajtó **kategóriával**, fontossági sorrend szerint.

# TELJES JÁTÉKOK

SHARE THE PAIN

## POSTAL 2

MULTIPLAYER  
EDITION

**M**ost pedig, mint az olvasói teljes játék szavazás első helyezettjét, átnyújtjuk nektek a legnagyobb felháborodást okozó játékot, hogy ti is ítélkezhesetek felette. Természetesen csak erős idegzetűeknek és 18 éven felülieknek javasoljuk a játék telepítését, hiszen főhősünk egy napját végigélni nem olyan egyszerű, s ezt főleg a megégett ellenfeleink tudják a legjobban. A Whiptail Interactive alkotását azon-

ban inkább a cinizmus vezérli, mint a teljesen öncélú brutalitási vágy, s ennek szem előtt tartása mindenképpen szükséges ahhoz, hogy a játékot korrekt módon tudjuk megítélni. A meglehetősen véres FPS-t most teljesen magyar nyelven élvezhetitek, amely miatt rátehetnénk a CD-re a rap lemezekre látható feliratot, vagyis: Vigyázat, szókimondó szövegek! A *Postal 2* a ma is nagyon biztos alapnak számító Unreal Warfare-motort használja, így a közepesnek mondható grafikusártyákon is dögös látványban lesz részünk. Ugyan a készítő nem használták ki százszázalékosan a motor nyújtotta lehetőséget, de úgy véljük, néhány jelenetnél inkább örülni fogunk, hogy nem ultrareálisan éljük át az eseményeket. A játékkörnyezet interaktivitása azon-

ban kárpótolni fog mindenkit az esetleges Doom 3-as grafika helyett, hiszen itt a szeneslapát is fegyverré válhat a kezünkben, különösen a bosszantó járókelőkkel szemben. Valamint a játék kulcs-kézi-készülékének számító benzineskannával is „csodákra” leszünk képesek.

Ellenfeleink lesznek szépszámmal, így adrenalinpumpáló harcokban nem lesz hiány, csak győzzünk elég skúlot szerezni. Aki pedig már professzionális szintre fejlesztette magát, az összeülhet barátaival, és multiban gyilkolászhatják egymást 14 pályán és három játékmódban. A következő egy hónapra tehát biztosított a feszültség levezetése. Tessék kipróbálni, de nem rászokni senkinek, mert veszélyes ☹!

**Minimum konfiguráció**  
**Pentium 3 733 MHz**  
**128 MB RAM**  
**8x CD-ROM**  
**32 MB videokártya**



**POSTAL 2: CSAK 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK!**

**Figyelem!** A *Postal 2* elődjéhez hasonlóan rettentően cinikus és brutális játék, amely bizonyos helyeken egyeseknek még gyomorforgató is! Tehát olyan olvasóinknak, akik még nem töltötték be a 18 évet (illetve még nem elég felnőttek), semmiképpen sem ajánljuk. Hogy azért ők se maradjanak ki a jóból, pontosan nekik szántuk a *Northland* című remek kis stratégiai játékot, amely a *Settlers* sorozatra emlékeztet. Természetesen a *Northland* a *Postal 2* rajongóinak is ajánlott!

NYUGISABB VIZEKEN, FÖLDEKEN

## NORTHLAND



**Második meglepetésjátékunk inkább a kevésbé vérmes játéktípus kedvelőit fogja rabul ejteni. Az egy évvel ezelőtt megjelent, teljesen magyar nyelvű, a Cultures-sorozat harmadik tagjának is tartott játék a Settlers-fanokat szegezi majd a monitor elé.**

Az alapok a szokásosak: bányássz, termelj, építkezz és háborúzz. A hősök a *Cultures*-rajongók számára biztosan ismerősek lesznek, hiszen a csásos bizánci hölgy, Cyra, a kökemény Sigurd lovag és a csapat eszeként tisztelt Bjarin viking harcos

kalandjait fogjuk végigoltni jó néhány pályán keresztül. A konfliktus forrását Cyra papáját szorongató gyilkos serege szolgáltatja, akiket a háttérből bizony nagyobb hatalmak is támogatnak. Így aztán nem marad más választásunk, mint megmenteni a világot, és újra elnyerni a megfelelő jutalmat (egy kis henyelés a drága Cyrával ☺).

A játék a már megszokott izometrikus grafikát használja, kellemesen kidolgozott házikókkal és zoomolási lehetőséggel. Utóbbival egészen közelről is megbizonyo-



sodhatunk afelől, hogy embereink milyen szorgosan végzik a rájuk bízott munkát. S ők bizony robotolnak hóban- fagyban, esőben és homokviharak közepette is, hiszen a *Northland*ben rendkívül változatos pályákon kell majd helytállnunk, s teljesíteni a lehető legkülönlegesebb küldetéseket.

A program szerencsére sok pálya után sem veszti el a varázsát, hiszen néha még RPG-szerűen, földalatti barlangokban is nyomulhatunk. A *Northland* szerencsére nem igényel erőművet, így a szerényebb konfigurációval rendelkezők is kitűnő felbontásban élvezhetik.

Azaz nincs más dolgotok, mint installálni a két meglehetősen különböző játékot, és velünk ünnepelni ebben a hónapban is.

**Minimum konfiguráció**  
**CPU: 500 MHz**  
**128 MB RAM**  
**8 MB videokártya**

**WARBIRDS 2004**

Az online, illetve repülő játékok kedvelői most biztosan felkapják a fejüket! A *Warbirds* 2004 egy, csak interneten keresztül játszható harci szimulátor. A grafikája teljesen elfogadható, bel- és kültéri nézőpontból is játszható. A játékban két oldal közül választhatunk, majd miután ez megtörtént, indulhatunk is a csatába. A történet szerint 1939 és 1945 közötti események tanúi lehetünk. A mellékleten található verzió ingyenesen használható 2 hétig, amennyiben regisztráld magad ezen az oldalon. A próbaidő letelte után már fizetni kell a további használatért. Jó szórakozást!



# 5 ÉVES A GAMESTAR!

Kedves kollegák! Ezt is megértük! Menthetetlenül eljött, itt van, és ez később csak még durvább lesz: a GameStar most üli első (majdnem kerek) jubileumát!

**E**lőre is elnézést kérünk azoktól a kedves – sőt, szívünknek legkedvesebb – fanatikus

GameStar-olvasóktól, akik az ötödik szülinapi megemlékezést kissé terjedelmesebb formában képzeltek el, de így október tájékán annyi tesztelhető játék özönlött be a szerkibe, hogy egyszerűen nem maradt rá több hely. Tudjátok: első a munka, aztán a szórakozás!

A lényeg a lényeg: ebben a két oldalban fogjuk összefoglalni Nektek szeretett újságunk rövidnek most már nem mondható élettörténetét, megfelelő tisztelettel adózva a régi koroknak, és bizakodó szemmel tekintve a jövőbe. Olvassátok hát (főleg, ha

nem a kezdetektől vagytok a GameStar olvasói), és emlékezzetek velünk...

## 1999

Az 1999-es év mindennek a kezdete, ezek voltak a boldog békeidők. Még akkor is, ha a PC Zed és a PC-X összeolvadásából született GameStar már az első, októberi számával a rosszindulatú pletykák keresztüzébe került: „nem hivatalos források” ugyanis úgy tudták, hogy a lap a külföldi kiadások egyszerű fordítása csupán. Pedig dehogy! A két őslap teljesen magyar (szinte ősmagyar) szerkesztő- és cikkírógárdája egyesült itt, akik annyira echte magyar cikkeket írtak, hogy még a turulmadár is csak ájtatos tisztelettel, lesütött szemmel olvagatta őket.

Szinte hihetetlen, de már az első, ok-

## 2000

Márciusban elindult a nagyszerű Játékmúzeum rovat. Ekkortájt tettünk először nőt a GS-be (Miss Cyberspace '99), és láttuk, hogy ez jó. Azóta vannak itt velünk a „babe”-ek, amikor csak tehetik (illetve tehetjük). Ebben az évben csináltunk először Best of GameStar listát, ami után rájöttünk, hogy Ti sokkal jobban tudjátok, mit szerettek, így azóta Ti mondjátok meg, mi a Best of GS, nem pedig mi. 2000-ben merült fel továbbá először az örök kérdés: halottak-e a kalandjátékok? Azóta sem tudjuk a választ, pedig sokat töprengtünk már rajta... A júliusi számban közzé tettük Pelace, RP és Gyu legendás beszámolóját a millenniumi E3-ról. Az év másik nagy eseménye, hogy a PC-X-es pizzateszt mintájára számítógépes bolttesztet csináltunk, hogy végre jól megmond-

emeltünk a féktelen kalózkodás ellen, és naprakész információkkal segítgettük azokat, akik érezték magukban némi affinitást a szoftvérvásárlásra. E rovatunk fejlődött tovább ebben a számban, még jobban kidomborítva hivatását: teljes körű piaci információkkal kiszolgálva benneteket!

## 2002

Először a magyar játéklapok történetében adtunk olvasóinknak 3 teljes játékot egy szám mellé, és indítottuk el a netes-multis játékvilággal foglalkozó külön rovatunkat, a „Behálózvat”, amelyet mostanra már bezártunk az Internet rohamos elterjedése miatt, de utat törtünk, ez a lényeg. Ekkor indult be továbbá az azóta is töretlen népszerűségnek örvendő Közösség rovat a KV-val, a Másik ol-

## 5 év ALATT...

...a GameStar eladott összes példányszáma megduplázódott  
 ...majd 8000 oldalt írtunk tele Nektek, több mint 31 millió betűvel  
 ...a szerkesztőség majd 2500 adag kávét és 18000 liter kolát ivott meg (a Tequila adagok számát játékosnyomásra nem fedjük)  
 ...több mint ezerkét száz játékot teszteltünk le  
 ...több mint 90 000 olvasói e-mailt válaszoltunk meg (...és kb. ezret nem. Bocs, Pistil! -ender)  
 ...több mint 20 rangos nemzetközi kiállításon képviseltük a GS-t  
 ...több mint 3 órát tartózkodtunk sugárzási zónában  
 ...aki beszerezte az összes megjelent GS-t, annak több mint 280 gigabájtnyi tömörített adat pihen a lemez mellékletén. Miden demót, modot stb.-t feltelepítve bőven egy terrabyte fölött van a GameStar által szolgáltatott adatmennyiség  
 ...a GS online-on eddig összesen 13.830 hír, 362.000 hírkomment, és 927.000 fórumhozzászólás született

## A két őslap teljesen magyar (szinte ősmagyar) szerkesztő- és cikkírógárdája egyesült itt

tóberi számban előzetest írtunk a War3-ról, és akkoriban teszteltünk olyan fossziliákat, mint a Driver, a C&C2: Tiberian Sun, vagy az AoE 2. A hardverrovat sztárja a GeForce első generációja (GF256) volt, és már akkor helyet szorítottunk a mostani számunkban újra elövelt „Jövőnéző” oldalnak.

Novemberben már teljes játékunk is volt, mégpedig az alig 3 hónapos Rage of Mages 2! Ekkor mutattuk be az első publikációt Gangxta Zoleetól (hiszen a GS indulásánál nem kisebb nevek bábáskodtak, mint ő maga, és Pierot). Decemberben jött egy hihetetlen sikereket arató teljes játék, a Shogo, valamint az első cikk az akkor még vidéki LAN-ként funkcionáló EarthQuake-ról! (Te jó ég, ez is hova nőtte ki magát, a Cyberolimpia honi selejtezőjeként a GS támogatásával idén harmadszor kvalifikált magyar résztvevőket a nemzetközi döntőre.)

hassuk a frankót. Az év második felében pedig megszületett a GameStar 2.0, az új dizájn. Áldassék a neve!

## 2001

A 2.0 folytatta az előző év végi hagyományokat, csak még igényesebb formában. De mivel a tettvágy annyira munkálkodott a csapatban, és ráadásul az addigi főszerkesztő, RP is úgy döntött, hogy más területén folytatja munkásságát, májusban ismét dizájn- és struktúraváltás történt. Ebben az évben érkeztek meg hasábjainkra az első igazán fajsúlyos exkluzív cikkek is, mivel elkezdtünk komolyabban kacsintgatni a nemzetközi vizek felé: azaz egyre többet söröztünk a német testvérpap kollégáival. Így mutathattuk be Nektek a Max Payne-t és Commandos 2-t sokkal előbb, mint más hazai magazinok. Ebben az évben (egészen pontosan év végén) indítottuk el Budget rovatunkat, mellyel hangot



dallal, és virágzott fel a Barkács is, amely mostanság sajnos szintén szünetel, de csak azért, mert egyszerűen már mindent szétvertünk magunk körül, amit lehetett. Most épp felhalmozunk. Ekkor indítottuk el a Típek-Trükkök rovatot, a 2002/04-es számtól pedig mindennél nevesebb ünnepet ülnék, hiszen ekkor indult útjának az Ezüst GameStar. Az év vége felé még lenyomtuk egy gyenge dizájnáltást, hogy megszűljen a mostani kinézet elődje.

### 2003

Ebben az évben keveredtek be hozzánk az első komolyabb világpremierek, kezdve a Doom III és Rome: Total War bejelentésekkel, folytatva a Half-Life 2, és a Splinter Cell 2 első képeivel és információival.

Februárban a kiadója megszüntette az egyik legnagyobb múlttal rendelkező hazai PC-s játéklapot, az 576 Kbyte-ot, amelynek újság nélkül maradt előfőzetőit GS-sel kárpótolta a cég. A nálunk dolgozó 576-os kollegák száma is bővült az esemény kapcsán, ender és SzJVC mellett GyZ-t is a stábbbán üdvözölhettük egy jó ideig. Az azóta is velünk tartó régi 576-os olvasóknak itt köszönjük meg a bizalmat, mert velünk maradtak, és mert – a visszajelzések szerint – méltónak tartottak bennünket a legendás lap örökére. Ebben bizonyára az is szerepet játszott, hogy ez év októbertől Dupla DVD-vel, 14 CD-nyi tartalommal jelent meg az Ezüst GS! Az év utolsó jelentős eseménye, hogy novemberben elkészült és beindult a jelenlegi dizájn.

### 2004

Az első olyan „Év játéka” eredményhirdetést tartottuk meg év ele-

# Leg... Leg... Leg...

**Legmagasabb értékelésünk:** Counter-Strike - 99% (ender - 2001. február)

**Legalacsonyabb értékelésünk:** Thomak Save the Earth Again - 8% (ender - 2002. augusztus)

**Átlagos értékelés a GS-ben:** 78,58%

**Legnagyobb LOL:** egyértelműen az, amikor az idei táborban az egyik éjjel ender kissé illuminált állapotban, egy műanyag napozószéken lovagló ülésben egyensúlyozva próbálta beleégetni a kockacukrot kb. másfél deci abszintba, ami annak rendje, s módja szerint meggyulladt. Egy rossz mozdulat után azonban az égő szesz kiömlött, rá ender gatyájára, s az egy pillanat alatt lángokban állt (a lába között kiváltképp), de ugyanúgy égett a napozóágy és az alatta levő pázsit is. Ender pedig egyszerre próbálta orvosolni az összes gondot: fel pattant, ingatag mozdulattal felkapta és elhajította a napozóágyat, közben az égő füvet taposta. Senki nem segített rajta, mert a csapat többi tagja gurgulázó hangokat hallatva a földön fetrengve fulladozott a röhögéstől. Endernek nem lett különösebb baja (...mondod Te... -ender).

## AMIRE A LEGBÜSZKÉBBEK VAGYUNK

- Az utóbbi két évben egész pontosan 50 magyar forintot bírtunk emelni a GS áran, azt is csak a CD-s verzióval, a DVD-snél még árat is csökkentettünk, mindezt úgy, hogy szolgáltatásaink egyre csak bővültek (Dupla DVD, 140 oldal stb.)
- Olyan arcok adtak nekünk interjút az évek során, mint Colin McRae, Patrick Stewart (van egy Michael Jackson-interjú is, de az most már inkább a fiókban marad), a magyar sztárok közül Ákos, Réz András, vagy Szalay Balázs, a játékos világból pedig Sid Meier, Tim Willits, vagy épp Mark Rein az egygel ezelőtti számban.
- Ma már nem ritka, hogy mi látjuk el exkluzív anyagokkal a külföldi testvér lapokat (lásd KotOR 2, Panzers, Unreal 3.0 stb.)

jén, melyen a Ti szavazataitok alapján komoly GameStar-tróféákat is csináltattunk, és azokat adtuk át a forgalmazóknak/kiadóknak/fejlesztőknek. Mind azt mondták, hogy a GS olvasók a legcoolabb arcok a világon, hogy az ő szeretett játékokat hozták ki a győztesnek. Nohiszen, kaptak is volna tockost, ha más mondanak. Márciusban először veszélyeztettük miattatok testi épségünket (a Ti elégedettségetekért bármít!): Gyú és Zero elmentek Csernobilba „world exclusive” S.T.A.L.K.E.R. cikkhez anyagot gyűjteni. Hááát... nem véletlenül nincs

róluk friss fotó mostanában, maradjunk ennyiben (reméljük, Zero harmadik keze megérte a dolgot, és most boldogok vagytok...). Ekkor ért minket először az a megtiszteltetés, hogy nemzetközi játéksite-okon a magyar GS szkennelt címlapját hírezték ki, és magyarul tudó emberek után kutattak a világhálón, hogy lefordítsák a cikkben található infókat angolra/németre/stb. 2004 a különszámok éve is, márciusban Mobil különszámot, júniusban E3 különszámot adtunk a lap mellé, változatlan áron, társasjátékkal, bazinagy lepedőcsomagolásban! Júliustól köszöntött be a „két

címlap kora”, és augusztustól foglalkoztatunk tengeren túli tudósítót (Rolandot).

### 2005-

S hogy mit hoz a jövő? Ki tudja... Egy biztos: nekünk továbbra is Ti, olvasók lesztek a legfontosabbak. Számíthatok ránk, ha segítség kell, odafigyelünk Rátok, ha valamit szeretnétek, és megkérdezzük Benneteket, ha valamiben mi szorulunk segítségre. Az ok egyszerű – ez a kapcsolat köztetek és közöttünk csak így működik. A GameStar a Ti újságotok, Ti tettétek 5 év alatt Magyarország legnagyobb játékmagazinjává, és ezért köszönet Nektek.

**Boe / GameStar Csapat**

Hááát... nem véletlenül nincs róluk friss fotó mostanában, maradjunk ennyiben (reméljük, Zero harmadik keze megérte a dolgot, és most boldogok vagytok...)





# D&D ONLINE



A Doom3 készítői perelhetnének



Most fotózzatok! Most! Most!

**K**amaszkorunkban még álmodni sem mertünk erről. A korszakalkotó, karakterlapokkal és dobókockákkal operáló szerepjátékból, amelynek egy időben szinte egész generációnk bolondja volt, végre nagyszabású, online multiplayer játékok készül a Turbine Entertainment és az Atari összefogásával. A két IT-cég közös erőfeszítéseinek köszönhetően a művelődési házak délutáni klubjaiban népszerűvé vált produkció most meghódíthatja a számítógépes képernyőket is. A Dungeons & Dragons Online a karakterek elképesztő mértékű fejlődése, az izgalmas és látványos csaták, a céhes politikázás és a játékvilág nagyobb területei feletti uralom köré összpontosul. A játékosok a D&D lényegét képező fajok (ember, elf, félszerzet) alapján választanak karaktert, „akit” a továbbiakban fejleszteniük kell. A különféle kasztok (har-

cos, pap, tolvaj vagy varázsló) kiválasztása után lehetőség nyílik vegyülni a többi játékosal, csapatokat alakítani, különféle küldetéseket teljesíteni, vagy akár felfegyverkezni egy grandiózus csata megnyerése céljából. A játékosok természetesen akár egyedül is kalandozhatnak, s felfedezhetik a szinte végláthatatlan labirintus-rendszereket, amelyeket a föld alatt helyeztek el a játék alkotói. A bolyongás során fizikai és mágikus küzdelemben is helyt kell állnia a kalandoroknak, az ellenfeleik ugyanis a Monster Manual című D&D szabálykönyv oldalairól ismerős rémségek digitális változatai lesznek. A legnagyobb húzás azonban mégis a korlátlan multiplayer játé mód, ennek segítségével teljesen új értelmet nyer a Dungeons & Dragons világának fogalma, a fantázia immár virtuális valóságként született újjá. Ter-

## GYORSNÉZET

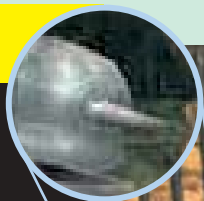
<b>KATEGÓRIA</b> MMORPG	<b>KIADÓ</b> Atari
<b>MEGJELENÉS</b> 2005.	<b>FEJLESZTŐ</b> Turbine

GYORSLINK **423**

mészetesen sokakban – így bennünk is – felmerült a kérdés, hogy a szabályrendszert hogy sikerült adaptálni. Nos a fejlesztők válasza szerint a játék szinte teljes mértékben a D&D 3.5-ös változatának alapszabályait használja. Ez azonban eredetileg a PnP játékhoz lett kitalálva, s így nem tökéletes az online változathoz. Ennek érdekében a készítőknek néhány változtatást kellett eszközölni, de mindig arra törekedtek, hogy hűek maradjanak a PnP D&D szabályaihoz és szellemiségéhez.

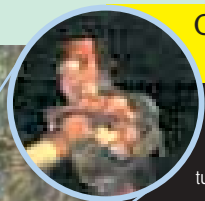
## OKOS ZOMBI

Ellenfeleink, ha nem érzik elég erősnek magukat, segítséget is kérnek



## CSAPATMUNKA

Akár egy igazi szerepjátékban, egymást segítő csapattagokkal kalandoztunk

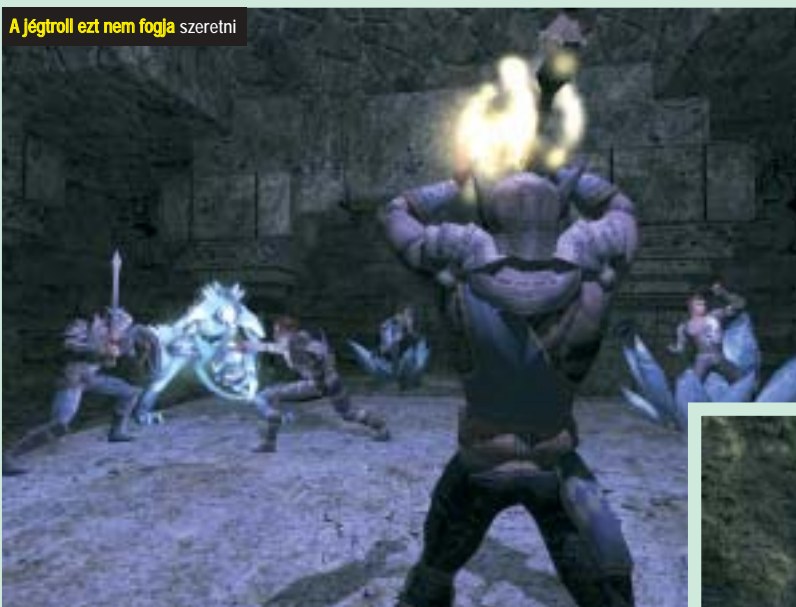


## VILÁGÍTÁS

A realiztikus fényhatások ma már minden játékban alapkövetelménynek számítanak



A jég troll ezt nem fogja szeretni



A gyilkhús rágós, de finom



Ne világítsatok a szemembe!



Leszakadt a lift... Próbáljuk kerülőúton!



A tűzfal varázslat után már csak mozizunk kell

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Tisztelt Olvasók!

Miután a múltkorai számban sikerült körülírnom, hogy apróbb sejtéseim vannak csak róla, hogy milyen hónap is van mostanában, nos, most teljes biztonsággal ki merem jelteni: öt éves a GameStar! E jeles alkalomból prezentáljuk Nektek a mostani számot, de gondolom Boe ezt már kedvesen fejtegette. Én csak annyit tennék hozzá, hogy számomra legszimpatikusabb ajándékunk, a 140 oldal úgy kellett, mint egy falat kenyér – Bad Sectorral csak néztünk, hogy az éhes cikkek úgy isszák fel a lapokat, mint szomjas föld a vizet egy kiadós égiháború után –különösen, ha még csak zsenge a kukorica, de a talaj mégis szikes, repedezett, mint az öreg parasztember arca, ha egész nyáron csak szívja-fakítja a nap és a szél. A lapban indult egy-két új rovat, illetve átgondoltunk néhány meglévőt. Az Újdonságok háza táján ez leginkább a híreket érinti, egy kicsit átterveztek őket, hogy tényleg mindenki megkapja azt az információmennyiséget a top játékokról, amire vágyik. Emellett hősies csatában megszereztük a Budget rovatot, és a Böngészde részévé tettük. Később pedig, Tisztelt Olvasó, találsz egy, pontosabban három cikkecskét. Az egyik a Settlers V-ről szól – Uhu már hónapok óta rágja a fülem, hogy írni szeretne róla. A másikat Gyu követte el, mivel jelenleg minden szabad (és nem szabad) idejében Everquest II-öt bétatesztel, gondoltam, akkor már legyen valami hasznunk is belőle. A harmadik pedig – pillanat, mindjárt utánanézek, mi is az, mi is az... – ja igen, a Quake IV! Igaz, nem világpremier, mivel kb. ötödikek vagyunk vele a Földön, de talán érdekel pár embert...

ender

## SWAT 4: A SORO

Annak idején nagyon szerettük a SWAT 3-at, ezért már félkész állapotban is hatalmas csalódás volt a SWAT: Urban Justice. Fejlesztését szerencsére leállították, és végre közeleg az „igazi” negyedik rész.



Az Irrational Gamer ezúttal biztosra megy: nem változtat a jól bevált formulán, a harmadik epizód legjobban sikerült részeit emeli át a folytatásba. Persze mindene csiszolnak egy kicsit: a képeket szemügyre véve jól látszik, hogy a srácok mesterien bántak az Unreal engine-nel - ugyanez a továbbfejlesztett motor hajítja másik játékkukat, a hamarosan megjelenő Tribes: Vengeance-t is. A legfontosabb szempont a realizmus és ez először a pályák kialakításán mérhető le. 16 küldetésben veszünk majd részt, melyek mindegyike teljesen más típusú és hangulatú helyszínen zajlik majd, de a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak arra, hogy ezek eredetiségük és egyediségük ellenére is teljesen hihető és valóságos környezetnek tűnjenek. A realizmus persze a játék egészére is rányomja bélyegét: minden küldetésnek van valóság-alapja, tehát olyan feladatokat kell végrehajtanunk, melyekre már volt példa a SWAT történetében - az már más kérdés, hogy némelyikük egészen váratlan lesz, de mint tudjuk, a legmeghökentőbb helyzeteket az élet produkálja... Az összes jól ismert küldetéstípus visszaköszön: túsmentés, letartóztatás, terrorista-elhárítás, bombakeresés... mindegyikben közös, hogy a feladatokat egy öt fős alakulat vezetőjeként kell végrehajtanunk, szorosan együttműködve társainkkal. Bizonyos tekintetben könnyű helyzetben van az Irrational Games, hiszen csapattársaink viselkedésének kialakításához elég volt a szigorú SWAT-kiképzés alapjául szolgáló szabályzatot átültetni a játékba: ez ugyanis mozdulatról-mozdulatra előírja az egységek feladatát: a kiképzés során még azt is begyakoroltatták, hogy egy szobába lépve merre kell először nézni, miként kell kihasználni a terep és fényviszonyok adta lehetőségeket, illetve hogyan lehet a lehető leghatékonyabban a csapattársak „keze alá” dolgozni - már csak abban kell bízunk, hogy társaink nem lógták el a

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

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

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

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

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

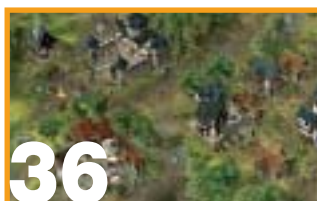
**VILÁGPREMIER** > ha egy adott játékról még sehol, sem itthon, sem bárhol a világban (akár online, akár nyomtatott sajtóban) nem jelent meg meg értékelhető infó, az kerül ebbe a kategóriába. Kis ország lévén meglehetősen ritkán fordul elő, hogy a nemzetközi premierrel egy időben kaparintson meg hazai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



# 28

**Quake 4**

Új célpontunk van



# 36

**Settlers V**

Türelem és rettegés



# 38

**Everquest II**

MMO álom

# ZAT EDDIGI LEGJOBBJA

kiképzést. Mivel mi leszünk a csapat vezetője, a mi feladatunk döntéshelyzetekben utasításokat adni. Ez nem jelenti azt, hogy társaink bambán loholnak nyomunkban, de amikor többféle taktikára is lehetőség nyílik, a választás a miénk. Márpedig a küldetések többféle módon is teljesíthetők: az igazi profik vértelenül oldják meg a legnehezebb feladatokat is, például még azokat a gonosztevőket is csak harc-képtelenné leszük, akik tüzet nyitnak rájuk – ezeket sokat dobunk végső értékelésünkön, úgyhogy ne nagyon akarjunk Dredd bírót játszani. Az egyjátékos küldetéseket végre kooperatív módban is végig-játszhatjuk, illetve három többjátékos módot is kapunk, akinek pedig nem elég a 16 alappálya, rávet-heti magát a játékkal együtt érkező pályaszerkesztőre - sajnos csak jövő tavasszal.



## „...TENGERRE SZÁLLNI, HALIHÓ SEJ-HAJ, HAHÓ!”

A **Midway** című játékról több érdekességet is érdemes tudni, például azt, hogy magyarok fejlesztik immáron két éve. Eddig nem nagyon fordultak a sajtó nyilvánosságához, néha már azt hittük, hogy le is álltak a dologgal, de nem. Ezt mi sem bizonyítja jobban, minthogy épp a napokban dobtak ki néhány új screenshotot a játékról. A képernyőlopatok hátuljára pedig azt írták, hogy már biztos, hogy a második világháborús tengeri hadviseléses játékunkban egyedi RPG elemek is szerepet kapnak, vagyis a minden egyes beosztottunknak, tisztünknek egyéni tulajdonságai és képzettségei lesznek, valamint a kapitány (vagyis mi) is rengeteg fejleszthető jellemzővel rendelkezik majd. Ez valami csodálatos!



## CSAK ÉN ÉS A FORCE FEEDBACK



A múltkorikban volt szerencsénk írni a **GTR** című kis autóversenyes, szuperrealisztikus kis csodáról (személyes sikeremnek könyvelem el, hogy alig fél napi gyakorlás után sikerült menni egy egész kört a pályán). Nos az engine-en nem változtattak azóta a srácok – hiba is lett volna – viszont gőzerővel hegesztik az újabb autókát és pályákat, ahogy azt a kikerült screenshotok is mutatják.

## TÉNYEK FEKETÉN-FEHÉREN

Annyi év várakozás után végre a Lionhead néhány új képpel és infóval gondoskodott arról, hogy ne hogy megfélemezünk minden idők legnépszerűbb tamagochi-szimulátoráról, a **Black & White 2**-ről.

Ahhoz képest, hogy mennyire vártuk az első részt, már szinte meg is feledkeztünk arról, hogy szép csendben készül a **Black & White 2**, a legfrissebb képek azonban ismét felkeltették érdeklődésünket. A grafika továbbra is lenyűgöző: még a szőrszálak is jól kivehetők választott állatunk bundáján. Végre láthatjuk azt is, hogy mi képp néz majd ki városunk, ha „haladunk a koral” és folyamatosan ügyelünk népünk technológiai fejlettségére: nem csupán új épületekre tehetünk szert – ha jól lekörözzük a konkurens birodalmakat, akár vértelenül is átvehetjük felettük az irányítást. Amennyiben ugyanis lakosaik úgy érzik, hogy nálunk biztosabb jövő vár rájuk, lassacskán elkezdnek átszívárogni hozzánk. Kiderült az is, milyen változtatásokat tervez a Lionhead az általunk dédelgetett titánokkal kapcsolatban: ezúttal még fontosabb szerepet kapnak a játékban, hiszen sokkal önállóbban fognak cselekedni – természetesen az általunk kijelölt szellemiségben. Ha harcias lényt nevelünk belőlük, hadvezéreként vezeték embereinket a csatákba, ha azonban békés házörzöt, akkor kedves polgármesterként igazgatják városunk ügyes-bajos dolgait.



## WORLD OF WARCRAFT - SZÁMOKBAN

Érdekes statisztika készült a World of Warcraft bétatesztjéről, melyekből többek közt megtudjuk, hogy Azeroth komoly paphiánnyal küszködik.

an Pieragostini az utóbbi években több játékfejlesztő cégnél is dolgozott, jelenleg a **World of Warcraft** egyik lelkes testere és a napokban érdekes kimutatást készített a bétatesztben résztvevő játékosokról. Egy csendes szombat este mind a 12

stressz-szerveren (melyeken a terhelhetőséget mérik) kiadta a */who* parancsot és összegyűjtötte a legérdekesebb statisztikákat. A vizsgálat idején 19180 játékos volt a szervereken, akik közül a legtöbben a Szövetséget részesítették előnyben (59 %) és sokkal kevesebben játszottak a Horda színeiben (41 %). Ugyanez az arány némiképp kiegyenlítettebb a PvP szervereken (Szövetség: 55%, Horda: 45%), a nem-PvP szervereken azonban már nagyon szembetűnő. Akik a Hordát választották, legszívesebben az élőhaltok fajtát részesítették előnyben (38 %), a második legnépszerűbb a tauren volt (28 %), a harmadik pedig az ork (19 %) - szerencsétlen trollokat választották a legkevesebben, mindössze 15 %. A karakterosztá-

lyok tekintetében a Horda játékosainak közel negyede a harcosok szép hivatását választotta (24%), ezt követték a borszorkány mesterek (14%), a sámánok (14%), vadászok (13%), tolvajok (12%), mágusok (11%), majd lemaradva a druidák és papok (6-7%) – valószínűleg senki sem buffolni, sokkal inkább zúzni akar... Az arány hasonló a Szövetség esetében is: a legnépszerűbb hivatás itt is a támogató pap és druida volt, az élen azonban valamivel kiegyenlítettebben állnak a vadászok (18%), a tolvajok és a harcosok (16-16%), illetve a paplovagok (14%). A két legkedveltebb faj természetesen az elf (36%) és az ember (35%) volt, őket messze lemaradva követték a faji előítéletektől sújtott törpék (18%) és gnómok (11%).

# TÖKÉLETES KATONA KÉNYES FELADATRA

Több mint kétéves fejlesztés után az Eidos hivatalosan is bejelentette **Snowblind** című játékát, mely leginkább a Halo-ra, illetve az isteni (mfha) Van Damme által jegyzett Tökéletes katona című filmtörténeti gyöngyszemre emlékeztet.

**H**ősünk, Nathan Frost egy teljesen átlagos közkatona, legalábbis addig, míg részt nem vesz a kormány „továbbképző” programján. Ez persze nem csak afféle levelező oktatás, a drága doktorok hasznos harctéri tanácsok helyett drótkal tömik tele Nathan fejét, akiből néhány fájdalmas operáció után valóságos gyilkológépet hoznak létre, majd egy maroknyi osztag élén ki is küldik az események sűrűjébe. A program azonban egy összeesküvés miatt befuccsol, így Nathan és csapata magára marad az ellenséges vonalak mögött... Mint egy magára valamit is adó szuperkatona, mi is fel leszünk szerelve az összes elképzelhető futurisztikus fegyverrel és kutyúvel – előbbieknak a csatateren, utóbbiaknak pedig a lopakodós küldetések során vesszük majd hasznát. A *Deus Ex*, illetve a *Chrome* mintájára különféle implantok segítségével szerzünk új képességeket, illetve tulajdonságainkat

is hatékonyabbá tehetjük. A fejlesztők különösen büszkék a többjátékos lehetőségekre: egyszerre akár 16-an is kergethetjük majd egymást, a járművekkel berombolhatunk az épületekbe, és több, eddig sosem látott fegyverrel vágathatunk rendet az ellenség soraiban.



## discreet

### 3ds max<sup>®</sup> 7

evolution continues

#### 3ds max 7

Új mérföldkő a 3D modellező, animációs és rendering megoldások piacán, mely az új intuitív alkotó eszközei és a munkafolyamatokat segítő munkakörnyezete révén az óriási adatmennyiséggel dolgozó alkotók legigényesebb elvárásainak is megfelel.

## studio21

Hivatalos forgalmazó: Studio21 Solution Center  
1132 Budapest, Nyugati tér 4.  
Telefon/Fax: (1) 359-6410  
www.s21net.com

# HALF-LIFE 2

## SÖTÉT TITKOK A HÁTTÉRBE

Sok érthetetlen esemény történt a HL2 történetében, azonban a nemrég kipattant információk néhány homályos részletre rávilágítanak...

**M**iert is csúszik egy játék megjelenése? Ezzel általában nem szoktunk foglalkozni, csak várunk tovább. Pedig sajnos néha olyan dolgok történnek a háttérben, ami valószínűleg minket, fogyasztókat is érdekelhet, különösen akkor, ha egy zseniális fejlesztőcsapat „élete” a tét. Még nem világos, ugye? Akkor íme a hír, amely minket is megdöbbentett: a Half-Life fejlesztőcsapata, a Valve és a kiadó Sierra/Vivendi Universal Games között már két éve (!) folyamatos pereskedés folyik, anélkül, hogy lelkes közönség erről bármit is sejtett volna. A pert még 2002 augusztusában indította a Valve, mert tudomást szerzett arról, hogy a Sierra On-Line (amely azóta már a Vivendi egyik alosztálya lett – a játékpiacon globalizálódásának finom előjele) Internet-kávézókban terjesztette a fejlesztő cég játékeit, amelyekre csupán limitált licencük volt. Egy közel másfél éves per vette kezdetét, több tucat vádirattal felhabosítva, amikor is megdöbbentő fordulat állt be az ügyben, a Sierra/Vivendi is kitalált, és visszaperelte a Valvét. Válaszában a kiadó elég kemény követelésekkel állt elő annak érdekében, hogy érvénytelennek nyilvánítsa a szerződésüket,



terveit a játékaiknak Steamen történő értékesítésével. Emlékeztetes: 2002 márciusában jelentette be a Valve a Games Developer Conference-en az új Steam-technológiát, amelynek segítségével az

változatát a kiadó részére. A fejlesztő most azt állítja: a felek egyeztetése során a Valve többször is hamisan biztosította a Sierrát és a VUG-ot arról, hogy a kiskereskedelmi eladások mennyire fontosak a cég számára stratégiai szempontból. Ezért nem világos, hogy aztán miért is akartak hirtelen perre menni a Steam-technológia sikere miatt (a pénz nagy úr – gondolhatnánk). A Sierra/Vivendi most azt akarja, hogy a Valve ne használja a Steamet terjesztésre, mert ez meghaladja a két fél között létrejött terjesztési szerződést. Tehát a jelenlegi helyzet értelmében mind a kereset (amelyben a Valve a szerzői jogok megsértése miatt perli a kiadót), mind a viszontkereset (amelyben a Sierra/Vivendi a terjesztői tervek kijátszása miatt perli a fejlesztő céget) a bíróságon van, az első esküdtzéki meghallgatás 2005 márciusáig várat magára. Hogy kinek is lehet igaz a ilyen helyzetben? – természetesen nehéz megmondani. Azonban a Valve pénzüzségét talán kicsit megmagyarázza az a tény, hogy annak idején a számos díjat nyert Half Life mindössze 800 ezer dollár fejében került a Sierra kezébe. Amikor a két cég megkötötte első szerződését (ez történt 1997. április 27-én), mindössze 30 ezer dollár cserélt gazdát. Azért ez elég kevés egy ilyen játékért...

### Annak idején a számos díjat nyert Half Life mindössze 800 ezer dollár fejében került a Sierra kezébe

cserébe ráadásul a Half Life szellemi tulajdonára tartottak igényt (érdemes tudni, hogy a Valve ekkor már a szerzői jogdíjak elmaradt kifizetése és a Condition Zero halasztása miatt is perelte a kiadót). A Vivendi ügyvédei a viszontkeresetben azt állították, hogy a Valve kijátsza a Sierra terjesztői

online játékterjesztés fejlődhetett volna. A Vivendi szerint akkoriban még a Valve vezetője, Gabe Newell és más dolgozók is lelkicsinylően nyilatkoztak a Steam jelentősége kapcsán, ráadásul pont egy nappal a technológia bejelentése után juttatta el a fejlesztőcsapat a Half-Life 2 RC1-es





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



Bár az Eidos sorsa jelenleg is bizonytalan, a kiadó mégis szövegei hosszabb távú terveit: kiszivárgott, hogy a *Deus Ex: Invisible War* szerény eladásai ellenére is fontolgatják a harmadik részt, illetve folytatják a *Thief*-sorozatot is. Igaz, utóbbit ezúttal kissé közelebb hoznák időben, ami jellegzetes „Eidos-döntés” - ha valaki nem szól nekik gyorsan, ezzel valószínűleg tönkrevágják a sziériát.

**Georg Zoeller, a BioWare designere elhíntette, hogy nem dolgoznak a *Baldur's Gate* harmadik epizódján és csak annyit tudnak, amennyi kiszivárgott az Atarítól – hogy másvalakik azonban igen. Egelőre nem biztos, hogy valóban az első két rész folytatásáról van-e szó, de Zoeller szerint az Atari hamarosan hivatalos bejelentésre készül...**

A következő E3 látogatói valószínűleg találkozhatnak az isteni Lara Crofttal, mivel akkor mutatják be a soron következő *Tomb Raider*-játékot. Erről sajnos még nem sokat tudni, csupán annyit, hogy nem a Core Design, hanem a Crystal Dynamics fejleszti. Őket szeretjük, mert sok jó játékot csináltak már, de ezek egyike sem a jó irányításról volt híres... Mivel utóbbi dolog kulcsfontosságú lenne a *TR* szempontjából, sokan máris borítékolják a következő epizód bukását.

**Bár csupán néhány hete került a boltokba a *The Sims 2*, állítólag 2005 februárjában már érkezik is az első kiegészítő. Visszagondolva az utóbbi évek eladási toplistáira, ez nem is lenne olyan sokkolóan váratlan lépés a fejlesztők részéről.**

Mihez is kezdenénk az aktuális *Duke Nukem Forever*-petyka nélkül? A *Take Two* egyik konferenciabeszélgetésén valaki kijelentette, hogy a játék *Doom 3*-as motort használ, amin már egy emberként kacagott volna fel a játékosok nem kicsi tábora, de George Broussard gyorsan leszögezte, hogy tévedésről van szó: a *DNF* 100 százalékig saját engine-re épül. A végeredmény ugyanez: megint engine-t váltottak, lehet kacagni.

**ÜZLETI HÍREK**



Miután a Ubisoft-hoz kerültek a legendás *Might and Magic*-sorozat jogai, a francia óriáscég megállapodást kötött a Gamelofittal, hogy készítse el a játék mobiltelefonos változatát. Az *Elder Scrolls: Travels* után ez a második komolyabb RPG-s próbálkozás a piacon.

**Iván, a hurrikán elérte Azeroth világát is: ugyan nem kellett kitelepíteni sem az orkokat, sem az embereket, napokon át szünetelt a World of Warcraft bétatesztje. A katasztrófa ugyanis milliós károkat okozott a virginiai szerverparkban: akik ezekre a szerverekre voltak bejelentkezve, néhány napig kénytelenek voltak pihentetni hősíket.**



# PARIAH

## AZ UNREAL-ESEK ÚJ JÁTÉKA

Az még hagyján, ha egy játék az első *Unreal*-t igyekszik felülmúlni. De ha ezzel egy időben az *Unreal Tournament 2004* bábérjaira is pályázik, arra már érdemes odafigyelni.

**K**orábban már hírt adtunk a Digital Extremes új játékáról, de immár hivatalosan is bejelentették, hogy a *Pariah* jövő márciusban érkezik. A projekt érdekessége, hogy egyszerre igyekszik felülmúlni grafika és játékmenet terén az első *Unreal*-epizódot (a másodikról most diszkréten hallgassunk) és az *Unreal Tournament 2004*-et. Előbbit a kidolgozott háttértörténet, utóbbit pedig az újszerű többjátékos lehetőségek révén. A sztori szerint hősünkkel (egy életunt orvos, bizonyos Jack Mason) egy úrbéli koccanásos baleset és kényszerleszállás után ismeretlen bolygón találjuk magunkat egy fertőzött rab társaságában, akit a számára kife-

lőtt börtönkolóniába kellett volna kisérnünk. Hamarosan kiderül, hogy a lehető legrosszabb időben érkezünk a lehető legrosszabb helyre, hiszen már önmagában is barátságtalan a környezet a levegőben terjedő radioaktív szmog miatt, de ráadásul alig egy napunk van arra, hogy leléceljünk, mielőtt 50 megatonna robbanóanyag tisztítja meg a terepet a káros anyagoktól, nem mellékesen pedig tölünk is. A játékmenetet számtalan apróság színesíti: nemcsak járműveket, de űrhajókat is vezethetünk, a legérdekesebb azonban az, hogy fegyvereinket szétszedhetjük, összerakhatjuk, új alkatrészekkel egészíthetjük ki, így hozva létre a nekünk leginkább megfelelő célszerszámot. Ennek főleg többjátékos módban lesz jelentősége, hiszen a különféle specializált löszerszámok segítségével válhatunk nehézfegyveres, vagy akár mesterlövész egységgé. A grafikát nem is kell elemezni, hiszen *Unreal* alapokon nyugszik (mondhatnók ruZ like hell). Felmerül a gondolat: nem vágta-e túl nagy fába fejszét a Digital Extremes? Korábbi munkáik alapján azonban joggal bízhatunk abban, hogy jövő márciusban a *Pariah* veszi át az addigra megunt *Half-Life 2* trónját.





# BÖNGÉSZDE

## → Túl a csúcson

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

## OLVASÓI TOP 20

Minő érdekesség, de a Sims 2 debütálása nem az első helyen történt meg. Mindenesetre az új kiegészítő hatására sokan elővették a Call of Duty-t.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
<b>1. Doom 3</b>	◆	<b>2004. augusztus</b>	<b>94%</b>
<b>2. The Sims 2</b>	(új)	<b>2004. szeptember</b>	<b>95%</b>
<b>3. Call of Duty</b>	(7) ▲	<b>2003. november</b>	<b>90%</b>
4. Far Cry	(3) ▼	2004. április	94%
5. NFS: Underground	(4) ▼	2003. december	88%
6. GTA 3: Vice City	(2) ▼	2003. június	94%
7. Counter-Strike	(6) ▼	2000. január	99%
8. WarCraft III: The Frozen Throne	(5) ▼	2003. július	93%
9. Diablo 2: LoD	(11) ▲	2001. augusztus	93%
10. The Suffering	(19) ▲	2004. április	88%
11. FIFA 2004	(10) ▼	2003. november	91%
12. Richard Burns Rally	(új)	2004. szeptember	88%
13. Unreal Tournament 2004	(8) ▼	2004. március	89%
14. Silent Hill 4: The Room	(új)	2004. szeptember	87%
15. StarCraft: Brood War	(14) ▼		
16. Battlefield: Vietnam	(12) ▼	2004. március	88%
17. Codename: Panzers	(9) ▼	2004. január	87%
18. Ground Control II	(új)	2004. július	89%
19. John Deere American Farmer	(új)	2004. április	88%
20. 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal	(új)		

## GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A Half-life 2 most már egyértelműen uralja a mezőnyt, ennek oka talán a közeli megjelenésben rejlik? Nem tudom, nem tudom...

	szavazatarány
<b>1. Half-life 2</b>	<b>30%</b>
<b>2. GTA 4</b>	<b>24%</b>
<b>3. NFS: Underground 2</b>	<b>22%</b>
4. S.T.A.L.K.E.R.	18%
5. Armies of Exigo	6%

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Doomozni ugyan továbbra is szeretünk (veteranon egész érdekes), de azért a legújabb RTS-ek megtették hatásukat...

- 1. Doom 3**
- 2. Warhammer 40K: DoW**
- 3. Haegemonia**
4. Heavy Machine Gunner: Vietnam
5. Armies of Exigo

## MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## FIGYELEM



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

## ANGOL TOP 5

Kedves szigetországi kollégáink nem tudtak ellenállni a legújabb játékok áradatának, de ilyen jó felhozatal mellett nem is csodálom.

- 1. The Sims 2**
- 2. Call of Duty: UO**
- 3. Warhammer 40K: DoW**
4. Tiger Woods PGA Tour 2005
5. SW: Battlefront

## MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
Age of Empires III	2004. november 26.
Battlefield 2	2005. tél
Black&White 2	2004. ősz
BloodRayne 2	2004. október 29.
Crouching Tiger Online	2004. november 26.
<b>Driver 3</b>	<b>2004. október</b>



Fahrenheit	2004. november 23.
GTR	2004. ősz
Half-life 2	2004. november
Lineage 2	2004. ősz
Lula 3D	2004. nov. 24.
MoHPA	2004. november 1.
Mortyr 2	2005. tél
Pirates!	2004. október 21.
Sabotage 1943	2004. ősz
SW: KotOR 2	2005. február
Tribes: Vengeance	2004. november 26.

# HAZAI MEGJELENÉSEK

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

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



**3** legjobb olcsó vétel!

## LEGFRISSEBB BUDGET MEGJELENÉSEK

AirCombat Loc On	3990 Ft.
Enter the Matrix	3990 Ft.
Enigma Rising Tide	1990 Ft.
Gorky Zero	1990 Ft.
Horizons: Empire of Istaria	3990 Ft.
Lionheart	3990 Ft.
Northland	1990 Ft.
Stealth Combat	2990 Ft.
URU Ages Beyond Myst	3990 Ft.
V-Rally 3	3990 Ft.



## A KÖZELJÖVŐBEN VÁRHATÓ BUDGET MEGJELENÉSEK

Afrika Korps vs Desert Rats	3990 Ft.
Blitzkrieg	3990 Ft.
Conflict Desert Storm 2	3990 Ft.
Dead Man's Hand	3990 Ft.
Haegemonia	1990 Ft.
Haegemonia: A Solon hagyaték	1990 Ft.
Knights and Merchants 2	1990 Ft.
Mechwarrior 4 Mercenaries	3990 Ft.
Platoon	1990 Ft.
Prince of Persia	3990 Ft.
Pure Pinball	1990 Ft.
Runaway	1990 Ft.



### Black and White Classic

2004. 06-tól kapható 3 990 Ft.



### The Thing

2004. 07-től kapható 1 990 Ft.



### Patrizian III

2004. 08-től kapható 1 990 Ft.

## OKTÓBER HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Athens 2004	teljes angol változat	AutoMex
Blitzkrieg: Rolling Thunder	teljes angol változat	AutoMex
Championship Manager 5	teljes angol változat	AutoMex
Children of the Nile	magyar kézikönyvvel	Ecobit
Club Football 2005	teljes angol változat	AutoMex
Egypt 3	magyar szinkronnal	AutoMex
Final Fantasy XI	magyar kézikönyvvel	AutoMex
Football Manager 2005	teljes angol változat	Ecobit
Full Spectrum Warrior	magyar kézikönyvvel	AutoMex
LMA Professional Manager 2005	teljes angol változat	AutoMex
Madden 2005	magyar kézikönyvvel	Electronic Arts
Myst IV Revelation	teljes magyar változat	Ecobit
NBA Live 2005	magyar kézikönyvvel	Electronic Arts
Pacific Fighters	magyar kézikönyvvel	Ecobit
Pro Evolution Soccer 4	magyar kézikönyvvel	Ecobit
Shark Tale	magyar kézikönyvvel	AutoMex
Sonic Heroes	magyar kézikönyvvel	Ecobit
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	teljes angol változat	AutoMex
Sudden Strike Resource War	teljes angol változat	AutoMex
The Matrix	magyar kézikönyvvel	Ecobit
Tiger Woods 2005	magyar kézikönyvvel	Electronic Arts
Tony Hawks Underground 2	magyar kézikönyvvel	AutoMex
Total Club Manager 2005	magyar kézikönyvvel	Electronic Arts
Ultima Online: Samurai Empire	magyar kézikönyvvel	Electronic Arts
Worms: Forts Under Siege	magyar kézikönyvvel	Ecobit

## A KÖZELMÚLT TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Aura (Dreamcatcher)	magyar kézikönyvvel
Call of Duty: UO	magyar kézikönyvvel
Colin McRae 2005	magyar kézikönyvvel
Conflict Vietnam	magyar kézikönyvvel
Silent Hill 4: The Room	magyar kézikönyvvel
Starwars: Battlefront	magyar kézikönyvvel
Warhammer 40,000: DoW	teljes angol változat
Warlords IV	magyar szinkronnal

## JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

**AutoMex: 06-1-461-5700**

**Ecobit: 06-1-478-0910**

**Electronic Arts: 06-1-327-4272**

## ARCOZÓK KLUBJA

A Midnight Club-szériában már akkor szagathattuk az éjszakai aszfaltot, mikor a Need For Speed: Underground még csak egy kőszá ötlet volt. Mindkét Játéknak közeleg a folytatása – és a Midnight Club 3-at sem kell félteni!

**A** mikor szóba kerülnek az illegális éjszakai autóversenyek bűvös-bájós világát feldolgozó játékok, szinte mindenkinek a *Need For Speed: Underground* jut eszébe, pedig az ötlet eredetileg nem is tőlük származik: a műfajt a Rockstar Games hozta divatba a *Midnight Club-sorozattal*. Igaz, az *NFS:U* rátejt egy lapáttal a tuninglehetőségek bevezetésével, de a Rockstar felvette a kesztyűt. A **Midnight Club 3: DUB Edition** messze túllép a második részen: sokkal nagyobbak lettek a városi terepek, három helyszínen, Atlanta, Detroit és San Diego belvárosában és külvárosi utcáin száguldozhatunk. A hármas sorszám mellett látható „DUB Edition” pedig nem csupán disz, a fejlesztőknek sikerült maguk mellé állítani a világ legnépszerűbb autós magazinját: a DUB stábja gondoskodik arról, hogy az autók a lehető legpontosabb tuninglehetőségekkel rendelkezzenek. Több mint ötven licencelt (!) autó és motor, illetve több száz alkatrész közül választhatunk. Minden egyes módosítás pontosan látható



a járműveken, de a részletes modelleknek nem csupán emiatt lesz fontos szerepe. Miután autónkat telepakoltuk méregdrága tuningcuccokkal, átfújattuk, felmatricáztuk, és már csodájára jár az egész lakótelep, az utcai versenyek hevében apró darabokra is törhetjük – ezen a téren nyugodtan számíthatunk a Rockstarra, mert ha zúzásról van szó, teljesen képen vannak. Állításuk szerint eddig egyetlen játékban sem láthatunk olyan részletes törésmódellet, mint most a *MC3:DE* esetében... ebben bőven lesz alkalomunk gyönyörködni, mert ha sokat vagánykodunk, pillanatok alatt felismerhetetlen, lángoló roncsot „varázsolhatunk” autónkból. A kérdés már csak annyi: az októberben esedékes konzolos megjelenés után mikor érkezik a PC-s verzió?



## PC-RE NEM LESZ... JA DE!

A konzolosokat évek óta tartja izgalomban a BioWare közelgő új RPG-je, a *Jade Empire* - és mi sem maradunk ki a jóból!

**A** mikor kiderült, hogy a BioWare következő, távol-keleti ihletésű RPG-je, a **Jade Empire** csak konzolra készül el, érthető módon nagy volt a csalódottság. Mégis jól tettük, hogy nem gyűjtöttük fel a BioWare-székhez: bár a hivatalos bejelentésre ugyan még várni kell, szinte teljesen bizonyossá vált, hogy előbb-utóbb mégiscsak készül PC-s verzió. A játék azért is különösen érdekes, mert ezúttal nem egy jól ismert univerzumban kell bizonyítanunk (mint például a *Forgotten Realms* vagy a *Star Wars*), a BioWare az ősi kínai legendák alapján egy teljesen egyedi világot hozott létre. Bár nem szakítottak végleg a hagyományos nyugati RPG-k sárkányos-lovagos-tűzlabdás megoldásával, a fejlesztők nagyon büszkék a *JE* világának gazdagságára. Ko-



rábbi tapasztalataik alapján teljesen új karakterfejlődést és harcrendszert dolgoztak ki: csaták közben harminc megtanulható harcművészeti stílus között váltogathatunk, melyek mindegyikének megvan a maga előnye és hátránya, de ezek mellett számtalan fegyver és varázslat is rendelkezésünkre áll. A játékos a *KotOR*-ban látott módon folyamatosan ingadozik a Jó és Rossz oldal között, és menet közben döntéseket kell hoznia, melyek közvetlen kihatással lesznek sorsára és az egész



játékmenetre. Átértékelődik az NPC-khez fűződő viszony: sokkal több interakcióra lesz lehetőségünk, illetve nem csupán hagyományos „csapattagokat” verbuválhatunk, hanem olyan követőket, akiket különböző feladatokkal bízhatunk meg. Például elküldhetjük őket a világ túlsó felére egy bizonyos tárgyért, ha nekünk éppen más dolgunk van, vagy csak nincs kedvünk utazni... A játék jövő tavasszal készül el, és csak reménykedhetünk, hogy nem kell sokat várnunk a PC-s verzióra sem.

# A FÖDERÁCIÓ VÁRJA ÖNT!

Klingonok, kardassziaiak, andoriánok, ferengik, vulkániak, romulánok - szevasztook! MMORPG készül a Star Trek alapján.

**A** Star Wars mellett a Star Trek a legnépszerűbb és legkiterjedtebb sci-fi világ, így csak idő kérdése volt, hogy mikor készül belőle MMORPG. Az átmenetileg **Star Trek Online** névre keresztelt projekt hatalmas vállalkozásnak tűnik, hiszen a fejlesztő Perpetual Entertainment olyan játékot igyekszik készíteni, melyben a játékosok a sorozatokban látott összes fontosabb helyszínen megfordulhatnak majd, illetve találkozhatnak az összes faj képviselőivel – márpedig ezekből akad néhány, hiszen a Star Trek-szériák 38 éves történelme alatt Kirk, Picard és Janeway kapitány számtalan fura szerzettel találkozott. A játékosok keresztül-kasul beutazhatják a galaxis kvadránsait: űrhajók fedélzetén a legtávolabbi bolygókig is eljuthatnak, felfedező utakra indulhatnak a bolygók felszínén, szükség esetén pedig akár az űrben, akár a föl-

dön is összecsaphatnak a kevésbé barátságos fajok képviselőivel, vagy mondjuk egymással. A kérdés már csak az, hogy ez miképpen működik majd, hiszen bár többféle faj közül választhatunk, mindenképpen a Föderáció kötelékében kezdjük kalandjainkat. Fontos szerepe lesz a klánoknak is. Egyrészt, mert a felszíni harcok során így nagyobb az esély a túlélésre, másrészt csapatba tömörülve olyan feladatokra is jelentkezhetünk a Föderációnál, melyekhez saját csillaghajót kapunk – ezeket ugyanis egy ember nem tudja irányítani. A hajót eleinte csak kölcsönbe kapjuk, ha azonban már többször is bizonyítottuk rátermettségünket, akár végleg a miénk lehet, és ha úgy akarjuk, teljesen átépíthetjük. Az egyetlen probléma, hogy a megjelenés még igen távoli: a bétateszt 2006-ban kezdődik, a megjelenés pedig legkorábban 2007-ben várható.



## JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



A Prograph bejelentette a *Tony Tough and the Night of Roasted Moths* folytatását, mely az első részhez hasonlóan, afféle „oldschool” kalandjáték lesz. Hősünk ismét Tony, a kissé cikis magánдетektív.

**Az Octagon fura ötlettel állt elő: következő játékuk, az Unseelie első látásra egy szokásos FPS, néhány RPG-elemmel és számtalan fej-tőrővel. Hogy a három stílus mennyire fér össze, jövő év elején kiderül.**

Az orosz G5 soron következő játékában egy modern harci helikopter (egészen pontosan egy Ka-50) időgép segítségével visszakerül a II. világháborúba, hogy némi támogatást nyújtson a hős szövetséges csapatoknak. A *Red Shark 2* elődjéhez hasonlóan inkább a bambulós (pontosabban árkádos) zúzást részesíti előnyben a realizmussal szemben.

A Ubisoft *Shadowbane* című MMORPG-jéhez készit kiegészítést, melynek címe *Throne of Oblivion*. Ez lesz az első olyan MMORPG, melyben a különféle nekrofil osztályok mellett a játékosok vámpírként is tengethetik hétköznapjaikat.

A Pandora Studios *Chronicles Of Nevermore* című sci-fi MMORPG-jén dolgozik, melyhez saját maguk barkácsoltak engine-t: állításuk szerint, amikor megjelenik, kacagva fogja bealázni a *Doom 3* grafikáját. Na persze.

## ÜZLETI HÍREK



Az Acclaim megszűnésével néhány kellemtelen hétfő kiadó nélkül maradt a *Juiced*. A Take Two azonban a konzolos verziók hűvös fogadtatása ellenére is lecsapott a játékra, így némi adminisztrációs hercehurca után mégiscsak megjelenik PC-re is.

A Codemasters úgy ítélte meg, hogy kevesebbet veszít a *Dragon Empires* című MMORPG fejlesztésének leállításával, mint azzal, ha a játék befuccsol. Az okok egyszerűek: a fejlesztés ideje túlságosan hosszúra nyúlt, a grafika időközben elavult lett, az MMORPG-piacon pedig egyre élesebb a verseny.

**ITTA DOOM3!!!**

**FELKÉSZÜLTÉL?**

**users**

ASUS V9999GT FX6800GT 63.992 Ft - 128 MBYt DDR3	HIS Excalibur X800Pro 76.800 Ft - 256 MBYt GDDR3	HIS Excalibur X800XT ICE-Q II VIVO 99.992 Ft - 256 MBYt GDDR3
---	--	---

Üzletünk:  
1082 Bp. IX. ker.  
Ferenc ut. 35  
1073 Bp. VII. ker.  
Dávidkő ut. 37

Hamarosan Szolnokon is!!!

users@users.hu      www.users.hu      342-90-78, 217-15-08, 20/583-08-79



## ÚJ JÁTÉKSZERVEREK ÉS SIKEREK SIKEREK HÁTÁN

A UPC szeptemberben nyitotta meg új Arénáját, melynek alkalmából meghívta a sajtó jeles képviselőit (8 számítástechnikai lap szerkesztőségét) egy nemes versengésre. Az eredmény elég biztató lett: az Unreal Tournament 2004-ben első és harmadik helyen a GameStar két csapata végzett, harmadik a PC World lett, míg MoHAA-ban a PC Worldos kollégák tarolták végig a mezőnyt. A UPC bejelentése szerint ingyenes játékszervereket is forgalomba helyezett, az érdeklődők a [home.hun.chello.hu](http://home.hun.chello.hu) weblapon tájékozódhatnak.

## MAGYAR UT KIEGÉSZÍTÉS

Újabb UT 2004-es hír, hogy végre elérhető a magyar fejlesztésű Exion Onslaught Pack v3.00, amely több érdekes jellemzővel is rendelkezik – amellett persze, hogy jó pár új pályát tartalmaznak. Ezek között megemlíthető az emberi és Skaarj Space Fighter, illetve a Bomber nevű repülő. Emellett rombolható pályaelemek és anyagfüggő bullet hit effektek is színesítik a játékot.

A cucc egyébként az Unreal2004-et jegyző Epicnek is bejött, ugyanis az általuk kiírt pályázaton a magyar alkotás több kategóriában is szép helyezést ért el (két hatodik és egy hetedik díj). Gratula!



## FIGYELEM!

Aki szűkebb hazájában LAN-partit szeretne szervezni, az ezentúl a *GameStar* multi hírek rovatában is meghirdetheti. A feltételek a következők:

1. legalább 30 fősnek kell lennie a rendezvénynek
2. két hónappal előre tudatni kell velünk az eseményt
3. a terembérleti szerződés fénymásolatát el kell juttatni hozzánk

Szal hajrá, akinek egy kis ingyenreklámra van szüksége, értesítsen minket okvetlenül. Előre a magyar multi élet felvirágoztatásáért!

## GYÁSZJELENTÉS

Magyarország legnépszerűbb QuakeWorld szervere volt a [quakeworld.hu](http://quakeworld.hu) – egészen idáig. A hostolók ugyanis nem tudják tovább finanszírozni a szerver üzemeltetését, ezért 2004. szeptember végén bezárta portjait. Nyugodjék békében!



## AZ UT 2004 ÚJRA TÁMAD

Újra tarolhat az UT 2004 méltán legnépszerűbb játéktípusa, az Onslaught. Ugyanis megjelent az UT 2004 Editor's Choice, amely az alábbiakat tartalmazza: Hat darab vadonatúj Onslaught pálya, illetve három újfajta jármű. A Cicada egy két személyes, elég hatékony repülő, a Paladin egy forgatható pajzsos rendelkező tank, az SPMA pedig egy Hellbenderre hasonlító jármű, melyre egy hatalmas tüzérségi ágyút szereltek jótékony kezecskék. A fentiek mellett olyan apróságok is szerepelnek a csomagban, mint például 6 új karakter, illetve az 5 legnépszerűbb mod.



# ÚJDONSÁGOK



**P**ontosán húsz évvel a klasszikus Bard's Tale megjelenése után érkezik az a játék, melytől sokan joggal várjuk, hogy végre feldobja az akció-RPG egyre unalmasabb műfaját. A program producere, Brian Fargo 1985 óta számtalan RPG és kalandjáték készítésében vett részt, és lassan elege lett a százszor látott klisékből. Rengeteg elejtett poént találunk az utóbbi évek RPG-inek rovására: például összefutunk egy „Kiválasztottal”, aki elmeséli, milyen nehéz egyedül szembeszállnia a végzettel, megmenteni a világot a gonosztól, blabla – nem sokkal később összefutunk még eggyel... és még eggyel... ☹. Egy másik alkalommal, amikor egy átlagos ház előtt rutinosan verjük szét a hordókat, hátha találunk bennük némi aranyat (vagy „pósónt”), ordibálva jön ki a gazda, hogy mégis mit képzelünk, ki fogja neki kifizetni ezt a vandálkodást? Ám miután megtudja, hogy kalandorok vagyunk – akik ugye mindig szétverik a hordókat –, felcsillan a szeme: kiderül, hogy ő a kör-

nyék egyetlen hordókészítője, ezért részesedést ajánl fel a haszonból, ha cserébe mindenki más hordóját szétverjük. Ez a karaktertípus egyébként jellemző a Bard's Tale-re: még véletlenül sem arról van szó, hogy mi vagyunk a hős, aki kicsejti szeren-

## Itt mindenki sunyi, alattomos dög. Hősünkkel az élen.

csétlen NPC-eket a bajból, az emberek jók, a szörnyek pedig gonoszak. Itt mindenki sunyi, alattomos dög, hősünkkel az élen. Amikor az NPC-kkel diskurálunk, folyamatosan választanunk kell, hogy kedvesen és udvariasan (nice) vagy cinikusan, rosszdulatúan (snarky) reagálunk – sejtethető, hogy a legszellemesebb beszélősök az utóbbival érhetők el. És egyáltalán nem az a cél, hogy mindig kedvesek legyünk – amilyen kegyetlen az élet, ezzel legalább annyiszor pórul járhattunk. Nincs „jó” és „rossz” döntés: szabadon közzálunk, különféle módon rea-

gálunk helyzetekre, és a következményeket először nem is tudjuk előre felmérni – könnyen előfordulhat, hogy egy-egy döntésünk csak 10-20 órányi játék múlva üt vissza valamilyen formában.

A harc leginkább a Diablora emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy mindent térben látnak, a kamera pedig körbeforgatható. A Bard's Tale ebből a szempontból hasonlít a Dungeon Siege-re is, de annak „egyklikkes” harcrendszerénél itt sokkal több beleszólásunk van a csaták menetébe. Előbb-utóbb számtalan képességet, varázslatot szerzünk, sőt csapatunk is lesz. Lantunk segítségével lényeket idézhetünk magunk mellé, néha pedig hús-vér szereplők csatlakoznak hozzánk: például a játék elején viszonylag hamar nyomunkba szegődik egy kutyakölyök. Ha elzavarjuk, nem látjuk többet, ha azonban magunkkal visszük, valóságos vérebet nevelhetünk belőle...

Megjelenés: **2005. tavasz**

ÚJ INFÓK >

# THE BARD'S TALE

ÚJ INFÓK >

# BROTHERS IN ARMS

Megjelenés: **2005. február 24.**

Ahhoz képest, hogy a teljes ismeretlenségből bukkant elő, a Brothers in Arms mögött már hatalmas munka van. Az eddigi hasonló játékok „realizmusa” sehol sincs ehhez a részletességhez képest: a Gearbox korabeli légi felvételek, katonai térképek alapján szerkesztette a pályákat, és az összes normandiai múzeumot végigjárta eredeti, a partraszállás idejéből megmaradt relikviák után kutatva – ezek mind bekerültek a játékba. Ahogy az Elit alakulat című sorozatban az 506-osok, most az 502-esek hőstetteit követhetjük nyomon, akik Matt Baker őrmester irányítása alatt bejárják a normandiai csatateret összes fontosabb helyszínét. A játék nyolc nap történéseit dolgozza fel, az események folyamatosan következnek egymásból, így nem csupán egymásra dobált küldetésekről van szó, mint a Call of Duty esetében.

A Gearbox tisztában volt azzal, hogy a „még egy világháborús FPS” koncepció nem elég érdekes, ezért megpróbálták a csapatjátékot erősíteni. Szinte mindvégig társainkkal vállelve harcolunk. A parancsok kiosztása egyszerűen és gyorsan történik: egy gombbal váltunk embereink, egy másikkal pedig

lőjenek felé. Még csak az sem kell, hogy eltalálják (ami nem is menne könnyen, ha az bevacokolta magát egy bunkerbe), elég, ha megfélemlítik. Ilyenkor megjelenik egy piros ikon, mely lassan szürkére vált. Ha már szürke, azt jelenti, hogy az ellenség bepánikolt, és moccanni sem mer – közben pedig

## A megoldás: a csapat fele lő, a másik rohan

a parancsok között. Ezek lehetséges listája aszerint is változik, hogy épp mit látunk célkeresztünk közepén. Ha üres terepet, emberünk odamegy, ha egy ellenséges egységet, akkor löni kezdi. Nagy szerepet kap a „stratégiai térkép”: a kamera ilyenkor felemelkedik, és madártávlatból is szemügyre vehetjük az aktuális csatateret. Alkalmazhatunk „fedező” vagy „lefogó” tüzet: miután kiszúrtunk egy ellenséget, embereinket utasíthatjuk, hogy folyamatosan

mi, vagy valamelyik katonánkkal nagy ívben megkerülhetjük, és hátra támadhatjuk a kocsonyaként remegő ellent. Sőt, még erre sincs szükség, hiszen amíg szürke az ikon, szemből

is ráronthatunk a tűz alatt tartott csoportosulásra. Am ahogy újra pirosra vált (néhány másodperc kérdése az egész) a jelzés, a kolléga erőt vesz magán, és újra lő. A megoldás: a csapat fele lő, a másik rohan. A kérdés már csak az, milyen lesz a multiplayer? Érdekesnek tűnik az az újfajta többjátékos mód, melyben a játékosok a saját (MI vezető) alakulatuk élén csapnak össze: így már 3-4 játékos is képes gigantikus ütközeteket produkálni.



# QUAKE

## BELEPIRUL A RICHTER-SKÁLA

Az id nem kispályázik... Épp hogy kiadta a szinte hisztérikus várakozástól övezett Doom 3-at, most ismét a figyelem középpontjába került: véget vetett ugyanis a több mint három éve tartó titkolózásnak – no meg az időközben felgyülemlett pletykaáradatnak –, és fellebbentette a fátylat a Quake 4 részleteiről. Úgy látszik, szeretnek a magazinok címdalain tanyázni...

**A**rról, hogy melyek voltak a kilencvenes évek legmeghatározóbb FPS-ei, bizonyára megoszlanak a vélemények. A Wolfenstein 3D, a Doom I-II, illetve a Quake-sorozat azonban jó eséllyel ott van a Top 3-ban (vagy Top 5-ben, ha nem vagyunk annyira szigorúak az Unreallel és a Half-life-fal). Érthető tehát, hogy korunk FPS-megszállottjait anyatigrisként gondolják, őket minden földi jóval ellátó (s ebből nagyon jól megélt) id Software/Activision páros az RTCW és a Doom 3 után a Quake legújabb részének vázlatait sem hagyta sokáig porosodni egy fiók alján. Fogták a korábban már bizonyító Raven Software-t (nem kisebb játékok alkotói ők, mint a Hexen, a Heretic, a Soldier of Fortune, vagy éppen a Jedi Knight névre hallgató sorozatok), alájuk tették a kész Doom 3 motort, elmondták a betartandó instrukciókat, és vártak. Egészen mostanáig, amikor is Tim

Willits – id-s atyáuristen – szerint végre megérett az anyag, hogy a nyilvánosság elé tárják.

A legendás FPS-sorozat előzményeinek feleslegesen hosszú ecsetelésétől most eltekintünk, ha nem probléma, nehezen tudunk ugyanis olyan humánt elképzelni ezen a planétán, aki látott már PC-t, de még sosem hallotta ezt a szót: Quake. Aki pedig még játszott is valamelyik résszel, annak különösen felesleges lenne regélnünk Death Knightről, Shamblerrel, Rocket Jumpról, railről, nailről, plazmáról, vagy az Edge-ről, a Tourney4-ről, esetleg Xaeroról és Anarkiról, hisz az egyszeri játékosokban megannyi feledhetetlen emlék tör elő a cím halatán mindenféle rásegítés nélkül is. Elég az hozzá, hogy a „Quake” a játéktörténelem egyik legjelentősebb fogalmává vált az évek során, és ezért érezzük megtisztelve magunkat, hogy mi tárhatjuk fel előttetek a negyedik rész titkait.

### Egy, aki mindent visz!

A 2001. augusztusi bejelentése óta nagyon sok pletyka keringett a Quake 4 körül. Azt nagyjából biztosra lehetett venni, hogy a Doom 3 motor dolgozik majd alatta, és hogy a Q2-ben megismert strogg vonal mentén fejlesztik, de ezen a ponton túl a legvadabb elképzelések láttak napvilágot róla. A fókuszban az egyjátékos és a többjátékos rész egymáshoz viszonyított aránya és jelentősége állt: volt szó arról, hogy mivel a Doom 3-mal masszívan az egyjátékos módra gyúrt



# AKÉ 4

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción	Activision
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2005.	Raven/Id
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Hexen, Heretic, SoF, Jedi Knight	

GYORSLINK >> 450

En is aknát sz\*rok!

rá az id, a Quake 4-ből egy Strogg világban játszódó, ám kizárólag multís játékot csináltak, à la Q3: A. Később megjelentek azok az elméletek, melyek szerint Carmackék a Doom 3-ban bemutatott, „árnyékban szompolygós” jellegű multiban látják a jövőt, így a Q4 esetében ezzel a móddal már nem is vesződnek, csak az egyjátékos küldetések tökélyre fejlesztésével foglalkoznak majd. Ehhez képest a valóság meglehetősen prózai: a Quake 4 – fejlesztői szerint – kiváló, a második részben megismert sztori vonalat folytató egyjátékos küldetéssorozattal, és egy megszemenőig kidolgozott és élvezetes multís résszel kerül majd a boltok polcaira, ami teljes mellszélességgel a Quake 3: Arena örökébe kíván lépni. Rich Johnson, a játék ravenes vezető programozója így nyilatkozott erről: „Mivel a negyedik részt minden szempontból a Quake-sorozat szerves részének szánjuk, úgy éreztük, hogy a multís résszel azokat az elemeket kell megfognunk, melyek a Q3A-t annyira naggyá tették. A Q4 multija így



„Let me out!”



És akkor kihozták a Bénát

## HA KÉSŐN SZÜLETTÉL VOLNA...

A Quake 2 sztorija

A Q2 egy meglehetősen egyszerű felülettel kezdődött anno: valamikor a nem is oly távoli jövőben a Földet megtámadja egy ismeretlen eredetű idegen faj: a strogg. Leginkább talán a Star Trek-es borghoz hasonlíthatóak: a kibernetikus, „fél robot-félig organikus” civilizáció abból él (szó szerint), hogy galaxisról galaxisra járva mintegy elemként használja fel a leigázott fajok képviselőinek testét.

Miután a Föld erői képtelenek voltak a támadás megállítására, a kormányzók úgy döntöttek, hogy összeszedik a bolygó legkiválóbb katonáit, és segítségükkel – utolsó esélyként – ott kísérelnek meg csapást mérni a megszálló stroggokra, ahol azok a legkevésbé számitanak rá: saját anyabolygójukon. Na most ez így tűzés, hogy nem számítotak rá, gyakorlatilag a főhöst kivéve mindenki meghalt a földi flottából a légvédelmi ágyúk kereszttüzeiben. Viszont ez mégsem jelentett menekvést a gonosz stroggoknak, mivel a főhöst ugye mi irányítottuk, így játszi könnyedséggel szteppeltünk keresztül gyárakon, raktárakon és szerves hulladék-feldolgozókon (átgázolva fél bolygónyi ellenem), egészen a játék végén várakozó, minden gonoszt irányító főellenségig, a Makronig, aki közös tudat is volt egyben. Kinyírásával azonban – mint most kiderült – nem oldottunk meg semmit... Na majd most!



(a Doom 3-mal ellentétben – ender) ugyanúgy a hipergyors akcióra, a kevés, de adott helyzetekben kötelezően használandó, hatásos fegyverekre, az ugrópadokra, és a fizika határait feszegető »trick move-okra« lesz kihagyva (rocket jump, bunny jump, wall jump, plasma climb stb.). A profi Q3-asok otthon fogják érezni magukat! Nos, ha valami, akkor ez jól hangzik!

Egy dolog bőködi csupán a csőrünket... igen... hallom is a nyakkendős úrtól... ide a mikrofonba... tessék: „Ez így túl nagy falat egyszerre!” Igen! Így van!

Nem szerencsés ugyanis megfelekedünk egy nyilvánvaló tendenciáról, ami az utóbbi években domborodott ki igazán: a multi és a single egyre inkább távolodik egymástól! Mind speciálisabb szemléletre, hozzáállásra és fejlesztői munkára van szükség ahhoz, hogy az egyik vagy másik területen kiemelkedő alkotasson egy csapat. Az igazán sikeres multi játékok

(mint a Q3:A, az UT, a Battlefield, urambocsá a CS) egyáltalán nem rendelkeznek egyjátékos móddal (nem, ami van nekik, az nem az), az utóbbi idők egyjátékos nagyjáruinak pedig csak erős jóindulattal elfogadható multirésze van, lásd Far Cry, vagy Doom 3.

Ehhez képest elég merész azt állítani, hogy a Q4 egyszerre lesz teljes értékű folytatása mind a Q2-nek, mind a Q3-nak, ám érdeklődő kérdéseinkre Rick megnyugtatóan bennünket. Mint megtudtuk, a titok nyíltja az, hogy a játék fejlesztése során a Doom 3 kódjához egy „goto” nem sok, annyit sem kellett hozzányúlniuk (ha szükség lenne rá, azt majd valószínűleg megteszi helyettük az id), kizárólag a játékmenetre fókuszálhatnak mind az egyjátékos, mind a multi módot tekintve. Segíti a megfelelő minőség megalkotását az is, hogy koncepciójuk a két előd jól bejáratott hangulatának tökéletes újjáélesztése, ami ugye szintén adott. Végül, de nem utolsó sorban nem szabad elfeledkeznünk arról,

hogy a Raven munkájába a Doom 3 után épp ejtőző id-s kollégák nem csupán programozási szinten segítettek be (majdhogynem együtt fejlesztik a játékok), s a két csapat együttes tapasztalata már biztosíthatja sikert, akár egy ekkora feladat esetén is.

### Társas kapcsolatok

A Quake 4 egyjátékos sztorija ott veszi fel az események fonalát, ahol a Quake 2 letette azt (az eddigi történések rövid áttekintését itt találjátok valahol egy dobozban). Lényeg a lényeg: miután végigromboltunk a stroggok anyabolygóján, és hidegre tettük a főgonosz Makront, teteme felett mosolyunk elég hamar arcunkra fagyott, mivel a stroggot nem olyan fából faragták, hogy egy ilyen esetben ne rendezze gyorsan újra sorait, és egy új, még erőteljesebb Makron zászlaja alatt ne vonuljon hadba ismét. A veszély tehát nem múlt el, ám mivel a bolygó védelmi vonalait tönkretettük, a Föld újabb megszálló flottákat indíthat útnak az előző részben

Ezt a verdát az UT-ből újítottam



## „EZ ITT A JÖVŐ! HOL VANNAK A MODERN CSÚZLIK?”

Fegyverek a Quake 4-ben

A Quake-sorozat fegyverei legendás, már-már szent manifesztumok, így hozzányúlni az arzenálhoz elég kényes téma. A Raven megtette. Eric Biessman projektvezető így nyilatkozott a kérdéstről: „Ahogy arra biztosan számítottatok, néhány klasszikus a Quake 2-ből abszolúte visszatér. Ilyen a blaster (ráerősített zseblámpával) (!!! – ender), a shotgun, a gépfegyver és a Q1-es railgun. Persze mindet kiglancoztuk annyira, amennyire csak tudtuk. Rajtuk kívül pedig kreáltunk néhány új fegyvert, ám ügyeltünk rá, hogy azok maximálisan hűek maradjanak a Quake univerzumához!” Úgy legyen!



történet fiaskó veszélye nélkül (ti. hogy mindenkit lelőnek a légvédelmi ágyúk, még mielőtt földet érne). Amint látható, annak ellenére, hogy a játék a Doom 3 motorját használja, itt némileg máson lesz a hangsúly. Rich szavaival élve: „A Quake 4 sokkal inkább egy sodró lendületű akció-

érkezett hadsereg részeként, MI vezette katonákkal az oldalunkon kell teljesíteni feladatainkat (arról, hogy ezek a katonák szimpla, nyomunkban loholó társak lesznek csupán, vagy egyszerűbb parancsok segítségével netán rendelkezhetünk is majd felettük, a fejlesztők még hallgatnak).

## A legérdekesebb játékmenetbeli újítás: a sztori bizonyos pontján te is strogg leszel!

film érzetét kelti a játékban, a Doom 3-ban látott horrorfilm-hangulat helyett. Minden tudásunkkal azon vagyunk, hogy a harcok adrenalinpumpáló hevességét ragadjuk meg, ami nem túl meglepő, hisz a játékos a Q4-ben egy eposzi méretű sci-fi invázió részese lesz.” Ez több változást vet fel a játékmenetben. Egyrészt – mint megtudtuk – a küldetések nagy hányadában, az eddigi id játékokkal ellentétben, társakat is kapunk magunk mellé: a frissen

Másrészt (végre, végre!) használhatóak lesznek az efféle harcokban nyilvánvalóan rendelkezésre álló járművek, sőt a fáma még egyéb idevágó, bevethető nagy(on nagy) kaliberű fegyverekről is szól, de részleteket még ezzel kapcsolatban sem sikerült kihúzni a fejlesztőkből. Mindenesetre, amit elmondtak, nagyon biztatóan hangzik. Egyetlen hasfájásunk ezzel kapcsolatban csupán az, hogy a nagy tereken folyó, eposzi méretekkkel bíró háború sok-sok kato-

## MULTIVERZUM

Quake játékok a cybersportban

Az 1995-ben megjelent Quake, illetve a '96-os, internetes játéka is alkalmas QuakeWorld egészen egyszerűen alappillére mindannak, amit ma multis játékkultúrának nevezünk. Többjátékos mód volt ugyan már a Doom II-ben is, a mai szemmel már alapvetőnek tűnő egerkezelés használható bevezetése (pl. vertikális mouse look) sem az ő nevéhez fűződik (hanem a Duke Nukem 3D-hez), azonban ez a játék nyújtott először lehetőséget arra, hogy a játékosok a tinglitangli lövöldözésen túl komoly, a reflexeket, a kéz ügyességet és a taktikai érzéket is igénybe vevő csatákban feszüljenek egymáshoz. Ennek meg is lett az eredménye: a QW a cybersport legelső zászlóvivője lett, vele rendezték az első rangos díjakat megfűszerezett virtuális sportversenyeket, és elérte azt, ami azóta sem sikerült egyetlen játéknak sem: megjelenése után majd egy évtizeddel még mindig aktív közösséggel rendelkezik, sőt a versenyek is rendszeresek!

A Quake 2 multija már közel sem volt ennyire sikeres. Ennek több oka is volt, a legkézenfekvőbb az, hogy túl korai volt a megjelenése: a játékosok épphogy elkezdtek otthonosan mozogni a QW-ben, alighogy kinevelődött a profik rétege, az id máris kiadta a Quake 2-t, amely az elődtől ráadásul teljesen eltérő fizikával, fegyverekkel és lehetőségekkel rendelkezett. A dobozos játékban nem voltak használható multis pályák, a normálisabb mapokat csak kiegészítések formájában lehetett megszerezni, jóval később. Ráadásul a profik sem szívesen váltottak (sőt abszolúte nem váltottak), hiszen bejött a képbe a százat sebző (=halálos)

pontlövő fegyver, a railgun, amely semmissé tette a QW-ben szerzett rutint, taktikákat és tapasztalatokat – a zöldfülű kezdők kéthavi railes gyakorlással „utolérték” a QW nagygyúit, de legalábbis simán győzhettek ellenük az új fegyvernek köszönhetően. A veterán QW-sek persze ezt nem nézték jó szemmel, inkább maradtak a saját felségterületükön – s mivel ők, az idolo, a trendek meghatározói nem váltottak, nem váltott a tömeg sem. A helyzet nem is változott egészen a Quake 3: Arena megjelenéséig. A harmadik rész egyfelől időben is jókor érkezett (1999-re épp hanyatlásnak indult a QW-láz, az emberek kezdtek kicsit unni a nagy kedvencet), másfelől a második résznel sokkal jobban hasonlított az eredeti Quake-re mind játékmenetében, mind fizikában, mind a lehetőségeket tekintve. (Persze azért nem teljesen: jóval kisebb volt például az „air control”, a raksi sem gyorsult vissza a QW szintjére stb. – tehát volt mit alakítania a később megjelent Promodnak, mely gyakorlatilag QW-t csinált a Q3-ból ☺). Ennek ellenére a scene – a Q2-vel szemben – ráharapott a játéka: szép lassan szinte mindenki lefette a QW-t, és áttált a Q3-ra; a versenyek gombamód szaporodtak, új világsztárok nevelődtek ki a játékon, beindult a legendás „orosz gőzhenger” stb., stb. A CS mellett egyértelműen a világ legnépszerűbb multis FPS-e lett a játékból. Azaz van mit feleleveníteni a Quake 4-nek ezen a téren is, annál is inkább, mert a Q3A régi fénye, így öt év után, már kezd egy kicsit halványulni! Ha hihetünk a Ravennek, nem kell majd csalatkoznunk...



Nagyon jó kls csövek lesznek a játékban



## Tudtad-e, hogy...

- ▶ A Quake 2-t az id alig 1,5 év alatt készíttette el ('96 május 31-én jelent meg a Q1, '97 november 11-én a Q2)
- ▶ A Quake 4-et hivatalosan 2001 augusztusában a QuakeCon-on jelentették be, de nem hivatalosan már ¾ évvel azelőtt tudni lehetett róla. A megjelenés viszont 2005-ben várható, így fejlesztésére háromszor annyi időt fordítanak, mint a Q2-re!
- ▶ A 2004-es QuakeCon-on – bár hivatalosan nem volt megerősítve – mégis mindenki úgy tudta, hogy bemutatják a játékot. Tim Willits ehhez képest így nyilatkozott: „Elégedettek vagyunk a Raven eddigi munkájával, de még túl korai lenne bemutatni”. Most, 2 hónappal később mégis bemutatták.
- ▶ A Quake 4-en kívüli másik, Doom 3 motor használó, eddig még be nem jelentett játékot az a Nerve Software készíti, melynek alapítója Brandon James, Quake II-es és Quake III-as pályá designer.
- ▶ Összesen 19 Quake játék jelent meg '96 óta a boltok polcain. Ebből 10 darab PC-re (a három rész, és a különböző kiegészítők), a maradék pedig olyan platformokra, mint a Sega DreamCast, Sega Saturn, Nintendo 64, PSOne, PS2, illetve Macintosh
- ▶ A három részhez eddig összesen körülbelül 3500 kisebb-nagyobb modifikáció készült a Fileplanet tanulsága szerint
- ▶ A Quake 3-at még napjainkban is ezrek játsszák naponta: a GameSpy szerverfigyelője a legnépszerűbb multi játékok 40-es listájában rendre 5-6. helyre sorolja, alig elmaradva olyan játékoktól, mint a Battlefield 1942, a Call of Duty, vagy a Wolfenstein: Enemy Territory. (Csak viszonyításképpen az UT 2004 alig több, mint fele annyi játékosal a 10. a listán.)
- ▶ A cybersport legnagyobb kultfigurái egytől egyik quakerek. (Tresh, Fatal1ty, Lakerman, Kornelia, stb.)



Nem te vagy Malcolm?



Ez vagy valami, vagy megy valahova

nával, tankokkal és bombázóval, az minden, csak nem az, amit a Doom 3-ban láttunk – mármint az engine tekintetében. Persze a fejlesztők megnyugtattak bennünket, mi pedig szeretnénk hinni nekik (és bízni a józan eszükben, hogy csak nem mondanának ekkora baromságokat, ha a motor végleges verziója nem tudna mozogni 10-nél több karaktert és monumentális harci járműveket egy relatíve nagyméretű csataterén).

### Ismerd meg ellenséged!

„Több, a Quake 2-ben megismert ellenfél visszatér a játékban, mint a Gunner, a Strogg marine-ok és Gladiátorok, de sok teljesen újat is terveztünk” – mondta Eric Biessman, projektvezető. Tulajdonképpen jobb utat ennél nem is választhattak volna: a Q2-ben megismert „fél gépfélig hús” lények ugyanis kellőképp érdekes ellenfelek voltak, megfelelően illeszkedtek a bennünket körülvevő hibrid világ sajátos hangulatába, ugyanakkor bőven maradt még kiaknázatlan lehetőség a „strogg techno-

lógiaiban” ahhoz, hogy még több meglepő és izgalmas kreatúrával szembesítsenek bennünket az új részben. „Természetesen mindegyiküket a kor elvárásainak, és a rendelkezésünkre álló technológia erejének megfelelően dolgoztuk ki – folytatta Eric –, részletességükön és élethűségükön néha magunk is meglepődünk @!”

Ha jobban belegondolunk, ez is várható volt: már a tavaly ilyenkor kiszivárgott első illegális karakter-rendek láttán is letettük az állunkat, pedig azokon még nem is volt textúra. Bár a Doom 3 DirectX 7 és DirectX 9 között átmenetet képező „hibridmotorja” a múlt havi számunkban bemutatott, kizárólag DirectX 9-re optimalizált Unreal 3.0 képességeit sohasem fogja utolérni, az egyes karaktereket burkoló normal-map a Quake 4 esetében is megközelíti a 4 millió poligont, ami még az UE3-hoz viszo-



Két férfi, egy esett



Shuttaboyz Squad

Ezek a Battlecruiserek mindig benne hagynak...



nyitva is imponáló teljesítmény. A Raven és az id tudománya ráadásul nem áll meg itt, az elődöt idéző stíluszerű grafika a megfelelő hangulatot árasztó világ és környezet megteremtésében is nagyon fontos szerepet

érintőlegesen foglalkozunk az idegen faj kultúrájával (ejtsd: atomjaira robbantjuk őket raksival). A Quake 4 sokkal mélyebbre vezet a játékos, a fegyvergyárakon és a szerves-anyag-feldolgozókon túlra, egyene-

## „A 'Quake' a játéktörténelem egyik legjelentősebb fogalmává vált az évek során”

kap. Kevin Long vezető grafikus szerint: „Megpróbáltuk feltámasztani a Quake 2 művészi-, látvány- és hangulatvilágát, de eközben fejlesztettük is azokat új textúrákkal, színekkel és modellekkel. Inspirációul szolgált – természetesen az eredeti Q2 mellett – több sci-fi és horror novella, képregény, illetve film is, csakúgy, mint saját grafikusaink és modellereink fantasztikus ötletei, amelyekkel egy részleteiben kidolgozott, igazán rémisztő, ugyanakkor megkapó idegen világot és kultúrát sikerült életre keltenünk.” Ez utóbbit azért érdemes kiemelni, mert a negyedik részben nem csupán

sen a strog civilizáció szívét jelentő „cybertérbe”. A régi igazság itt is érvényes: ahhoz, hogy valamit elpusztíts, meg kell ismerned. Sőt, ha így sem megy, még tovább kell menned...

### A több most nem kevesebb!

A Doom 3 megosztotta a játékos társadalmát – jobban, mint azelőtt bármi. Az elégedetlenkedők egyik ütőkártyája a néhol kétség kívül ellaposodó, egyhangú játékmenet, melyet náluk nyilván nem ellensúlyoz a folyamatos para-feeling. A Raven és az id a Quake 4 esetében azonban semmit

## Első kézből

Eric Biessman projektvezetővel beszélgettünk



**Volt néhány kérdés, melyre nem kaptunk választ a játék bemutatása során, így ezeket egy külön interjú keretében tettük fel a fejlesztőknek. Nem voltak túl bőbeszédűek, ám néhány érdekes háttér-információt sikerült kiszéknünk belőlük!**

**GameStar: Hogyhogy a Raven kapta a fejlesztésre való felkérést? Tudnál mesélni nekünk csapatotok háttéréről?**

**EB:** Kapcsolatunk az id-vel a játékegyesítés korai időszakaira nyúlik vissza: korábban olyan címeken dolgoztunk közösen, mint a Heretic vagy a Hexen. De mostanában is készítettünk jó pár olyan játékot, melyekben id-technológiát használtunk. Tapasztalatunk az FPS-ek terén, a korábbi id-motorok tökéletes ismerete, és az egyéb-

ként is erős kapcsolat természetessé tette, hogy ha külső cég fejlesztheti a Quake 4-et, akkor mi leszünk az.

**GameStar: Hallottunk néhány érdekes infót a motion-capture-rel kapcsolatban...**

**EB:** Itt a Ravennél természetesen már korábban is használtunk mocap technológiát – a Quake 4-ben azonban új szinteket ostromlunk: a játék fejlesztéséhez felszereltünk ugyanis egy házon belüli stúdiót. Ennek segítségével karaktereink mozgását sokkal jobb minőségben tudjuk előállítani, jelentősen rövidebb idő alatt. Ebből fakadóan animátoraink a hasznos munkaidő nagy részét finomhangolásra fordíthatják, megbizonyosodva arról, hogy minden idegen, nem em-

beri karakter eléggé „híhető groteszséggel” mozog majd.

**GameStar: Szólnál pár szót a hangokról?**

**EB:** A Quake 4 teljes mértékben kiaknázza a legújabb 5.1-es rendszerek képességeit. Komplet, házon belüli profi stúdióval rendelkező, hogy biztosak lehessünk benne: a hanghatások megfelelnek a játékokat körülvevő látványvilág minőségének. Ez azért különösen fontos, mert az audio nagyon nagy szerepet játszik a strogos univerzum hibrid természetének, különös, ismerős-idegen hangulatának megfestésében.

**GameStar: Mekkora szerepet játszik az id Software a fejlesztésben?**

**EB:** A Tim Willits vezette id-s designer te-

am nagyon szoros együttműködésben dolgozik saját csapatunkkal, mivel tökéletesen biztosak akarnak lenni abban, hogy a Quake 4 nemcsak hogy jó játék lesz, de tökéletesen hű marad a Quake 2 világához, maradéktalanul kihasználjuk benne a Doom 3 technológiájában rejlő lehetőségeket, és izgalmas, új irányokba fejlesztjük tovább a játékményt. Az együttműködésre jellemző az ötletek, anyagok ide-oda dobálása, közös finomítása, ami nagyon hasznos! Azért is szerencsések vagyunk továbbá, mert VIP belépőnk volt a Doom 3 fejlesztési munkálatai alatt az id-hez, így a kezdetektől láthattuk az új technológia megszületését, aminek köszönhetően sokkal könnyebben megoldjuk a Quake 4 fejlesztése közben felmerülő problémákat.



Ravasz vagyok, mint a róka

nem bíz a véletlenre, és már a gondolati struktúra szintjén is annyira változatosra tervezi a játékmenetet, amennyire csak lehet (persze ügyelve arra, hogy az új ötletek jól illeszkedjenek a világhoz és a történethez).

„Anélkül, hogy részletekbe bocsátkoznék, elmondhatom, hogy nagyon sokféle, változatos helyszínen zajlik majd a játék, miközben bejárjuk a strogg anyabolygót” – mondta Jim Hughes, vezető designer. „Hasonló arányban tervezzük belső és külső területeket: ez az ipari komplexumok felfedezését ugyanúgy előrevetíti, mint a bolygó kopár, szétbombázott felszínének járművekkel történő bejárást. Ezek során igyekszünk a látvány- és játékelemek legszeleesebb skálájával megörvendeztetni a játékot, miközben a legkülönfélébb ellenfeleket üldözi változatosabbnál változatosabb akadályokon át.”

A járművekkel kapcsolatban túl sok konkrétum nem hangzott el. Tuti szere-

pelni fog a játékban páncélozott katonai dzsip, homokfutó, felderítő motorbicikli, a strogos oldalon pedig hover tankok, illetve különböző légi járművek (utóbbiakról képeket is láthattok). De ne szerénykedjünk: ez itt egy háború – és ha már egyszer lesz járműhasználat, biztosan megkapunk mindent, ami egy háborúban szóba jöhet.

A legérdekesebb játékmenetbeli újítás azonban még hátravan: a sztori bizonyos pontján Te is strogg leszel! Újabb ősi igazság: ha nem elég a megismerés, Neked is át kell alakulnod, hogy legyőzd az ellenséget! Persze magát az ötlet megvalósulását mindenképp látni kell „mozgás közben”, hogy eldönthessük, tényleg annyira frenetikus-e, amennyire a fejlesztők lelkesedése azt előrevetíti, ám a benne rejlő játékmenetet érintő lehetőségek zseniálisak! Rocket-launcheres kar? Robotzsaru-szerű célzórendszer? Örült erő? Nem tudni, mi(k) lesz(nek) a konkrét hatás(ok). Vi-

szont ez a húzás talán a legfrappánsabb válasz a Doom 3 egysíkúságára!

### Jó „quakességű” a gyerek...

A Ravennek nagy felelősség van a vállán. Egy legendával ugyanis nem lehet akárhogyan bánni. Kettővel meg különösen nem – s mivel a Quake 4 mind a második, mind a harmadik rész méltó utódja kíván lenni, fel kell kötniük azt a bizonyos madzagot. A nagy volumenű sci-fi invázió koncepciója, illetve a sodró lendületű „eksonművis” jelleg jó ötletek, csakúgy, mint a járműhasználat, a részletekig kidolgozott idegen kultúra bemutatása, a csapatban való harc, vagy épp a „nagy strogos átváltozás”. Ám mindez még nem elég: a fejlesztőknek nem egyszerűen jó játékot kell csinálniuk, hanem olyan játékot, amelyre az emberek évek múltán is emlékeznek, sőt, tisztelettel gondolnak, multis részéből pedig bajnokságokat rendeznek még akkor is, amikor a játékiparba frissen becsöppenő zöldfülű newbie-ok esetleg már megmosolyogják grafikáját. Máskülönből lesújt rájuk a játékosok haragja. Meg a miénk is. (Ezt meg is mondtuk nekik.)

### Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



Az elvárásaink nagyon szigorúak, ám Tim Willits nyilatkozata némiképp nyugtatóan hat ránk: „Már most meg vagyunk győződve itt az id-nél, hogy a Quake 4 méltó folytatása lesz korábbi munkáinknak.” Úgy legyen!

Mondtam, hogy ne igyál annyit





# ROME™

TOTAL WAR™



Fránysit egyszerűen hatalmas városokat és gigászi csatákat!



Építs birodalmat a forradalmian új 3D-s hadjárat térképen.



Parancsofj egységeidnek, mint például a Karthagoi elefántoknak.



[www.totalwar.com/game](http://www.totalwar.com/game)

Keressd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is vásárolhatod!

1072. Bp., Nagyvárad u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-9799 - [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

**automex**

**ACTIVISION®**

[activision.com](http://activision.com)

POWERED BY  
**gameSPY**



ORIGINALLY  
DESIGNED BY  
**ACTIVISION**

**TOTAL  
WAR™**

[www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

**PC  
CD**

War: The Last Days of the Empire is a trademark of the Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. The words "Best of the E3" and "E3" are the property of Electronic Entertainment Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

A KISEMBEREK FELNŐNEK

# THE SETTLERS V HERITAGE OF KINGS

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Építkezős-stratégia	UbiSoft
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. október	Blue Byte
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Battle Isle sorozat, Settlers sorozat	

GYORSLINK **426**

Tízéves a Settlers sorozat! A hagyományos építkezős stratégiák nagy öregje mégsem mondható vénnek, hiszen képes a megújulásra: a jól bevált játékmenet megtartásával friss grafikával, és pattogósabb csatákkal készül visszaszerezni elveszett királyságát – akárcsak a játék főhőse – és mindketten bízhatnak a sikerben.



**A** Settlers sorozat első része nagy meglepetést kellett, és hatalmas sikert aratott, megalapozva ezzel az építkezős stratégia műfaját, amely továbbra is népszerű. Különösen igaz ez Németország-ra, ahol ha rosszmájúak lennénk, azt mondhatnánk, hogy minden második megjelenő játék e stílusba tartozik. Érdekes, hogy ugyanakkor az USA-ban sosem tudott hatalmas népszerűségre szert tenni ez

a műfaj; az amerikaiaknak kicsit lapos volt a néha vontatott játékmenet és a kevés harc. Ám a legújabb részben a fejlesztők őket is célba vették mint vásárlói célcsoportot, és igyekeztek nemcsak az európai, hanem az amerikai játékosok szája íze szerint fűszerezni a programot.

### Szép kilátások

Az első, legfeltűnőbb újítás maga a látvány: a régi 2D-s, izometrikus megjelenítés már a múlté – immár minden 3D-ben csillog-villog. És szerencsére ezúttal nem ragadtak le itt a készítő: nem kockából faragott szögletes emberkéknek kell dirigálnunk, hanem tényleg a mai színvonalat elérő, sőt meghaladó grafikával szembesítenek minket. Ez részben

a Criterion-féle Renderware-motornak köszönhető, amely már a GTA Vice City is hajtotta. Meglepő, hogy egy TPS-re kihegyezett engine ilyen jól működik egy stratégiai játékban is, de a Blue Byte-os arcok sokat bütyköltek rajta, hogy így legyen. Az eredmény elég meggyőző: valódi 3D-s tájak, hegyek-dombok, folyóvölgyek váltogatják egymás. A középkort idézik a dús legelők, zöld erdők, de találkozhatsz tengerparttal, rónával, mocsárral és vadonnal is. Külön kiemelendő a havas táj, amely nemcsak szép, hanem egyszersmind hátráltató tényező is: a hó lassítja munkásainkat és katonáinkat, ezáltal terjeszkedésünket is. Változik az időjárás: esők, vad zivatarok hozhatnak változatosságot fejlesztgetés közben. De változnak az





A Jégrevű mal előadásának címe: „Kékre vertek, gonosz piros”

évszakok (–...rossz idők, rossz napok, sálalálá... – ender) is, ami szintén komoly befolyással bír kis birodalmunkra – télen kevesebb az élelem, ugyanakkor például katonáink átkelhetnek az addig átjárhatatlan folyó befagyott jegén. A természetben állatokkal is találkozunk – szarvasokkal, de akár egész farkasfalkákkal is. Maga a látvány jellege szintén megváltozott: elfelejthetjük a rajzfilmszerű figurákat és épületeket – a stílus a késő középkor valósága felé visz minket. Ebből kifolyólag nem lesz mitológiai vagy fantasy világ, ugyanakkor a mágiával össze fogunk futni, alkimia képeiben. A grafika nemcsak gyönyörű, hanem igen részletes is: így például a barakkokba belesve láthatjuk ijjászainkat, amint épp gyakorolnak – különböző célokra lönek egymás után.

### Épül, szépül a telep

Az építkezős stratégiák jellemzője, hogy nem elsősorban a harcról szólnak, hanem egy település felfejlesztéséről, miközben a lakosok igényei ki-elégítődnek, a gazdaság pedig pezsgő. A hódítás általában csak másodrendű a fontossági sorrendben. Szerencsére a *Settlers 5* hú marad a hagyományokhoz, ugyanakkor na-

gyon komoly változtatásokat is bevezet az eddig megszokott játékmenetbe. Míg a korábbi részekben bizony előfordult, hogy időnként – amikor mondjuk szépen működött a gazdaság, de mi vártunk valamire, például katonákra a csatákhoz – leült a játék, és ilyenkor csak ültünk és vártuk, hogy végre valami történjen. Nos, ezeket a situációkat el lehet felejte-

## A Warcraft 3-hoz hasonlóan itt is találkozhatunk kóborló banditákkal, vadállatokkal a pályán, akik alig várják, hogy lemészároljuk őket, és így hozzájárulhassanak embereink fejlődéséhez.

ni, mert a játékmenetet komolyan felporgették. Kezdjük ott, hogy időt gyorsíthatunk – nem eget rengető újdonság, de igen hasznos tud lenni. Kevesebb lett a mikrovezérlés, a munkások már nem szállítgatják lábon a nyersanyagokat, termékeket, így elfelejthetjük az utak logisztikai fejlesztését is (*dejszen ez volt a fun! – ender*). Ugyanakkor a koncepció nem változott, csak módosult: például a nagy árukörforgalom egyszerűbb lett, de ezáltal átláthatóbb is. Egy ti-

## TIZENKETTŐ, EGY TUCAT

Hadszervezés a játékban

ZA csaták-háborúk a korábbi részekben sem követték a hagyományos RTS-ek harcait, ami részben abból is adódott, hogy nem a katonai hadműveletek voltak a középpontban. Embereinket nem vezethetjük a harcban, hanem maguk oldották meg ezt a kérdést, ami néha bizony igencsak kaotikus összecsapásokat eredményezett. Az ötös részben immár mi magunk irányíthatjuk a bakákat, de ismét csak másképp: ahelyett, hogy vásárolnánk egy halom egységet, a barakkban csak vezéreket, parancsnokokat fogadhatunk fel. Ők aztán kezükbe veszik a toborzás feladatát, majd

kiképzik az újoncokat, és csatába is vezetik az alakulatot, maximum 12 főt. Mi csak magukat a vezéreket irányíthatjuk, őket követik a közkatona, akik szép, szabályos alakzatban vonulnak csatába, és formációjukat harc közben is megtartják, így nyugodtan elfelejthetjük a kaotikus összevisszaságot a múltból. A parancsnokok, amíg él valaki a csapatukból, sebezhetetlenek. Fontos is, hogy vigyázzunk rájuk, hiszen tapasztalatot gyűjtenek, fejlődnek, akár csak a közkatona – utóbbiak xp-t ugyan nem kapnak, de négy szinten át lehet őket továbbfejleszteni.

pikus „minigazdaság” kezdetben egy bányából áll, ahonnan a munkások kijöve leülnek a tűz köré táplálkozni, pihenni. Később már lakóépületben pihenik ki magukat, amelyet a bánya közelében húzunk fel. Hamarosan elkészül a malom is, ahová enni járnak, amivel teljessé válik a kicsi, de hatékony rendszer. A lakosok igényeit, problémáit a tycoonokból megismert, az emberkék feje fölött felbukkanó kis buborékban látjuk, így sokkal könnyebben tudjuk boldogá tenni őket – akik így természetesen többet dolgoznak, és adóznak ☺! Az egy-

lőlt pontjain tudjuk felhúzni. Az építmény szintjétől (három van) függően tudunk más épületeket, egységeket upgrade-elni, de ezen múlik a maximális lakosságszám is – alapfokon csak 25 alattvalónk, legmagasabb szinten viszont már 75 is lehet. Ugyanakkor a többféle nemzet eltűnt, most már csak egyfajta populáció lesz.

### Üsd a máját, nem, a lépét

A másik terület, ahol viszont gyökeres változások következtek be, a harcászat. Mostantól már mi irányítjuk a katonákat (*lásd még a dobozt!*), akikből több fajta is van: íjászokat, lándzsásokat, kardforgatókat, lovasságot és tüzérséget is bevethetünk már a győzelem érdekében. Hősök megjelenése is számíthatunk, akik különböző bónuszokkal támogatják seregeinket. Az egyik Pilgrim névre hallgat, ő a robbanóanyagok nagy szakértője, a másik Dario, a főhős, akinek a sasával remekül felderíthetjük az ismeretlen területeket. Hőseinket haláluk esetén a tanácsházán újjá is tudjuk éleszteni (tudom, tudom, ez sokaknak ismerős „valahonnan”, de hát a jótól nem szégyen lopni ☺). A *Warcraft 3*-hoz hasonlóan itt is találkozhatunk kóborló banditákkal, vadállatokkal a pályán, akik alig várják, hogy lemészároljuk őket, és így hozzájárulhassanak embereink fejlődéséhez. Kellemes meglepetés, hogy a hálózati játék lehetősége is benne lesz a programban, ráadásul előreláthatólag nemcsak afféle alibiszinten („ezt is megcsináltuk”), hanem komoly és élvezetes küzdelmekre számíthatunk egymás ellen. Szóval módban 20 dinamikus küldetésben kell helytállnunk. A történet nem egy vaszisztdasz: az öreg királyt megöli a Sötét Lovag (talán egy Sith ☺?), így fiára, Darióra vár a feladat, hogy visszaszerezze királyságát, és bosszút álljon.

### Uhu ELSŐ BENYOMÁSAI



A *Settlers 5* nemcsak gyönyörű, de ha ügyesen sikerül megreformálni a játékmenetet, akkor biztos esélye van a sikerre: megújítva a stílust, a régi rajongók mellett újak is neki fognak kezdeni a királyság felvirágoztatásának.



Kis esti mulatság, lefekvés előtt



A település madártávlatból



Darla Fastanvil

# EVER

## MÁSODIK RÉSZ, NEM FOLYTATÁS!

Minden idők egyik (ha nem a) legnépszerűbb MMORPG-je az EverQuest. Megjelenése óta számtalan kiegészítője készült, amelyek segítségével mindig frissen tudták tartani az „örök küldetést”. Azonban 1999 óta igen sokat fejlődött a PC-s világ, így ideje továbblépni Norrath-on is.

**M**ielőtt bárki, akinek közel áll szívéhez az *EverQuest* – legyen játékos, kedvelő, rajongó –, azt hinné, hogy az *EQ II* az *EQ* folytatása, netán egy *EverQuest 2.0*, az csalódni fog. Szó nincs erről! Az Norrathon játszódik, de nem ugyanaz, ugyanis a Luclin nevű hold darabokra tört, s darabjai jól megszórták Norrath bolygóját, totálisan átalakítva mindent, elpusztítva városokat, fajokat, élőt és élettelen egyáltalán. A kevés megmaradt nép két városban gyülekezett: Qeynosban a jók,

Freeportban a gonoszok. S már ebből is látszik, hogy itt egészen másról van szó, mint eddig volt...

### **Norrathról jöttem, mesterségem címe: túlélő**

A nagy kataklizmát elég kevesen élték túl, azonban mi, akik belépünk a játékba, (micsoda véletlen...) ezen szerencsések egyike vagyunk, nemre, korra, fajra való tekintet nélkül. Egy vitorlás hajó szed fel minket, ahol a frissen kapott apró missziókkal az – egyébként nagyon jó – tutorialon is túlesünk. Ekkor ér minket az a sokk,

**Helló szépfű!** Azt mondják uborkából is a kicsi a jó!



# RQUEST II

amely csak igen magas szintüként köszön vissza: a hajót megtámadja egy sárkány, akinek fajtársai állítólag egyre inkább elszemtelenednek. Megjédni nem kell, alacsony szintüként egy darabig nem találkozunk velük. Szerencsére a hajón még pénzhez és felszereléshez is jutunk, így nem érkezőnk üres kézzel Isle of Refuge-ra, amely végül is egyfajta kiképzőbázis, melyet áttételesen bár, de Qeynos és FreePort pénzel. Itt szerezheti meg mindenki a pontos foglalkozását, illetve jó néhány, kezdőknek való misszióval hangolhatja a játék keményebb, nehezebb részeihez. No de mik is lehetünk?

## Pap leszek, vagy katona, vagy bármi más?

Alapban igen egyszerű a választásunk, hiszen amint Isle of Refuge-ra érkezőnk, jelentkeznünk kell egy embernél, akinek meg kell mondanunk a nevünket és a foglalkozásunkat (ez tulajdonképpen a kaszt kiválasztása is

egyben). A szigeten lehetünk harcosok (Warrior), mágusok (Mage), papok (Priest) és kőszák (Scout). A képlet egyszerű, a harcos a tipikus tankember: közelharcot folytat karddal, buzogánnyal, vagy bármilyen eszközzel, amivel csak ölni lehet. A mágus varázslatokkal támad, a pap gyógyítási tud (bár mágiával támadni is – sőt, ha kell, harcol is), a kőszák pedig a klasszikus íjász, aki távolról lő jól (de azért varázslatokat, és persze közelharcbat is elboldogul). Ezek az archetípusok erősen meghatározzák későbbi szereplésünket, így döntünk bölcsen. S ez az a pont, ahol az EQ veteránjai már is észlelhetik, hogy ez egy teljesen más játék: ugyanis bármilyen faj bármilyen foglalkozású lehet (no persze ne feledjük, hogy bizonyos fajok jobbak egyes

foglalkozásokban, mint mások). Hogy ez elég furcsán hangzik? Lehet, de elméletileg ugyanúgy elképzelhető ezek után egy dark-elf ranger, mint egy high-elf shadow-knight, vagy egy troll paladin. Ezt sokan nehezen fogják megemészteni, de az tény, hogy sokkal nagyobb szabadságot ad. Természetesen indok is van: mivel az ismert világ tönkrement, így a fajok összefognak, hogy a jövőt építsék, így új foglalkozások, új lehetőségek támadnak. Jó duma ☺! A későbbiekben, miután elhagytuk Isle of Refuge-t (magyarán eldöntöttük, melyik oldalra állunk), lehetőségünk lesz olyan küldetésekre, amelyek segítségével továbbléphetünk az archetípusok fáján – sőt idővel különböző alosztályokra is specializálódhatunk. Minden archetípusnak 3 osztálya és 6 alosztálya van, így lesz választási lehetőség specializálódni. No persze bizonyos alosztályok nem szerezhetőek meg mindenhol: például Qeynosban so-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
MMORPG	Sony Online Ent.
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZŐ</b>
2004. vége	Sony Online Ent.
<b>FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Everquest + kiegészítők, Star Wars Galaxies	

GYORSLINK >>> 117

sem lehetünk Shadow-Knightok (ők amolyan gonosz lovagféleségek), ahogy paladinek sem lehetünk FreePortban (ők pedig a jó lovagok). Nyolc-nyolc saját alosztálya van a két városnak, így nem mindegy, melyik oldalra állunk. Ja, egy dolgot ne felejtsünk azért el: fajunknak van besorolása, így gonosz fajú karakterrel nem utazhatunk Qeynosba, míg jóval FreePortba. Semlegesek mindkét oldalra mehetnek. Logikusan.



Freeporti ankszsz, közvilágítás helyett nagy máglya. Praktikus



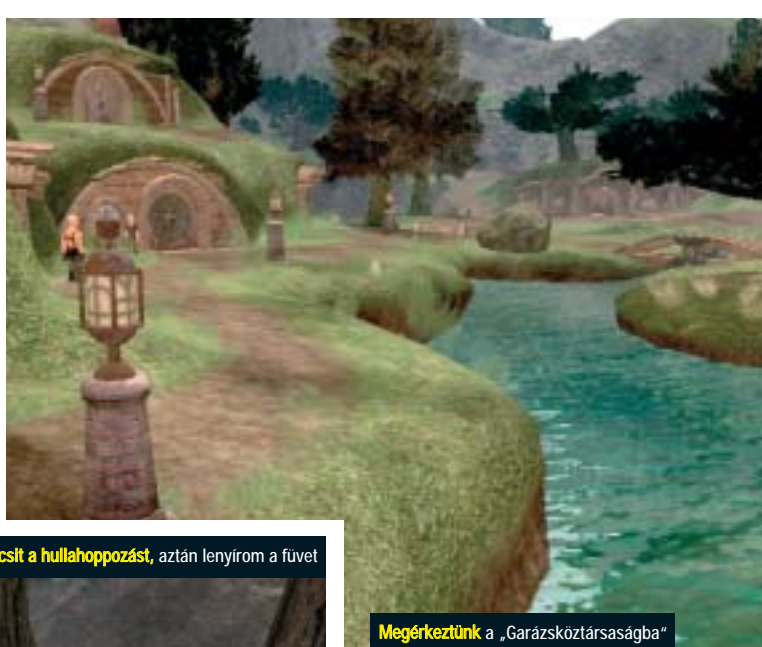
## Küldetés küldetés hátán

Már a játék legelején, a hajón is észleljük, hogy valószínűleg sok küldetésben lesz részünk a nagyvilágban. Ez a későbbiekben tovább eszkalálódik, ugyanis Isle of Refuge-on a foglalkozásspecifikus küldetések mellett (ezekkel fejlődni tudunk, és jó cumókat kapunk) már jönnek a bónusz küldetések is, amelyek arra mennek ki, hogy ritka felszereléseket, netán egy kis pénzmagot kereshessünk. Mindenféleképpen megéri minden NPC-vel (Non player character, azaz gép által irányított karakter) beszélgetni, sosem lehet tudni, ki és mikor fog valamilyen jó kis küldetést adni (ami nagyban függhet a szintünktől, a foglalkozásunktól, attól, hogy eddig milyen küldiket csináltunk meg... tehát érdemes kérdezősködni mindenkitől). Egyébként ilyen missziókból nemcsak tárgyakat, hanem pénzt is kaphatunk. Ez pedig (szerepjátékról lévén szó) igencsak szükséges lesz. Küldetéseink java része „Menj ide és ide, és beszélj ezzel és ezzel!” típusú: ehhez a játék elég jó párbeszédrendszert biztosít. Ebbe a famíliába tartozik a „Menj X.Y.-hoz, és add oda neki ezt a tárgyat!” is, de természetesen a „Menj ki a kapun, és öl le 5 mittoménmit!” stílus is bőven képviselve van. De bármennyire is „hasonlóak” a küldetések, mégis döbbenetesen változatosoknak tűnnek majd, ami jó, hiszen az ember nem unja meg őket hamar. Szerencsére bizonyos zónákban léteznek olyan NPC-k, akik kifogyhatatlanok a küldetésekből. Csekély díjazásért mindenféle állatot irthatunk nekik. Külön érdekesség, hogy ha felvesszünk egy küldetést (ölj meg 10 pókot), s azok, akik velünk

egy csapatban vannak, rendelkeznek ugyanezzel a küldetéssel, akkor együtt végrehajthatjuk: tehát egy öt főből álló csapatnak mindössze 10 pókot kell megölnie, nem mondjuk 50-et – ez jó ☺. Ebből adódhatnak olyan jópofa helyzetek is, hogy míg esetleg mi egy halál után pihenünk, a többiek megcsinálják a mi küldetésünket (is).

## Csapatban, netán szólózva?

Az *EverQuest II* fejlesztői különös gondot fektettek arra, hogy az *EverQuest*-ben megszokott dolgokat ezúttal teljesen másképp oldják meg itt. Először is ezt a játékot inkább a casual playerekre (azaz alkalmi játékosokra) akarják kihelyezni, akik napi 1-2 óránál többet nem tudnak/nem akarnak játszani. Ugyanígy nagyon fontos a szólózás, ami azt jelenti, hogy olyan játékos is megállhatja a helyét, aki nem csapatban, hanem egyedül jár vadászni. Az *EverQuest* hatalmas kempeléséit és raidjeit (kemp, amikor kitartóan várakozunk egy helyen, ahol ritkán előbukkanó lény él, illetve raid, amikor nagyon sokan összejönnek, hogy egy nagyon erős lényt lecsapjunk) máris elfelejtettük: itt ugyanis maximum 4 darab 6 fős csapat hozhat létre egy raidet. Apropó raid! Az *EQ II* rengeteg változtatást tartalmaz az *EQ*-hoz képest. Például bevezették a Locked Encounter fogalmát. Ez azt jelenti, hogy ha megtámadunk egy lényt, attól kezdve csak mi (illetve a mi csapatunk) ütheti, senki más nem. Ennek előnye, hogy senki sem fogja elrabolni tőlünk a lényt, hátránya, hogy nem segíthetünk másoknak, ha szemmel láthatóan alul fognak maradni a csa-



Megérkezünk a „Garázsközárságba”



Még gyakorlom egy kicsit a hullahoppozást, aztán lenyírom a fűvet

## Változások kora

S akkor hol van még a vége a változtatásoknak? Megváltozott a halál rendszere is: amennyiben meghalunk, elveszítjük lelkünk egy részét, s ha helyben nem támaszt fel valaki, akkor addig, amíg vissza nem szerezzük, gyengébbek leszünk (azaz el kell sétálni a helyszínre, és össze kell szedni „magunkat”). Szerencsére tapasztalati pontot nem veszítünk, ha meghalunk, azonban bizonyos tapasztalati pont „tartozást” ki kell fizetnünk. Az eredeti *EQ* esetében lehetett szinteket is veszíteni... itt szerencsére nem. Azonban a dolgok jelenlegi állása szerint ennek a rendszernek van egy nagy bibije: ha csapatban harcolunk, és valaki meghal, akkor ránk is jut az ő tartozásából. Grrrr! A béta fórumokon nagy a felháborodás. Másik érdekesség: amennyiben csapatban vagyunk, egymást tudjuk buffolni (tehát tudjuk erősíteni egymást), azonban ha valaki kiesik a csapatból (mondjuk, ledobja a szerver, azaz Link Dead lesz), akkor az ő összes buffja eltűnik rólunk. Netán merő gonoszszágból lép ki az illető, csak hogy megszívasson minket: ez esetben sikerült is neki! Ez igen kellemetlen situációhoz



A biznisz sosem áll meg, kis ember sokat kereskedik...



Mintha Freeport körül nem lennének kellemes kiránduló-helyek...

vezethet egy kemény harc közepén, ahol nem elég, hogy egy ember kiesik a csapatból, még a többi is azonnal legyengül. Szóval szívás a kőbön. Béta fórumokon ismét nagy a felháborodás. Lehet, hogy ez változni fog, lehet, hogy csak nem értik a játékosok, ez mire jó... Lényeg, ami lényeg: ez egy béta, ami azt jelenti, hogy sok minden változhat a végleges verzió elkészültéig. Ami szinte bizonyos, hogy nem fog módosulni, az a rengeteg zónázás. Sajnos nagyon sok időt visz el töltögetéssel, mire egyik helyszínről a másikra jutunk. Hát ez van. Ennek ellenére igencsak élvezetes a játékmenet már most is, bár ha kint járunk a városon kívül, ne feledjük el: a Sprint gomb az ember legjobb barátja ☺.

Még egy fontos dolgot nem említettem: az Artisan archetípust. Ennek segítségével tudunk tradeskillezni, tehát tárgyakat létrehozni, továbbfejlesztetni, megjavítani (ezt több játékban craftolásnak hívják). A rendszer elég egyszerű, a gondot általában a megfelelő receptek (ez alapján lehet tárgyak készítését megtanulni) és alapanyagok beszerzése jelenti inkább. Ahogy más játékokban is, itt is vannak olyan játékosok, akik erre „gyúr-

nak”, keressük őket bátran (és sok pénzzel a zsebünkben).

### A szépség mindenekfelett

Amiben az *EverQuest II* bármelyik versenytársát legyőzheti, az a kinélete. Lehet azon vitatkozni, hogy egy adott stílus tetszik-e valakinek, vagy sem, de az *EQ II* egyszerűen csodaszép! Persze a teljes élvezethez a páksi atomerőmű kettes blokkján kell futtatni a játékot, de nagyon

lusában FreePort is csodaszép (már akinek az az architektúra jön be jobban), sőt az ottani polgárok viselkedése is méltó lakóhelyükhöz. Míg Qeynosban mindenki korrekt és barátságos, FreePortban alázzák az embert szépen. S akkor nem is beszéljek arról, milyen szépségek várnak ránk, ha kimozdulunk a településekről. Emellett – a tervek szerint – minden NPC beszélni fog (a bétában már elég sokan csevegnek). Szép

mivel a külső területeken sokszor van este (néha az az érzése az embernek, hogy mindig este van, ilyenkor gamma-correction fell!), így ez igen hasznos lehet.

### Mikor jön már?

Pontos megjelenési időpont egyelőre nem ismeretes, de a bétába folyamatosan pakolják be az újabb helyszíneket, hogy az egyre fejlődő tömeg (mert rengeteg játékos van) tudjon hova továbblépni. Sajnos a bétába jelen helyzetben nem lehet jelentkezni, így aki lemaradt, azzal már csak a végső változatban találkozunk majd. Elvileg lesz francia és német változat is, de aki nem tud angolul (franciául, németül) az erős hátrányban lesz, ha játszani akar. Én mindenesetre már nagyon szeretnék. Hamarosan találkozunk Norrathban!

## Amikor Qeynosba kerültem, órákon át csak le-föl sétáltam, hogy gyönyörködjek a városban, a lakóiban...

megéri. A csodás DirectX 9-es vízeffektek, tükröződések, hullámzások mellett a csodásan megtervezett playfieldek (zónák), a gondosan kitalált és szépen animált szörnyek, a jól megtervezett tárgyak (amit viselünk, minden másképp néz ki), az érzéssel egymásba illesztett animációk hatalmas vizuális élvezettel ajándékozzák meg a játékost. Amikor Qeynosba kerültem, órákon át csak le-föl sétáltam, hogy gyönyörködjek a városban, a lakóiban... A maga stí-

aranyfonal mutatja az utat a kijelölt waypointhoz (útjelzőhöz). Sajnos egyelőre saját wp-t nem helyezhettünk el, de igen hasznos lehet, hogy egyes helyszíneket, vagy mondjuk a saját szellemhullánkat megtaláljuk (s milyen jó lenne, ha mi is lehetnénk ilyet). Mindemellett jópofa érdekesség, hogy bizonyos fajok képesek különleges látásra (létezik infralátás, ez hőre érzékeny; és az ultralátás, ami bár kékbe von minden, de éjjel-nappal használható):

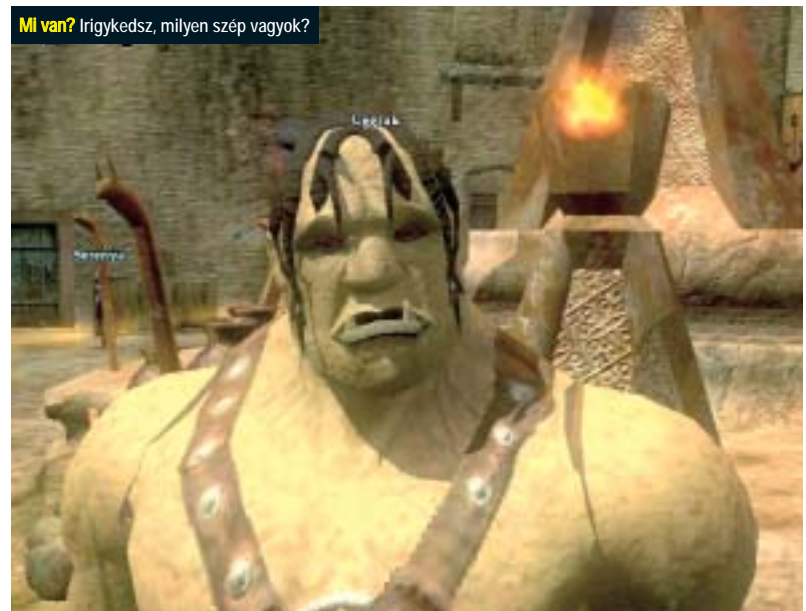
### Gyu JÁTÉKÉLMÉNYEI



Nagyon jó volt kipróbálni a játékot, amely igazi sikervárományos. Bár bizonyos pillanataiban inkább egy off-line RPG-re emlékeztem, de gyönyörű, igényes és sosem unalmas. Ha kijavítják a bugokat, jó lesz, akárki megláthatja!



Bárcsak ott bent lakhatnék...



Mi van? Irigykedsz, milyen szép vagyok?

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Kedves megalomániában szenvedő stratégiák, embertársaim! Hónapokon keresztül éhezettek beneteket a t. kiadók, csak szörmentén, alig-alig kiadva valami fogatokra valót. Nos, imáitok most végre meghallgatásra találtak! Ebben a hónapban olyan



szintű stratégiai játék áramlás volt, hogy csak kapkodtuk a fejünket: a GameStar öt éves fennállása alatt nem volt talán ennyi kiváló stratégia *egyszerre!* Először is itt van a Csonti által tesztelt Rome: Total War, amely „totálisan” tarol minden riválist: messze az utóbbi idők legjobb birdalmi menedzsere és történelmi RTS-e egyszerre. Aki nemcsak bázisokat akar felhúzni, hanem az egész világot meg akarja hódítani centúriói, mindenkit széttaposó elefántos egységei élén, az egy lépést tegyen tovább.

Persze mások elérékenyülten, könnyes szemmel gondolnak vissza a starcraftos partikra, arra a kiváló kis brutális sci-fi stratégiára, amelyet most csak a Warhammer 40K: Dawn of War tud hangulatban némileg visszaadni, elképesztően brutális és mégis humoros játékmenetével.

No és akkor ott van a rendkívül látványos fantasy témájú Armies of Exigo, a „nagy magyar reménység”, „ami kicsit sa...” ©. Na jó, Tanú-Idézet törölve: az Exigo is igen kiváló lett, csak az a „fránya” Warcraft III ne jelent meg volna már két éve, ugye...

Végül a stratégiai áradatból nekem is kijutott: én speciálisan a kommandós témájú Full Spectrum Warrriorral és a James Bondot parodizáló Evil Geniuszal mulattam az időt.

Oly szép is lenne ez így zárásul, viszont nem szabad elfelejtenem új rovatunkról, a „Komolyan mondom”-ról, amelyben a játékvilágról követünk majd el mélyen szánító eszmefuttatásokat – reményeink szerint nem csak mi magunk, hanem rajtunk kívül pár ismertebb koponya is... A nevük még legyen meglepetés! ©

**Bad Sector**

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Egy időben a szerkesztőségi falijúrságon két grafikon között Görög Zita terpeszkedett (mármint a képe)... amíg ott volt, ez az apróság mindig kellemes és vidám pillanatok szerzett a társaság majd minden tagjának ©...”



**>-csonti-**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali, FPS  
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Egyszer, a lapzártá fenyegető réme miatt, sürgősen kellett valakit találni, aki megír egy cikket. Poénból bedobtam Uhu nevét, mire a szerkesztőség egy emberként jajdult fel! © (A történethez tudni kell: Uhu remek újságíró, de néha napokra, hetekre képes eltűnni, valamint általában délután ötkor kel.)”



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

„Egyszer 2002-ben Uhu beballagott a szerkibe... A világ legnagyobb nyugalmával lerakott egy széklet a szerki közepére, leült, majd a szokásos békés, álmos hangján közölte: 'Hát... megnéztem a Baljós Árnnyakat. Szerintem annyira nem volt über...' Mindezt azután, hogy már három éve mindenki látta a filmet... ©”



**>ender**  
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia  
előélet: 8 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Nekem az volt a legnagyobb élményem, amikor egyszer munka közben (azt hiszem 2002-ben) valaki mesélt egy viccet, és mindannyian nagyot nevetünk rajta, pedig még munkaidő volt (messze volt még a délután négy óra), persze egy kicsit félünk, hogy nem lesz-e ebből baj, de nem lett.”



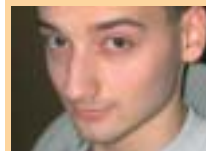
**>Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Amikor Münchenből hazafelé jövet egy olvasó felismert a vonaton és saját, elképedt igazgatója és osztályfőnöke előtt mesélte el, hogy éjjel 2-ig szokott Diablózni, meg menyire imádja a CS-t mert ott milyen jól fejbe lehet löni valakit. A két idős hölgy arcát sosem felejttem el...”



**>Platypus**  
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ©  
előélet: 6 éve játékságíró (PC-X Magazin, GameStar)

„Egyszer az ender 10 percig magyarázta a telefonba valakinek, hogy nem lopott elég képet egy cikkhez, miután kiderült, az illető egy kamionsofőr, aki éppen Romániából tartott Pest felé.”



**>Mady**  
szakterület: CS, autóverseny, TPS  
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar online, GameStar)

„Az egyik legjobb 'maradandó' élményem az volt, amikor másfél éve Balatonföldváron szerki-partyt tartottunk a srácokkal. Hogy miért volt az a legjobb GS-es élményem? Khmmm...arra már nem emlékszem. (Mi igen ©... - Bad Sector)”



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

„Az a baj, hogy egyik igan humoros élményem sem publikus, így ha elmesélném őket, Titeket sodornának feleslegesen veszélybe. Legyen elég annyi, hogy ha a GS buliz, akkor ott... szóval... buli van.”

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

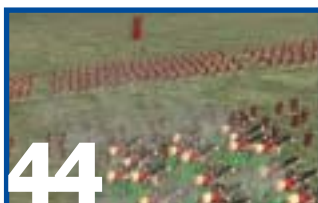
**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szejciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

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

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



44

**Rome: Total War**  
Római vakáció



58

**Warhammer 40K: DoW**  
Zag-zag



70

**Call of Duty: UO**  
Vissza a frontra, hiv a kötelesség

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



**Sam**  
szakterület: Akció, stratégia, marketing  
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Az hiszem a legfergetesebb momentum a videoklippben is megörökített Mazur&Uhu vízi Bemutató volt a tavalyi Táborban. Történt még egy pár, mások számára kevésbé látható momentum is, de erről nem nyilatkoznék...”



**Szittyó**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG  
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„A HÉV-en ültém és két illuminált fickó verekedni kezdett előttem. Az első pofonok után próbáltam csillapítani a vitát, és szólasra emeltem a GS-t tartó kezem. Sírí csönd lett, és az egyik borostás alak így szólt: „Honnet szerzed a Black & White-os újságot?” Ezzel hosszú órákig tartó játékelemzésbe fogtak...”



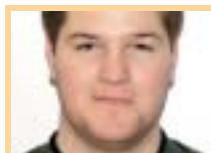
**Uhu**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS  
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Az idei és a tavalyi GS-tábor meghatározhatatlan számú mókás élményei...”



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

„Az emlékek kapcsán kisé elkalandozva ott lyukadtam ki, hogy vajon létezik-e rekeszes kiserelésű tequila, és mennyi férhet egybe... Megfejtés: Szittyó legénybúcsúja és esküvője. Egyébként ilyen kiserelés nem létezik. Akik ott voltak, azok meg úgyis tudják, hogy 12.”



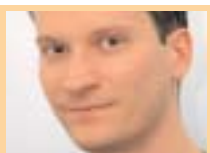
**ZeroCool**  
szakterület: FPS, autós gammák, online bármi  
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Egy, igazán kiemelhető élményt nem tudok kiragadni a tömegből. Az viszont egyértelmű, hogy a legjobb mókák a már megrendezett táboraink voltak. Aki jelen volt, tudj miről beszéltek, aki nem, az majd megtudja jövőre.”



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

„A GS bulik, egytől egyig. A munkahelyen pedig általában akkor szoktam halálra rohogni magamat (enderrel és Malachittal karöltve), amikor a lapleadás hajrájában kiderül, hogy hiányzik még egy-két cikkhez a képalírás, és nekállunk ötletelni. Egyszer majd kiadunk egy könyvet 'Ami a GS-ből kimaradt' címmel (persze 18-as karikával).”



**Malachit**  
szakterület: Harry Potter, FPS, RTS, tördelés-dizájnolás  
előélet: 6 éve a szakmában (PC-X Magazin, GameStar)

„Először a Robohtá válásom jut az eszembe, ami hatalmas ötlet volt, Másodsorra pedig az örült, elvetemült GS bulikat tudnám kiemelni. Ebben természetesen a GS tábor is szerepel.”



**Berrr**  
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi  
előélet: 13 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Mivel megfigyeltem, hogy azok a számítógépes lapok, amelyekben elkezdtem írni általában első publikációm után pár hónappal csödbe mennek, a legvicesebb Gamestar-os élményem a lap öt éves fennállása óta az, hogy a Gamestar változatlanul fennáll, mi több él és virul!”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

The Mask tette fel nekünk:

„Mik voltak a legpoénosabb élményeitek a GS öt éves fennállása alatt?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Rome: Total War	44
Fókusz: Római képeslapok	50
Fókusz: Oktatási stratégiák	52
Warhammer 40K: Dawn of War	58
Armies of Exigo	62



Star Wars: Battlefront	66
Call of Duty	70
Sherlock Holmes and the Silver Earring	74



Full Spectrum Warrior	78
NHL 2005	82
Shellshock Nam '69	84
Evil Genius	86



Port Royale	90
Political Machine	91
Játszottuk még	92
Komolyan mondjuk	94
Citrompótló	96
Játékmúzeum:	
Sherlock Holmes játékok	97

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

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

### 60-69%

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

### 80-89%

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

### 50-59%

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

### 70-79%

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

### 0-49%

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

JÖTT, LÁTTUK, MEGGYŐZÖTT

# ROME

Az utóbbi évek egyik legsikeresebb vérbeli stratégiai sorozatának új generációjáról a világon elsőként mi adtunk hírt (valamikor 2003 hajnalán). Éppen ezért a szokásosnál is jobban igyekeztünk, hogy a bemutatót is nálunk olvashassátok először Magyarországon. Mint az hamarosan kiderül, a játék körüli hírverés nem csupán porhintés volt...

**N**em szeretnénk most sokat pazarolni a drága helyből arra, hogy áttekintsük a *Total War* históriáját, illetve megnézzük, mit lehetett tudni a *Rome*-ről a megjelenését megelőző hónapokban. Mint a bevezetőben is utaltunk rá, számunkra különösen kedves játékról van szó, tehát ennek megfelelően tonnányi információval láttunk el benneteket az utóbbi GS-ekben. Aki ezen időszakot az Antarktiszén töltötte ösztöndíjjal, annak ajánljuk figyelmébe a sorozatról szóló dobozunkat, továbbá a tény, hogy fókuszunk témája számtalan elismerést és

éremet hódított el az idei E3 alkalmával tartott parádéjával.

## Díszmenet

Mert hát mi másnak lehet nevezni a készítési periódus alatt megjelent videókat? Komoly, valóban a taktikázásra és az intuícióra építő stratégiai játéktól soha nem látott részletgazdagságban tűnek fel az egységek, amelyek minden egyes katonája megállná a helyét egy átlagos FPS „szörnyeként” is. És akkor még nem is beszéltünk az animációkról! Egyelőre nem is fogunk, mert kicsit elragadott minket a hév, és rögtön a lecsóba csaptunk. Jobb, ha betartjuk a bemutatók iratlan tör-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Bírodalomépítés csatával	Activision
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZŐ</b>
Ókor	Creative Assembly
<b>FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Shogun: Total War, Medieval: Total War	

GYORSLINK **375**

**NAGYTIPPEK** a 102. oldalon



# TOTAL WAR

vényeit, és először a főmenü környékén kezdünk szaglászni.

Nevével nem árul zsákamacsát a *Rome: Total War*, hiszen az időszámításunk előtti 270. évben kezdtünk bele a római birodalom felvirágoztatásába (vagy megdöntésébe), s erre durván 550 szemeszter áll rendelkezésünkre – ugyanis minden kör 6 hónapot jelent. Az akkor ismert világ összes helyszíne és népe ott figyel a nagytérképen, s csak arra vár-

(vagy ez nem az a sztori?). Az *R:TW* kampány üzemmódjában mindkét területen megmutathatjuk, mitől döglük a gall, a germán, a pun, a hun... Míg a történelmi csaták és a multis rész esetében csak a valós idejű virtuális gyilkolászásra fókuszálunk.

## Könyved kiképzés

Hadjáratba kezdve először túl kell esnünk egy rövidke bevezető küldetésen, ahol gyorsan és könnyen elsajá-

**„A kampányban mindkét területen megmutathatjuk, mitől döglük a gall, a germán, a pun, a hun...”**

nak, hogy leigázzuk őket – legalábbis higgyük ezt, így nem lesz lelkiismeretfurdalásunk ©. Mint azt bizonyára jól tudjátok, a *Total War*-sorozat tagjai tulajdonképpen kétféle játékot rejtenek: egy körökre osztott stratégiát, ahol a *Civilization* és egyéb birodalomépítő klasszikusok nyomdokain haladva kell a fejlesztések, építkezések és seregtoborzás megfelelő kombinációjával előállnunk; illetőleg egy 3D-s csatát, ahol taktikai érzékünkkel kell felülkerekednünk a csúf, kopasz Hókuszpókon

lithatjuk a *Rome* legfontosabb tudnivalóit. Ebben nagy segítségünkre lesz a jobb felső sarokban időről időre felbukkanó két tanácsadónk, akik készséggel elmagyaráznak minden apróságot. A régi motorosoknak is lesz mit tanulni, ugyanis a nagytérképet (és magát az egész rendszert is) teljesen átalakították. Az egy dolog, hogy most már ez is 3D-s mázat kapott. Igaz, szép és esztétikus, a kor követelményeinek maximálisan eleget tesz, de egy vérbeli stratégia sosem hagyja, hogy a cicoma elterelje a figyelmét a lényegről: a használhatóságról és az élethűségről. Ami örvedetes, hogy ebből a szempontból

sem vizsgáljuk rosszul a program.

Átlátható, könnyen kezelhető a szisztéma. A terep mozgáskorlátozó funkciójának hála, nem „folyik szét” a háború, annak ellenére sem, hogy búcsút mondhatunk az egyszerű, de éppen ezért sokkal kö-



**Kémünk éles szemmel konstata**ta, hogy a barbárok baromi sokan vannak

**Nehéz lehetett ennyi egyforma lovat** szerezni





Hívtatlan, de udvarias látogatók érkeztek. Kopogtak a kapun...

több régi megoldásnak, ahol csak provinciák között mozoghattunk. Régiónk ugyan most is vannak, de ezeken belül bárhová mehetünk, szerepük leginkább abban áll, hogy a sarkokban lévő kis térképen színekkel lehesse jelezni, kinek mekkora terület van a kezén. Egységeink mozgatása, a városok felvirágoztatása nagyjából megegyezik az oly sokszor hivatkozott *Civilization*-ben szereplő technikával. Sőt annál némileg egyszerűbb elemeket tartalmaz, hiszen például az úthálózat kiépítése a *Rome*-ban egyetlen fejlesztés eredménye (ha kész, az egész tartományban kiépül az úthálózat), míg ugye Sid Meier úr alkotásá-

ban ezt munkásainkkal egyenként kellett elvégezni. De nem is árt az egyszerűsítés, mert az *R:TW*-ben lesz még mire figyelni.

### Családi vállalkozás

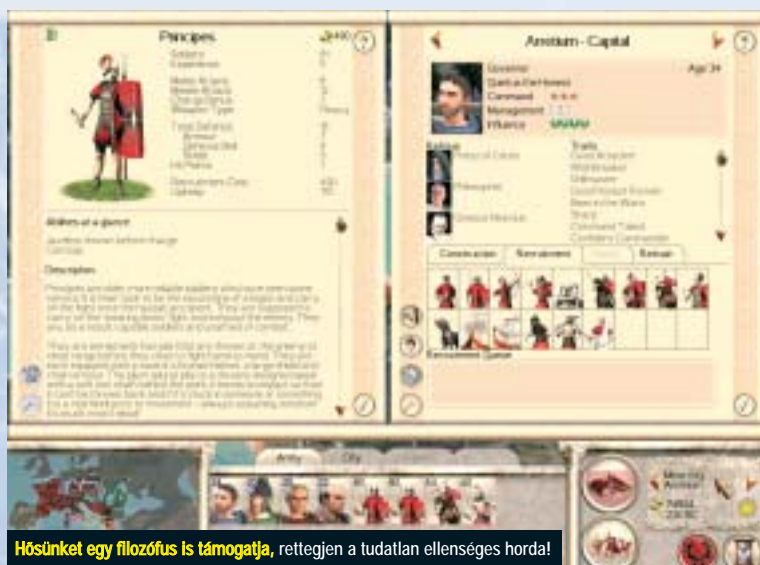
Ezzel kapcsolatban rögtön említhetjük a dinasztikiakat. A játékban ugyanis nem egy megfoghatatlan istenségként, hanem egy római család (vagy külföldi uralkodóház) fejeként tevékenykedünk, s sok múlik azon, milyen rokonaink vannak (némi *Crusader Kings* beütés). Csak a családtagjainkat ültethetjük olyan fontos pozícióba, mint a hadvezéri cím, vagy egy kormányzói tisztség. Hm... érdekes, bizonyos dolgok több ezer év alatt sem



„Ez rohadt nehéz így! Valaki nem engedné ki a keziféket?”



A buta galloknak semmi esélyük a Hitmanból átmentett 47-es hadvezér ellen



Hősünket egy filozófus is támogatja, rettegjen a tudatlan ellenséges horda!

változnak 😊! Így elementáris fontossággal bír, hogy megfelelő házastársat találjunk leányunknak, vagy – amennyiben kijön ez a váratlan esemény – kvalifikált személyeket „adoptáljunk”. Aktívan nem tudjuk alakítani a család összetételét, de a felajánkozókat elhajtva van rá esély, hogy a későbbiekben rátermettebb jelölt akad. Meg arra is, hogy lányunk vénlány maradjon...

A hadvezérek már az előző részben is rendelkeztek tulajdonságokkal és kü-

sak, mert elvileg csak őket utasítva lehetne egységeket gyártani és építeni a városokban. A gyakorlatban azonban én csak annyit vettem észre, hogy az adó mennyiségét nem változtathatjuk, ha „noname” kormányzó csücsül a jóban. Minden más felett átvehetjük az irányítást, amennyiben a lapon található ilyen tartalmú opciók feloldjuk.

Hogy még cifrább legyen a kép, a szereplők nemcsak speciális személyiségjegyekkel (pl. kiváló szónok,

## Hogy még cifrább legyen a kép, a szereplők nemcsak speciális személyiségjegyekkel, de egy-két léhűtővel is gazdagodhatnak.

lönleges képességekkel, de ezek száma és jelentősége a *Rome*-ban megsokszorozódott. Most ugyanis nem csak a hadak útján, de a gazdaság és a politika útvesztőjében is el kell boldogulnia a karaktereknek. De legalábbis minimum egyben nem árt valamit felmutatni, különben nem sok hasznát vesszük a kedves rokonnak. A családtag azért (is) nagyon fonto-

gyáva stb.), de egy-két – jobb szót nem találtam rá – léhűtővel is gazdagodhatnak. A kifejezés persze nem teljesen korrekt, hiszen a karakter közelében tevékenykedő lények (majd mindjárt kiderül, mire a furcsa szóhasználat) jó része hasznos, azaz valamilyen bónuszt adnak családtagunk ténykedéséhez. És miért lények? Mert akad köztük állat is (nem

## ÉVEK MÚLNAK...

...háborúk dúlnak

Azt ugyan nehéz elképzelni, hogy a játékok világában valamennyire is ismerős egyén ne találkozott volna a Total War címmel, de egyrészt „újszülöttek” (szerencsére) mindig akadnak, másrészt az utóbbi években szép termésünk volt a TW tekintetében. Így hát mindenképpen indokolt egy kis névsorolvasás.

**Shogun: Total War (2000)** – A sorozatot indító darab a középkori Japánba kalauzolt minket, s elsősorban az akkor szokatlanul számító hibrid megoldása miatt érdemelte ki a játékosok különleges figyelmét. Az elsősorban szó különösen fontos része az előző mondatnak, hiszen a harctéren alkalmazott összetett rendszer, a morál kiemelt szerepe, az egységek különleges képességei mind komoly „érvként” szóltak a TW mellett.



**Shogun: Total War Warlord Edition (2001)** – Néhány kozmetikai elemmel, a felfedezett bugok kijavításával ÉS egy teljes kiegészítővel: a *Mongol Invasion*nel gazdagodott az eredeti program. A tatarjárás bizony a japánoknak is fejfájást okozott, s ezt hűen visszaadták a játékba integrált mongol egységek és speciális szabályok.



**Medieval: Total War (2002)** – A széria áttette székhelyét Európába, s mi ezt cseppet sem bántuk! Noha számtalan dolog változatlan maradt, a nagytérképes részen, s különösen a hadvezérek tekintetében rengeteg újítással találkozhattunk. Arról nem is beszélve, hogy a viszonylag kevés egységgel operáló *Shogun* után valósággal sokkoló volt az öreg kontinens sokszínű világa: jancsárokkal, templomos lovagokkal, tevés „lovasokkal”.



**Medieval: Total War Viking Invasion (2003)** – Egy újabb remekbeszabott kiegészítő, amely majdhogynem önálló játékként fogható fel, hiszen teljesen más léptékű térképet és tengernyi új egységet, épületet tartalmazott.

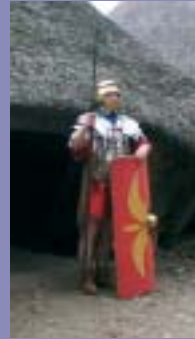


**Medieval: Total War Battle Collection (2004)** – Az egyetlen keserű pirula. Ugyanis ez nem más, mint az előbbi két kiadás egy dobozba csomagolt verziója. Persze értjük mi, a *Rome* elkészülte előtt el kellett látni „tananyagot” azokat, akik átaludták volna az előző éveket.

## LÉGIONÁRIUS TETŐTŐL TALPIG

Fejtágítás, hogy ne legyen idegen a légio

A római hadsereg alapegysége a légio volt, melyben (kortól függően) 3-6 ezer légionárius szolgált, 120 lovas és számtalan segédcsoport kíséretében. A légio 10 cohorsra (zászlóaljra) bomlott, utóbbiak szintén további kisebb egységek alkották. A játékban nyoma sincs ennyire szigorú rendnek, hiszen tetszőleges méretű és összetételű seregeket vezethetünk. A légio gerincét a légionáriusok alkották, akiket az akkori kor legrátermettebb gyalogos katonájaként tiszteletünk. Védelmükről a páncéling, a sisak és az oly jellegzetes, téglalap alakú nagyméretű pajzs gondoskodott. Fegyverzetüket



a rövid pengéjű kard és egy-egy könnyű és nehéz dárda alkotta. Kiképzésük kiváló volt, moráljuk, harci felkészültségük párját ritkította a csatatéren. A kemény felkészítésnek köszönhetően kitűnően alkalmazták a fegyelmezett manőverekre és bonyolult alakzatokra építő római harcászati taktikát. Egyik legismertebb – az Asterixben is visszaköszönt – „trükkjük” a teknős-béka alakzat. Ezt a távolsági fegyverek által szinte áthatolhatatlan pajzsfalat természetesen a *Rome*-ban is bevethetjük. De vigyázzunk, mert ha ilyen pozícióban kap telibe minket egy lovasroham, annak nem lesz jó vége...

ügy!!!) – például a vadászeb segít a felderítésben.

### Akcióban a frakció

Mint említettük, római oldalról családok, külhonból dinasztiák versengéséről szól a hadjárat. Elsőként azonban csak valamelyik latin galérit írnyíthatjuk, az „idegeneket” unlockolni kell, mintha csak egy ralis játékban lennénk. Ezzel kapcsolatban azonban megint némi ellentmondásba ütköztünk. A külföldi online sajtó recenzióiban ugyanis több verziót is lehetett olvasni ezzel kapcsolatban: egyes írók szerint a teljes kampányt kell megnyerni, mások pedig úgy vélték, hogy egyesével lehet a népeket játszhatóvá tenni, mégpedig úgy, hogy előtte legyőzzük (ejtsd: kiirtjuk) őket. A gyári kézikönyv pedig nem segítette e probléma eldöntésében, ugyanis a forgalmazótól – az idő szorítása miatt – csak a CD-k érkeztek meg (ezért is nagy köszönet!). Lényeg a lényeg, hogy a program nekünk a ki-

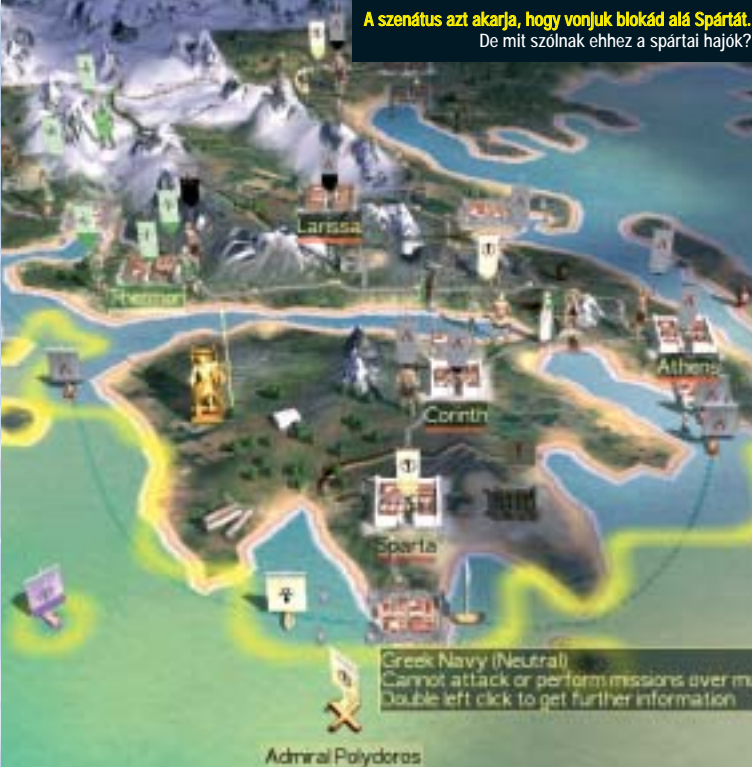
sebb (mindössze 80 körből álló) hadjárat megnyerése után simán megenyegedte az összes játszható nép (gallok, britek, egyiptomiak és még sorolhatnánk) használatát.

A cél egyébként minden frakció, népcsoport esetén ugyanaz. A kisebb kampányban 15 régiót és egy-két kijelölt társaságot kell (sorrendben) megszerezni és bántalmazni, a nagyobbban pedig 50 terület és Róma birtoklása már elégséges feltétel a sikerhez. A provinciák hovatartozását az dönti el, kinek a lobogója leng a régió (fő)városa felett. A hadjáratok minden nép és család esetében egy külön, rendkívül hangulatos animációval indulnak, s ez rögtön megalapozza a remek játékelményt.

### Szenilis szenátorok

Ha római dinasztiával játszunk, egy plusz réteggel bővül a játék – fakockánál „valamivel” összetettebb – rendszere. Ilyenkor a szenátusban zajló eseményekre is oda kell fül-

A szenátus azt akarja, hogy vonjuk blokádot alá Spártát. De mit szólnak ehhez a spártai hajók?



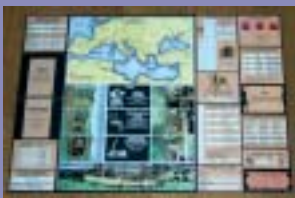
A disznó barbárokknak szerencséje van, néhány órán belül „romanizáljuk” őket



## JOBBA, MINT A „KI NEVET A VÉGÉN?”

Játsszunk szenátusost!

A Rome: Total Warban ugyan csak érintőlegesen kap szerepet az ókori világ legnagyobb hatalommal bíró testülete, a szenátus, de ha felkeltette az érdeklődésünket a szenátorok világa, akkor próbáljuk beszerezni a Republic of Rome névre keresztelt társasjátékot. Az Avalon Hill cég nem tegnap (1990) megjelent terméke zseniálisan dolgozza fel a római falak között folyamatosan dúló cselszöveget és intrikát. A játékban egy szenátusi frakciót irányítunk, s célunk természetesen a totális hatalom megszerzése, ehhez pedig minden eszköz megengedett (zsarolás, lepénzelés, orvgyilkosság – hmm...). Ha minden igaz, a társasjátékot már régen nem gyártják, de interneten, sőt bizonyos hazai szerep- és kártyajáték szaküzletekben is van esély a felbukkanására.



nünk, mert a vén agyérel..., akoromondani: a bölcs öregek időről időre kisebb lélegzetvételű küldetéseket adnak, melyeket teljesítve pénzt, paripát, fegyvert kaphatunk, no meg egy piros pontot az említett politikai testületnél. Azon is igyekezni kell, hogy befolyásos, népszerű családtagjainkat benyomjuk valami komoly római pozícióba, mert ezekkel jelentősen növelni tudjuk képességeiket.

## Anno tapsikoltunk örömmünkben, ahogy a Shogun apró szamurájoknak tűnő pacái serteperéltek a terepen, most meg itt van a Rome, és csak kapkodjuk a levegőt.

Sajnos erre közvetlen ráhatásunk nincs (pedig pénzünk meg van, szóval nem értjük...), csak a hurrázás marad, ha olvassuk a jó hírt. A szenátusnak egyébként saját, nem gyenge serege is van, úgyhogy nagyon ne akasszunk tengelyt velük, amíg nem muszáj. A nagyobb hadjáratban előbb-utóbb muszáj, mert ők ülnek Rómában, pedig nekünk kéne...

A nagyterképen zajló további események részletezésétől eltekintve

nénk. Egyrészt napokig lehetne sorolni az apró részleteket, másrészt a Rome olyan nagyon nem tér el az eddig látott hasonszörű produkciók megoldásaitól. Annyit azért megjegyeznénk, hogy a hajóknak jelentősebbé vált a szerepe az előző epizódokhoz képest – például blokádkád alá vehetjük az ellen kikötőit. Arról azonban még mindig ne álmodjunk (pontosabban: maximum

## Szétcsaplak, mint Caesar a germánokat

Aki nem akar gabonatermessel, adókkal, szenátorokkal bajlódni, az akár teljesen ki is hagyhatja azt a részt, és koncentrálhat a 3D-s ütközetekre. (Bár ez elég nagy butaság lenne, de izlések és pofonok...) Nekik a történelmi csaták részre kell kattintani, ahol 10 híres ütközetet vívhatunk meg. Mindegyik előtt animáció, amely részletesen bemutatja a szituációt és a konfliktus résztvevőit. A küldetések között találunk könnyebbet, nehezebbet, gyors lefolyásút és taktikus helyezkedést is. Egyszerűen erre nem lehet panasz. Mint ahogy a multis részre sem, ahol 3-3 felállásban is nyomhatjuk az ipart. Többjátékos módban nem lehet megállítani az időt, ezért ne szálljunk el, és ne akarjunk ezres seregeket vezetni.

De csendesedjünk kicsit el, tegyünk fel valami kellemes zenét, gyűjtsunk egy szivarra (na jó, ezt tekintésük úgy, mintha itt se lenne), végül nézzünk körül magán a csatatéren! Hááát... ilyenkor üti szíven az embert a gondolat, miszerint mennyit képes fejlődni a technika négy év alatt. Anno tapsikoltunk örömmünkben, ahogy a Shogun apró szamurájoknak tűnő

álmodhatunk róla), hogy a tengeri csatát is magunk irányíthatjuk. Ez sajnos még mindig kimaradt (*kár, pedig a Centurions című ősrégi Amigás programban mekkora sirályság volt... – Bad Sector*), ráadásul a vízi ütközetek kimenetele meglehetősen kétséges, s nagyon nagy túlerő kell ahhoz, hogy biztosra menjünk (ez egyébként nem feltétlenül hiba, hiszen az életben is sokkal szeszélyesebb volt egy ilyen csata kimenetele).

„Gyalogosok, intézzétek el ezt a kis nézeteltérést. Én addig a lovasokkal elmegyek kávézni.”



## HA EGY KATONÁBAN FELRÉMLIK A VERESÉG GONDOLATA...

...akkor szinte biztos a katasztrófa

A harcéri pszichológia modellezését a *Total War*-sorozat az elsők között próbálta átültetni a számítógépes játékokra – nem is tehetségtelenül (...nananana –ender). Már a *Shogunban* is arról szólt egy csata, hogy ki tudja a másikat kímélni, csapataival oldalba, esetleg hátról támadni az ellenfél alakulatait. Az akkori harcászati technika szerint a katonák zárt alakzatokban harcoltak, és az ütközet legnagyobb terhét az első soroknak kellett viselni. Ennek megfelelően ott harcoltak a legjobb, legrátermettebb fegyveresek, míg a hátsó sorok csak tartalékként funkcionáltak. Na ezért is volt nagyon veszélyes a kímélni, hiszen ilyenkor ezeknek a gyengébb erőknél kellett felfogni az ellenség veterán harcosainak rohamát. De még ennél a problémánál is nagyobb gondot jelentett az akció lélektani hatása. Ilyenkor ugyanis az egyszeri baka fejében a következő gondolatkíséret játszódott le: „Megtámadtak minket oldalról/hátról. Ez azt jelenti, hogy az ellenfél erőfőlénybe került, s szabadon mozoghat a harcterén. Ez pedig azt jelenti, hogy a csata elveszett. De akkor én mit keresek még itt???” Nos ezért *akkora* probléma, ha oldalba kap minket az ellen-

pacái sertepertéltek a terepen, most meg itt van a *Rome*, és csak kapkodjuk a levegőt. A katonák nemcsak tökéletes részletességben pompáznak, de élethűen küzdenek a sok száz (néha több ezer) főt felvonultató öldöklés során. Persze ennyi külön mozgató figuránál óhatatlanul becsúszik egy-két pontatlanság, de az vesse a készítőkre az első követ, aki jobbat tud csinálni.

S ha nem lenne elég a százféle fegyveres káprázatos megjelenítése, akkor ott van a kiváló aláfestő zene, a félelmetesen jó hanghatások és az egyszerűen páratlan csata előtti nagymonológ. Ugye mindenkinek megvan az a rész a *Rettenthetetlenből*, amikor William Wallace rádumálja a szétszéledőben lévő skótokat, hogy maradjanak egy kis délutáni angolgyalázásra? Na valami ilyen érzés keríti hatalmába a játékost, amint hallgatja a lelkesítő beszédet harsogó parancsnokot. Ráadásul ezek a szövegek nagyon változatosak és pontosan illeszkednek az aktuális szituációhoz. Biztos, hogy egy idő után elnyomjuk majd ezeket, de abban is biztosak vagyunk, hogy egyszer-egyszer ismét végig fogunk hallgatni egyet-kettőt ☺.

A barbár faluban nincs valami nagy élet



Egyetlen dologba tudunk csak belekötni a látványvilág tekintetében: a terep kidolgozottságába. Bizony, a talaj textúrái köszönőviszonyban sincsenek a harcok brutálisan jó megjelenítésével. Maga a csata rendszere nem sokat változott, most is hihetetlenül fontos a jó pozíció, a megfelelően kiválasztott célpont (pl. lovasok ne rohamozzanak szemből lándzsásokat), vagy éppen a pontos időzítés. Szerencsére a kimerítés lehetőségéről most sem felejtettek meg a készítőket, így valóban stratégiai (taktikai) lehet ez a stratégiai játék.

### A notórius rossztanuló

És hát igen, elérkeztünk a *Rome* egyetlen gyenge pontjához, a mesterseges (un)intelligenciához. Mind

a nagyterképen, mind a csatában konstatalhatunk furcsa jeleneteket. Előbbinél például hajlamos tucatjával mozgatni a hadvezéreit különösebb kíséret nélkül, így azzal telik az idő, hogy egyenként (esetleg kettesével, hármasával – ha túl közel vannak egymáshoz a seregek) vadásszuk le őket. A hajóit sem képes normálisan irányítani, de mentségére legyen mondván, ez néha nekünk sem ment annyira flottul ☺. A 3D-s csatában azért nagyjából értékelhető teljesítményt nyújt, csak néha jön rá az „öt perc”, főleg akkor, ha bonyolult terepen, például egy város utcáin zajlik a csíhi-puhi. De azért parára nincs ok, ettől még élvezetes és játszható marad a prog, ráadásul gyanítható, hogy az első javítással orvosolni fogják a fenti anomáliák egy jó részét is. Szóval csak hajrá, Róma bölcs fiai, induljatok, mert a határon megint mozgódnak a barbárok!

-csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 512 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„A beállításokat a felajánlott konfigurációnál kicsit fejlebb húzva sem jött zavarba.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Összelet, mégis kezelhető rendszer  
↑ Rengeg egység, mind különböző tulajdonságokkal  
↑ Káprázatos csatajelenetek

↓ MI bottásai  
↓ Nem ártott volna pár konkrétabb, történelmi szitúra építő hadjárat

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

### -csonti- VÉGSZAVA



Nagy volt a várakozás, s ennek majdnem maradéktalanul meg is felelt a *Rome*. Az a kevés problémát meg majdcsak megoldja a patch.

92%

### ÉS A TÖBBI

Medieval: Total War	92%
Shogun: Total War	90%
Knights of Honor	77%



Félmezeten barbárok harcolnak a piros rómaiakkal – erről szól a játék



Kémünknek beletart pár évébe, mire átvicckél az Alpokon

ÁTÍRJUK A TÖRIKÖNYVET

# RÓMAI KÉPESLAPOK

A néhány hónapos ficsörünk, hogy képvezérelt oldalakon is bemutatjuk Nektek a lapszám aktuális sztárját most különösen hasznos, hiszen egy dolog beszélni egy csatáról, s egészen más látni is azt.



1



2



3

## A szituáció

Választásunk egy igen izgalmas történelmi csatára eset, melyet i.e. 250-ben vívott egymással egy gall és két római sereg Telamon

városának közelében (1). A barbárok inváziós hadserege jól képzett, tapasztalt harcosokból állt, így bátran felvehették a küzdelmet egy

azonos létszámú légióval szemben (2). A probléma abban rejlett, hogy – egy ügyes partraszállási manővert követően – egy másik

római haderő harapófogóba zárta a gallokat, akiknek így nem maradt lehetőségük a visszavonulásra (3).



4



5



6

## A terv

A barbárok parancsnokának (azaz nekünk) így egyetlen életképes terve lehetett: gyorsan végezni az előtte felvonult vörös csapatokkal, mielőtt hátba támadja embereit a tengerpart felől sebesen közelítő erősítés. Itt kapcsolódunk a történetbe, s kezdjük is azzal, hogy szemrevételezzük erőinket (4). A két szárnyon és hátul gyors, erős lovas egységeket találunk (A). Kicsit beljebb egy-egy vérebes galéri

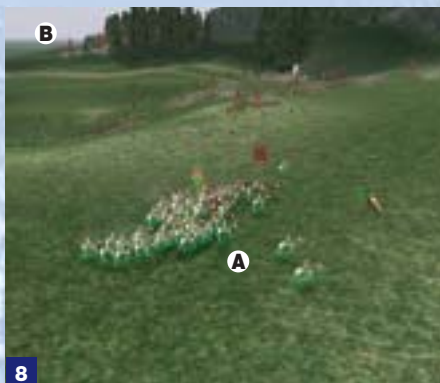
készül az összecsapásra (B), míg középen a megbízható, kökemény kardos gyalogság alkotja a sereg magját (C). Előttük némi zavaró tényezőként hajítódárdás könnyű talpasok várják a parancsot (D). Ha átnézünk a másik oldalra (5), akkor hasonló felállást találunk: lovasok szélén és hátul (A), mokányak középen

(B), távolsági fegyverekkel operáló elől (C) – a gond csak az erdő mögött közeledő második sereggel van (D). Mivel hasonló számú és összetételű a két had, így meglehetősen nehéz lesz kimanőverezni az ellenfelet, de természetesen megpróbáljuk ©! A sárga pöttyök jelzik, hogy hová irányítottuk csapatainkat (6). A terv az, hogy minél gyorsabban

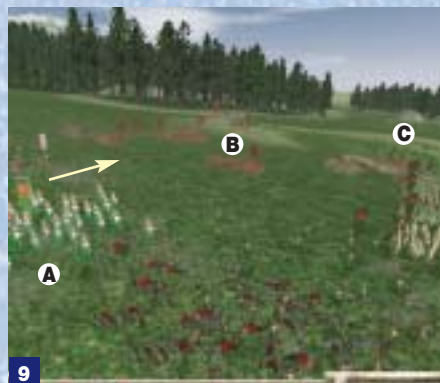
megütközzünk ezzel a légióval, ezért sietve megmásszuk a dombot. Mellékesen ez arra is jó, hogy csökkenjen a szintkülönbség a két sereg között, így ne tudjanak lendületből lerohanni a rómaiak. Lovasainkat a két szélén minél előbbre rendeljük, hogy több irányból fenyegezzük az ellenséget, s kihasználhassuk a rivális parancsnok hibáit (A).



7



8



9

## Első felvonás

A bal szárnyról készült felvételen megkezdődött a csata (7). A római lovasság harci kutyáinkat rohanta le (A), miközben gyalogosaival frontális támadást indított seregünk közepe ellen (B). Nosza, hátba is tá-

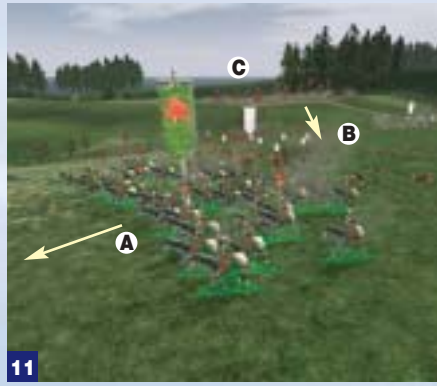
madjuk az ebekkel viaskodó rómaiakat (C)! A jobb oldalon szintén akció bontakozott ki (8). Itteni erőinkkel a védelem nélkül maradt parancsnoki alakulatra csaptunk le (A). Ha sikerül levágni, vagy akár csak megfutami-

tani a légió vezetőjét, akkor már nyert ügyünk van. Sok időnk nincs, mert közelít a másik római sereg (B). Időközben a bal szárny teljesen megtört az ellenséget (9). Lovasaink a néhány túlélő üldözésébe

kezdtek (A), de fontosabb feladatot találunk ki számukra: balról át kell karolniuk a közepén nyomuló gyalogságot (B), miközben létszámbeli fölénybe került talpasaink szemből kötik le őket (C).



A csatát egyre nehezebb kézben tartani, de a látvány több mint biztató (10). A kutyák és a bal szárny lovasai éppen a védelem nélkül maradt könnyű gyalogságot darálják be (A), közben a centerben kezd bezárulni



a kör a légiósok körül (B). A túloldalt azonban némi gondunk támadt: a parancsnok felmentésére római gyalogos egységek érkeztek (C). A probléma hamar megoldódik, mert középen néhány másodperc alatt

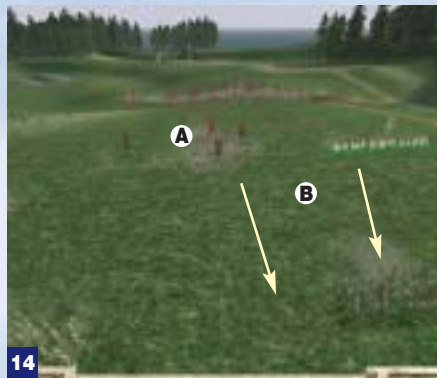


megtörjük a távolsági fegyverrel bohóckodó latinok ellenállását (11), így lovasaink gyorsan átérnek, hogy felmentsék társaikat (A). Közben a gyalogságunk is dolgozott serényen, így mindenhol menekülő római

látni (B). Viszont a „cseresor” ijesztően közel került (C)! A következő képről már látszik, hogy az első csatát megnyertük (12). A néhány hirmondó feltartóztatatlanul rohan a térkép széle felé (A).



13



14



15

## Második felvonás

Mielőtt ránk rontana a második hullám, megpróbálunk eljutni a dombtetőre, hogy rendezzük a sorainkat (13). Az ellenség parancsnoka

érdekes taktikával rukkolt elő (14), egy csapatát gyors iramban előleírányította, hogy megfogja és szétzilálja a visszavonulást (A). Ez

azonban minket nem zavar, a harcba keveredett alakulatot koncként dobjuk a rómaiak elé, így a többiek időt nyernek (B). Tovább nem

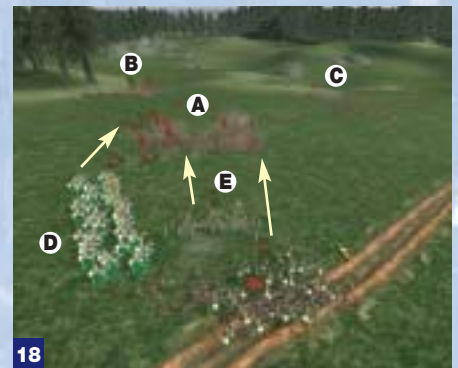
hátrálhatunk (15), mert a római lovasság megindította a rohamát (A). Szerencsére már – úgy-ahogy – felállt egy stabil frontvonal (B).



16



17



18

Az ellenség komoly számbeli fölényben támad (16), mégis mi alakítottunk ki létszámfényt a két, meggondolatlanul előretört lovas egység ellen (A és B). Kisvártatva ugyan megérkezik

az erősítés (17) az egyik csoport felmentésére, de már késő (A). A bal szárnyon rohmozó lovasságnak is csak másodpercei vannak hátra (B). Hiába a hősi helytállás, a csata veszni lát-

szik (18): középen életveszélyes túlerő ropantja össze katonáinkat (A), a túloldalon is elég kritikus a helyzet (B), hátul pedig még tartalékokkal is rendelkezik a légio (C). Most ka-

matozik viszont az, hogy eddig kimélő üzemmódban jártunk a hadvezérünk védelmét ellátó elit lovasságot (D), s mindent egy lapra téve, rohamot intézünk maradék egységeinkkel (E).



19



20



21

## Finálé

A terv bevált (19)! Súlyos veszteségeket szenvedtünk, de seregünk krémje átlendítette a holtpontra a csatát, s most már menekülő-

re fogták a rómaiak (A). Aki nem, azt meglevágjuk (B). Hamarosan érkezik a lehető legjobb hír: elesett az ellenség parancsnoka (20).

Innentől kezdve tényleg sétágalopp, s kisvártatva vége is az ütközetnek. A veszteséglistán látszik, hogy egy kétszeres túlerőben lévő

ellenséges erőt sikerült teljesen tönkrevérni (21). Jó mulatság, férfi munka volt!  
**-csonti-**

STRATÉGIAI ÉS MÁSFÉLE JÁTÉKOK  
LEHETŐSÉGEI AZ OKTATÁSBAN

# OKTATÁSI STRATÉGIÁK

Oly sok történelmi témájú stratégiai játék készült már, amelyben birodalmakat igazgathattunk, hatalmas, tényleg lezajlott csatákat vezényelhattunk le, híres, valóban élt személyeket alakíthattunk. E progiknak köszönhetően nemcsak tonnányi információval gazdagodtunk, de a világtörténelemről alkotott percepciónk is kiteljesedhetett. Felmerül a kérdés: vajon mikor veszik ezt végre észre az iskolákban is...?



**S**ohasem felejttem el a törtéanárnom tekintetét, amikor valamikor a nyolcvanas évek végén jelentkeztem, és az épp akkor tanult angol középkori feudális rendszer alapjait még előtte elsoroltam. Ő nem értette, hogy honnan a fenéből tudtam ennyit, hiszen egyébként utáltam őt és az óráit is, én viszont nem árultam el neki, hogy éppen a Commodore 64-esemen agyonjátékosztam *Defender of the Crown*-béli élményeimet osztottam meg vele... Hogy miért nem tettem? Mert úgysem ismerte igazán a számítógépeket. Még ha valamennyire ismerte is volna, akkor is

olyan erős előítéletei voltak a géppel szemben, hogy csak megvetéssel reagált volna rá. De legalapvetőbb érzésem az volt, hogy én, a stratégiai játékok iránti rajongó és ismereteit leginkább ezen a téren beszerző tanuló és ő, az onttörtéanárnom egyszerűen nem beszélünk közös nyelvet...

### **Keleten a helyzet változatlan**

Persze a nyolcvanas évekről beszélünk, amikor a számítógépes játékok rajongói szűk kis kört jelentettek, így túlsokat nem lehetett remélni a magyar oktatásügytől és tanáraitól. Az viszont

már sokkal szomorúbb, hogy a helyzet nem sokat változott az eltelt 15-20 év óta. A hiba nyilván nem csupán magukban a tanárokból van. Az ismeret-ségi körömben lévő néhány történelemtanárral elbeszélgetve a legtöbben azt magyarázták, hogy nem is nagyon ismerik ezeket a játékokat (igaz, már „hallottak” róluk), és bár jó véleményel vannak róluk, de se idejük, se energiájuk sem lenne, hogy a tananyaghoz valamilyen formában felhasználják. Kutatásaim során eljutottam az 1989-ben alapított Történelemtanárok Egyletéhez is. Miklósi László, a TTE elnöke készségesen fogadott, és számomra

meglepő módon kifejtette, hogy nemcsak tud a játékok létezéséről, de fontosnak is tartaná, hogy ezeket felhasználják az oktatáshoz. „Nem kizárólag történelmi vonatkozásukban lényegesek ezek a programok, de egyfajta stratégiai gondolkodást is kifejlesztnek a gyerekekben” – állítja. „Bizonyos relációk, szövetségkötések, látásmódok jól használhatók lennének.” Ugyanakkor rendkívül döntő a vizuális megjelenítés korhűsége is: mivel a játékefejlesztők elsődleges célja nem a hitelesség, hanem a szórakoztatás, ezért gyakran elhanyagolják ezt a szempontot, pedig a történelemtanítás tekintetében sze-





Sim City 4



Civilization 3

rinte sokkal hasznosabbak lennének ezek a programok, ha vizuálisan is teljességgel hitelesek lennének. Miklósi bármennyire is pozitívan áll a kérdéshez, ugyanakkor egyetlen példát sem tud felhozni, hogy bárki bármilyen stratégiai játékot felhasznált volna az óráihoz. „A hagyományos történelmi órákba ezt sajnos lehetetlen beszúrni” – tárja szét sajnálkozva a kezét. „Pedig szerintem nagyon fontos lenne, hogy a gyerekeknek »közük legyen« az iskolákhoz. Hidat kellene verni az iskolák és a tanulók közti szakadék fölé.”

Sajnos a szép szavak hiába is hangoznak el, hiszen az idősebb tanárok nem értenek a játékokhoz, illetve a fiatalabbak is hagyományos módon tanítanak. Ennek leginkább az az oka, hogy a hagyományos keretek közé lehetetlen beilleszteni a játékokat. Amit viszont Miklósi elképzelhetőnek tart, hogy az otthoni játékelményel kapcsolatban kontaktus lépjen fel tanár és diák között – akár egyszerű internetes chat formájában. Hogy az állami iskolák túlterhelt, agyonhajszolt, rosszul fizetett tanárai mennyire lennének erre hajlandóak, az már megint más kérdés. A kilencvenes évek eleje óta gomba módra szaporodnak persze a változatos elvek és filozófiák alapján oktató magániskolák, ám a stratégiai számítógépes játékok felhasználása még ezekben sem jellemző...

### Nyugaton a helyzet változóban

Nem találunk egyelőre eget rengető változást a nyugat-európai és amerikai iskolák zömében sem, de azért azt

meg kell jegyeznünk, hogy tőlünk nyugatra azért már alkalmaztak oktatáshoz híresebb, stratégiai vagy menedzserjátékokat. Nagy Britanniában például külön államilag támogatott projectet hoztak létre „Computer Games in Education” (www.becta.org.uk/research/research.cfm?section=1&id=2826) névvel, amely a játékokban rejlő lehetőségeket kutatja. Egyelőre azért ez a kutatás igencsak kezdő stádiumban van...

## Hidat kellene verni az iskolák és a tanulók közti szakadék fölé.

A magasabb színvonalú főiskolákon, egyetemeken egyébként sokkal gyakoribb a stratégiai játékok felhasználása, mint középiskolákban. (Mint ahogy a nyugati és magyar iskolázást összevetve az is jellemző, hogy míg a gimnáziumoknál még nagyjából egálban vagyunk, illetve bizonyos országokat le is hagyunk, addig az egyetemi oktatás terén fényekkel vagyunk lemaradva.) Kereskedelmi egyetemeken például közkedvelt játékszoftver a *Sim City*, a híres vídamparkos játék, a *Theme Park* (illetve a később megjelent *Rollercoaster Tycoon*) beható ismerete pedig bizonyos szemináriumok elvégzéséhez egyenesen kötelező! A menedzserre való diákok olyan kereskedelmi trükköket sajátíthatnak el e játékokból, amelyekre a Peter Molyneux által kitalált, híresen összetett *Theme Park* még mindig a legalkalmasabbnak tűnik.

### Két média, ha találkozik...

Persze a számítógépes játékok alapvetően szórakoztatásra készülnek. Hasonló szempontok vezérik a (Magyarországon is fogható) tudományos műsorokat bemutató kereskedelmi tévécsatornákat. Az ilyen adások a történelmi sorozatokban gyakran szemléltetnek híres csatákat, hol külön felvett (sokszor egész látványos) filmes betétekkel, hol pedig számítógépes grafikával. A tévéadók persze rájöttek, hogy

ugyan már, nem heverne-e talonban egy „kicsit” jobb minőségű stratégiai játék az akkoriban készülő 13 részes, a római birodalom nagy konfliktusait feldolgozó dokumentumsorozatokhoz: így esett a választás a fókuszunkban szereplő *Rome: Total War*... Gondolom, sokatokban felmerül a kérdés, hogy magyar fejlesztésű szoftverhez nem lehetne-e hasonló támogatást szerezni... Néhány pozitív példával szerencsére már találkozhatunk. Ha nem is anyagi támogatásról, de legalább egyfajta együttműködésről volt szó a nemrég megjelent Digital Reality-s *D Day* és a *Mémoire* között: a második világháborús veteránokból álló francia szervezet információkkal szolgált a fejlesztéshez, és ők is nevüket adták a játékhoz. A másik történelmi stratégia, a készülőfélben lévő *1848* fejlesztői pedig arra gondoltak, hogy az oktatási tárcától dotációt kellene kérni, de konkrét lépések ez ügyben még nem történtek: a csapat majd egy béta bemutatása keretében szeretné a minisztérium munkatársait megnyerni.

### A jövő zenéje?

A cikkből valószínűleg világosan kiderült, hogy egyelőre nagyon óvatos közeledésnek lehetünk szemtanúi az oktatás, az „edutainment” (vagyis a „szórakoztatva oktatás” – lásd: History Channel) és a játékvilág között. Pedig a professzoroknak szerintem érdemes lenne jobban odafigyelni az egyre professzionálisabb, korhűbb történelmi játékokra, hiszen ösrégi törvény, hogy szórakozva sokkal jobban szeretünk tanulni...

### Bad Sector



Civilization 3



Sim City 4

AZ IGAZI HÁBORÚ CSAK MOST KEZDŐDIK

# WARHAMMER

Az egyik legsötétebben és legkomorabban megrajzolt világban az élet egyáltalán nem könnyű – ha nem viselsz legalább egytonnás csatapáncélt, a perceid meg vannak számlálva az ütközetben. Persze azt ne hidd, hogy ez elég: ebben az öldöklő harcban pillanatok alatt elsöpörnek, ha nem vagy résen. Téged, az egységeidet és az egész emberi fajt...

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	THQ
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Warhammer 40K	Relic Entertainment
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Homeworld I-II, Impossible Creatures	

GYORSLINK **807**

**TIPPEK** a 103. oldalon  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

**A**z E3-on bemutatott videó után rögtön végigolvastam újra (ki tudja hányadszor) lan Watson Inkvizitor regényeit, akkora hatást tett rám a Relic kilátásba helyezett új játéka. Azóta vártam, hogy kezeim közé kaphassam a szintén nagyszerű *Homeworld*-sorozat alkotóinak legújabb munkáját, s már előjáróban elmondhatom, hogy nem okozott csalódást.

### Ármány és talány

A játék nagyon hangulatos felvezető mozival kezdődik, s már az első képkockák után látni, hogy a készítők tényleg beleásták magukat a W40K univerzumába. Ezt csak tovább erősíti a menük, gombok, szóval az egész körítés kivitelezése: igen, a könyvek olvasása után valahogy így képzeltem el a cybergót környezetet, a latin szövegekkel és mágikus pecsétekkel megerősített gépeket, számítógépeket és kijelzőket. Bele is kezdtem hát a kampányba, ahol rögtön kiderült, hogy főhősünk, Gabriel százados egy jelentős ork betörés miatt érkezett a Tartarusra. Természetesen sorra tűnnek fel a Birodalom ellenségei, újabb és újabb küldetések során kezd összeállni a kép, hogy mi az a közös dolog, ami erre a bolygóra hozta a zöldbőrű lények mellett az eldákat, a káosz erőit és Toth inkvizitort is. (Ez utóbbi akár bizonyítéka is lehetne a magyarság fennmaradására, ha a fickó nem lenne színes bőrű ©... (tudod, ez W40K: a cél szentesíti az eszközt – ender))

### Hamburger hill

Amint azt a júniusi előzetesben már említettem, a *DoW*-ban nem az RTS-

# WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR



Én lenni legnagyobb ork! Én lenni vezér!

ekben megszokott, hagyományos gazdálkodási módszert találjuk. Két erőforrásra támaszkodunk: a requisition (egy terület felszabadításáért jár) és a power (energia) pontokra. Utóbbi az egyszerűbb, mert egyszerűen felhúzzunk egy generátort, és már jön is a kakaó. A requisition már egy érdekesebb téma: a pályán elhelyezkedő stratégiai pontok elfoglalásáért és megtartásáért sópörhetjük be. Ha egy ilyen pont a miénk, folyamatosan áramlik a kasszába – adott mennyiségben másodpercenként. Az így rendelkezésünkre álló keret erejéig tudunk „vásárolni” egységeket, épületeket, fejlesztéseket stb. Mindjárt értelmet is nyer az intró, melyben egy űrgárdista utolsó lehetőségével elfoglal egy huszadrangúnak kinéző magaslatot... Az újfajta rendszer ellenére a bázis-építés maradt a régi, a stratégiai pontok bizonyos körzetében húzhatunk fel épületeket. Egyébként minden egyes épület a bolygó körül keringő anyahajóról érkezik, a servitor egységek csak a helyszíni összeszerelést

végzik. Építés után sajnos nincs lehetőség arra, hogy áthelyezzük, lebontsuk őket, ezért különösen körültekintően kell megterveznünk az elhelyezésüket.

### Csoportosan szép az élet

A gyalogos egységek szakaszokba (squad) tömörülnek, legyártásuk (azaz az anyahajóról történő lesugárzásuk) után így kommandirozhatjuk őket. A gyártáskori négy fős alapmennyiséget tovább növelhetjük, kijelölhetünk a csapathoz őrmestereket (közelharcban jó, valamint morálhelyreállító képessége van), illetve vásárolhatunk tetszőleges fegyverzeteket is. Ezzel be tudjuk konfigurálni a csapatokat közelharcra, távolsági harcra vagy éppen járművek elleni hatékony küzdelemre. Fő tulajdonságuk az életerő mellett a morál, ami a DoW öröletől és káosztól átitatott világában igen fontos tényező. Bizonyos fegyvereknek direkt erre irányuló rombolóereje van, például a lángszórós egységek amellett, hogy közelharcban hamuvá

## WARHAMMER-TÖRTÉNELEM

Sötét jövőkép

**15. évezred:** Az emberiség hagyományos, fénysebességnél lassabb hajókkal megkezdte a közeli naprendszerek benépesítését. A folyamat gyötrelmesen lassú.

**20. évezred:** A hiperhajtómű felgyorsítja a gyarmatosítást, megtörténik a kapcsolatfelvétel az idegen fajokkal, köztük az orkokkal. A navigátor-gének kialakulása képessé teszi a pilótákat a nagyobb és gyorsabb hipertéri ugrásokra.

**25. évezred:** Az emberek elérik a galaxis peremvidékét, a civilizáció sokszínűvé és szerteágazóvá válik. Majd szinte egyszerre, az összes világon megjelennek a mentális hatalommal rendelkező egyének, rohamosan elharapózik az örület és a démoni megszállottság. Iszonyú háborúk szagatják az emberiséget. A naprendszereket évezredekre hiperviharok vágják el egymástól.

**30. évezred:** Az emberi faj a pusztulás szélén áll. A világűr Császára ellen fellázad leghűségesebb tábornoka, a hiperűr egyik démonja által megszállt Horus hadúr. A Renegát ezerszám rontja meg a valaha kiképzett legjobb harcosokat, az űrgárdistákat. A Császár párviadalban legyőzi Horust, de mind ezért nagy árat kell fizetnie: örökre arany trónprótízisébe zárva kell élnie, mely biztosítja létfenntartását. A káosz szállta űrgárdisták maradvéka az Iszonyat Szeme néven ismert rendszerbe menekül.

**41. évezred:** A Birodalom és a szinte élőholt Császár törvényeit az űrgárdistarendek tartják fenn kegyetlen vasszigorral. Kipurgálnak mindent, ami nem tiszta emberi: orkot, idegen lényeket, mutánsokat és főként a káosz mindenütt ott leselkedő erőit.

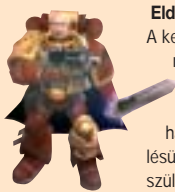


## A W40K JÁTSZHATÓ FAJAI

Space Marines (Ürgárdisták)

### Space Marines (Ürgárdisták)

A kor legnagyobb emberi pusztító gépezetei rentházakba tömörülve ott jelennek meg, ahol a helyi milícia már nem boldogul a tisztátalanokkal. A tíz hét-köznapos harcossal is felerőlt erejüket mindenki méltán félti, a fegyverek alatt roskadozó hadigépezeteik pedig mindent letarolnak, ami szent küldetésük útjába állna. Vezetőik a még kivételegebb képességű tisztok és a mentális erővel is bíró könyvtárosok.



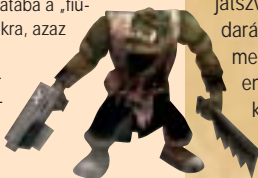
### Eldar (Eldák)

A kecses és légyes idegek életét a tökéletesség és a finom, aristokratikus viselkedés hatja át. Túlzott önbecsülésük és hiúságuk vezethetett szülőbolygójuk elvesztéséhez: a káosz egyik démona valószínűleg utat talált egy nagyravágyó vezetőjük testébe. Bár az egyik legősibb faj, mára számuk nagyon megfogyatkozott, de varázstudásuk miatt erejük így sem lebecsülendő.



### Orks (Orkok)

Az alapvetően rendetlen és szervezetlen orkok csak egy hatalmat ismernek: az erőt. Aki a legnagyobb közöttük, az a vezér, s ő vezeti a csapatba a „fiúkat”. Szaporaságukra, azaz a nagy tömegben való lehangoló rohamra támaszkodnak, s valóban: a zöld áradatot igen nehéz feltartóztatni, ha egyszer megindul. Mivel életük a harc, egy jó kis vérfürdő (még ha az óvek folyik is nagyobb számban) csak feltüzi a kedélyüket.



### Chaos (A káosz erői)

Külsőre az ürgárdisták groteszk paródiájának hatnak, egységeiben elfajzott formában felismerhetjük a Császár katonáinak megfelelőit. Teljesen eszközt vette a démoni megszállottság, az örületből merített erejük félelmetes. Az emberek megrogtására törekednek, a mindenkinben ott lapuló bűnös hajlamokat kihasználva. Szintén rendelkeznek pusztító gépszörnyekkel.



égetnek mindenkit, még a legfanatikusabb alakzatokat is feltörik. Ekkor az egységek már csak futnak, amerre látnak, demoralizálva gyorsan felmorzsolják őket.

A járművekhez már egyséssel juthatunk hozzá, de szintén elláthatjuk plusz összegért vásárolható fegyverzetrel. Legtöbbször könnyen elbánik a gyalogsággal, de sok lúd disznót győz alapon egyedül nem érdemes beküldeni a sűrűbe őket (ez alól esetleg a brutális Land Rider lehet kivétel). Jó hír, hogy a gépeknek nincsen moráljuk.

### Őrült, de okos!

A kampány indítható normal, hard és insane fokozatokban, az elsőben játszva a 11 küldetés két nap alatt ledarálható, s nem különösebben megerőltető. Indítsa el azonban az ember hard fokozaton, és máris kötheti fel a gatyáját, vége a békés gonoszpurgálásnak! Már normálisan is küld a gép tapogatózó támadásokat, felmérve a bázisvédelmet, de nehezebb fokozatokon ez még lehangoló betámadásokkal is párosul. Nem érdemes

egyik ösvényt, vagy (városi pályán) bevezető utat sem védtelenül hagyni, mert azt az AI kiméltelenül kiszúrja, és jaj nekünk! A saját embereink néha

azonban útvonalkeresési problémákkal küszködnek, a nagyobb egységek rendre összeakadnak. Sajna megtalálható a tipikus RTS gyermekbetegség is: az egyik szakasz simán elvérezhet, miközben a másik tőle 2 méterre túrja az orrát. Nem igaz, hogy a közeli egységeket nem tudja odarendelni automatikusan például az őrmester, vagy ha valaki látja, hogy a mellette állót golyók tépik, akkor csak megnézi mi újság, nem?

### Mindenki fedezékbe!

Az útvonalkeresési hibával lehet együtt élni, de kár, hogy a fejlesztők kihagyták a csapatirányításból a navigációs pontok felvitelét. Cserébe viszont fedezékeket találunk a pályákon, amelyek a morálponttal rendelkező gyalogságnak nyújtanak reményt. Létezik könnyű (light) és nehéz (heavy) fedezék, mind különböző bónuszokkal (mint például a gyorsabb morálgeneráció és a kisebb sebesség). Alakzatokat sem formálhatunk,

**PRÓBÁLD KI!**

DEMO  
A CD/DVD-N



## AZ EGYJÁTÉKOS MÓD FŐBB EGYSÉGEI

### Gyalogság

#### Scout Marine Squad

Felderítő egység, mely képes láthatatlanná válni – ilyenkor csak egy ellenséges vezér érzékelheti őket. Maximálisan négy egységet tartalmazhat, felszerelhető speckó mesterlövész puskával.



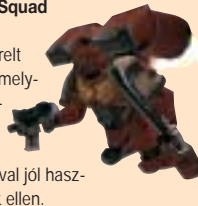
#### Space Marine Squad

Ő a konkrét ürgárdista. Bár az alapegység, mégis iszonyú erős. Felszerelhető rakétákkal, plazmavetővel, lángszóróval vagy nagy kaliberű puskával. Maximálisan 8 egységből áll.



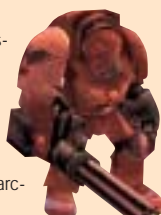
#### Assault Marine Squad

Az előbbi jump-packkel felszerelt változata, amelyvel képes kisebb szakadékokat áthidalni. Melta bombáival jól használható járművek ellen.



#### Terminator Squad

Az igazi nagyágyú gárdista, terminator csapatáncélban — szinte legyőzhetetlen. Felszerelhető hatsóvű ágyúval vagy nehézlángszóróval. Assault változata közelharcban jeleskedik.



## PLAYER CONFIG

Festegetjük a maketteket

A multirészhez tartozik még a főmenüből elérhető Army Painter is, ahol egészen aprólékosan személyre szabhatjuk egységeink kinézetét. A szemszíntől kezdve a páncél színéig és a harci lobogókig mindent átszínezhetünk, a színskálát pedig mi állítjuk be. Az így elmentett egységeinket tudjuk aztán használni a többjátékos küzdelmekben. Ez a funkció a Warhammer makettek és fanatikus festegetők előtt tisztelgően, akik a gerincét adják a warhammeres világ rajongótáborának.



de egységenként meghatározhatjuk a viselkedési módot, azaz tartsanak egy adott pozíciót el nem mozdulva, üldözzenek mindenkit, akit meglátnak, esetleg csak távolsági fegyvereiket használják vagy éppen a közelharci.

### Hullahegyeken gázolva

Az egyjátékos kampányban az emberek sorait igazgatva nem számíthatunk óriási nagy csapatok mozgására (multiban viszont lehet jó sok orkot termelni), a gyalogos egységek



Egy kis erősítés a birodalmi gárda részéről

### Kráterek és bombatölcsérek

A látványról már szintén áradoztam az előzetesben, s mindezt működés közben látni: fantasztikus. A relatíve kevés egység olyan látványelemekkel hentesi egymást, amit másból még nem láttam. Külön lemodellezett és szépen megvalósított a közelharc és távolsági puffogatás is. A pályák mintha egyenesen a W40K könyvek-ből bújtak volna elő, párás dzsungelben, metropoliszok bombák szag-

Ilyen melegben tuti felforr a hűtővíz



Begyűjtünk egy-két „szarvas” trófeát



## A Császár szigorú törvényei szerint minden nem emberinek pusztulnia kell.

és a járművek limitje is 20-20. Gyors számolással a keretből kijön tíz Space Marine osztag (két helyet foglal le egy), persze ekkor nincs egy szál felderítőnk, építőnk, avagy parancsnoki egységünk sem. Ha viszont már Terminatot akarunk, számolnunk kell a négyfős helyfoglalásukkal. A helyzet a harci szerkezetek terén sem más: a használható nagypáncélosok három vagy öt helyet foglalnak. Az egyes vezetők hozzárendelése (főhősök vagy Force Commanderek) nagyot lendítenek egy-egy gyalogos egység hatékonyságán, speckóikkal besegíthetnek a szorultabb helyzetekben.

gatta, labirintusszerű utcáin folyik a küzdelem. A Relic által beígért nagy pályamortizálást én ugyan nem tapasztaltam, de igaz, ami igaz, a tűzértség és például az Orbital Bombardment nyomot hagy a földön. Van viszont féktelenül tomboló harc, légnyomástól repkedő emberek és idegenek. A grafikai motor nagy ráközelítést engedélyez, a rengeteg apró, mégis fontos részlet, apróság tölti meg élettel a játékteret.

### A galaxis söpredéke

Bár a Császár szigorú törvényei szerint minden nem emberinek pusztulnia kell, nekünk mégis lehetőségünk

## Járművek

### Dreadnought

Lépegető szerkezet, amely úgy szórja szét a gyalogosokat, mint szél az ocsút. Vásárolható rá hatszövű ágyú és lézervető, de igazán közelharccra jó. Távolsági fegyverekkel felszerelt változata a Hellfire Dreadnought.



### Predator

A nehéztank, melyet további fegyverek vásárlásával még legyőzhetlenebbé tehetünk. Ajánljuk gyalogság, járművek és épületek ellen egyaránt.



### Whirlwind

Messzire lövő tűzértség. Jó fix helyek felszámolására nagy távolságokból, de vigyázni kell rá, mert páncélzata gyenge. Ha nincs direkt rálátása a célra, elég pontatlan.



### Land Rider

A legbrutálisabb gépezet: nyakig páncélozott, tele van fegyverrel, ráadásul akár egy egész Terminator egységet is tud szállítani. Teljesen lebutított, fegyvertelen változata a Rhino Transport.



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Warhammer 40K: Dawn of War

C&C Generals



10/10

Grafika

8/10

Egyértelműen a mostani legdurvább grafikai motor, ami egy RTS szívében dohog. Látványos tűzpárbajok és robbanások, többtucat támadási mozdulat lemodellezve és hangulatos pályák jellemzik a Relic új údvöskjét.

Hosszú ideig az egyik legszebben kivitelezett 3D-s stratégiának számított. A terep, a városi környezet aprólékosan kivitelezett, a robbanások, effektek igen szépek és ütösek.

7/10

Történet

5/10

A történet a Ian Watson-regények olvasóinak nem lesz meglepetés, vagy fordulalmi ötletekkel teli, de kellőképpen izgalmasra sikeredett. Hangulatos bevezető mozi és az engine-nel készült átvétők segítik a beleélést, nagyszerű szinkronokkal és hanghatásokkal.

A sztori sajnos igencsak vázlatosra sikeredett, és nem izgulhattuk végig a B-kategóriás színészekből álló gárda nagyszerű alakításait sem az átvétők moziban. Kár érte, mindig is ezek adták meg a C&C játékok zamatát és érdekességét.

8/10

Egységek

8/10

Az egységek nem sokfélék, de az ember ügyis csak a leghatékonyabbakat használja egy játékban, ugye? Multiplayerben irányítható mind a négy faj, s külön megedzselést kíván mindegyik. Sajna csak szárazföldi egységek vannak, limitált repülési tulajdonságokkal.

A három fél egységei és arzenálja változatosak, multiban pedig kellőképpen kiegyensúlyozottak. A katonák tapasztalati pontokat kapnak, aminek következtében erősebbek, szívósabbak lesznek, jobban sebeznek stb. Vannak jól használható légi egységek, ami üdítő színfolt.

9/10

Játékélmény

8/10

Normal módban nem jelent kihívást, szinte egy taktikával végigvihető az összes küldetés. Magasabb szinten igazi izzasztó, nagy odafigyelést és gyors reakciókat megkövetelő játék, ami duplán igaz a multiplayer részre.

Az egyjátékos küldetés nem túl nehéz, az MI hiányosságai miatt könnyen teljesíthető, amire rásegít egy-két fegyver kiemelkedő ereje is. Igazi kihívást többjátékos módban tartogat számunkra.

34/40

Összesen

29/40

van multiplayerben kipróbálni a többi fajt, az orkokat, az eldákat és a káosz erőit. A W40K igen komor világában itt a Relic kiélte az *Impossible Creatures*ben már megtapasztalt hu-

mint Pile O Gunz (kb. „egy nagy halom fegyver”-nek fordítható) vagy a Shoota Boy („lövöldöző srác”) eldobtam az agyam. A káoszcsapatok bár morbidabb formában ugyan, de

## Minden egységünket egyénileg konfigurálhatjuk be a nekünk tetsző és hatásosnak vélt gyilokeszközökkel.

morérzékét. Az orkok egyszerűen halálán poénosak, az egységeik és épületeik elnevezése, elképesztő szlengben beszélnek, nagyon jól lejön az orkos mivoltuk. Az olyan nevenek,

szintén humorosak, teljesen elfajzottak külsőleg, a válaszaik pedig örületel telve csengenek. A még jobb beleélést segíti a menü változása attól függően, hogy melyik oldalt választ-



WAAAGHI!

szuk – a kidolgozásra a cikk elején említett igényesség jellemző.

### Tomboló többjátékos módú káosz

Skirmish módot választva egyedül is játszhatunk a számítógép ellen, de ne lepődjünk meg a nehézségi szinten... Normál fokozaton is a földre döngöl a kedves kis AI, és e fölött még ott van három fokozat! Célként meghatározhatunk jó néhány kondíciót, mint mondjuk az összes terület 66%-ának elfoglalása, az ellenfél commander unit csapatának levadászása, vagy a teljes megsemmisítését. Mazochisták választhatják még a sudden death opciót is, amikor is már egy, az ellenség kezében lévő stratégiai pont elfoglalása győzelemhez juttatja a másik felet.

### A szokásos egy hajszálnyi

Való igaz, hogy sehol sem láthattunk még ilyen csatákat, ennyiféle koreográfiát az egymást gypáló összecsapásokban, de a *DoW*-nak meg kell fizetnie mindezt az árat. Egyrészt – ami még nem lenne vészes – kell alá a gép rendszeren, ha a látványt normális sebességen akarjuk élvezni. A másik már problémásabb: a stratégiai lehetőségek beszűkülése. Single-ben igazából csak az első tíz perc a na-

gyon izgalmas (mikor ront már be valaki nagy erővel a bázisomra), amíg fel nem tápoljuk magunkat arra a szintre, hogy kb. három osztag úrgárdistát és négy Raptort megindítsunk az ellenfél felé. Kevés helyen fogják feltartóztatni őket. A multiplayerben (és skirmishben) a különféle győzelmi kondíciók miatt válik a játék igazán élvezhetővé – főleg, mert nincs időnk a bázison csücsülni, szépen hízalva a mindent elsöprő sereget. Emiatt a kicsit vegyes és ellentmondásos érzés miatt nem tudom azt mondani, hogy ez az év RTS-e. **Sam**

## HARDVER

### MINIMUM

P4 1,4 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2,2 GHz | 512 MB RAM | Gef FX 5200

„Igencsak megsínylette a maximális beállítást, csak a látvány erőteljes kárára lehetett játszható sebességűvé tenni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szonyatosan hangulatos	↓ Kevés stratégiai lehetőség
↑ Brutálisan szép	↓ Rövid single player
GRAFIKA <b>10</b>	HANGULAT <b>10</b>
HANGOK <b>10</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>9</b>	SZAVATOSSÁG <b>8</b>

### Sam VÉGSZAVA



Elsőpró látvány és fantasztikus W40K hangulat – melegíts be a single kampánnyal, és máris latható az élvezetesebbnél élvezetesebb meccsüket multiban!

**90%**

### ÉS A TÖBBI

Age of Mythology	<b>94%</b>
WarCraft III	<b>90%</b>
C&C Generals	<b>85%</b>

A KIRÁLY VISSZATÉR?

# ARMIES C

Mikor néhány évvel ezelőtt megláttuk az Exigo első videóját, mindenki csak az állát keresgélte a padlón. Megszületett a magyar Blizzard? – kérdeztük egymástól. Közben elkészült a nagy mű: a filmek valóban lenyűgözők lettek, a kérdés már csak annyi, hogy játékmenetben is sikerült-e felnőni a klasszikushoz.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Fantasy	Black Hole Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	-

GYORSLINK **874**

**XTRA** a 104. o.

első néhány küldetés is ezen hordák leverésére irányul, később azonban, mint várható, a konfliktus gyorsan eszkalálódik. Kezdetben elég unalmasan indul a történet, amin az átvezetők sem javítanak: kis híján továbbnyomtam azt a párbeszédet, ahol a varázslók azon vitatkoztak, érdeemes-e komolyabban szembeszállni a bestiákkal, akik már egész falvakat mészároltak le, vagy nem (és erre azt sem ad felmentést, hogy a WC3-ban is hasonlóan nyögvenyelősen indult a sztori). Később szerencsére már komolyabbak lesznek a történések: árulás, intrika, váratlan fordulatok, szövetségek alakulása és felbomlása színesíti küzdelmeinket. S bár mindez nem múlja felül

**A**z elképesztően szép, filmminőségű bevezető után – melyet valószínűleg már mindenki látott – rögtön belelendülhetünk a világ megmentésébe. Vagy mégsem? Itt is az emberi faj kampányával kezdjük dicső tetteink sorozatát. A régi viszályok felújulni látszanak: a bestiák (orkok, ogrék, goblinok és társaik) ismét nem férnek a bőrükbe, és unalmukban a határvidék falvait dúlják-rabolják. Az



„Elnézést, nem tetszik tudni, hol találok Diablót?”

## CSAPÓ... ÉS... ACTION!

Filmtörténeti adalékok

Most kivételesen nem az elképesztően szép videobetétekről szeretnék regélni, hiszen erről már volt szó, hanem a játék motorjával készült átvezetőről. Természetesen ez is ismerős lehet a „nagy testvérből”, viszont ezen a téren minden kétséget kizáróan sikerült nagyobbat alkotni a WC3-nál. Nem csak a látványosabb grafika miatt – hiszen itt nem szögletes hősöket kell szemlélünk –, hanem mert a 3D-ben történő eseményeket profi módon elegyítették egy-egy háttérképpel. Mit is jelent ez? Ha valaki látta a Feszty-körképet, tudja, mire gondolok: a valódi tér mögé berakott képpel igazi perspektívát teremtettek a készítőik. Egyedül a feliratozás módja zavart egy csöppet (nem hagyományos módon, a kép alatt volt), de ez nem okozott komolyabb problémát.

# OF EXIGO

a Blizzard-műveket, kiváló tanítványa e téren a különböző „Craftoknak” az AoX. A három faj oldalán játszva, 12-12 küldetésben bizonyíthatjuk tehetségünket, s a tucat pálya 3-3 fejezetre van szétbontva. A játék bevezető és befejező filmjén kívül további 3 animációt láthatunk. A grafika amúgy teljesen kielégítő – nem véletlenül használok ezeket a szavakat: hiszen szép a látvány, de nem egy hatalmas durranás, láttunk már szebbet is. Az időjárás változása azonban plusz pontot érdemel, egyedül azt sajnáltam, hogy viszonylag ritkán volt szerencsém ehhez a jelenséghez. A kamera az AoE-ben sem zoomolható és forgatható (pontosabban igen, de csak egy egész picit): ez azonban annyira nem is nagy baj – az állandó forgatásra úgyszincs szükség, engem a legtöbb játékban inkább zavar, mert csak plusz feladatot rak a nyakamba. A közelítés-távolítást viszont kicsit hiányoltam, hiszen jobban átláthatóak lettek volna a csaták, másrészt ki ne akarna gyönyörködni dicső és hős harcosaiban ☺?

## Régi ismerősök

A választható fajok egy része (emberek, bestiák) már ismert, de a „bukottak” láttán is megszállhat minket a déjá vu érzése. Ez nem is meglepő, hiszen hasonló formában már találkozhattunk velük:

leginkább a zergék és az élőhalottak egyfajta keverékeire hasonlítanak (úgy is néznek ki), ők is megidéznek épületeket, illetve nekik is kell rothadt/átkozott talaj a bázisépítéshez. Nemcsak a fajokkal, de az egységekkel is találkoztunk már másfelé – vitéz emberek, velük szövetséges elf ijászok, harcos orkok és lándzsadobáló goblinok... Ennél persze jóval többfajta egység van, de szinte mindegyiket láthattuk már korábbi játékokban. Néhány csemege azért akadhatunk, ami mutatja, hogy mekkora kreativitás szunnyad a fejlesztőkben (reméljük, a kiegészítőben már felébred): a hatalmas ogre, aki speciális képességével egyszerűen elhajítja áldozatait, vagy a bukottak lélekcsapdája, amely xp-t gyűjt. Amúgy nincs gond a fajokkal, kellően változatosak az építmények és egységeik is, bár ezúttal is azt kell mondanom, hogy nem

annyira, mint az etalonnak számító vetélytársé... Újdonság, hogy nem kell bányát építenünk: az arany ott van kőtömbök képében, a drágakövek kiépített bányákban várják, hogy kitermeljük őket, a fákat meg a szokásos módon kivagdossuk (árnyelf-rajongók: bocsánat a helytelen kifejezésért – barbár módon elpusztítjuk ☺!). Ez némi könnyebbséget ad, hiszen nem kell a bánya kiépítésével vesződni, másfelől szerintem igen jókat lehetett stratégiázni – különösen multiban –, mikor az

ellenséget úgy gyengítettük meg, hogy leromboltuk a bányáját, majd a várható megtorlás elől gyorsan visszavonultunk. Mi semmit sem veszítettünk, az ellenfél viszont értékes perceket, míg újra megoldotta a kitermelést.

## Kötekedő legények

A harc talán az egyik leggyengébb pontja a játéknak. Bár van alapformá-







## Birodalmak és seregek

Zsuffa Istvánnal, a Black Hole Games grafikusainak technikai vezetőjével beszélgettünk

**Gamestar:** Már jó pár év eltelt, mióta láttuk az első „államat keresgélem” videót – pontosan mennyi ideje is fejlesztitek a programot?

**Zsuffa István:** 2000 elején kezdtünk neki a játék megtervezésének.

**G.S.:** Nem lehet nem észrevenni, hogy a játék rövidítése (AoE) megegyezik az Age of Empires rövidítésével. Ezt direkt alakítottátok így? Ha igen, milyen rejtett utalás volt a célotok @?

**Zs. I.:** A játékot mi AoX-nak rövidítjük. Nem emlékszem, ki kezdte AoE-nek hívni, de most már sokan nevezik így az Exigót. Úgyhogy semmi rejtett utalással nem tudok szolgálni @.

**G.S.:** Mi a feladatuk a hősöknek?

**Zs. I.:** A játék történetében kiemelt szereplők, ők viszik a cselekményszálát, ugyanakkor a játékmenetben nincsen jelentős szerepük. Olyannyira nincs, hogy multiplayer módban egyáltalán nem is szerepelnek.

**G.S.:** Miért nem vihetjük át a tapasztaltabb katonáinkat a következő pályára? Ez általában motiválja a játékosokat, hogy jobban figyeljenek csapataikra.

**Zs. I.:** Terve volt véve, de végül elvetettük: a történet alapján az egyes pályák között akár hetek is eltelhetnek, nagyok a távolságok, és sokszor a szereplők is változnak.

Furcsa lett volna, ha közben katonáink ugyanazok maradnak.

**G.S.:** Nem félték-e attól, hogy a sajtóban WarCraft 3-klónként aposztrofálják a játékot?

**Zs. I.:** Az Exigo valóban hasonlít a WarCraft 3-ra, de csak annyira, amennyire a WarCraft 3 is hasonlít bármelyik fantasy RTS-re. Mi a kezdetektől ezt a játékot terveztük, és ha nem lett volna WC3, a játék akkor is ugyanilyen lett volna. Elfeket, ogrékat és törpéket szeretnünk volna irányítani, és csak mert időközben megjelent a Blizzard alkotása, nem változtattuk meg az eredeti elképzelésünket.

**G.S.:** A csapatkijelölés rendszere alapján egészen hatalmas seregeket is

vezényelhetünk... Mekkora a maximum létszám egy csatában?

**Zs. I.:** Összesen egy játékos – elvileg – 4x150 egységet irányíthat. Gyakorlatilag viszont ennek határt szab, hogy egy játékosnak maximum 200 egysége lehet.

**G.S.:** A magyar verziónál teljes, szinkronos alkotásra számíthatunk?

**Zs. I.:** Szinkron az idő rövidsége miatt nem készülhetett, de a játékban szereplő összes szöveg magyar lesz.

**G.S.:** Készül-e kiegészítő?

**Zs. I.:** Igen, már hozzá is fogtunk a megtervezéséhez.

A flúk a bányában dolgoznak



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

WarCraft 3

Armies of Exigo



7/10

Grafika

8/10

Most jöhetnek azzal, hogy elszállt felette az idő (két év), valójában már a megjelenésekor sem elsősorban a látványával lopta be magát a szívünkbe. Bár nagyon hangulatos volt, de a szögletes egységek mégsem jelentették a csúcstot.

Kicsit csalódást okozott e téren a magyar harcok. Nem, cseppet sem mondanám rondának, de azért többet vártam volna tőle. Szép-szép, de semmi hatalmas extra.

9/10

Történet

8/10

Na emiatt szeretnénk mi nagyon a Blizzard remekművét! Kidolgozott karakterek, intrikák, váratlan árulások, lendületes befejezés... Csak azért nem kap tíz pontot, mert a kiegészítőjének még ezt is sikerült überelni.

Gyenge kezdés után erős folytatás – mondhatjuk az AoX-re. Kezdetben semmitmondó, klisékben dús párbeszédet vagyunk kénytelen átaludni, de később nagyon beindul a sztori, és hasonlóan változatos cselekményt küzdhetünk/izgulhatunk végig, mint a vetélytársnál.

8/10

Irányítás

6/10

Mivel szigorúan RTS-ről beszélünk (nincs játék közbeni megállítást), nagyon fontos szempont. A gyülekezőhelyek és automatikus varázslatok nagyban segítik a kontrollálhatóságot, viszont a nagyobb csaták reménytelenül átláthatatlannak válnak.

A gyülekezőhelyek, auto-varázslatok itt is jól működnek, viszont a nagyobb csaták még a WC3-nál is átláthatatlanabbak, ami időnként komoly frusztrációhoz vezet.

9/10

Hangulat

7/10

Itt a Blizzard alkotása jókora előnnyel indul, hiszen az előző két rész már felépített egy világot, s ezt csak ki kellett bővíteni. Mégis, az új, fantasyben eddig ismeretlen fajok (pl. árnyelfek) és egységek, valamint a hősök megjelenése (a videókat már nem is említem @) továbbbi lökést adott ahhoz, hogy hosszú időre elmerüljünk a WC3 világában.

Ami a konkurenciánál előny, az itt hátrány, hiszen a semmiből kell kialakítani egy világot. Persze ez egy lehetőség is, a fejlesztők mégsem mertek igazán elszakadni a hagyományos fantasy-s szereplőktől. Ugyanakkor itt is találkozunk hősökkel, a videók szintén gyönyörűek... egy kicsit mégis az „ezt már láttam valahol” érzést váltják ki.

33/40

Összesen

29/40

ció, az hamar felbomlik – a távolsági egységek nem mennek hátra, ha támadás éri őket, így pl. a papjaink gyakorta halnak hősi halált, miközben erre egyáltalán nem kéne sor kerüljön, hiszen elől közben ott küzdenek a közelharcosok is. Persze ki lehet őket vonni, de egy pergő csatában, több tucatnyi egymást vagdaló közül kiválogatni a visszavonulásra ítélteket szinte a lehetetlenséggel határos. Nem egyszer robbantam szét kis híján a dühtől, mikor ilyenek miatt haláloztak el fontos egységeim. Emellett óriási hibának tartottam – amit biztos vagyok, hogy az egyik megjelenő javításban azonnal orvosolnak a játékosok óhajára –, hogy a parasztok is igen agresszívek: bár abszolút nem harcra termett figurák, de ha ott zajlik a közelükben a csetepaté, habozás nélkül belevetik magukat... hogy aztán pár másodperc múlva hősi, de anélkül értelmetlenebb halált haljanak @. Mondhatnánk erre azt, hogy eleve mit keres egy paraszt egy csata környékén, ha azonban épp ott akarunk pár tornyot, esetleg kaszárnyát kiépíteni, akkor máris nem olyan elképzelhetetlen a szituáció. Zavart az is, hogy nem lehetett beállítani egységeink agresszivitási fokát, illetve, hogy komolyabb sérülés esetén nem vonják ki magukat a csatából. Igaz, ilyet a WC3-ban sem láthattuk, de számos más RTS-ben igen, úgyhogy bátran

betehették volna a játékba, ezzel is növelve a csaták átláthatóságát. Kis számú résztvevővel zajló összecsapásokban nem szabadul el a káosz, de a fenti hiba a WC3-nak is nagy rákfenéje volt – jobb lett volna, ha itt ezzel nem találkozunk... Ugyanakkor a csapatkijelölést első osztályúan megoldották a fejlesztők: az alap csoport 15 fő, azonban ezeket az alakulatokat össze lehet vonni egy nagyobb sereggé, amely akár 150 főből is állhat! Kicsit hiányoltam még a településeken a riadó lehetőségét is. Mennyivel könnyebb lenne, ha elenséges támadás esetén nem egyenként kellene betereelni a jómunkásembereket a városházára, illetve, ha a veszély elmúltával nem kéne mindenkinek újra kiadni a feladatát... Ennek ellenére mindenképpen jó pont, hogy számos épületbe lehet menekülni támadás esetén.

### Tapasztalok, tehát vagyok

A több egységre ható bónuszokkal (nagyobb sebzés, komolyabb védelem stb.) is találkozhatunk. Ezáltal nem varázstárgy képeben vannak jelen, hanem egy-egy kiemelkedő képességű karakter biztosítja ezeket a hatásokat. Ugyanakkor szomorú, hogy még a hősöknek sem lehetnek tárgyaik: a talált pénz bekerül a kaszába, ami nagyon helyes, a megtalált egyéb tárgyak viszont a főképer-

Nem látom a kezekeeeeet! Mit akartok? Füstöt? Fénykeeeeet?





Ki castolta a Wall of Fire-t?



Itt csak egy csapat Hydralisk segíthetne

nyön látható „közösbe” vándorolnak. Oda kattintva bármelyik teremtményünket részeshetjük az adott tárgy áldásaiban. Kicsit fura, de előnyös is: csata közben nem kell valamelyik hősünk tarisznyájában kotorászni az aktuális gyógylöttyért, hanem az ikonra kattintva elegánsan (és időben) beadagolhatjuk a legyengült páciensnek. Egységeink tapasztalatot gyűjtenek, fejlődnek, ám mindez nem igaz a hősökre – nekik egyedüli előnyük, hogy kicsit erősebbek, vagy tudnak némi speckót. A többiek viszont 5 tapasztalati szintet érhetnek el. Ez nagyon dicséretes, azonban, mivel nem vihetjük át őket a következő pályára, illetve 50-100 főből álló seregnél már nem tudunk odafigyelni minden közkatonára, így nagyrészt jelentőségét veszti a dolog, amit igen sajnáltam. A küldetések változatoságára viszont nem lehet panasz: bár a „mestert” nem szárnyalja túl, de sokszor kell bevetnünk csalafintaságot, gyakran nem elég a pusztá erő. Egy küldetésben például át kellett törnöm az ostromló seregen, hogy bejussak a várba. Az egyik ellenséges táborban ráakadtam egy ostromgépre, amelyet gyorsan el is pusztítottam – gondoltam, ezzel is segíték a védőknek –, majd utána pillanatok alatt otthagytam a fogam a kiépített védműveken. Kiderült, hogy az ostromgépet felhasználva,

könnyedén leszedhettem az ellen őrtornyait, épületeit, és máris könnyebben verekedhettem át magam a megmaradt szörnyeken. A játékmenet befolyásolja még pár dolog, amit érdemes megvizsgálnunk. A nehézségi szint ideális beállítása igen fontos: az AoX-ben ez szinte tökéletesre sikerült (szemben a WarCraft III-mal...) – itt a normál fokozaton is keményen meg kell küzdenünk

## Parasztjaink igen agresszívek: ha ott zajlik a közelükben a csetepaté, habozás nélkül belevetik magukat... hogy aztán pár másodperc múlva hősi, de annál értelmetlenebb halált haljanak.

a győzelemért, de ha rendesen odafigyelünk, akkor azért sikerre vihetjük csapatainkat. Nem mellékes tényező egységeink útkeresési képessége is, hogy ne akadjanak el minden fában és bokorban. Szerencsére a játék ezt az akadályt könnyedén vette: katonáink nemhogy nem ragadtak be, de az épp semmittevők, álldogálók udvariasan félreállnak, ha látják, hogy újtjukra igyekvők érkeznek. A tovasietők pedig szépen kikerülnek a nagyobb tömeget.

### Király helyett régens

A zene hangulatos, remek aláfestést

ad a történehez. Kicsit talán lehetett volna még markánsabb, erősebb hangulatot adva a csatákhoz, de így is élvezetes. A hangeffektekre sincs panasz, egyedül katonáink beszólásainak változatosságát hiányoltam. És ugyan igaz, hogy ez elsősorban a WarCraftek jellemzője volt, de egyáltalán nem bántam volna, ha a sok klikkelgetés hatására itt is poénos kijelentésekkel szórakoztatnak alattva-

jóval több újdonságot vártunk, melyek segítségével valóban legyőzhetne volna a Blizzard-művet, de legalábbis egy döntetlen kihozhatott volna. Jelen teljesítménnyel csak megközelíti a klasszikust. Ami nagy szó, tekintve, hogy a WarCraft III, összes hibájával együtt, ma is szinte ugyanannyira népszerű, mint megjelenésekor! Tehát szép is, jó is a magyar harcok, de ennél még sokkal több kell ahhoz, hogy igazi bajnokká váljon. Panaszra azonban így sincs okunk: az AoX remekül teljesített az RTS-ek tömött piacán.

Uhu

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Alapvetően nem volt gond, nagyon nagy csatáknál pedig részletesen tudjuk szabályozni a beállításokat.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

- ▲ Kellemes történet
- ▲ Hosszú és változatos kampányok
- ▲ Átlagos MI
- ▲ Időnként átláthatatlan csaták
- ▲ Lehetővé volna több újítás

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

### Uhu VÉGSZAVA



Jól sikerült magyar RTS, viszont hiányoznak belőle azok az újítások, amik igazán átütővé tennék. Az átvezetők és a videók kiválóak, de ennél több kellett volna ahhoz, hogy ne csak, mint „a legjobban sikerült WC3-klón” emlegessük.

**86%**

### ÉS A TÖBBI

Age of Mythology	94%
WarCraft	90%
Warlords IV	67%



Az „élőhalott-zergék” bázisa immár teljesen kiépült

VÉGED LESZ, MINT A BOTNAK!

# STAR WARS BATTLEFRONT

Bár számtalan Star Wars-játékot láttunk már, egy dolog mindig hiányzott: átélni a filmek gigantikus csatajeleneteinek hangulatát. Most végre itt a lehetőség, hogy társainkkal vállvetve vessük magunkat a legendás összecsapásokba. Gyalogosan, egy X-szárnyú pilótafülkéjében, vagy akár egy hatalmas lépegető fedélzetén...

**M**ielőtt alaposabban megvizsgálalnánk a játékot, valamit gyorsan szögezzünk le: a készítők a legnagyobb csaták hangulatát ígérték nekünk, és ezt meg is kaptuk. A *Star Wars Battlefront* sok szempontból nem tökéletes, de nehéz – és talán felesleges – figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy egy Star Wars-rajongó számára a hangulat sokkal többet nyom a latba, mint egy átlagos játék esetében. Ez persze nem feltétlenül jelent elfogultságot, csupán arról van szó, hogy akit sosem hozott lázba a sorozat, az nem fog elalélni attól sem, hogy négy lábú birodalmi lépegetőt vezethet, Darth Vader vagy Mace Windu oldalán harcolhat, netán a történelmet átírva visszaverheti a birodalmiak támadását a Hoth rendszer ellen...

## Battlefield 1942 helyett Battlefront Réges-Rég

Még a nevük is egybecseng: a *Battlefront* egyértelműen a *Battlefield 1942* mintájára készült, azaz az apró különbséggel, hogy ezúttal nem a második világháború helyszínét járjuk be, hanem a Star Wars-univerzum tíz bolygóját. (Gondolom, a *marketingesek órákon keresztül töprenghettek, hogy a „battle” szó és az „f” betű bekerüljön a játék címébe, de mégse legyen ugyanaz... – Bad Sector*) A legtöbb hely ismerős az eddigi filmekből, de már olyan bolygó is szerepel a listán (nevezetesen a vukik szülőföldje, a Kashyyyk), melyet eddig kizárólag játékokban láthattunk, filmen majd csak jövő tavasszal, a harmadik epizódban. Két „érában” játszhatunk: az első

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Multiplayer-akció	LucasArts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Star Wars-univerzum	Pandemic
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Full Spectrum Warrior, Army Men: RTS	

GYORSLINK >> 746

**TIPPEK** a 100. oldalon >>

**Pillanatkép azokból az időkben,** amikor még nem volt lefektetve a robotika három alaptörvénye





és a harmadik film közötti időszak a klónháború kora, míg a második három film a galaktikus polgárháborúé.

Az elsőkben a szeparatisták és a köztársasági Klónhadsereg, a másodikban pedig a birodalmiak és a felkelők között dúl a harc. Ez a négy frakció áll rendelkezésünkre, de nem produkálhatunk a filmekhez képest „idegen” helyzeteket: az olyan, jellegzetesen az első három részhez köthető helyszíneken, mint a Geonosis, nem játszhatunk sem a felkelők, sem a birodalmiak színeiben.

Az Endoron viszont le kell mondanunk egy klón- és droidhadsereg örökrangadójáról. Ugyanezen oknál fogva a birodalmiak sem csaphatnak össze a klónokkal, mert egyszerűen nem ugyanabból a korból valók. Attól függően, hogy épp melyik bolygón és melyik érában harcolunk, összefuthatunk a „helyi erőssel” is. A Naboo-n a gunganekek, az Endoron az ewokok, a Tatooine-on a jawák („utiní!”) és buckalakók, a Kashyyyk-

en a vukik, a Geonosison pedig a... szóval a geonosisiak (azok a rovarszerű izék) is beszállnak a harcba. Őket nem lehet választani, frakciótól függően állnak mellénk vagy az ellenfél mellé – ez a filmek ismeretében könnyen kikövetkeztethető. Az ewokmacik nyilván nem a birodalmiakat fogják segíteni, bár nem egészen világos, hogy a Tatooine-on a buckalakók miért a lázadókat, a jawák pedig miért a birodalmiakat támogatják... (Biztos *belpolitikai viszály dúl köztük* © – *Bad Sector*) De nem is fontos, sok vizet nem zavarnak, multiplayerben pedig ki is lehet kapcsolni őket.

### Pontról pontra

Mint a *Battlefield 1942*, a *Battlefront* is egyértelműen multiplayerre lett kitalálva. Minden csata a pályán elszórt kontrollpontok elfoglalásáról szól: ezekből minél többet birtoklunk, annál tovább tart a rendelkezésünkre álló utánpótlás. Akinél ennek értéke nullára csökken, az veszített, ugyanígy, aki húsz másodpercig folyamatosan birtokolja a pálya összes kontrollpontját, nyert. Hősi halál után csak a saját kontrollpontjainknál tudunk újraéledni, így nagyon fontos legalább néhány belső, taktikai szempontból központi helyen lévő előőrsöt megtartani. Új kontrollpontokat úgy foglalhatunk, ha minden ellenséges egységet kiirtunk a környéken, majd bizonyos ideig a közelben lébecolunk: a pontot jelző fény először pirosról fehérre vált – az ellenség ezzel elveszítette, a pont semleges, és már nem lehet újraéledéshez használni –, majd fehérrel zöldre: ezzel a miénk lett.

### Minden, mi él és/vagy mozog

A Star Wars-játékokban mindig nagy

„Elemeztük a támadásukat, uram. Veszélyes lehet.”



Darth Vader KILLED JACEN QP-KORA

## SPECIÁLIS EGYSÉGEK

Frakciók szerint



Minden frakciónak megvan a maga speciális egysége. A szeparatistáké

### a droideka:

amikor összecsomagolja magát, szélsébesen robog át a harcmezőn, segítségével időben megakadályozhatjuk egy veszélyben lévő bázispont elfoglalását. Gúrlás közben nem tud löni, de ha megáll, és aktiválja védőpajzsát, akkor halálos. Igaz, ilyenkor már sokkal nehezebben mozog, és

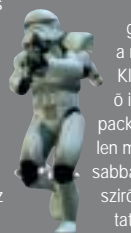
ha lemerül a pajzsa, teljesen védtelenné válik. A köztársaság elit egysége a **jet trooper**:

a hátára erősített jetpack segítségével gyorsan átrepülhetünk a csatater felett, illetve váratlan irányokból támadhatunk az ellenségre. EMP-lövedéke nagyon hatásos a droidok ellen, viszont lassan tölt és



viszonylag szűk területen sebez, ezért pontosan kell célozni vele.

A felkelők specialistája a **vuki csempész**, aki jellegzetes számszerűszerű puskáját a tűzgomb nyomva tartásával töltheti, és ilyenkor egyszerűen több energianyábot lő. Másik hasznos szerszáma az időzített bomba, melyet járművek vagy ágyúk oldalára rögzítve „kibombantja a nyulat a bokorból”.



Talán a birodalom különleges egysége, a **dark trooper** a négy közül a leggyengébb. Klón kollégájához hasonlóan ő is fel van szerelve jet packkel, de valamilyen érthetetlen módon az övé sokkal gyorsabban lemerül. Fegyvere messziről szinte teljesen használhatatlan, közelre azonban brutális – afféle „lézer-shotgun”.

élmény volt a filmen látott fegyvereket használni, illetve összefutni azokkal a járgányokkal, melyeken a birodalmiak és lázadók száguldoztak – esetleg *lépegettek*. Most végre itt van minden egy helyen: az összes fegyver, jármű, és persze helyszínek, ahol ki is próbálhatjuk őket. Összesen huszonnégy légi-földi jármű áll rendelkezésünkre, frakciónként négy-öt és néhány semleges. A járművek is egyértelműen az adott helyszíntől, illetve érától függnek. Nyilván nem mindig áll rendelkezésünkre az összes, és ugyan beszállhatunk az ellenség járműveibe is (ha éppen nem ülnek benne), másik érából származó masinát nem vezethetünk. A „semleges” járművek általában az adott bolygóra jellemzők: ilyen a Taun Taun, mely löni ugyan nem tud (hiszen egy állat), de a nagyobb havas pályákon, mint a Hoth, meglovagolható. Avagy megtauntaunolható. Naboo-i megfelelője a Kaadu, melyet a gunganek használnak, de kipróbálhatjuk a Bespin jellegzetes narancssárga felhőjáróját, illetve a Tatooine-on lá-

tott lebegő hajtót, amelyről Jabba emberei kis híján belökték Luke-ot a Sarlak vermébe. A frakciók járműveit becsúszó nem részletezzük ennnyire (pedig eljártam a gondolat) (*Bad Sector csendben hálát mormol, és elrakja Mazur voodoo-babját meg a kötötűt...*), de azért fussuk át a legérdekesebbeket (*faj ne...! – ender!*)

## Vader nagyúr oldalán lerohanni a lázadó söpredéket... ez minden pénzt megér!

A klónhadsereg legveszélyesebb járműve az AT-TE: a második epizódban láthattuk, négy lábón lépeget és... brutális. Másik izgalmas egységük a légi szállító: ez a legnagyobb légi jármű, amely a pilótán kívül három ágyús és egy fedélzetről lövöldöző egységet képes hurcolni. A szeparatisták oldalán is találunk néhány egzotikumot: az első részben látott tankot, amely a droidszállító kisebb változata, a második részben látott pókszerű lépegetőt



„Hol egy mémók? Nyolcas van a bal kerékben!”

(félelmetesebben néz ki, mint amilyen veszélyes), illetve a két lazán összedróttozott gigantikus biciklikerekre emlékeztető rakétalövedéget. Utóbbi ugyan pillanatok alatt szétszedik a klónok AT-TE-i, de addig is komoly károkat okozhat. Ráadásul gyors, mint a veszedelem. A lázadók jól ismert X- és Y-szárnyú gépei mellett alkalmunk lesz

### Humán erőforrás

Az iméntiek alapján sejthető, hogy a járművek felhozatala a játék egyik legnagyobb erőssége. Azok a pályák nem is olyan érdekesek, ahol csak gyalogosan harcolhatunk – de az is igaz, hogy néhány jármű hatalmas előnyt jelenthet, az AT-TE vagy az AT-AT ráadásul bázisként is funkcionál (amíg a pályán vannak, ezeknél is újraéledhetünk), és nagyon nehéz elpusztítani őket. Ennek elensúlyozására lassúak és nehezen irányíthatók: mindkettő hatékony használathoz több ember kell, akkor viszont mozgó erődékként pusztítanak mindent és mindenkit, aki látótávolságon belülre kerül. A választható egységtípusokat azonban sokkal jobban sikerült kiegyensúlyozni, bár itt is akad néhány, amely kilóg a sorból. A fő foglalkozásuk minden frakciónál ugyanazok, néhány apróbb különbséggel. (A pilótákról és a különböző frakciók speciális egységeiről *külön dobozban* olvashattok.)

### Bottal ütheted a botot

Az egyjátékos mód elkerülhetetlennek

„És Mester, ahogy lenyomta azt az Obi-Want, az valami pazar volt!”

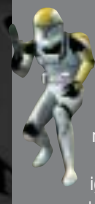


„Windu mester, régóta szeretném megkérdezni, Ön nem idevalósi, igaz?”



## AKAR VALAKI EGY PILÓTÁT?

Csillagközi mindenés



Minden csapatjében nagy szükség van mérnökre, orvosra, mégis ez a két legnépszerűtlenebb foglalkozás.

A SW:BF azzal igyekszik vonzóvá tenni a szakmát, hogy

valóságos polihisztort farag a pilótákból: löszert és HP-t dobál a rászorulóknak, megjavítja a járműveket, a pályán kószáló robotokat és az ágyúkat (utóbbiakból akár újakat is épít az arra alkalmas pontokon), ha pedig járműbe ül, menet közben folyamatosan javítja a sérülése-



ket. Ahogy a különleges egységek, úgy a pilóták is eltérnek frakciónként.

A köztársasági pilóta túltölthető EMP-vel van felszerelve, a lázadóké a dark trooperhez hasonló „lézer-shotgunnal”, a birodalmi pilóta hagyományos gránátvetővel (naggyon hatásos), a droid pedig radioaktív gránátvetővel, amely becsapódás után mérgező gázt ereget (...hmmm. Némi fogalmi zavart érzek az erőben a fejlesztők háza táján – ender).

tűnik, ha nem akarjuk szénné aláinni magunkat a neten, ugyanis a választható egységek, járművek és térképek alapos ismerete nélkül esélyünk sincs – ez pedig sok játékostól igényel. Tapasztalatból mondom, mert amikor telepítés után azonnal belevetettem magam a netes játékba, hamar rá kellett ébrednem, hogy többet ártok csapatomnak, mint amennyit használók, így szűgyenszemre visszakullogtam gyakorolni a botokkal... (Bár hamar feltűnt, hogy mintha ők sem lennének egészen tisztában a dolgok menetével, de ez más kérdés.) Ha már ennyit kerülgetük az egyjátékos mód kérdését – nem véletlenül –, essünk túl rajta. Két kampány közül választhatunk, az egyik a klónháború, a másik pedig a galaktikus polgárháború idején játszódik. Legfőbb érdemük, hogy a csaták előtt kapunk néhány másodperces bevágást a filmekből – szívmelengető.

A küldetések kronologikus sorrendben, teljesen lineárisan kapjuk, nem választhatunk oldalt, hanem egy adott ponton a gép határozza meg, épp melyik frakció színeiben indulunk. Egyetlen említésre méltó dolog a kampányokban, hogy a harcokban egyébként csak ritkán, és akkor sem túl aktívan résztvevő öslakosok ellen is játszhatunk. Például az első klónos kampányban a droidhadserg élén szállunk szembe a gungan csapatokkal. Másik egyjátékos lehetőségünk a „galaktikus hódítás”, ugyanez, társasjáték formájába öntve. Az elv rémesen egyszerű: adva van néhány bolygó – szám szerint nyolc –, melyből kettő az ellenséges oldalak „bázisa”. (Hogy melyek ezek, a választott „sztorító” függ.) Először is kiszemeljük a nekünk tetsző célpontot, majd megindítjuk ellene a támadást. Mielőtt harcra kerülne a sor, választhatunk egyet a fennhatóságunk alatt álló bolygók „bónuszai” közül. Mindegyik bolygó más bónuszt ad: egységeink folyamatosan gyógyulnak, az ellenség járművei alapból sérülten kezdik a csatát, katonáink pontosabban céloznak, az ellenség nem lát bennünket a térképen és így tovább. Ami viszont minden Star Wars-fanatikus álma: attól függően, hogy melyik érában játszunk, Mace

Windu, Luke Skywalker, Dooku gróf, vagy maga Darth Vader (mindenki térdrel) érkezik erősítés gyanánt, és harcol velünk együtt a csatatéren. Ezt talán nem is kell részletezni: Vader nagyúr oldalán lerohanni a lázadó sőpredéket... ez minden pénzt megér! (Autogramot azért nem mertem kérni tőle.) A „hősök” multiplayerben is bekapcsolhatók, de *annyira* azért nem döntenek el egy-egy csatát, viszont hangulatkeltőnek mindenképpen megteszik. Egy bolygón két győzelmet kell aratni ahhoz, hogy a miénk legyen. Mindig a nyertes fél teszi meg a következő lépést, a másik pedig kénytelen védekezni. Negyedik győzelmünk után aktiválhatjuk bázisunk bónuszát: a birodalmiak a Halál-csillagot, mellyel nemcsak egyszerűsége elpusztíthatnak egy nekik nem tetsző bolygót, a lázadók pedig a „felkelést” – ezzel azonnal átveszik az irányítást egy bolygó felett (éleg fantáziátlan).

### Volt, aMI összejött, volt, aMI nem

Voltaképp látszik az igyekezet, hogy a lehetőségekhez képest egy viszonylag érdekes egyjátékos módot kapjunk, de az egész annyira erőltetett, hogy csak oktatómód híján vagyunk kénytelenek játszani vele. Sajnos az is ronítja az összhatást, hogy az MI gyakran teljesen kihagy. Pedig fontos része a játéknak, nem csupán az egyjátékos mód miatt, hiszen multiplayerben botok pótolják a hiányos csapatokat és a menet közben kilépő játékosokat is. A bot-csapatgok és ellenfelek MI-je nyílt terepen



„Nézzé, Skywalker úr, biztos meg tudnánk ezt beszélni normális hangon is.”

jól működik, de ha már szűkösebb a hely, sajnos durva hibákkal is lehet találkozni. Embereink nem könnyítik meg a dolgunkat: ha épp egy ellenséges csoport felé hajítunk gránátot, szemrebbenés nélkül beleszaladnak, ha pedig tömörülés van, beakadnak, egy helyben forgolódnak, netán még egy gránátot is eldobnak, csak hogy egyszerre ötten repüljenek szerteszét. Az irányítással nincsenek komoly problémák. Nem csupán oldalazni tudunk, de oldalra is gurulhatunk, így gyorsabban térünk ki egy ágyúlövedék vagy termáldetonátor elől – igaz, ilyenkor nem tudjuk viszozonni a tüzet. Az FPS és TPS nézőpontok között szabadon váltogathatunk, utóbbinak főleg a járművek irányításánál vesszük hasznát, bár gyalogosok esetében is jól használható. Ha ugyanis épp egy olyan kényes részre tévednénk, amitől kezdene megörülni a kamera, hősünk átlátszóvá válik, és így nem fordulhat elő, hogy ne lát-nánk, mi van előttünk. Ide tartoznak azonban a célzórendszer hibái: gyakran pontatlanul jelzi az egységeket (rosszkor vált zöldre vagy pirosra a célkereszt), és ez a távcsoves puska zoomja esetében még feltűnőbb. A megjelenítéssel semmi gond, bár van, akinek nem jön be a grafikát uráló mesekönyves blur-effekt – nekem nem volt vele bajom. Az egységek kidolgozottsága közelről már kicsit darabos, de a részletes animációk ezt feledtetik. A zenéről nincs mit mondani, szokás szerint tökéletes – ez különben sem fair, mert John Williams zenéje

már annyira összetartozik a Star Wars világával, hogy elég ugyanazokat a számokat rotálni, mégis garantált a hangulat. A hangok is kiválóak, így – jó hangrendszer birtokában – csata közben csak úgy kapkodja a fejét az ember, ráadásul aprólékosan kidolgozott még az utolsó zöreje is, akár az, ahogy a gránát pattog a fémpadlón (idézem: *klíng-klíng-klíng*). Szomorú, de megint a patcheket kell várunk, hátha javít az MI-n, a célzórendszeren, arról nem is beszélve, hogy jó lenne egy pályaszerkesztő is, ha a LucasArts azt akarja, hogy egy év múlva is játsszanak a *Battlefront*al.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Érdekes játszogatni a grafikus beállításokkal, mert kevés minőségromlással sokat lehet nyerni a sebességen. Stabilan futott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Star Wars-csaták
- ▲ Rengeteg jármű
- ▲ Nehány zseniális pálya
- ▼ Néhány unalmas pálya
- ▼ Gyenge MI
- ▼ Nincs térképszerkesztő

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

### mazur VÉGSZAVA



Nem sokon múltott. Kis csiszolással a *Battlefront* maga lehetett volna a csoda a Star Wars-rajongók számára. Néhány pályán viszont még így is fenomenális a hangulat – AT-AT-t vezetni a Hoth rendszerben... pazar!

82%

### ÉS A TÖBBI

Battlefield 1942	90%
Battlefield: Vietnam	88%
Battlefield 1942: SW	85%

„Ennyit rólad, és a szánalmas lázadó barátaidról!”



EGYSÉGBEN AZ ERŐ

# CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Emlékek. Légvédelmi ágyúk hangjai, az ugrásra figyelmeztető vörös fény, a csípős normandiai szél. Később a Stukák vijjogása, az NKVD-s tiszt kegyetlen tekintete, végül a Reichstag véres ostroma. De mindez megérte, hiszen győztünk! Vagy mégsem?

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Activision
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
II. világháború	Gray Matter Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Return to Castle Wolfenstein	

GYORSLINK **924**

**XTRA** a cd/dvd-n



Kilátás az amerikalak „Pavlov házából”

**Imhol az új orosz csodafegyver: a távcsöves lángszóró**

**T**avaly az év egyik legjobb (ha nem a legjobb) FPS-e az Activision kiadó nevéhez fűződött. Nagy szerencsésükre az ő istállójuk címerével robbant a csatatérre egy bizonyos *Call of Duty*. A második világháborút szövetséges szemszögből feldolgozó akciójáték hangulata és lendülete még a begyöpösödött stratégiákat is arra készítette, hogy elszakadjanak szeretett térképeiktől, apró ikonjaiktól, és maguk is fegyvert ragadjanak a fasiszta fekély kiégetésére (a szerkesztőségből most nem hoznék fel konkrét példát ©). Hogy mennyire sikerült eltalálni a játékot, azt talán érzékletesen kifejezi az a 80 (leírom így is: nyolcvan) Év Játéka cím, melyet különböző szaklapoktól érdemelt ki szerte a világon (például a *GameStar Olvasói Szavazásán is – ender*). Tette ezt úgy, hogy szinte minden kritikus fanyalgott az agyonszkriptelt pályáktól, az előforduló furcsa szituációktól és a lineáris já-

tékmenettől. Képzelnék el, mi lett volna, ha ezek is rendben vannak! A kérdés tehát nem úgy merült fel, hogy lesz-e folytatás, hanem úgy, hogy mikor és milyen lesz. Az időpont ugyebár mostantól kezdve nem kérdéses, a másik talányról pedig most szándékozunk lerántani a leplet.

### Váltás és változatlanóság

Ugyan a kiadó az eredeti játék fejlesztői helyett új csapatot, a Gray Matter Studios szakembereit bízta meg a kiegészítő elkészítésével, amint végigfutunk a „ficsörlistán”, rögtön láthatjuk, igazán komoly változás ettől nem történt. Most is a három fő szövetséges nemzet képviselőjeként, egy-egy amerikai, angol és szovjet katona szemszögből harcolunk végig néhány (de tényleg csak néhány – bővebben erről később) csatát. A sztori most sem képviseli az interaktivitás csúcspontját, azaz egyetlen szálon fut a történet, így cselekedeteinkkel nem



Mondtam, hogy ne igyál ennyit



„Esküszöm, hogy múlt héten fürödtem. Szagold csak meg!”



„A felderítés szerint valahol itt kell lennie a kuplerájnak...”



„En figyelmeztettek, hogy a ló a gyerekek lesz!”

terelhetjük különböző mederbe a hadjáratot. A szkriptelés mennyiségéből sem vettek vissza érzékelhetően, maximum annyi pozitívum említhető, hogy ritkábban fordulnak elő irreális jelenetek – azaz talán egy kicsit okosabban oldották meg az NPC-k mozgását. Ennek ellenére az *UO*-ban is szemtanúi lehetünk annak, amint egy fontos karakter bekap két-három sorozatot, felrobban mellette egy gránát, végül telibe találja egy páncélos lövedéke, mire az ipse megrázza magát, feltápászkodik, és folytatja a „misszont”. Nos igen...

No de ne szaladjunk ennyire előre, először nézzük meg a terepet: változott-e valami szűk egy esztendő alatt? Igen is, meg nem is. Ugyanis még mindig a jó öreg (és tényleg az) *Quake III* motorja dohog a felszín alatt, de ebből a lassan veteránra való erőforrásból legalább kihozták a maximumot. Természetesen a látványt nem lehet egy napon említeni

### Álljunk meg egy monumentális ütközetre

A csaták intenzitásában és méretében azonban tetten érhető némi eltérés. Az anyaprogramhoz képest sokkal grandiózusabb ütközetekben vehetünk részt, s ennek bizony a kedvünket kereső vas nem mindig örül. Ha nagyon sűrű a mezőny, akkor néha megáll, és elgondolkodik, van-e értelme ennek a nagy hajtásnak. Azért ez tényleg ritkán fordul elő, s akkor sem zavaró mértékben, tehát szívből lehet örülni, amikor az ember meglátja a sok-sok tucat német katonát, amint néhány páncélos társaságában megindulnak, hogy magukévá tegyék a területet, ahol éppen tartózkodunk. A monumentális jelenetek elsősorban az amerikai és az orosz pályákra jellemzőek. Előbbiben az Ardenneknben

zajló utolsó (nyugat-európai) német offenzíva kifulladását kell kiaknázunk, s a tököcs csillagos-sávos sráccokkal visszavágni Hitler seregének. A szovjeteknél hasonló szituációba csöppenünk: a Wehrmacht 1943-ban

gondoljuk, hogy ettől szovjet részről sétagalopp volt az offenzíva megállítása, majd az ellentámadás sikeres megindítása – s ezt hűen tükrözi a játék hadjárata is. Szóval kössük fel a felkötőnivaló!

## Ha figyelembe vesszük, hogy a fejlesztőcsapat előző munkája a Return to Castle Wolfenstein volt, akkor kérdés sem fért hozzá, hogy lesz lángszóró ☺!

még egy kísérletet tett arra, hogy átvegye a kezdeményezést, a probléma abban állt, hogy az oroszok kezdetek től fogva tudtak a kurszki kiszögellés elleni támadásról, így igen felkészülten várták a barna hordákat. Azért ne

Az angol küldetésfűzér kicsit visszafogottabb. Közelebb áll a *Call of Duty* eredeti stílusához. Ugyan kezdetben egy bombázón tartunk a németek által megszállt Hollandia felé, de némi agyaggalamb-lövészet (az agyagga-

## VICCES FIÚK

Humorral a borzalom ellen

A *United Offensive* elődjénél sokkal több humoros megjegyzést, szituációt vonultat fel. Felmerülhet a kérdés: jó-e az, ha egy olyan szörnyű témát, mint a második világháború úgy dolgoznak fel a fejlesztők, hogy az hemzseg a vicces jelentéktől, kiszólásoktól? Hogy jó-e, vagy sem, erre nehéz válaszolni, mindenesetre semmiképp sem életszerűtlen, hiszen a megélt borzalmakat leginkább tréfálkozással és viccelődéssel tudták úgy-ahogy feledtetni azok, akiknek részt kellett venni a háborúban. Viszont ne feledjük, egy játékról van szó. Tehát mi nyugodtan és felhőtlenül szórakozhatunk azon, amint az amerikai dzsip felokli az útjába került német

Kübelwagent, vagy ahogy a közlegények és tiszték egymást múlják alul a „Ki tud rosszabb poént mondani?” össznépi versenyszámban. S az sem utolsó, amikor a különleges egység vezetője okítja a frissen leölt repülőst, miszerint ez itt már a valódi háború, ahol nem ötezer méterrel kell lőni az ellenségre.





## GÉPJÁRMŰVEZETŐ LESZEK...

...ÉS katoná

Már az eredeti *Call of Duty*-ban is voltak olyan részek, ahol gyalogos bakából néhány percre gépesített katonává váltunk. Ezek között szerepeltek könnyebb súlycsoportú járművek (pl. teherautó), de egy ízben még egy szovjet páncélosból is szórhattuk az orosz nép jókívánásait. Mondanunk sem kell, ez mennyire feldobta az amúgy sem kispályás FPS hangulatát. Nos, a kiegészítő tervezői sem akartak lemaradni, s a *United Offensive*-et tolvaj úton-útfélen „meglovagolandó” gépekre lelünk. A több, nagyobb, gonoszabb örökérvényű fejlesztői mantrának megfelelően most nem állunk meg egy vacak páncélosnál, hiszen az angol kampány elején egy repülő erőd, azaz egy B-17-es fedélzetén találjuk magunkat. A küldetés abból áll, hogy ide-oda szaladgálunk a gépen, s hol elöl, hol hátul „magyarázzuk meg” a német vadászpilótáknak, milyen állapotban szeretnénk látni repcsijüket. Az igazi járműves áttörést azonban nem a szingli hadjárat, hanem a multis rész hozza – erről részletesebben a bemutatóban olvashattok.



lamb német fordítása a Me-109) után kénytelenek vagyunk kiugrani a gépből, ha még hasznára akarunk lenni nemzetünknek. Lent a brit különleges alakulat, az S.A.S. egyik osztaga ment meg minket a hadifogságtól, s innentől kezdve nekik dolgozunk. Vidám életünk lesz: például hidat robantunk (miközben egy vonat halad át rajta – gonosz), vagy éppen megrohamozunk egy parti ütegeket rejtő erődöt (ugye mindenki látta a Navarone ágyúí című filmet?).

### Röviden ennyi

Sajnos amilyen jól átgondolt, hangulatos küldetésekkel gazdagodnak a *CoD*-rajongók, annyira fájoan rövid-

„Hullócsillag, gyorsan kívánjatok valamit!”



re sikeredett ez a kiegészítő. Mindössze 12 szingli fejezeten rombolhatunk végig, ráadásul a nehézség sem egyenletes, bár ezt már megszokhatuk. Szerintem az eredeti játékok közül még többen álmodnak rosszakat egy bizonyos Pavlov házával kapcsolatban... Na itt is kapunk egy-két rázós szitot, köztük egy, az említett orosz társasház ostromához és védelméhez kísértetiesen hasonlatos helyszínt. Egyébként azért összességében nem jelent problémát (néhány visszatöltéssel) átszteppelni a jelentekeken. Ugyanakkor most még inkább térdig fogunk gázolni a germán hullákon, amolyan egyszemélyes halálosztagot alakítva. Nem túl reális, ám annál jobb érzés!

Még mielőtt csalódottan húznátok ki az *UO*-t a feltétlen megszerzendő programok listájáról, mesélnék egy kicsit a multis részről is. Itt ugyanis nemcsak rengeteg friss (és jóval nagyobb) térképet kapunk, hanem teljesen új ötletekkel is találkozhatunk. Az újdonság persze az előző részhez képest értendő, mert a változtatások többsége leginkább a *Battlefield 1942* megoldásaira hajaz. Rögtön ezek között említhető a járműhasználat, ami ugyan közelébe sem érhet a multis FPS-ek említett nagymenőjének, de kifejezetten jópofa,

hogy immár dzsipekkel és páncélosokkal is bánthatjuk barátainkat ©. A játékmodok között is találunk újdonságokat. A Base assault verzióval például mindkét csapatnak van egy megerősített bázisa, s a cél természetesen ezen objektumok elfoglalása, ám ez nem megy olyan könnyen. Először nehézfegyverzettel (ágyútöltet, robbanószer stb.) kell szétrombolni a külső védelmet, majd gyalogos attakkal megtisztítani a minierődöt, hogy végezetül egy megfelelő helyre telepített dinamikköteggel tegyük múlt időbe az ellen erősségét.

### Lefegyverző fegyverzet

Kiegészítőt nem is lehetne kiadni úgy, hogy a fegyverek között ne bukkanna fel egy-két új gyilokszerszám. Az Activision is tudja ezt, így minden nemzetnek kiutalt valami ingyencsapat. A britek hangtompítós géppisztolya csak praktikus, a hordozható géppuska viszont már a brutális kategóriába sorolható. Ha valahol rátalálunk egy ilyen böhömre, akkor lehet örülni, felvenni, majd elcipelni az ideális pozícióig, ahol letámasztva megkezdhetjük a termékbemutatót. És akkor még nem is szóltunk a lángszóróról! Bizony, a második (és az első -ender) világháború legrettegettebb fegyverét is magunkhoz vehetjük – ehhez persze előbb el kell csendesítenünk a német

kezelőszemélyzetet. Mondjuk, ha figyelembe vesszük, hogy a fejlesztőcsapat előző munkája a *Return to Castle Wolfenstein* volt, akkor kérdés sem fért hozzá, hogy lesz lángszóró! Úgy látszik, szokásos hibámba estem: annyira koncentráltam a negatívumok megemlítésére, hogy közben elfelejtettem kellően kihangsúlyozni a játék erőseit. Sebaj, azért van nekünk a remek értékelő dobozunk, hogy ott vezekelj a magáról megfeledkezett tesztelő. Én is így teszek, s kellően magas értékkel honorálok a rengeteg munkát, ami nélkül képtelenség lett volna ilyen kiemelkedő kiegészítőt készíteni (és még *alliterál is - ender*).

-csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Még mindig a jó öreg Quake III motorja dohog a felszín alatt.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

- ▲ Jól kitalált, játszható pályák
- ▲ Hatalmas csatajelenetek
- ▲ Felturbózott multi
- ▼ Még mindig lineáris
- ▼ Még mindig agyonszkriptelt
- ▼ És még mindig nagyon rövid

GRAFIKA	<b>8</b>	HANGULAT	<b>10</b>
HANGOK	<b>9</b>	KIHÍVÁS	<b>8</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>8</b>	SZAVATOSSÁG	<b>4</b>

### -csonti- VÉGSZAVA



„Csak” egy kiegészítő, de ennek ellenére megállja a helyét bármelyik teljes játékkal szemben. Kár, hogy ilyen rövid...

# 87%

### ÉS A TÖBBI

Call of Duty	<b>90%</b>
MoHAA: Spearhead	<b>83%</b>
Hidden & Dangerous 2	<b>82%</b>

PRÓBÁLD KI!

DEMO ES ANIM  
A CD/DVD-N

„Skacok, no para, mindenkinek jut GameStar!”



Templom ide, torony oda

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁGI!



1999,-

1999,-

1999,-

HÁREGEMŐNIA  
AZ UNIVERZUM LEGBŐS

PLATOON

HÁREGEMŐNIA  
A SOLON HAGYATÉK



AZ EMM SZOROZAT TELJES VÁLASZTÉKÁT  
MEGTAÁLÓD HONLAPUNKON:

WWW.EVM.HU



## PIPA, KOCKÁS KALAP, NAGYÍTÓ ÉS HEGEDŰSZÓ

# SHERLOCK HOLMES

## AND THE CASE OF THE SILVER EARRING

Vajon érdemes-e vitatkozni azon, melyik mesterdetektívet illeti meg az első hely a bűnüldözés hőseinek panteonjában? A bájos Ms. Marple, a szigorú Poirot, a szépszemű Derrick mind-mind elbűjíthatnak szégyenükben, ha szóba kerül Sherlock Holmes neve. Sir Arthur Conan Doyle 19. század végi detektívje nemcsak az irodalomtörténet legelső, de kétségkívül legzeniálisabb magánnyomozója.

**A** londoni Baker Street 221B szám alatt található a Sherlock Holmes múzeum, ahol a látogatók személyre vehetik a nyomozó állítólagos személyes tárgyait, köztük a híres kockás kalapot, a mahagóni pipát, a Stradivari-hegedűt, a gondos analíziseket segítő mikroszkópot és a zseniális intuíciókat megkönnyítő ópiumos fiolákat. Igazi szentély minden Sherlock Holmes rajongó számára. Doyle történetei, utánozhatalan viktoriánus atmoszférájukkal, jelentéktelennek tűnő részletekben lakozó, majd egymásból las-

san kibontakozó brilliáns logikai összefüggésekkel, no és szarkasztikus angol humorral igazi inyenccfalatok minden krimirajongónak. A történet annyira hálás alapanyag, hogy szinte lehetetlen rossz adaptációt készíteni belőle. A Frogwares cégnek annak idején mégis sikerült egy kissé amatőr Holmes-sztorit a piacra dobni *Mystery of the Mummy* címmel. Új játékukkal azonban, melyben immár 3D-s környezetben kísérhetjük végig Mr. Holmes és Dr. Watson kalandjait, maximálisan kárpótolták a klasszikus történet rajongóit.

### Golyó a mellbe, pipa a szájba

A játék ezúttal nem valós S.H.-sztorin alapul, de a történet annyira jó, hogy akár Doyle tollából is származhatna. Az intró elején a Baker Streeten kialakított főhadiszállásukon láthatjuk főhőseinket, Holmes felügyelőt és Dr. Watson. Utóbbi egy cirkalmas levelet olvas fel, melyben Lord Cavendish-Smith arra kéri a nyomozókat: látogassanak el a dúsgazdag Sir Melvyn Bromsby által rendezett nagyszabású ünnepségre, és győződjenek meg arról, valóban olyan kitűnő énekhangja

### GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
3D nyomozós kaland	Digital Jesters
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Viktóriánus Anglia	Frogwares
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Sherlock Holmes and the Mystery of the Mummy	

GYORSLINK 1070

### HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n

van-e a bálon fellépő híres itáliai divának. Az ártatlannak tűnő művészetkritikusi küldetés akkor fordul véresen komolyra, amikor az ünnepséget megnyitó Sir Bromsby a pulpitusra lép, hogy elmondja lánya hazaérkezése alkalmából írt beszédét, ám egy pisztolydördülés után holtan roskad össze. Kitor a pánik a Bromsby-házban, ráadásul minden jel arra mutat: a gyilkosságot épp az ünnepelt, vagyis



Istenem, hogy unom már ezt a Watsonsot...



Ő ütött először, felügyelő úr!

a gyönyörű Lavinia Bromsby követte el saját apja ellen. Persze hőseink nem esnek kétségbe – előkerül Sherlock nagytitkossága, mérőszalagja, és a nyomozó így fordul Dr. Watsonhoz:

### Nos, Watson, kérem, vegye elő a jegyzetfüzetét!

Első körben az egybegyűlt vendégeket kell kikérdeznünk, és körül kell szaglászunk a bűntett színhelyén apró, árulkodó nyomok után vadászva. A vendégek a legkülönbözőbb módokon kommentálják a tragikus eseményt: van, aki annyit állapít meg cinikusan, mennyivel nagyobbak tűnik Sir Bromsby fekvése, mint állva; egy öreg, vaski katonatiszt az eldőrdült lövés alapján megállapítja a gyilkosság-hoz használt fegyver típusát; a szépséges gyanúsított, Lavinia pedig idegösszeroppanást kap. Hamarosan kiderül, hogy a ház ura cseppet sem volt közkedvelt személyiség, sem rokonai, sem cselédei között, és pedig Indiában, ahol tekintélyes vagyonát harcolta össze annak idején. A történet a Sherlock Holmes-féle sztorik hagyományának megfelelően egyre misztikusabbá válik, és titkos szektákhoz, középkori pergamenekhez, különleges automata gépezetekhez, végül pedig egy rejtélyes ékszerhez vezet. Miközben Watson rohamosan bővülő jegyzeteiben Encyclopedia Britannicát megszegye-

nítő információmennyiség gyűlik össze, inventorynk titokzatos mütyürök házi múzeumává válik.

### Uram, hova tűnt a mandzsettagombja?

Leszakadt gomb, löpornyom az ajtófélfán, púder az íróasztalon, 39-es lányom a fűben, fennakadt szövet egy széktámlán, csavarhúzóval kitémasztott ablak, brazil szivarcsikk, vörös férfibajusz-szalak, operaelőadásra szóló jegyek, különös felirat egy fényképen, megégett kódexdarabka, rejtett ábra egy fametszeten – ki lenne

## A szereplők néha a legválságosabb pillanatokban ülnek le teázni, hogy a bronxi vízilabdacsapat jövőjét megvitassák.

képes összerakni ezeket az apró jeleket egyetlen hatalmas kaleidoszkóppá, ha épp nem Holmes? A viktoriánus korszakot átfűtötte a miniatűr formák iránti rajongás, és a Holmes-sztorik nagyszerűen építenek az apróságok közti rejtett, már-már mágikus összefüggésekre. A sok kis holmi persze mit sem érne, ha nem lenne nagyító, mérőszalagunk, detektív szakkönyvekkel teli könyvtárunk, plusz kémiai analízisre alkalmas házi laboratóriumunk. Ez utóbbiban bor-szeszegő, mikroszkóp, csipesz,



Ó, a napfényes angol időjárás!

petricsészék, őrlőmozsarak és különféle vegyszerek segítségével elemezhetjük a bizonyítékokat. Az eredmények egytől egyig bekerülnek jegyzetfüzetünkbe. Itt nemcsak a különféle bizonyítékok részletes leírása található meg, de átböngészhetjük a szereplőkkel lefolytatott párbeszédet is. Az egyes fejezetek lezárásakor, kellő mennyiségű bizonyíték összegyűlte után egyfajta „kvízzjáték” következik, melyet remek ötletnek tartok. Ennek során öt-hat kérdésre kell megfelelnünk a tárgyi és verbális bizonyítékok csoportosításával, és csak akkor tudunk továbblépni, ha helyesen feleltünk az összegző, ugyanakkor további összefüggéseket sejtető kérdésekre. Hogy a *Myst*-rajongók se unják el magukat, számtalan mechanikai puzzle is színesíti a játékmenetet. Helyenként rövid ügyességi részekkel is találkozhatunk, pl. a *Broken Sword 3*-at idéző, de annál sajnós jóval ügyetlenebbül megoldott lopakodós elemekkel.

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

### Egy kis Earl Grey teát, Mr. Holmes?

A Sherlock Holmes legnagyobb erőnye a remek sztori mellett az a döbbenetes kultúrtörténeti részletgazdagság, mellyel a készítő a játék háttérvilágát teremtettk meg. A gázlámpáktól kezdve a vasúti kocsik ajtajának fogantyúján át az újságárus fiúk cipőfűzőjéig annyira korhű minden, hogy maga Doyle is büszke lehetne a játékra. A Holmes kezébe kerülő levelek, operameghívók, mechanikai, ballisztikai, dohánytörténelmi szakkönyvek stílusa teljesen magával ragadó, és az izes párbeszé-

és zavaró néhány hiba. Az, hogy Holmes szobájában Rembrandt egyik önarcképe lóg a falon, vagy az, hogy a játék koraközépkori fametszetekre hivatkozik, holott a műfaj csak ötszáz évvel később alakult ki, talán csak a vájt szemű művészettörténésznek tűnik fel. Az azonban már komolyabb bug, hogy egyes szobákba, ha nappal visszatérünk, továbbra is éjszakai sötétséget látunk az ablakon keresztül. Ennél is nagyobb probléma, hogy a mechanikai puzzle feladatok egy része annyira nehéz, hogy képtelenség leírás nélkül megoldani őket. Helyenként nagyon körülményes Holmes irányítása is, és ez különösen az akció részeknél válik frusztrálóvá, amikor minden mozdulat és minden

másodperc ki van számítva. Ezekből a kisebb hibáktól eltekintve azonban a *Sherlock Holmes and the Case of the Silver Earring* igazi mestermunka, melynek hangulata a legjobb adaptációk színvonalával vetekszik. A Frogwares óriásit fejlődött, és minden idők egyik legjobb Sherlock Holmes játékával lepelt meg minket. Kalandjátékosoknak melegen ajánlott, a Holmes-rajongóknak pedig kötelező a londoni detektív legújabb kalandja.

### Berrr

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Nem volt semmilyen technikai jellegű problémám.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Vérbeli S.H.-feeling gyönyörű zenével, remek fejtorókkal

↓ Kicsit nehézkes irányítás, pár grafikai bug

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

### Berrr VÉGSZAVA



Kalandjátékosoknak melegen ajánlott, a Holmes-rajongóknak pedig kötelező a londoni meseterdetektív legújabb kalandja

**88%**

### ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Broken Sword 3	90%
Syberia II	90%



SIVATAGI RÓKÁK

# FULL SPECTRUM WARRIOR



„Your country needs you!” – régen ezzel a plakáttal népszerűsítették az USA-ban a fiatalok számára a háborúskodást. Manapság sokkal ügyesebben, katonai szimulációs játékszoftverek segítségével próbálják meggyőzni őket, hogy Irakban, illetve a világ más rázósabb helyein a hadsereg kötelékében harcolni „cool” dolog. Persze mindez minket egy csöppet sem érdekel, ha ennek köszönhetően olyan vérprofi realizmussal megáldott játékokat kapunk a kezünk közé, mint a Full Spectrum Warrior...

**A** propaganda azért nem olyan nagy sirályság (enyhén szólva...), így az amerikai hadsereg el is határozta magát a THQ által kiadott játéktól – mármint, ami az anyagi támogatásbeli részét illeti. Azt ugyanis senki sem tagadta, hogy az FSW-t anno katonai kiképzésre (tehát ezúttal nem propagan-

szempontok miatt) rendelte meg a US Army, és csak később döntött úgy a THQ, hogy játékot készít belőle. Az eredeti elképzelés – szerintem – azért igencsak rányomta bélyegét a játékra, és ennek rengeteg pozitív és pár negatív hatása is erősen érezhető rajta...


### Egy kicsit ez, egy kicsit az – és valójában egyik sem

Első ránézésre a *Full Spectrum Warrior* egyszerű lövöldözős játék: a 3D-s grafika és a közel-keleti milió miatt akár a *Conflict: Desert Storm* legújabb részének is tűnhetne. Azonban valójában erről szó sincs. Egy taktikai kommandós játékkal van dolgunk, amelyben mi magunk egyetlen célzott lövést sem

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Kommandós taktikai	THQ
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Iraki környezet	Pandemic Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Army Men: RTS, SW: Battlefront	

GYORSLINK  553

**TIPPEK** a 100. oldalon 

adunk le: a „piszkos munkát” katonáink végzik el helyettünk. Az *FSW* leginkább a *Jagged Alliance*-ekre emlékeztet, de azoknál viszont sokkal akciódúsabb, hiszen az események valós időben zajlanak, ugyanis nem lehet megállítani az időt, még akkor sem, amikor a leginkább térképként funkcionáló PDA-nt vizslatjuk. A játék így sok tekintetben hasonlít az RTS-ekre, ugyanakkor nem lehet teljes egészében ide sem sorolni, hiszen inkább TPS nézetben járunk, nincs bázisépítés, valamint a kiosztható parancsok és harci taktikák is sokkal komplexebbek, mint a real time stratégiákban. Na jó, ez így kicsit kaotikus, azt hiszem itt az ideje, hogy egy kicsit bővebben kifejtssem, nem ☺?

## BUSH RENDELTE...?

Amerika hadserege és a játékvilág

Az amerikai hadsereg egyre hevesebben érdeklődik a katonai szimulációs játékok iránt, és nem a *Full Spectrum Warrior* az első, amely ilyen szorosan kötődik hozzájuk. Az *Operation Flashpoint* például annyira megtetszett nekik, hogy felkérték a fejlesztőket: csináljanak egy komplett oktatóprogramot, csak nekik. Emellett az ingyenesen letölthető, csak online játszható *American Army*nak sem véletlenül „beszédese” a címe: ez is a hadsereg megrendelésére készült, azzal a nem titkolt céllal, hogy a fiatalok körében népszerűsítsék a katonai karriert. Ezek mellett nyilván a többi modern háborús játék támogatásában is részt vesznek valamelyest...



### Fontolva haladás

Szóval a *Full Spectrum Warrior*ban az a feladatunk, hogy két négytagú kommandós csapattal hajtsunk végre katonai küldetéseket egy kitalált háborús közel-keleti országban (amely persze erősen emlékeztet Irakra...). A játékos igazából egyik katonát sem alakítja, hanem egy láthatatlan őrnagyként igazgatja az osztagot. Ahogy azt a rendkívül részletes, hosszú (és hogy őszinte legyek, borzasztóan unalmas) oktatórészből meg is kell tanulnunk: embereink lehetőségei sokkal kiterjedtebbek a szokásos öldöklésnél, illetve ebben a játékban sokkal fontosabb szerepe van a megfelelő helyezkedésnek, fedezék mögé bújni, a taktikus mozgásnak, mint a nyers tüzerőnek. Alapvetően tilos fejtellenül előrohanni, ugyanis az ellenség lövései azonnal eltrafálják embereinket, és mivel „a parancsnokság semmilyen szinten sem tolerálja a veszteségeket, érte?!”, így ha csak egy emberünk is a fübe harap, kezdhetjük a játékot újra az utolsó automatikus mentéstől. A játék 90%-a tehát a fedezékből fedezékig előrelopakodó, taktikus küzdelemből áll: kizárólag akcióra rugózó egyének be se töltések.

### Bökd oldalba!

Persze azért szó sincs békés keleti zárandokmenetről: a ránk támadó

arab terroristák igencsak agresszíven próbálják eltörölni földjük színéről a „hitetlen amerikai kutyákat”. És ők sem hülyék: ezt – általában – nem fejtellenül teszik, hanem, hozzánk hasonlóan, fedezékek mögül ránk lövöldözve. Ez aztán kicsit első világháborús patthelyzetet produkál: mindkét fél a saját védelmi bástyái mögé el-sáncolja magát tüzel, de találatot bevinni azt képtelen. Persze meghalna a játék, ha ezen a ponton nem tudnánk továbblépni, mivel azonban magasan kvalifikált „amerikai szuperka-

júk a rosszfiúkat. (Persze az ilyen típusú ellátmány igencsak szűkös, ráadásul még utánpótlást sem kapunk a helyszínen belőle – ellentétben persze a katonáinkkal –, úgyhogy túl sokszor nem tudjuk használni.)

### (Ki)oktató

Ez a taktika persze csak töredéke a rendkívül szerteágazó stratégiai harcoknak, de a már említett, mindent a legapróbb részletekig elmagyarázó, esti alattónak is kiváló oktatórésszel amúgy is betanítja a trükköket. Para-

## Lepukkant, rommá lőtt, nyári vakációra alkalmatlan közel-keleti városkában kell utcáról utcára lopakodnunk.

tonák” vagyunk, ezért sokféle módszerrel próbálhatjuk elintézni az ellenséget. Két csapatunk van, ezért alapvető taktikánk, hogy az egyikkel feltartjuk Abdulékat úgy, hogy kiadós összetüzet nyitunk rájuk, míg közben a másikkal megkerülve az épülettömböket, vagy egyszerűen fedezékről fedezékre közeledve hozzájuk, szabad rálátáshoz jutva puffanthatjuk le őket. Ha erre nincs lehetőség, akkor kézigránáttal, vagy ha messzebb vannak, rakétavetővel is kifüstölhet-

dox módon olyannyira, hogy a játék során már nem is nagyon kell saját megoldásokat találnunk, csak a már megtanult fortélyokat alkalmaznunk. Ráadásul a harctéri sikerekhez csak ezek töredékét fogjuk igazán gyakran használni (legtöbbször a fent taglalt összetüzes taktikát), a többi ritkábban. Valahogy az az érzésem, hogy az eredetileg katonai oktatószoftver funkciót a Pandemonic túl komolyan vette (vagy nem volt kedvük már átalakítani), ezért az elején

Fiták, nincs egy kis tüzetek?



Frank mindig is szerette a kihívásokat...



Zapata visszatért!



Az ingatlanárak ezek a körmvényen szokatlanul alacsonyok...





Tessék... Azért hagytam ott a melós munkát, hogy ne lássam ezeket a tetves gyárakat...

mindent a szánkba rágnak: csak lasan, csak szépen, ahogy a csillag(sávós lobogó) megy az égen. Erősen gyanítom, hogy a demóban is megtalálható rettenetesen vontatott oktatórész nagyon sok ember kedvét veszi majd el, pedig ezt leszámítva maga a játék már izgalmasabb, és kár lenne emiatt lemondani róla.

### MI-t akarsz, te buta terrorista...

A FSW hangulata erősen idézi a Solyom végveszélyben című filmet: a lepukkant, rommá lőtt, nyári vakációra alkalmatlan távol-keleti városkában itt is utcáról utcára kell lopakodnunk, hogy az ellenséget – lehetőleg előre kifigyelve – elintézzük. A hangulat (különösen a kicsit túl sokat ismétlődő, de azért rendkívül

hangulatos zenének köszönhetően) erősen a filmet idézi.

Sajnos találok azért olyan hiányosságokat, amelyek nemcsak a filmtől térnek el, de a játékmenet szempontjából is zavaróak. Egyrészt az utcák teljesen elhagyottak, ami még rendben is lenne, ám az ellenség sem túl nagy számban próbál pontot tenni életünk végére. Igazság szerint a legtöbbször még a saját hat emberünkénél is kevesebb kiképzetlen arabbal találkozunk, így nekik nyilván esélyük sincs professzionális katonáink ellen. Persze, ha az összecsapások feszültségét és nehézségét legalább a jól kidolgozott MI növelné, akkor szavunk sem lenne, ám az ellen általában nem nagyon csinál semmit a fedezék mögül történő puffogatáson és az óvatlan embereink eltrafálásán kívül. Pe-

dig azt nem hiszem el (ha már ugye profi harctéri szimulációnak készült az FSW), hogy az arab terror arcok legalább valamilyen alapszintű taktikára ne lennének képesek...

Nagyobb számú, okosabb ellenhiányában egyrészt a Pandemonic játékában a nagyobb kihívást a környezetünk kiismerése jelenti, másrészt egész egyszerűen túl könnyű lett. Emlékszem a Jagged Alliance-ben például mennyire megharcoltam minden egyes négyzetcentiért, itt viszont a „Háhá! Nesze neked te gonosz arab terrorista!” feeling dominál. Nagyszerű érzés ugye, ha az embernek sikerélménye van, de csak akkor, ha a kihívás is megfelelő. Persze lehet kezdeni „authentic” nehézségi szinten (ilyenkor nem lehet a pályákon menteni, s a kijelzőről is jó pár dolog hiányzik), de feleslegesen szívni azért senki sem szeret...

### „Öngyilkos patkányok hullái borítják el a várost...” (URH)

A taktikai rész tehát forradalmi, ám az MI butasága miatt a játékélmény mégsem az igazi, ami viszont határozottan megmenti a FSW-t, az az elképesztően reális, rendkívül depresszív háborús város ábrázolása, illetve maga a grafika egésze. Az utcák megjelenítése hihetetlenül részletes: szinte mindenhol felborult roncsautókat, romos házakat látunk, a falakat Osama Bin Ladenre feltűnően hasonlító arab politikust éltető falfestmények és plakátok borítják, de az olyan reális épületek, helyszínek sem hiányoznak, mint a helyi mozi, vagy egy egyszerű parkoló.

Rég láttam már háborús játékban ennyire kidolgozott városábrázolást, ezt pedig támogatja a konzolkonverzióhoz képest igencsak látványos grafika.

Kár, hogy azért ezen a téren is találok hiányosságokat: az emberekről arcra lehetne kidolgozottabb, illetve az is kicsit szánalmas (még egy konzolos eredetű játékhoz képest is), hogy a különböző helyeken megtalálható ellátmányos teherautók mellett ácsorgó orvos mindig ugyanaz az a szakállas fekete bőrű fazon. Nem túlságosan részletesek a textúrák sem, de ez azért eltörpül a város kidolgozottsága, illetve embereink nagyszerű animációja mellett.

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

### Katonás szigor

Egy kicsit kritikus voltam, de azért a Full Spectrum Warrior a komplex harctéri szimulációk szerelmeseinek rengeteg kellemes órát fog nyújtani. Kár hogy nem kapott túl sok reklámot, és a szinte nem is létező sztóri, illetve a nem túl hangsúlyos főszereplő karakterek miatt nem nagyon valószínű, hogy az egyszerű halandó is beleszerethet.

Kicsit túl szigorú, olyan „spártai” lett ez a játék, pedig mi „civiliek” vagyunk, ugye...

### Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Nem szagatott, és nem fagyott: semmilyen problémám sem volt vele.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Nagyszerűen kidolgozott realizmus
- ▲ Hangulatos, „pokoli” városok
- ▲ Jól megvalósított forradalmi ötletek
- ▼ Buta MI
- ▼ Rettenetesen unalmas training
- ▼ Rövid és túl könnyű
- ▼ Sztori nem ártana...

GRAFIKA	<b>8</b>	HANGULAT	<b>7</b>
HANGOK	<b>8</b>	KIHIVÁS	<b>7</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>7</b>	SZAVATOSSÁG	<b>6</b>

### Bad Sector VÉGSZAVA



Nagyszerű, tényleg forradalmi játékmenetbeli ötletek, száraz háborús körítéssel és némi konzolos beütéssel. Ha az unalmas oktatórészen átverekedsz magad, mégis könnyen meg fogod szeretni.

**81%**

### ÉS A TÖBBI

Jagged Alliance 2	<b>91%</b>
Silent Storm	<b>83%</b>
Korea: The Forgotten Conflict	<b>80%</b>



Az ellátmányozást néha galamblovészettel oldják meg a srácok...



EGYRE OKOSODÓ KORONGOZÓ

# NHL 2005

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Jégkorong	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
NHL és európai ligák	EA Sports Canada
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
NHL 2004, NHL 2003, NHL 2002	

GYORSLINK **914**

**RÖVIDTIPPEK**  
**ANIMÁCIÓ** a cd/dvd-n

„Ez csak egy újabb rész” – mondhatja a kívülálló minden évben az NHL legújabb fejezetére, azonban már a legelső, öskonzolos változat óta megtanultuk, hogy a program minden évben sokat fejlődik, okosodik. Nem volt ez másként idén sem.

**N**emrég egy ismerőssel azon csevegtünk, mit lehet még fejleszteni manapság egy olyan játékban, mint az NHL. Szerintem semmit. Én úgy gondoltam, hogy

igencsak sok fejleszteni való van ahhoz, hogy az igazi jégkoronghoz minél inkább hasonlítson, megőrizve a játszhatóságot és az élvezeti faktort. A vita akkor döntetlennel zárult, pedig ha tudtam volna, mi is lesz az NHL 2005-ben...

küldhetünk egy támadóra (ez amilyen hasznos, olyan rizikós is lehet, hiszen így valaki üresen marad, viszont ketten nagyobb eséllyel szerelik a támadót). Szóval taktikai fegyverzetünk igencsak kibővült, ami igen dicséretes. Ehhez természetesen egy csomó új korongvezetési trükköt is fejlesztettek, mert hát anélkül semmit sem érne az egész. Az egész valahogy jobb lett, hiszen tavaly elég sok gond volt a korongkezelési rendszerrel.

### Ahol kötelező ütközni

Már az NHL 2004-ben is igen fontos volt az ütközés (ott talán túl is volt spílázva kicsit), a 2005-ben pedig még inkább fontos szerep jut ennek az alapvető védekezési formának, hiszen ha ütközni tudunk a támadóval, akkor ő már el is veszti a korongot, és megszűnt a gólvészély. Sikerült ezen is javítani, hiszen az előző változatban aránytalanul sok bodicsék volt: néha lehetetlen volt a kapu közelébe jutni, hiszen az ellenfelek semmi mást nem csináltak, mint aprítottak minket. Ez nemcsak frusztráló volt, hanem egyben irreális is. Mostanra ezen is sikerült javítani, hiszen most már előfordulhat, hogy sikerül tisztára játszani valakit, esetleg üres helyre korcsolyázni anélkül, hogy fel ne löknének. Nagyon érdemes figyelni, hogyan helyezkednek a csapattársak: intelligensen próbálnak szabad területre kor-

Primeau „Hopkins” horga betalál



### On The Ball Control

Most nem a FIFA-ról van szó, hanem az NHL-ről, ezért az újonnan bevezetett, On The Ball Controlra igencsak hasonlító rendszert másképp nevezik, Open Ice Controlnak (arról nem is beszélve, hogy hokis játékról lévén szó, itt nincs is labda, hanem korong van – ugye). Ennek segítségével, ha leadtuk a korongot, meg tudjuk őrizni a kontrollt a továbbkorcsolyázó játékos felett. S ha tisztán állunk, visszakérhetjük a korongot, sőt megmondhatjuk az MI által irányított játékosnak, hogy lőjön. Nagyon mókás ©. No persze a rendszer azért ennél többet is tud, hiszen támadásban – ha megcsapdázunk – segítséget hívhatunk, védekezésben pedig akár két védőt



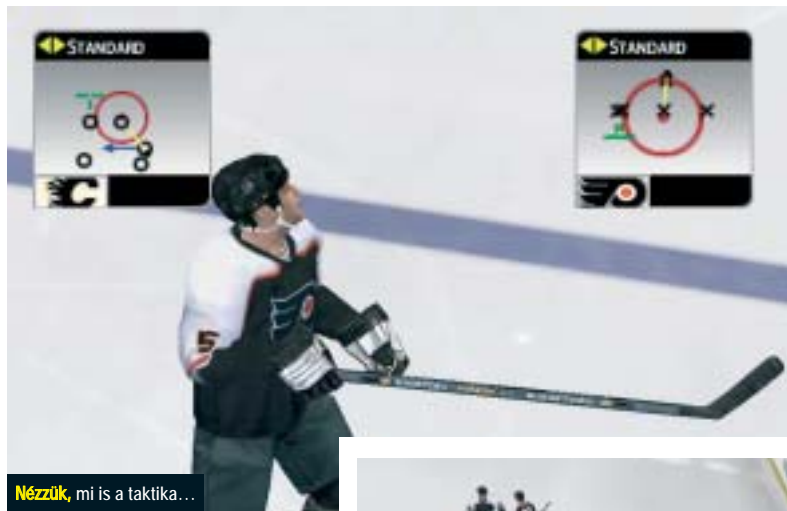
csolyázni, illetve a szélekre helyezkedni, így szinte mindig van megjátszható ember, ha passzolni akarunk. Jó példa erre az az emberelőnyös helyzet, amelyet góllal fejeztem be: elvittem a kapu mögé a korongot, ahol jobbra bemozdulva elmozdítottam a jobb oldali bekket, majd balra korcsolyázva a bal oldalit is. A centrem ott maradt egyedül, bepaszoltam neki a korongot és kapásból a hálóba lőtt. Viszont arra számítsunk, hogy a palánkra simán felnyomnak a védők, sőt nemcsak ütközni fognak, hanem igyekeznek megcsapdázni minket, hogy el is vegyék a korongot.

**Csak suhanunk a korcsolyánkon...**

Érdekes újdonságra figyeltem fel az NHL 2005 kapcsán. Ugyanis eddig ahhoz szoktam hozzá, hogy a játékosok folyamatosan korcsolyáznak,

hasonlóan jól reagál arra, ha kerestbe korcsolyázunk: igyekszik elvinni a védőt előlünk úgy, hogy közben szabad területe maradjon arra az esetre, ha passzolnánk. A védekezésben sokat segít a hátrafelé korcsolyázás, ezt a mozdulatsort egyébként eléggé feljavították: az MI eldönti, milyen testhelyzetet a legmegfelelőbb az adott helyzetre, így a védő hátrafelé korcsolyázva sokkal jobban tudja felvenni a rárobogó támadót. Akár testi kontaktust, akár ütőfelszedést akarunk alkalmazni, több esélyünk van reagálni, ha testtel szemben vagyunk a csatárral. Mindez a továbbfejlesztett helyzetkedéssel elég jó esélyeket adhat a védekezésben.

Viszont egy dologra figyeljünk: amikor a kapu mögé vittük a korongot, a kapus elvileg helyezkedik rá, de nem figyel hátra, így egy gyors visszafordítással a kapuba kanalazhatjuk a pak-



Nézzük, mi is a taktika...

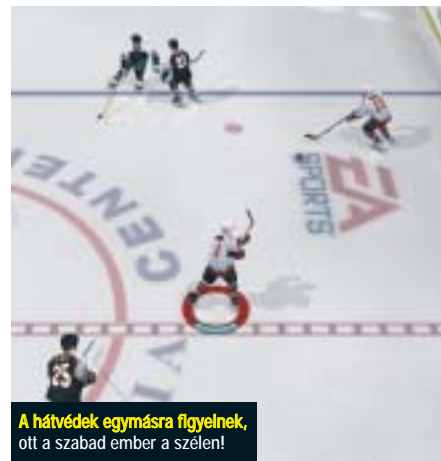
don, mint amennyit játszott. Nem árt tehát megismerni, kinek milyen a természete, hiszen ettől a csapat teljesítménye is függ.

**I want to play free!**

Apró ferdítés a híres Queen slágerre utalva, azonban az új játékmód, a Free4All maga a móka és a kacagás. Itt arról van szó, hogy maximum négyen egykapuzhatunk szabadon úgy, hogy mindenki egymás ellen van. A poén ebben az, hogy multiban iszonyat jó buli, hiszen csak a kapust kontrollálja az MI, négyen egymás ellen eddig semmilyen hokiban nem lehettünk. A két játékmód (ki ér el előbb megadott számú gólt – 5-10-15, vagy ki üt több gólt adott idő alatt – 2-5-10 perc) biztosítja azt, hogy bárkit odaül-tethessünk a gép elé egy kis mókázásra. Arról nem is beszélve, hogy gyakorlásnak is nagyon jó. Mivel ez egyfajta edzés utáni ökörködés, így csak a felpályán játszódik, így már a kidobott korongért is meg lehet küzdeni. Nagy FUN!

**Nem minden arany...**

...kivéve persze a legjobb góllövő csakját a Free4All-ban. Természetesen a továbbfejlesztett és okosabb Dynasty mód is említést érdemel, illetve az a néhány bosszantó hiba, ami elkerülhetetlen. A menürendszer elég nehézkes, kivették a Start Match gombot, így meglehetősen sokáig kell bénázni, ha játszani akarunk. Sajnos az EA Trax logó itt is takarja a Back



A hátvédek egymásra figyelnek, ott a szabad ember a szélen!

gombot (lásd FIFA 2005), viszont a közönség végre nem palacsinta, csak egyelőre úgy 20 ember jár összesen 20 ezer példányban meccsre. De értékelem a javulást! A kommentár és a körítés profi – ahogy megszoktuk. **Gyu**

**HARDVER**

**MINIMUM**  
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 2500+ | 1 GB RAM | Radeon X800 XT

„Futott, mint a nyúl!”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

Open Ice Control	Menürendszer
Free4All	EA Trax gomb
Továbbfejlesztett MI	Túl hamar lefekvő kapusok
<b>GRAFIKA 10</b>	<b>HANGULAT 10</b>
<b>HANGOK 10</b>	<b>KIHÍVÁS 9</b>
<b>IRÁNYÍTÁS 9</b>	<b>SZAVATOSSÁG 10</b>

**Gyu VÉGSZAVA**

Sokat fejlődött, ahogy a FIFA is, főleg a játéktelligenciában.

**92%**

**ÉS A TÖBBI**

NHL 2004	<b>90%</b>
NHL 2003	<b>90%</b>
NHL 2002	<b>90%</b>

**Érdeemes figyelni, hogyan helyezkednek a csapattársak: intelligensen próbálnak üresbe korcsolyázni, illetve a szélekre helyezkedni.**

még akkor is, amikor teljes sebességgel suhanak, ami igencsak neveléses, hiszen a valóságban ilyenkor a játékosok siklanak a korcsolyákon. Szerencsére idén már szépen, túlmozgás nélkül repesztenek a fiúk, ez pedig igencsak növeli a játék realitását, ami nagyon fontos. Másik dolog, ami szintén igen fontos, az a játékosok helyezkedése. Ebben az évben nagyon sok erőfeszítést végzett az EA Sports azért, hogy mindenki tudja, hol a helye. Így a helyezkedésnél mind a korong, mind saját pozíció alapján is dönt a mesterséges intelligencia, mit tegyen a játékos. Ha létszámfölbényben támadunk, akkor másképp helyezkednek a védők, mintha ők vannak többen. Ugyanígy, ha a kapusunknál a korong egy védés után, a két hátvéd azonnal a két szél felé sprintel, hogy megjátszható legyen, és a korong kikerüljön a kapu előteréből. A leshatáron korcsolyázó szélső

kot. Ezt hibának veszem (ha én kapok ilyen gólt), de örülök neki (ha én ütöm). Apropos kapus: ezek a mostani kapusok imádnak elfeküdni, ha gólhelyzetben rájuk visszük a korongot. Gyakoroljuk sokat, hogy kell a korongot megemelni ☺.

**„Mi mind egyéniségek vagyunk! – Én nem!” (Brian élete)**

A legnagyobb újítás ebben az évben: eddig csak kis logók jelezték, ki milyen típusú játékos. Most azonban szinte mindenki saját egyéniséget kapott. Aki elegáns, az kerüli az ütközést, pengén cselez. A drabális védő nem lacafacázik, odaver egyet simán. Jellemző, hogy a Calgary–Philadelphia meccsen Keith Primeau legalább háromszor került verekedésbe valamelyik Flames-játékosal, hiszen elég volt csak kicsit provokálni őt, máris jött a bunyó. Többet ült a büntetőpa-



Lábemelés egy-kettő, egy-kettő! Ja nem, egy-egy!



Hé, Kevin, jössz buliba este?



## A HÁBORÚ MOCSKA

# SHELLSHOCK: NAM '67

Lassanként a vietnami háború témája annyira felkapott lesz a fejlesztők között, mint a második világháború. Jelen alkotás csak a második a sorban, de hamarosan továbbiak megjelenésére számíthatunk. A fejlesztők ezúttal megpróbálták elrugaszkodni a szokásos háborús FPS-ektől. Hogy mekkora sikerrel, az a cikkből kiderül.

**E**mberünk (hogyan is nevezem „hősünk”-nek, az később kiderül...) épp csak megérkezik a bázisra, máris beosztják egy bevetésre, ahol zöldfülűként kell túlélnie az összecsapást. A további küldetésekben, amelyek hol a dzsungelben, hol szétbombázott templomban, házak között, vagy rizsföldeken játszódnak, fokozatosan kiderül a történet is: egy „King Kong” becenevű észak-vietnami tábornok uralja a térséget,

terrorizálva a lakosságot, halálra kényszerítve az elfogott amerikai foglyokat. Feladatunk az ő megállítását, majd kiiktatását lesz – sokszor hasonló eszközökkel élve. Egy rajtagként harcolunk, társaink viszont scriptvezéreltek, csak olyankor halnak meg, ha a történet alapján erre sor kerül.

### Katonadolog

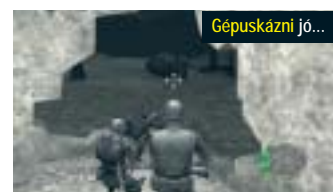
A küldetések általában szimpla támadásból állnak, néha azonban speciális

dekes, de később egyre unalmasabbá válik. A játék grafikája átlagos: a dzsungel vegetációja nagyon hangulatos – a sűrű növényzet, a párás levegő egészen klausztróbiássá tesz –, ugyanakkor a nyíltabb és belső terek eléggé monotonra sikerültek. A zene nagyon kellemes, a korabeli betétek komolyan segítenek beleélni magunkat a szituációba. A hangeffektek átlagosak, viszont komoly hiányosság, hogy egyáltalán nincsen multiplayer mód.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akción, TPS	Eidos
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Vietnami háború	Guerrilla Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	

GYORSLINK **940**



### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

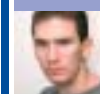
▲ Kiváló, korabeli zenebetétek	▼ ...amit túlzásba is vitték
▲ Sokféle fegyver	▼ Egysíkú küldetések
▲ Valós háborús atmosféra...	▼ Nincs multiplayer

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>4</b>
HANGOK	<b>7</b>	KIHÍVÁS	<b>6</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>6</b>	SZAVATOSSÁG	<b>7</b>

#### MINIMUM HARDVER

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### -Uhu- VÉGSZAVA



Egy átlagos Vietnam-FPS, időnként visszataszítóan brutális átvezetőkkel és küldetésekkel.

**71%**

#### ÉS A TÖBBI

Vietcong	<b>94%</b>
Line of Sight: Vietnam	<b>72%</b>
Conflict: Vietnam	<b>69%</b>

## BRUTALITÁS FELSŐFOKON

HÁBORÚS BÜNÖK – ÉLŐBEN!

Bár nem a *Shellshock* az első játék, ahol emberek, és nem szörnyek ellen kell agresszív, gyomorforgató tetteket véghezvinnünk, azonban míg egy *Postalban*, vagy egy *Manhuntban* legalább a látszata megvan, hogy ez csak egy kitalált, alternatív világ, addig itt kökémény történelmi, megtörtént eseményekben veszünk részt. Ráadásul az elkövetett bűnökért semmilyen formában nem jár büntetés. Éppen ezért felnőttek számára is csak azoknak ajánlom, akik erős idegzettel és jó gyomorral rendelkeznek.

## Gyakorlatilag 2 óra alatt elérhetünk mindent, amit a játék kínál, nincs számolgotás, spórolgotás...

célpontjaink vannak, illetve egy küldetésben a helikopterből osztjuk a „gépuskaáldást”. Összesen 11 bevetésben veszünk részt. Az összecsapásokkal nincs is különösebb gond, a készítők azonban túlságosan is komolyan vették a háború poklának ábrázolását: társainkkal együtt foglyokat végzünk ki, vagy kintünk halálra, civileket, sebesülteket lövünk le (lásd még a kiemelt írást). Minden küldetés végén – virtuálisan – visszakerülünk a bázisra. Itt társainkkal beszélgethetünk, szórakozhatunk a helyi prostituáltakkal, illetve pár egyéb, nem túl nagy jelentőségű cselekedetet vihetünk véghez. Ez ugyan elsősre még ér-

### Csak közlegény

Számos hibája ellenére, mint egy átlagos FPS, a *Nam '67* megállja a helyét. A gyomorforgató háborús szörnyűségek pedig kétféle hatást érnek el. Egyfelől már az elviselhetőség hatását súrolják, másrészt tényleg átéreztetik a játékoskal, hogy a háború nem dicsőséges lövöldözések sorozata, hanem a pusztítás és kegyetlenség eldorodója. A fejlesztők megpróbálták egy szokásos háborús FPS helyett valami egyénit alkotni, ami ugyan nem sikerült (vagy mondjuk úgy, „túl jól”?), de a szándék mindenképpen méltányolandó.

**Uhu**



M, MINT MEGALOMÁNIA

# EVIL GENIUS

Nem vágytál még sohasem arra, hogy a sokadik 007-es film után valaki végre alaposan elkenje James Bond száját: vodka-martinik, szuperautók, és szépséges nők ölelése helyett börtönben éljen zabkásán, a szabad világ pedig a sátáni kacajt hallató főgonosz uralma alatt senyvedjen? Dehogynem: kár is lenne tagadni ☺... Nos, akkor végre itt az alkalom, hogy a rosszabbik énedre hallgatva kipróbáld, milyen is lehet az örült megalomániás főgonoszok fáradtságos, ám annál szórakoztatóbb élete...

**M**anapság nagyon nehéz a játékfejlesztés terén igazán eredetit alkotni. Eltekintve az olyan műfajok bebetonozódásától, mint az FPS, TPS, RTS, mellettük is találunk olyan klasszikus elemeket, amelyek híresebb játékokból köszönnek vissza, s nem ritka az sem, hogy szinte teljes egészében „control+c, control+v” megoldásról legyen szó, esetleg másféle az adott környezet. Majdnem erről van szó az Elixir Studios legújabb játékában is, amely a zseniális, méltán nagy sikerű *Dungeon Keeper* játékmenetét „oroztá el”. Mivel a fejlesztők egy része a Peter Molyneux által irányított Bullfrog régi alkalmazottjaiból áll (például maga a lead designer, Demis Hassabis), ezért az ötletlopás bocsánatos bűnnek számít. Különösen, hogy fantasy milió helyett ezúttal a James Bond-féle hatvanas évek kémvilágában járunk, ahol a filmekből megszokott szerepek cserélődtek fel: mi állunk a rosszfiúk oldalán. Az alapötlet tehát zseniális, és engem kellően

felcsigázott, hiszen a két *Dungeon Keeper* legkedvesebb játékményeim közé tartozik, a klasszikus James Bond-filmeket pedig szinte jelenetről jelenetre, mondatról mondatra ismerem. A nagy kérdés számomra már csak az maradt, hogy Hassabis és csapata mit főzött ki ebből az inyeneknek való két összetevőből...

### Rekeszizom-gyakorlat: kipipálva

Mivel a *Republic: The Revolution*-ből annyira még nem derült ki, hogy az Elixir csapatának nagyszerű humorzéke van, ezért kicsit félve töltöttem be a játékot. Aztán amikor az intró első képsorai, illetve a James Bond-féle filmek sejtelmes bevezetőit parodizáló


**TIPPEK** a 100. oldalon

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**

RTS/menedzser

**KÖRNYEZET**

James Bond

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

Republic: The Revolution

**KIADÓ**

Vivendi

**FEJLESZTŐ**

Elixir Studios

GYORSLINK

553



„Gyerekek, és akkor megmondtam a feleségemnek: bébi, ebben a házban senki sem emlegetheti azt a Sean Connery csávót.”

menürendszerrel megláttam, félelmeim egy csapásra szertefoszlottak. Aki egy kicsit is járatos a hatvanas évekbeli 007-es mozikban, az a mennyországban érzi majd magát, ugyanis a készítők fantasztikus stílusérzékkel parodizálták a Sean Connery-érát. A kóritésen kívül a kialakítható bázis környezete erősen emlékeztet például a Doktor No, vagy a Csak kétszer élsz! titkos földalatti támaszpontjaira, a Maximilian nevű főgonosz pedig egy az egyben Ernst Stavro Blofeld, James Bond örökös ellensége (illetve az Austion Powers filmekben Doktor Genya). Külön említést érdemel a hihetetlenül eltalált zenei rész, amely John Barry korabeli bondos muzsikáit kiválóan adja vissza – anélkül, hogy egyszerű újrafeldolgozásról lenne szó. Persze fricskáról lévén szó, leginkább a rekeszizmainkat veszik igénybe a különféle utalások, kikacsintások, vagy a készítők saját kűtőjéből származó poénok. Mint a Sims 2-nél, a készítők itt is apait-anyait beledaktak az animációk kidolgozásába: hatalmasakat fogunk kacarászni az általunk irányított emberkék, vagyis a „minionok” (ezt a *Dungeon Keeper*-ből örökölt kifejezést egyébként a játék során előszeretettel használják, sokkal többször, mint az eredeti *DK*-ban) különféle viselkedését ábrázoló rövid jeleneteken. A leg súlyosabb poén a kínzás során látható táncbemutató, amikor a kegyetlen, szadista ör a lekötözött fogolyt egy Michael Jackson-féle moonwalker bemutatást tart, miközben szerencsétlen pára hiába könyörög, hogy „Jaaaaaj neeeee! Kérem, mindent, csak ezt ne!” ©... Humor és stílusérzék terén tehát minden rendben van.

### A világ nem elég

Gondolom az alul található értékelésből már kilestétek, hogy az Evil Genius-ban sajnos nem minden maga a megtestesült vérrel, intrikával és humorral vegyített Kánaán. Ha az eddig taglalt nagyszerű stílus és humor lehántjuk a játékról, akkor a gamma tulajdonképpen egy *Dungeon Keeper*-klón és egy táblás

## A játék elején hamar olyan szegények leszünk, mint a CIA egere

stratégiai játék keveréke. Utóbbi leginkább a Rizikóra emlékeztet, de akik ismerik az ősrégi Amigás *Rocket Ranger* taktikai térképét, azok még inkább képben lesznek, ugyanis itt is hasonló módon kell ügynökeinket a világtérkép különböző tájaira elhelyeznünk, miközben a folyamatosan múló idő alatt bármikor végezhetünk velük az ellenség ügynökei. Kémeink választható tevékenysége szintén hasonlít a Cinemaware egykori klasszikusára: parancsunkra pénzt lophatnak az adott földterületről, vagy „ármanykodhatnak”, ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy különféle speciális és nagyon értékes elrabolható tárgyakat derítenek fel számunkra, amelyeket aztán egység típusaink a tett helyszínére ismét kiküldött megfelelő kombinációjával egy különleges akció során szerezhethetünk meg. Sajnos magából az „aljas cselekedetből” semmit sem láthatunk: pusztán hallhatunk egy helyi rádióadást, amely ugyan elsőre rendkívül eredeti és szellemes megoldás, de hosszú távon azért kicsit száraznak éreztem. Amúgy a világtérképen történő ese-

## KEDVES ISMERŐSÖK...

James Bond filmekből merített karakterek

Bár sok saját figurát is kitalált az Elixir Studios, azért felfedezhetünk köztük olyanokat is, akiket szinte egy az egyben a klasszikus Bond-mozikból ollóztak ki. Alant látható néhány egyértelmű „klón”.

### Maximilian – Ernst Stavro Blofeld

Ez a főgonosz nyilvánvalóan az őrdögi Blofeld, vagyis James Bond „majdnem” örökös főellenségének megfelelője. Blofeld a S.P.E.C.T.R.E. főnöke, egy nemzetközi bünszervezeté, amely világméretű összeesküvésekben utazik. Az évek során szerepét a James Bond-filmekben több színész is alakította: köztük Donald Pleasence és Telly Savalas.



### Voodoo – Baron Samedi

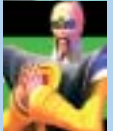
Roger Moore legelső filmjében, az „Élni és halni hagyni”-ban szerepelt Baron Samedi, akiről Voodoo figuráját mintázták. Maga a főellenség az idegbeteg, „voodoo-mágiát” használó heroinmágnás, Kananga volt, leg-

hasznosabb azonban embere, az élőhalottnak öltözött, befestett arcú fekete figura, Baron Samedi. Moore egy iszonyatosan idétlen és nagyon rövid jelenet során végzett vele, így Samedi gyakorlatilag elpuskázott figurává vált a filmben.



### Shen Yu – Dr. No

A kínai főgonosz egyértelmű utalás Dr. No-ra (utóbbi név a magyar helyesírás szigorú szabályai szerint Dr. Nóra lenne, de ettől most eltekintettünk ©), aki a legelső filmben volt Bond ellensége. Érdekes, hogy a szintén Kínából származó figurát egy kanadai színész, az egyébként kiváló képességű Joseph Wiseman játszotta. Bár az arcvonásai nem igazán voltak keletiesek, de azért kellő tehetséggel alakította a szerepet...



menyek közül egyébként sem láthatunk semmilyen animációt. A sikeres akciók mellett ügynökeink halálából is mindössze felforduló bábuikat nézhetjük minden alkalommal, ráadásul ezt a világot összes területére lebontva, úgyhogy sokadszorra már csak bosszúszusan elnyomtam ezeket, és inkább utólag néztem meg, hogy melyik területen haraptak fübe embereim.

ket megtalálják és elintézik, erre újabb minionokat kell felvonnunk, ezeket megint elhelyeznünk, mire ismét megölik nagy részüket, újra toborzunk, kirakjuk őket és így tovább, és így tovább... Később azért, ahogy felfedezzük az újabb és újabb titkos tárgyakat, illetve az ellenség „támaszpontjait” zászlócskák formájában, izgalmasabbá válnak az események, de ez a bevezető szakasz akkor is borzasztóan vonatott. Az Elixir egyébként már másodszer követi el ezt a hibát: a *Republic*-ban ugyanilyen csigalassúsággal indult be igazán a játék, de ott legalább egy hatalmas, élő városban machinálhattunk, ahol már az is igazi élményszamba ment, ahogy figyelhettük anarchista forradalmáraink barangolását az elképesztően kidolgozott, életteli teli utcákon. Itt viszont a világtérképen, a *Dungeon Keeper*-re hajazó bázisunkon és a környező szigeten kívül nem sok mindent fogunk látni.

Ez az egész világtérképes rész eleinte egyébként sem tartozott a játék legizgalmasabb pillanatai közé... Ténykedésünk elején például, amikor igen hamar szegényebbek leszünk, mint a CIA egere, mindössze arra kell figyelniünk, hogy lehetőleg mindenhol kirakjuk embereinket, hogy pénzt lophassanak nekünk. Persze nagyobb részű-



„Jaj Istenkém, olyan gonosz vagyok, jaj, de jó is nekem...” – motyorgás

Neo kissé furcsa ruhában tolja



## Otthon, édes otthon?

„Mi a baj ezzel?”- merülhet fel Bennetek a kérdés, hiszen maga a *Dungeon Keeper* is istencsászárnak számított a maga idejében. Elsőre számomra is úgy tűnt, hogy az *Evil Genius* nagyjából egész ügyesen alkalmazza a régi receptet az új stílussal felvértezve: az animációk mókásak, a szobák, berendezések, csapdák használata pedig még ötletes és logikus is. Az igazi problémám azonban az *EG* alapkonceptjával van, amit sajnos Hassabis a saját elképzelése alapján akart megváltoztatni, mindezt úgy, hogy közben a *Dungeon Keeper*-es alapvető játékelemeket mégiscsak érintetlenül hagyta. Hogy mire gondolok? Nos, itt is sokféle (és szerintem a *DK*-val túlságosan is megegyező) szobát kell leraknunk, azonban ahelyett, hogy ezeket szép lassan adagolva, pályáról pályára kapnánk, mint a *Bullfrog* klaszikusában, itt a legtöbbet rögtön az elején a nyakunkba zúdítják, a *Republic*hoz hasonló unalmas, hosszú és agyonkomplikált oktatószöveg kíséretében. A *Republic*-nél egyébként ezt a játék komplexitása miatt még aránylag elfogadhatónak tartottam, egy *Dungeon Keeper*-klónnál viszont ne kelljen már töménytelen mennyiségű oktatóvideót végignéznem, hogy a kezelőfelület (amely szerintem szintén sok kívánnivalólag maga után...) minden részletét megértsem! Egyébként ennek az előbb említett „korai szobaömlésnek” mindössze az az eredménye, hogy aztán nagyon sokáig nem kapunk újabbakat, így az újdonság varázsa hamar elvész. A másik alapvető baki a világtérkép használatából fakad. Mivel hódításaink során feladatunk a különféle speciális tárgyak megszerzésére, illetve az ellenséges támaszpontok elfoglalására korlátozódik, így nem fogunk pályáról pályára vándorolni, mint a *Dungeon Keeper*-ben, hanem nagyon sokáig egyetlen bázisunk lesz, ahonnan csak a játék egy bizonyos szakaszában kerülünk át egy

A helyi szado-mazo klubban a sárga szín a menő



másikra. Ez így leírva talán nem is hangzik olyan szörnyűnek, de higgyétek el, amikor már hét óra folyamatos játék után még mindig ugyanazt a titkos támaszpontot kellett bámulnom, akkor – poénos körítés ide, vagy oda – rettentően unni kezdtem az egészet.

## Az ördög jobb és bal keze

Hogy egy kicsit kellemesebb vizekre evezzünk: nem említettem még „főembereink” szerepét, akik például a *James Bond*-filmekből ismerős *Jaws* (a *Vasfogú*), *Oddjob* figuráihoz hasonlítanak. Ők gyakorlatilag igazi félistennek számítanak: csak a nagyon ritkán bázisunkra látogató szuperképek tudják megölni őket, az egyszerűbb ügynökökkel viszont tömegesen is játszani könnyedséggel végeznek, ráadásul még fejlődnek is. Eleinte csak egy ilyen karakterünk van, de ahogy a világtérképen ügyködve egyre „rosszszabb” (vagyis a játék nyelvére lefordítva: egyre jobb) hírünk lesz, úgy tudjuk felvenni az újabb és újabb „henchmaneket”. Hogy mennyire fontosak, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy csak őket tudjuk irányítani... Igen, jól hallottatok: sajnos még a *Dungeon Keeper*-ben használható (és szerintem remekül kitalált) „szörnydobalgató” módszerrel sem tudjuk embereinket a zürösebb helyekre parancsolni. Hiába támad nagyobb számban az ellenség, vagy lángol egy szoba, és tüzet kéne oltani, ha éppen nincs ott senki, akkor porul jártunk. No és ott vannak még az ellenség szuperkémei is... Hát ezeknél idegesítőbb figurákat nem hordott a hátán a föld! Megölni nem lehet őket (csak a játék vége felé, amikor már úgyis mindegy), mert halhatatlanok. Ha be-

A matematika szakkör kicsit elburjázott



szabadulnak bázisunkra, tömegével mészárolják le embereinket, és sokszor még tetemes anyagi kárt is okoznak. Persze ráküldhetjük a saját szupergonosz karaktereinket, azonban egyrészt még ők is elég gyengék hozzájuk képest (ha háromszor egymás után leveri őket az ellenséges szuperkép, akkor emberünknek sanyit!), de még ha győzedelmeskednek is, az ellenséges kém akkor is csak elájul. Bezárni pedig nem érdemes, mert úgyis kiszabadul, és akkor még a börtönt is szétveri nekünk. Szóval itt is van öröm az örömben jócskán.

## Frusztrációs faktor

Mivel az *Evil Genius* rendkívül komplex játék, akár egy egész *GameStart* is megtöltenének azok az apróságok, amelyek akár pozitív, akár negatív irányba tolják el a mérleg serpenyőjét, de ezek a lent látható végső százalékokon se nem javítanak, se nem rontanak. Szerintem a készítő ott hibázták el a legjobban, hogy nem tudták elég jól vegyíteni a birodalommenedzseres és a *Dungeon Keeper*-es játékrészeket, emiatt pedig egyik sem elég élvezetes. Hiába a zseniális stílusérzék, a kacagtató animációk, a nagyszerű zene és a rengetegféle mókásabbnál mókásabb egység és ellenségtípus, ha az alapokban, a játékmenet gyökerében vannak gondok. Talán furcsán hangzik, de mindezek tükrében mégsem tekintem igazán rossz játéknak az *Evil Genius*-t. A nagyon sok apró ötlet és humoros részlet miatt azért sikeresen rákattantam, és bár néha ugyan összeszorított foggal (a szuperképek kivéhetetlen és nem túl fair támadása), máskor pedig ásitozva (a lassan csordogáló, kicsit monoton játékmenet miatt), de azért még-

sem adtam fel, mert mindig tartogatott a játék valamilyen meglepetést: egy-egy érdekesebb új küldetést, speciális megszerzhető tárgyat, újabb és újabb henchmaneket és még sorolhatnám. A poénos körítésen túl talán ez a „kiszámíthatatlanság” az, amely az *Evil Genius*-t mégiscsak megmenti a zseniális bestsellernek indult, ám hibái miatt hamar az enyészetbe lett, elfeledett játékok szomorú sorsától. Azért az Elixir Studiostól még mindig várjuk az igazi áttörést...

## Bad Sector

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 64 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800

„1600x1200-as felbontáson is roccsenmentesen futott. Fagyással sem volt gondom.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Zseniális, James Bondot parodizáló hangulat  
↓ Közel sem kiforrott játékmenet  
↑ Nem annyira kiszámítható, mint más

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

### Bad Sector VÉGSZAVA



Az alapötlet kitünő, a készítő stílusérzéke zseniális, az animációk kacagtatóak. Kár, hogy mindezt egy „zsírszegény” *Dungeon Keeper*-klón és egy nem túl érdekes táblás stratégiai játék hibridjeként valósította meg az Elixir.

# 78%

#### ÉS A TÖBBI

<i>Dungeon Keeper 2</i>	96%
<i>The Sims 2</i>	95%
<i>Republic: The Revolution</i>	87%

PRÓBÁLD KI!

DEMO ÉS ANIM  
A CD/DVD-N

Hogy mondják hollandul: „Egészségedre!”?



Havannában éppen esik. Mi lesz a szivározással?



Spanyol és angol városok között francia hajók furikáznak. Zajlik a nemzetközi multiparti



A sok piros négyzet azt jelzi, a városka sz\*rban van. És ez minket örömmel tölt el

RECSEGŐ FEDÉLZET

# PORT ROYAL 2

A német Ascaron gárdája úgy gondolta, legjobb védekezés a támadás, s mielőtt a stílus rajongói mind elszaladnának Piratest vásárolni, ők gyorsan vízre tették egyik korábbi zászlóshajójuk folytatását: a Port Royal 2-t.

**A**z biztos, hogy a germán fejlesztőcsapatnak nincs víziszonya, mert témaválasztáskor igencsak ragaszkodnak a hullámokhoz. Persze, ha jól csinálják, tegyék! A GameStar mellé nemrégiben teljes játékként adott *Tortuga* köztetek arattott sikere is ezt bizonyítja. De elismérésre méltó a *Patrician*-sorozat és természetesen a *Port Royal* is, amelynek második részével eme rövidke bemutató alkalmával lesz szerencsénk megismerkedni.

## Kereskedünk Kuba körül

A *PR* első epizódjához képest nem figyelhető meg jelentős változás, már ami a helyszínt és a játékmenetet illeti. Most is 1600 táján járunk, s ezúttal sem kell más tennünk, mint a karibi vizeken hajókázva minél nagyobb vagyont és elismerést kiharcolni magunknak. A kiharcolást nem feltétlenül kell szó szerint érteni, hiszen kereskedelemmel és különböző küldetések végrehajtásával is emelkedhetünk a társadalmi ranglétrán. Azért a harciasabb megoldás sem kerülendő, mert egyrészt gyorsabb előmenetelt tesz lehetővé, másrészt pedig hajókat süllyeszteni, bárkákat foglalni kellemes, megnyugtató érzés ☺.

A csata 3D-s megjelenítése ugyan még mindig nem fenyeget azzal, hogy idén

a legszebb játék címét az Ascaron csapata zsebeli be, de határozottan szebb lett. A viktúrkör és a rávetülő árnyékok kidolgozása egészen fogyasztathatóvá teszi, az amúgy meglehetősen egyszerű ütközetet. Nem kell más tennünk, mint kijelölni a haladási irányt, az ágyúba töltendő lőszer fajtáját, majd alkalmasint kiadni a tűzparancsot. Mint megannyi előző játékukban, most sem

„elhagyni” a generációváltáskor. Talvaly Szittyó még élvezettel számolt be róla, hogy alázták porig német „baratai” a *PR* multis részében. Én azonban csak kesereghetek, hogy a 2-ben már el sem verhetnek a külhoni profik, hiszen csak egyjátékos nyitott kampány és vagy tíz darab, zömmel gyakorló küldetés szerepel az étlapon. Azért a szingli missziók között a vége felé már találunk keményebb diót. Ezek feltérzése eltarthat pár órát, napot. A szabadstílusú hadjárat megnevében hordozza a lényegét, miszerint: azt teszünk és oda megyünk, amit és ahová úri kedvünk tartja. No persze némi korlátozással, hiszen ne várjuk el a szívélyes fogadtatást, például egy angol kikötőtől, ha a múlt héten öfel-

nek. A *Patrician*nal megkezdett vonal kezd menthetetlenül elfáradni, ideje volna egy teljesen új koncepcióval előállni. Talán még nem késő.

**-csonti-**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Hajós, kereskedős	Ascaron
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
1600, Karib-tenger	Ascaron
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Port Royal, Patrician III, Tortuga, Sacred	
<b>GYORSLINK</b>	<b>496</b>

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Megbízható rendszer	↓ Kevés újítás
↑ Könnyű kezelhetőség	↓ Mindössze néhány élvezetes önálló küldetés
↑ Magyar verzió	↓ Divaltjamúlt megoldások

<b>GRAFIKA</b>	<b>7</b>	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
<b>HANGOK</b>	<b>6</b>	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
<b>IRANYÍTÁS</b>	<b>9</b>	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

### MINIMUM HARDVER

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

**-csonti- VÉGSZAVA**

Profi munka, kevés igazi újítással. A koncepció jól bevált, de mostanra igencsak előregedett. Ma még azért fogyasztható.

**78%**

### ÉS A TÖBBI

Port Royal	<b>86%</b>
Patrician III	<b>84%</b>
Tortuga	<b>80%</b>

**Ne várjuk el a szívélyes fogadtatást egy angol kikötőtől, ha állandóan elsüllyesztjük öfelsége kereskedelmi hajóit.**

sikerült megoldani, hogy egynél több hajóval küzdhessünk az ellenség gyakran öt tengerjáróból álló flottája ellen. Annyi előrelépés azért történt, hogy bármikor „lecserelelhetjük” aktuális zászlóshajónkat. Ilyenkor utóbbi elhagyja a csatateret (feltéve, hogy képes rá), míg az energiától zuzzadó csereladik valahol berobban a térképre. Örömhír, hogy az első rész legnagyobb hibáit, az MI buta útkeresését, illetve a meghökkenítő 3D-s bugokat szerencsére nem örökölte meg az utód.

## Misszió, passzió

Érdekes módon nemcsak rossz dolgokat, hanem pozitívumokat is sikerült

sége tucatnyi kereskedelmi hajóját könnyítettük meg rakományától. Ha ügyesek vagyunk, engedélyt kaphatunk egy város elfoglalására is, ami történhet szárazföldről és tengerről. Előbbi egyszerűbb, hiszen csak rengeteg matróz és némi kard meg muskétás szükségeltetik, s így nem kockáztatjuk soktízezer aranyat érő gályáinkat. A város elfoglalásakor néha felbukkan a kormányzó, aki kardpárbajt kezdeményez. Ilyenkor szépen megrajzolt, de hamar kiismerhető vívás veszi kezdetét, s rendszerint a gépnek kell kapitulálnia. Talán kapitulálni nem is, de elgondolkodni azért nem ártana a fejlesztők-



Hmm... a nők vagy a fegyveresek szeressenek minket?



Billy flú épp egy nagySZÁJú riporternővel beszélget. Ebből még baj is lehet...



## BUS(H)ÓJÁRÁS

# THE POLITICAL MACHINE

A választás remek dolog. El lehet mondani a másiktól, hogy retardált, erkölcstelen, úgy általában egy nagy nulla, s egy isten háta mögötti vasútlomlás jegypénztárát se lenne képes normálisan vezetni, nemhogy egy országot. Mi sem vagyunk rosszak ebben a versenyszámban, de Amerikától talán még van mit tanulnunk.

**M**int hogy az amerikai elnökválasztás igen nagy jelentőséggel bír a világ további alakulására, így nincs mit csodálkoznunk azon, hogy mostanában a csapból is az USA-ban zajló történésekről hallani. Kerry emberei gyávaással vádolják Busht, a regnáló elnök csapata pedig a kihívó szavahihetőségét próbálja megkérdőjelezni. Sokakban talán visszatetszést kelt ez a fajta kampány, s úgy gondolják, talán e nélkül is meg lehet nyerni egy választást. Nos, a *Political Machine* segítségével immár könnyen tesztelhetjük a teóriát.

### Mondd, Te kit választanál?

A Ubisoft nem ódzkodik a kényes témáktól, hiszen bátran belescapott a lecsóba, amikor kiadta az idej elnök-választást szimuláló játékát. A program nyilván belső (azaz amerikai) használatra készült, s a kampány hátrájának izgalmat meglovagolva talán nem is lesz rossz befektetés. Mindenesetre úgy gondoltuk, hogy a téma másról, azaz nálunk is érdekes lehet. A *PM* leginkább a jó néhány évvel ezelőtti kiadott *Politikára* emlékeztet, ahol a nagy Szovjetunió zavaros vízben kellett halászniuk, mindenféle érdekcsoportokkal szövetkezve, avagy hadakozva. Most az ellenfél biztos, ám az eszközök ugyanolyan trükkösök és/vagy mocskosok.

Az egyszerű, de tulajdonképpen lélekesen megrajzolt 2D-s térképen kell 41 héten keresztül oda-vissza repkednünk, hogy a megfelelő helyen a megfelelő mondatokat hallja drága népünk. A főhős, azaz az elnökjelölt rengeteg tulajdonsággal

## „Teljesen más érdekli az embereket New York környékén, s teljesen más Texasban.”

bír, s ezek kisebb-nagyobb mértékben befolyásolják megítélését, mozgásterét, akciói sikerességét. A kampány során tíz, folyamatosan keményedő ellenfelet kell legyőznünk, köztük olyan „egzotikumokkal”, mint például Schwarzenegger, aki jelenleg nem testét, hanem Kalifornia államot próbálja kigyúrni. Az osztrák terminátor egyébként sci-fi elemként szerepel, hiszen a jelenlegi alkotmány szerint más ország állampolgáraként született egyén nem lehet az USA elnöke. A választható jelöltek között azonban akadnak exelnökök (Bill Clinton, id. Bush), a jelenlegi kabinet tagjai (Condoleezza Rice, Dick Cheney), valamint olyanok, akik egyelőre maximum álmodozhatnak az elnöki posztról (Hillary Clinton). Mi azonban mindenből csinálhatunk gyöz-

test – nemre, korra, vallási felekezetre való tekintet nélkül.

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

Jelöltünk egyik legfontosabb tulajdonsága a stamina, azaz állóképesség. Ez határozza meg, hogy körönként (hetente) mennyi feladatot tudunk elvégezni. Az akciók között szerepelnek olyan békés és egyszerű dolgok is, mint maga az államok közti utazgatás, a beszédek tartása, reklámhadjáratok megszervezése, vagy éppen egy új kampányiroda gründolása. A helyzet fokozódásával azonban mi is egyre keményebb eszközökhöz leszünk kénytelenek nyúlni. Indíthatunk lejárató kampányt, felbérlehetünk különleges szakértelemmel

térkép. Utóbbin az sem segít sokat, hogy a hadjárat mellett elképzelt szituációkban, krízishelyzetben lévő USA-t is kreálhatunk. Ennek ellenére jól összerakott, egyszerű, mégis összetett játéknak tekinthető a *PM*, melyet mérsékelt ára tesz még inkább elfogadhatóvá.

**-csonti-**

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Választási menedzser	Ubisoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
USA	Stardock
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Galactic Civilizations	

GYORSLINK >>> 901

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Jópofa ötlet	↓ Egy idő után ellaposodik
↑ Egyszerű kezelés	↓ Mi nincs mindig képen
↑ Stílushoz illő grafika	↓ Kévs/gyenge hangok és zene
<b>GRAFIKA 7</b>	<b>HANGULAT 8</b>
<b>HANGOK 4</b>	<b>KIHÍVÁS 6</b>
<b>IRÁNYÍTÁS 9</b>	<b>SZÁVATOSÁG 5</b>

### MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### -csonti- VÉGSZAVA



Nem egy *Civilization*, és körmeink sincsenek vesztélyben a nagy izgalomtól, mégis egy szerethető, könnyed, élvezetes programot kapunk, amennyiben picit is érdekli minket a politika.

**77%**

### ÉS A TÖBBI

Civilization 3: Conquest	<b>90%</b>
Civilization 3	<b>87%</b>
Republic: The Revolution	<b>86%</b>

Rainbow Six

## ALPHA BLACK ZERO INTREPID PROTOCOL

**R**itka a jó taktikai TPS, ezért örültünk, amikor megérkezett az Alpha Black Zero. Sajnos korai volt az öröm, de legalább már tudjuk, hogy miért ritka a jó taktikai TPS...

A bevezető képsorok alatt még minden rendben van, bár a progress bar elárulja, hogy a szemmel láthatóan idejélműlt engine nem más, mint ami néhány éve a *Serious Sam*-et hajtotta, hm... Sebaj, az némi bizakodásra ad okot, hogy a fejlesztők legalább vették a fáradságot, és a henteles mellé egy sztorit is összekalapáltak nekünk. Szemtanúi leszünk egy bizonyos Kyle Hardlaw hadnagy bírósági tárgyalásának, ahol a derék katonát azzal vádolják,

hogy elit kommandós osztaga, az Alpha Black Zero élén, egy titkos küldetés során több föderációs hivatalnokot is lemészárolt. Hardlaw a tárgyaláson töviről-hegyire elmeséli az összes küldetést, melyek a szomorú végkifejlethez vezettek, nekünk pedig mind végig kell hallgatnunk (játszanunk) ezeket, ha érdekel a szori vége. A kérdés csak az, megéri ennyit... Az ABZ-ban társainkat is irányíthatjuk, így első látásra azonnal egy futurisztikus *Rainbow Six*-klónnak tűnik, de hamar kiderül, hogy itt senki sem törekedett a realizmusra – bár frusztráló is lenne az „egy lövés-egy halál” koncepció, ha már a küldetések ilyen kínosan hosszúak, ilyen hatalmas terepeket kell bejárunk, illetve ennyi gonosztevővel kell leszámolnunk. (Aha, csak visszaköszön a *Serious Sam*!) Sőt, bárhol menthetünk, löszert és HP-t is találunk. Ugyan már az első küldetés előtt a szánkba rágják, hogy ne lőjünk, ha nem muszáj, itt nagy lopakodás lesz – ezt hamar elfelejthetjük. (Ott áll a nyavalyás, látszik rajta, hogy rosszban sántikál, beszélgetni nem lehet vele, hát mit tehetnénk? Lelőjük.) Jó, végül is lehet lopakodni, de legfeljebb azért, hogy ne fogjunk ki ha-



Kovács tizedes, azonnal vigye a fejem mellől ezt az izét

Na ide figyeljen Kovács... ööö... melyikük is a Kovács?



mar a lőszerből. Embereink nem törik össze magukat, hogy tűzvonalban hősködjenek, de ha folyamatosan utasítjuk őket, hogy maradjanak mellettünk, viszonylag hatékonyak. Ha azonban nem állunk le percenként ellenőrizni, hogy valóban jönnek-e utánunk, elköszálnak. Hogy virágot szedni, kavicsot gyűjteni, netán diskurálni, azt nem tudni, de nem jönnek. Az MI tehát gázos, de a legfőbb baj az, hogy a TPS nézőpont semmit sem ad a játékhoz, inkább csak látványosabbá teszi a hiányosságokat: a béna kamerakezelést és karakterünk animációját.

### ÉRTÉKELÉS

> 68%

KIADÓ  
Khaeon Games  
FEJLESZTŐ  
Playlogic

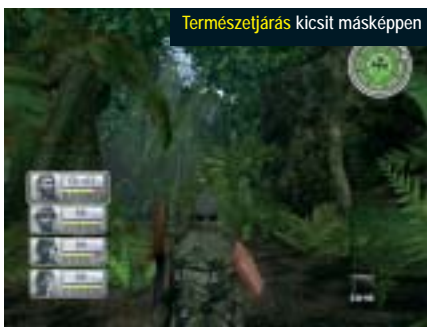
Dzsungelláz

## CONFLICT: VIETNAM

**V**ietnam-os programokból szerencsére még nem lehet Dunát rekeszteni, bár a témával foglalkozó játékok egyre szaporodnak. A most következő versenyző nem rossz harcos, de hogy stilszerűek legyenek, semmi olyat nem tud, amivel megnyerhetnénk a Vietkongok ellen a háborút.

A fejlesztők korábban már bizonyítottak a Conflict: Desert Storm-mal, ahol egy négyfős kommandós csapat élén szálltunk szembe Husszein csapataival az Öbölháborúban. Ezúttal is egy négytagú egységet vezetünk, továbbra is külső nézetből, ezúttal azonban a helyszín a vietnámi dzsungel, az időpont pedig 1967 vége, a Tit-offenzíva ideje, mikor a Vietkongok meglepetésszerű támadásukkal mélyen betörték az USA által felügyelt dél-vietnámi területekre, ezzel hatalmas sikereket érve el. Eppen ezért az életünk nem is annyira a hatalmas, dicsőséges győzelmekről szól, hanem, hogy valamiképp túléljük a dzsungel szörnyűségeit, a bárhol felbukkanó VC-eket, kikerüljük a mindenfelé elhelyezett csapdákat, és ép bőrrel vezessük haza embereinket – mindezt 14 küldetésen keresztül. Csapatunkban megtalálható egy orvos, egy nehézfegyveres, egy felderítő, és egy mesterlő-

vész is – velük küzdjük át magunkat a dús vietnámi vegetáción. Katonáink, ha élve megússzák az összecsapásokat, némi tapasztalatot gyűjtenek, amit fegyver-képzettségük javítására fordíthatunk. Összességében nem rossz a játék, csak éppen semmi pluszt nem ad, amittől kiemelkedővé válhatna. A grafika meglehetősen átlagos, látszik rajta, hogy elsősorban konzolra készült alkotással állunk szembe. A külső nézet pedig jelentősen lecsökkenti a dzsungel-parát: kívülről nézve valahogy kevésbé félelmetes a dzsungel. A hangok és a zene szódával elmennek, multiplayeret viszont ne keressen benne senki, mert úgysem talál. Ha már minden más vietnámi-os stoffot végigjártszot-



Természeljárás kicsit másképpen



Előre fiúk – a sörgyár itt van a közelben!

tál érdemes hozzákezdeni a C:V-hoz is, de, ha csak most kezdesz érdeklődni a téma iránt, inkább válassz egy profibb megvalósítású programot.

### ÉRTÉKELÉS

> 69%

KIADÓ  
SCI Games  
FEJLESZTŐ  
Pivotal Games



UT madártávlatból

# ARENA WARS

**N**éha nagyon jó dolog sülni ki egészen bizarr ötletekből is: például ki gondolta volna, hogy valaha játék készülhet a **Command & Conquer** és az **Unreal Tournament** keresztezéséből?

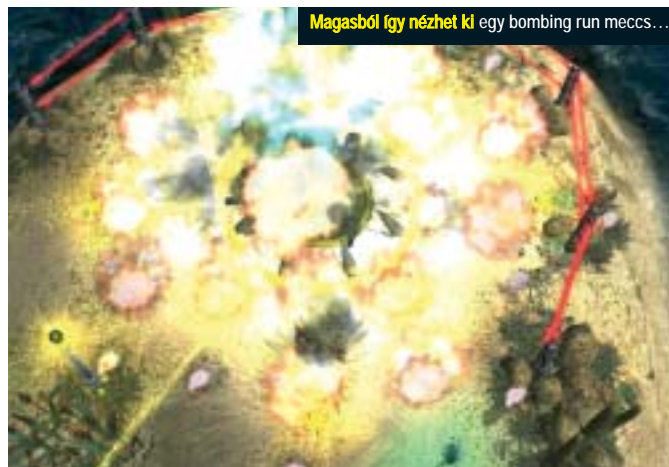
Márpedig itt épp erről van szó. Nem vicc, az *Arena Wars* játékmódjai arcátlanul másolják az *UT*-t, a bombing runtól kezdve egészen a double dominationig. A nem elhanyagolható különbség csupán az, hogy ez a játék egy hagyományos, felülnézetes RTS: a rendelkezésünkre álló pénzből maximált számú egységeket gyártunk, majd vadul klikkelgetve tereljük őket végig a pályán. Érdekes, hogy mindössze öt egység közül választhatunk, mégsem tűnnek kevésnek, mert ötletesek, jól átgondoltak és egyformán jól használhatók. Mindegyik

egységnek megvan az „ellenpárja”, illetve a maga erőssége és gyenge pontja. A legolcsóbb egységek ugyanolyan fontos tagjai csapatunknak, mint a legdrágábbak. Például a *buggy* páncélja és fegyverzete nem sokat ér, de nagyon gyors, így zászlólopáshoz vagy a felbukkanó bónuszok (dupla sebzés, gyógyítás...) begyűjtéséhez ideális. Minden egységnek van egy „speciális képessége” is, történetesen a *buggy* igény szerint felrobbantja magát. (Nem *Önt*, hanem saját magát!) A *walker* (lépegető, úgyhogy respect!) korlátozott ideig repülni is tud, és ilyenkor csak a pókok (*spider*, a *buggy*nál kicsit erősebb, kicsit lassabb egységek) tudják célbavenni. És így tovább egészen a *berserker*ig, mely ha kell, akár elektromos vihart is kavar. Ellenben drága és lassú, néhány tank (*destroyer*) pillanatok alatt szétszedi, nem is beszélve az *artillery*ről, mely a játék legdrágább egysége, viszont nagyon messziről képes löni bázisunkat. Hátrány, hogy néhány apró, de gyors egység is elbánnik vele. Az *Arena Wars* egyszerű, de pör-

gős (ahogy szétlövük egyik egységünket, visszakapjuk az árát, és gyárthatjuk a következőt), nagyon jól játszható és veszélyesen rá lehet kattanni... Az egyjátékos mód inkább csak gyakorlás, mielőtt hálóban vagy neten összeugranánk az igazi ellenfelekkel, és itt jön a képbe az *Arena Wars* másik érdekes újítása: a headset után, mely eszköz mára megszokott kelleke lett az netes ütközeteknek, ez a játék támogatja először a webkamerákat. Az ötlet kiváló, már csak azért is, mert néha száz szóval is többet mond egy-egy nemzetközileg ismert gesztus...



Jármóhasználat nincs: mi vagyunk a járművek



Magasból így nézhet ki egy bombing run meccs...

## ÉRTÉKELÉS

> 82%

**KIADÓ**  
Deep Silver  
**FEJLESZTŐ**  
Ascaron/exDream

Mesterségem címe: HG

# MACHINE HEAVY GUNNER

**R**endben, egy ideig tényleg jó volt, hogy sorban érkeznek a vietnami háborút feldolgozó FPS-ek, de most már ideje lenne témát váltani.

A budget-kategóriás játékok nem feltétlenül rosszak. Azért, mert egy játék olcsó, az átlagnál egyszerűbb és nem John Carmack írja az engine-jét, még lehet jó. Elméletben. Az *MHG* azonban olyan a többi vietnami konfliktusban játszódó játék között, mint az amatőr zenekarban a tehetségtelen dobos: a többiek csak égnak miatta, de ha már van dobos, maradhat. Vietnami témában voltak már sztorientált, illetve realizistikus FPS-ek, az *MHG* azonban a létező legprimitív koncepciót követi: ravaszul úgy van beállítva, mintha csapatjáték lenne, de társainkban és ellenfeleinkben nyomaiban sem fedezhető fel az értelem szikrája. (Hogy Andy Vajna híres mondását idézzük: „Nincs meg az a... spark!”) Egy kicsit *Vietcong*-paródiának is tűnik, de egy percig sincs kedvünk röhögni. Zúzás van, menni kell előre és ölni. Persze, néha jólesik kiereszteni a gózt, máskülönben mivel magyaráznánk, hogy egyik megbecsült tördelőszerkesztőnk – nevét személyiségi jogai védelmében nem áruljuk el, nevezük mondjuk Malachitnak – egy teljes délutánt töltött a játékkal? Ez persze nem melegség, részben azért, mert Malachitot áldott jó szíve, illetve a játékokkal szemben letagadhatatlanul szuicid tendenciái folyamatosan hajtják a legmeghökentőbb stufok felé, részben pedig, mert az *MHG* egyszerűen rossz. Az egyetlen extra: ha már „heavy gunner”

a becsületes foglalkozásunk, nagyon komolyan darálhatunk, ennek megfelelően adott pontokon beállunk egy hajóra, járműre, vagy csak egy talapzatra rögzített gépfegyver mögé, és rátapadunk az egér bal gombjára... Ne legyünk azért igazságatlanok, pozitívként felhozható, hogy nincsenek külön küldetések, hanem folyamatosan halad előre az akció, ezzel némi folyamatosság illúzióját keltve. Ami viszont nagyon ciki, az a katonák szövege: a frontvonalra küldött szerencsétlenek ugyan valóban nem egy céges fogadás habkönnyű stilszabán társalognak, de aki játszott a *Vietcong* cenzúrázatlan változatával, az tapasztalhatta, hogy milyen zavaró és műmájer dolog, ha egy játékban megállás nélkül káromkodnak. Ugyan már! Nekünk több okunk lenne rá, mégsem tesszük.



Siessünk, már elkezdődött a Pokolgép-koncert!

## ÉRTÉKELÉS

> 52%

**KIADÓ**  
Groove Games  
**FEJLESZTŐ**  
Brainbox Games



# KOMOLYAN MONDOM

## AZ ÜZLET MINDENEKELŐTT?

ÖTLETES VAGY EREDETI?

Bár gyakran siránkozunk azon, hogy milyen kevés eredeti játék születik, nem az ötletek hiánya a legnagyobb probléma. Egyáltalán probléma ez? A játékipar jól megvan így is.

**S**zó se róla, kicsit igazságtalanok vagyunk néha. Ahogy nekünk feltűnik, másnak is feltűnhet (tulajdonképpen bárkinek, aki nem évente ül le egy-egy játék elé), ha egy vadiúj FPS-ben ezredszerre járjuk be ugyanazokat a pályákat (hóeséses orosz bázis, szupertitkos laboratórium), vagy ugyanaz a sztori (örült tudós el akarja pusztítani a világot, jönnek az alienek, amerikai szuperkatonák lenyomják az összes buta náci). Pedig ahogy nekünk, a fejlesztőknek és kiadóknak is jutnak eszébe új ötletek. Sőt annyi ötletük van, amennyi a következő néhány ezer játékra is bőven elég lenne, mégis csak finoman adagolják az újításokat. Miért? Talán nem kerül veszélybe az életem, ha ezennel, csak Nektek és csak itt lerántom a leplet a játékipar gépezetének vérfagyasztó összeesküvéséről: a cégek... nos, a cégek szeretnek sok pénzt keresni.

### Legyen Ön is milliomos!

Nem véletlen, hogy sok könyvet írtak már arról, hogy miként lehet könnyen és gyorsan meggazdagodni – igaz, ezeket a könyveket gyakran olyanok írták, akik épp ettől remélték a könnyű és gyors meggazdagodást, de ez most lényegtelen. Azért születhettek ilyen könyvek, mert a piac igyekszik mindent a saját nyelvére, azaz számokra fordítani. Logikusnak tűnik, hogy mindenre kell, hogy legyen egy nyerő recept. Nézzük például a zeneipart: egymás mellé terelünk néhány kockás hasú srácot, RND megszorjuk számaikat elcsukló „oh, baby”-kkel, a tinimagazinokan egyszerre toljuk, hogy „hát,

ők aztán sztárok” illetve „hát, azért ők is emberek”, és folyamatosan játszadjuk a klipjeiket a zenecsatornákon – tuti siker. Nincs ezzel semmi probléma. Egy jó filmnél is meg lehet jósolni, hogy ha ez vagy az a sztár játszik benne, lesz benne akció, némi humor, netán a vége előtt öt perccel (hah!) kiderül, hogy végig a jófiú volt a rosszfiú, akkor ömlik majd a pénz. Néha azonban téved a lemezcég, néha téved a filmstúdió, a tuti siker nagyot bukik, az esélytelennek hitt filmért pedig egymást tapossák a nézők. Egyszerűen azért, mert legyen bármennyire is logikus, mégisincs mindenre nyerő recept. A játékipar is hasonlóképpen működik, a kiadóknak megvannak a maguk elképzelései arról, hogy mi a jó játék. Szerencsére valamennyire flexibilisek, mert különben kizárólag Deer Hunter-klonokkal lenne tele ez a lapszám is, a produceri munkát mégsem szívesen engedik ki a kezeik közül. Mostanában például a vietnami háborút feldolgozó játékok a nyerők (csak ebben a számunkban hármat teszteltünk), és addig fognak ömleni, amíg az egyik jó nagyot nem bukik, akkor majd a többiek gyorsan behúzzák a keziféket. Komolyan, utólag már százszor visszaszívtam azt a meggondolatlan kijelentésemet, amit másfél éve a Vietcong kapcsán tettem: „Juhéj, végre nem csak világháborús FPS-t készítenek!” Ha én vagyok az oka az egésznek, ezúton kérek elnézést. Beszélék én összevissza.

### Amit szabad Jupiternek...

Hát ezért nem vagyunk igazságosak akkor, ha csak

a fejlesztőkön kérjük számon az eredetiséget. A kiadó az, aki minél több elemet próbál az új játékokba csempészni a jól bevált receptekből, és ritka az olyan nagy név, akinek még ők sem mernek beszólni. Peter Molyneux már bizonyított, bár őt a sajtó is úgy vitte körbe a vállán, mint a zsenit, akinek az árnyékszéke is kizárólag milliokat érő ötletei támadnak. John Carmack és az id Software szintén kivétel: a Doom 3 fejlesztése négy évig tartott és több mint 20 millió dollárba került. Az Activision azonban tudta, hogy a játék egyszerűen nem lehet akkora bukás, hogy ne hozza vissza a beleölt pénzek többszörösét... És jól számoltak: az Activision a legfrissebb elemzések szerint várakozáson felül, 150-200 millió dollárt kasszíroz a Doom 3-mal.

### Járt utat járatlanért?

Néhány napja olvastam Mérő László írását az egyik politikai-kulturális hetilapban (miután Bad Sector volt szíves huszonhatszor felhívni rá a figyelmemet), amely azt a fogas kérdést elemezte, hogy mitől is jó egy játék. (Most egy pillanatra szakadjunk el a játékipartól, hiszen az összes kiadó kórusban vágná rá: „ami akkora hasznot hoz, hogy már én kérek elnézést.”) A neves pszichológus, matematikus egyik hasonlata azonnal szemet szúrt: véleménye szerint a játékipar a biológiai élethez hasonlít, abban az értelemben, hogy mindkettő az evolúción alapszik. Sok apró változás idővel új fajokat hoz létre, de minél radikálisabb egy változás (játékok esetében az ötlet), annál kisebb az esély a túlélésre. Gondolatban



Bármilyen hihetetlen, de a baloldalon ülő, elmeroggyantnak tűnő fickó maga John Romero...



azonnal rávágta, hogy igen ám, de az évek során számos egészen eredeti játék lett hatalmas siker – gondoljunk csak a GTA-sorozat első és harmadik részére, vagy akár a Dungeon Keeperre. De felmerül a kérdés: Tényleg radikális újdonságot jelentettek ezek a játékok? Nem értékeljük túl az eredetiség jelentőségét? Hiszen – a példánál maradva – a GTA és a Dungeon Keeper is csupán annyit tett, hogy megfordította a megszokott leosztást, és a „negatív hős” szerepébe helyezte a játékost. Sokan nem is tudják, hogy a GTA-ban eredetileg egy zsarut alakítottunk volna, aki autótolvajokat üldöz. Valakinek menet közben szerencsére beiktant, hogy lehetne akár fordított is a helyzet, és íme, kész a világsiker. Ha rendőrs játékként érkezik a GTA, talán fel sem figyelünk rá. Mindenesetre ekkora durranás biztosan nem lett volna. És az egész csak egy apró ötleten múlt.

### Kiskapuk az eredetiséghez

Rendben, a Dungeon Keeper-fanatikusok felhördülhetnének, hogy kedvenc játékuk nem csak ennyiben hozott újdonságot. Valóban, Molyneux számlájára lehet írni egy másik újítást is: szokatlan párosításban talált már látott stílusokat, melyekről senki sem gondolta volna, hogy összeegyeztethetők. Igaz, bármennyire is zavaró a Molyneux körül kialakult kultusz, el kell ismerni, hogy játéktípusokat alapozott meg – az első Populous például jellegzetesen olyan játék, amely számítógép nélkül elképzelhetetlen lett volna. De ismét más kérdés, hogy a játékipar hajnalán nem volt olyan nagy kunszt klasszikust gyártani, mint ma. Számatalan lehetőség, rengeteg támpont... rengeteg lehetőség az ötleteknek. Mára nem igazán lehet radikális újításokra számítani, függetlenül attól, hogy egyáltalán lenne-e igény rá. Ha egy kicsit felvállaljuk az ördög ügyvédjének szerepét, és megpíszkáljuk a többi nagy klasszikust, végső soron mindegyikre mondhatjuk, hogy csupán már látott ötleteket emelt át vala-

honnan – legtöbbször a valós életből: öregednek a figurák a Sims 2-ben? Jé, én is. De le lehet nyúlni egy jó ötletért a hagyományos játékipart is: a Black & White-ban saját lényünket lehetett nevelgetni? Mint egy tamagocsi. Akkor nincs is eredetiség? Nincsenek is új ötletek? A lényeg valószínűleg a kettő közti különbségben van: az ötlet elvileg az, amikor régi dolgoktól eljutunk egy újhoz. A+B=C. Ebből a szempont-

## A kiadóknak megvannak a maguk elképzelései arról, hogy mi a jó játék

ból a „kiindulópontnak” nem is kell eredetinek lennie, illetve a hozzáadott „újdonság” sem feltétlenül újdonság. Mégis valami új, valami más születik.

### Egyre szebb = egyre jobb?

Visszatérve a valóságosság kérdéséhez, sokan máshogy értelmezik a játékok evolúcióját: szerintük az újabb és újabb játékok egyre realizitkusabbá válása jelenti a fejlődést. Ez azonban kizárólag a technológiai fejlődés eredménye. Emlékezzünk vissza, amikor megjelent a Medal of Honor, mindenki extatikus állapotban lövöldözött az olajos hordókat, és nem hitt a szemének, hogy csak odáig folyik ki az olaj, ahol a golyónyom van. Pedig ez csupán egy engine fizikai valóságosságának, részletességének kérdése. Ismerjük be, a Doom 3 felekkora siker sem lett volna akkor, ha technológiai alapon nem lép előre ekkorát. Persze nem csak azért, mert szebb lett a grafika, hanem ott van például a képernyők megjelenítésének rendszere, egy mini 2D-s engine a 3D-sen belül. De akkor is... miért fizettünk? Az engine-ért? Nyilván nem, de amittől több, épp az nem fordítható sosem a számok nyelvére, épp arra nincs biztos recept sosem.

### Kicsit ilyen, kicsit olyan

Ami a műfaji keveredést illeti, mára teljesen megszo-

kott dologgá vált. Ma egy szintizta FPS (mész és lőszer), egy hagyományos RTS (nyersanyagot gyűjtés, építés ezer egységet és lerohanod az ellenséget) vagy RPG (eladod a cuccot a faluban, lemész a dungeonbe kaszabolni, szintet lépsz) senkit sem hoz lázba. A Half-Life óta elvárható követelmény, hogy még egy FPS-nek is legyen sztorija és így tovább. Amikor egy új játékot jellemzünk, gyakran úgy határozzuk meg, hogy „olyan, mintha X és Y keveréke lenne, csipetnyi Z beütéssel”. És ez így van rendjén. Más kérdés, hogy egy idő után újra féleled az igény a „klasszikusokra”:

„ehh, de jó lenne már egy olyan hentes FPS, ahol nem kell agyalni, csak mész és lőszer...” És megszűntek a Serious Sam – amikor azonban valakinek feltűnik és lekoppintja, akkor nagyot néz, ha bebukik.

### És ez már így marad?

Tanulságos a tavaly megszűnt CEG esete: ők a kiadók bebetonozott üzleti modelljét próbálták megreformálni azzal, hogy a zeneipar mintájára afféle „produceri” céggé váltak a fejlesztők és a kiadók közé állnak. Egyszerű: támogatják a fejlesztők elképzeléseit, meghagyva nekik a lehetőséget, hogy fel-sőbb nyomás nélkül dolgozzanak és alakítsanak ki egy új szellemi tulajdon. Ezt megvásárolják, majd amikor a játék félig kész állapotba kerül, megkeresik vele a kiadót, aki ha elégedett, állja a gyártási és terjesztési költségeket, a teljes bevételen pedig fele-fele arányban osztozik a CEG-vel – és mindenki örül. A fejlesztők szabadon kiélhetik kreativitásukat, a CEG szellemi tulajdonot szerez, a kiadó pedig egy jó játékot. És mindenki betegre kaszálja magát. A dolog mégis befuccsolt, méghozzá a kiadók bizalmatlansága miatt. Ahogy mondtuk, nekik is megvannak a maguk elképzelései arról, hogy mi a jó játék. És komolyan: örülünk, hogy megszűntek a Deer Hunternél.

mazur



Four Horsemen of Apocalypse: mivel a 3DO tönkrement, ezt a játékot is maga alá temette



Nem kicsit voltak gyomorforgatóak a ShadowMan 2 reklámjai, amelyeket valódi sírkövekre raktak



# CITROMPÓTLÓ

## TENNÉNK EGY KIEGÉSZÍTÉST...

VESZÜNK, PEDIG HÜLYÉRE VESZNEK

Ebben a hónapban nagy örömmel töltük végig a Call of Duty minőségire sikeredett kiegészítőjét. Ám közben elgondolkoztunk, s szomorúan konstatáltuk, nem minden „kieg” esetében tudunk ennyire örülni. Sőt...

**A** helyzet az, hogy a kiegészítők legtöbbször átmenetet képez a neogagyi és az újrutrymó között. Nem állnak másból, mint néhány új pályából, szörnyből, varázslatból, jobb esetben még egy-két, eddig nem látott fegyvert is kapunk, hogy legyen minek örülni – de ezzel aztán vége is a felsorolásnak!

Miért csinálják ezt velünk? – adódik az obligát kérdés, s erre nem is olyan nehéz válaszolni: pénzért, sok pénzért. A kiadó ugyanis rengeteg tökélet fordít a fejlesztésre, a termék marketingjére és még számtalan dologra, s ezt a befektetést szeretné megtérülni látni. Nincs is ezzel semmi gond, mindenki pénzért veszi a kenyerét, még a kiadó részvényesei is. A probléma akkor kezdődik, amikor olyasmit kínál magas áron, ami mögött sem valódi munka, sem komoly befektetés nincs. Mert ugye elkészül az eredeti játék. Jancsika, Juliska megveszi, folyik a zseton a kasszába, kiadó örül. Aztán lecsengenek az első hetek izgalmái, és ezzel együtt az eladások is zuhanórepülésbe kezdenek, majd nagyon hamar sikerül elérni a „földszintet”. Mitévők legyünk? – néznek össze a fejesek, s kitalálják, hogy kiadnak egy kiegészítőt a kifulladásban lévő játékhoz. A kutya ott lehet elásva, hogy erre a projektre már sem megfelelő pénzügyi keretet, sem ésszerű határidőt nem adnak, hiszen a játék technikája öregszik, az

idő meg telik, tehát mindegy mit, csak azt gyorsan produkálják a fejlesztők. Így ők nem tehetnek mást, mint sietve összedobálnak néhány pályát, eszkábálnak valami új ellenfelet, és már nyomhatják is a borítókat...

Sajnos túl sok példát hozhatnánk az ilyen mentalitásra, így most kénytelenek vagyunk pusztán az etalon, a valódi nagyjágyút megemlíteni. A megannyi esélyes jelölt közül is kimagasodik a *Heroes of Might & Magic*, valamint szeretve tisztelt kiadója: a 3DO. A varacskos disznó arc-bőre az övékhez képest hamvas babapopsi. Képesek voltak egy remek játékot úgy lezülleszteni az igénytelenebbnél igénytelenebb „extrákkal”, hogy ma már az alapjáték emlékéhez is egyre több negatív elem vegyül. A mások által is előszeretettel alkalmazott „csomagoljunk egybe pár régi, eladhatatlan cuccot” koncepciót természetesen ők is bátran, nagy kedvvel alkalmazták, de a csúcst az jelentette, amikor 2000 karácsonyán azzal sokkolták a rajongókat, hogy 4 kiegészítőt adtak ki egyszerre! A *Chronicles* névre keresztelt vérlázítás minden egyes korongján egy, azaz egy darab kampány volt, kemény 8 küldetéssel (köztük olyanokkal, amelyek megoldásához kellett vagy 15-20 perc...). Ha mindet egy CD-re égetik, még akkor is maradt volna hely egy rövidebb mozifilmnek is.

Szerencsére az ilyen mértékű pofátlanságot azért már nem lehet büntetlenül megúszni: a 3DO hosszú-szűz vajúds és kínlóds után végre beadta a kulcsot. S itt át is kanyarodunk a gondolatmenet azon részére, miszerint: Mit tehet az egyszerű gémer? A válasz az az, hogy nem veszi meg az értéktelen terméket, meglehetősen triviálisnak hangzik. Mi itthon leginkább annyit tehetünk, hogy egyrészt keservesen megtakarított pénzeszközöket nem ezekre a játékokra költjük el, másrészt szurkolunk amerikai és nyugat-európai „kollégáinknak”, hogy ők se töltsék meg a szemtelen kiadók zsebeit. Ugye nem kell mondani, az említett két feltétel közül melyik a fontosabb...

S hogy ne fejeződjön be szomorkásan a cikk, emlékezzünk meg néhány üdítő kivételről! Itt van rögtön a bevezetőben említett *United Offensive*, amely szintén nem áll többől, mint néhány pálya és fegyver, de itt egyértelmű, hogy nagyon komoly munka előzte meg a kiadást, és ennek meg is lett az eredménye. Említhetjük fókusztemánkat is, hiszen a *Total War* „segédanyagai” is annyi újdonsággal szolgáltak, hogy már-már teljesen különálló programnak tekinthetjük őket – leszámítva az összeszomogolós megoldásokat, de ne legyünk tehetetlenek, csoda egy világunk lenne, ha minden kiadónál csak ennyi problémát találnánk!

**-csonti-**

**A borzalom egyik fejezete** (Heroes Chronicles)



**Így is lehet csinálni:** szívvel, lélekkel (CoD:UO)



# JÁTÉKMÚZEUM

## 221 B, BAKER STREET

### SHERLOCK HOLMES JÁTÉKOS TÖRTÉNETE

Sherlock Holmes a számítógépes játékok egyik legkedveltebb nyomozója, akinek kalandjait újonnan talán csak a feministák kedvence, Nancy Drew képes elhomályosítani. A nyomozózseni virtuális kalandjai szinte egyidősek a házi számítógépek történetével.

**A** legelső Sherlock Holmes-kaland, melyet nemes egyszerűséggel *Sherlockra* kereszteltek, még a nyolcvanas évek legelején készült, az akkoriban elsősorban *Gyűrűk ura* játékokat forgalmazó Melbourne House gondozásában. A korszak igényeinek megfelelően, begépett parancsokkal kellett irányítani Sherlockot, az egyik szavas utasításokat egy szövegfelismerő rutin értelmezte. A játéknak nem volt grafikája, ráadásul szörnyen gyenge volt a szókincs is, úgyhogy az elkeseredett Holmes-rajongók számára az igazi fejtörést azt jelentette, hogyan értesék meg magukat a programmal, és miképpen kerüljék ki a végtelen mennyiségű bugot. A játékot hamarosan újabb szöveges S.H.-kalandjátékok követték, például az 1986-os *Sherlock Holmes: Another Bow*, amely az idős nyomozó és egy titokzatos gőzjacht történetét beszélt el, vagy a mára tökéletesen elfeledett *Vatican Cameos*, melyet a meglepően színvonalas grafika, és az akkoriban forradalmi újításnak számító, saját életüket élő NPC-k nagy száma tett különösen élvezetessé. A korszak leg híresebb szöveges kalandjátékokat készítő cége, az Infocom is hozzájárult egy gyöngyszemmel a virtuális Conan Doyle-kultuszhoz: *The Riddle of the Crown Jewels* című játékukban ezúttal Dr. Watsonot alakítottuk, akit egy kódos szombati hajnalon rejtélyes üzenet hív Sherlock Baker Street-i lakásába. A játékidő nagy részét London elképesztő méretű térképének kiismerése töltötte ki, de a nagyszerűen megírt történetben megtalálhatuk az összes jellegzetes Doyle-féle motívumot: el-

veszett ékszerek, különös szekták, politikai összeküvések tették titokzatosá a játékot.

#### Nátrium-dioxid és Paganini

A grafikai újításairól híressé vált Icom cég 1991-ben különös programmal lepte meg a Holmes-rajongókat, a kalandjátékosokat, sőt az egész PC-s piacot. A *Sherlock Holmes: Consulting Detective*

### A nyomozás egy brutálisan le- mészárolt színészről esete körül bonyolódik.

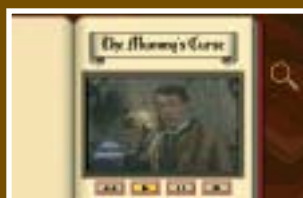
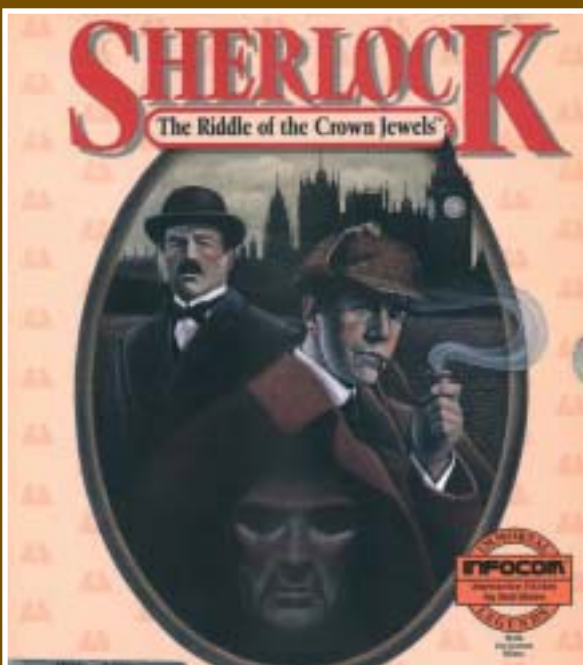
című alkotás minden idők egyik legelső CD-s játéka, mely valós szereplőkkel felvett mintegy 90 percnyi filmet tartalmazott. A vizuális csodáért azonban nagy árat kellett fizetni, mert a játék az összes későbbi FMV kaland hibájával rendelkezett: teljesen lineáris volt, az amatőr szereplők borzalmasan játszottak. A játékot voltaképp még játéknak sem lehetett nevezni, hiszen feladatunk a filmbetéteket összekötő ostoba állogikai fejtörők megoldására korlátozódott. A proginak később még két része is született, és a médiatörténeti trilógiát nemrégiben DVD-n is kiadták. 1994-ban egy új Holmes-sorozatot indított az Electronic Arts, *The Lost Files of Sherlock Holmes* címmel. A nyitó darab, a *The Serrated Scapel* szerény véleményem szerint minden idők egyik legjobb kalandjátéka. A nyomozás itt egy brutálisan

lemészárolt színészről esete körül bonyolódik. Az erősen Hasfelmetsző Jack-es feelingű játékban addig sosem látott hangulattal elevenedett meg London: pislákoló gázlámpák, Temze fölött úszó köd, hullaházak borzolták az idegeinket, máskor humoros operaelőadások, focimeccsek közepébe cseppentünk. A Lucas Arts-féle játékokra emlékeztető menürendszerrel irányított program grafikája mai szemmel is elképesztően gyönyörű. A pasztell színek, elmosott formák, a szeniális dialógusok, a kísérteties, melankolikus zene, a digitalizált beszéd elképesztő hangulatot teremtett. Itt jelent meg először a jegyzetfüzet és a házi laboratórium is, s ezt a két ötletet a Frogwares egy az egyben lekoppintott új játékában.

#### Holmes mélyrepülése és felemelkedése

A Lost Files következő darabja már a digitalizált helyszíneken és szereplőkkel játszódó 1996-os *The Case of the Roose Tatoon* volt, amely azonban monumentálisága, túlbonyolítottága és a rossz színészi játék miatt nagy bukás lett. Mintegy hét évet kellett várni az új Holmes-játéokra, a Frogware-es *Mystery of Mummyjára*. Ez volt az első belsőnézetes Sherlock-játék, ám a kezdő cég sajnos kissé amatőr programcskát alkotott. Szerencsére legújabb játékkal törlesztették adósságukat: a *Silver Earring* igazi visszatérés a doyle-i alapokhoz. A dektívregények atyjának nincs oka aggodalomra, legalábbis egyelőre nyugodtan feketehalban.

**Berr**



## Cheatz

### SHELLSHOCK NAM '67

**TIPP** A vietnámi dzsungel rémségei mellett még a rémséges vietkongok és barátságtalan csapdáik is megkeserítik az életünket. Hogy mégse menjen el kedvünk a küzdelmekről, mi is segítséget kérhetünk az elit „cheat-alakulatoktól”. A következő kódokat a fomenüben kell beírunk.

Cheat	Hatás
<b>NOESCAPE</b>	Isten mód
<b>KENSENTEME</b>	A küldetések szabaddá tétele
<b>NOREALGUNS</b>	Végtelen lőszer
<b>FREEDELIVERY</b>	További fegyvereket kapunk
<b>INAPURPLEHAZE</b>	Egy kis „drogtúra”

### THE SIMS 2

**TIPP** A játékban mindennél fontosabb emberünk, később embereink, még később családjunk boldogabbá tétele, ám ez nem is mindig olyan egyszerű. Némi plusz „vitaminnal” azonban elkerülhetjük azt, hogy simjeink mély depresszióba essenek. A cheatek beírásához hozzuk be a konzolt, amit a [CTRL], a [SHIFT] és a [C] együttes lenyomásával érhetünk el. Figyeljünk a kis- és nagybetűkre.

Cheat	Hatás
<b>help [cheat név]</b>	Bővebb leírást ad az adott kódról
<b>exit</b>	Becsukja a konzolt
<b>expand</b>	Megnöveli a konzolt
<b>slowMotion [érték]</b>	A játék sebességét szabályozhatjuk vele 0-8 között (0 a normális sebesség)
<b>aging on/off</b>	Kikapcsolhatjuk az öregedést – ami elég drasztikusan megváltoztatja a játékmenet, ezért csak óvatosan...
<b>autoPatch on/off</b>	Visszakapcsolhatjuk a friss verzioról szóló értesítést
<b>moveObjects on/off</b>	Megszüntethetünk vele különböző szabályokat, tiltásokat mindenfajta tárggyal kapcsolatban Buy és Build Mode-ban. Akár símeket, postaládát, vagy szemetest is visszahozhatatlanul kitorölhetünk, úgyhogy ezt is csak ésszel használjuk
<b>Kaching</b>	Simünk plussz 1000 pénzt kap

A következő parancsokhoz be kell először írunk, hogy „boolProp enablePostProcessing true”, valamint a videokártyánknak tudni kell kezelnie a pixel shadereket. (Az üzemmódot „boolProp enablePostProcessing false” segítségével tudjuk kikapcsolni.)

Cheat	Hatás
<b>bloom rgb XXX</b>	A blur effekteket állíthatjuk (XXX értéke 0,0-1,0 között lehet)
<b>vignette XXX</b>	A képernyő szélét módosítja (XXX értéke 0,0-1,0 között lehet)
<b>filmGrain XXX</b>	A képet szemcséssé teszi (XXX értéke 0,0-1,0 között lehet)
<b>letterBox XXX</b>	Egy postaláda-effektet ad a képernyőhöz (XXX értéke 0,0-1,0 között lehet)

### KREED

**TIPP** Ha kicsit fel akarjuk gyorsítani a játékmenetet, vagy túlságosan fárasztónak találjuk az életünkre török elleni futkosást, leghasznosabb, ha a közönség segítségét kérjük. De még hasznosabb, ha a cheateket vetjük be a gonosz hordák ellen ☺!

## Tippek

### THE SUFFERING

#### Tűzszelemek kiirtása

**1. TIPP** A tűzszelemektől úgy tudunk a leghatékonyabban megszabadulni, ha először egy halom hamuvá redukáljuk őket, majd belelövünk a hamukupacba, amivel befejezzük a karrierjüket. Ha ez utóbbit elmulasztjuk, újra visszajönnek, és nem hagynak nyugtot nekünk.

#### Kör – Easter Egg

**2. TIPP** Amikor az elhagyott második világháborús bunkerbe érünk, három telefont találunk. Vegyük fel először a pirosat, mire egy kislány hangját halljuk: „Hét nap múlva meghalsz.”

#### Shining – Easter Egg

**3. TIPP** Miután elhagytuk Asylumot, és minden feladatunk Doctor Killroyjal lesz, eljutunk egy területre, ahol egy 9 fokos lépcsőt találunk. Menjünk fel rajta, majd kövessük a falat. Hamarosan egy nyíláshoz jutunk. Egy hallucináció lép meg minket, és gyerekeinket látjuk. Ahogy elkezdjük őket követni, futva elindulnak lefelé. Útközben meglátunk a fal mellett egy testet, ami mellett egy fejsze fekszik. Aki látta a Shining című horrort, annak rögtön beugrik a jelenet...

### BATTLEFIELD VIETNAM

#### Mobil respawn pontok

**1. TIPP** Ha szükségünk van egy mobil spawn pontra, de már rettentően unjuk az ide-oda kolbászlást a hajóval, akkor egyszerűen kössük fel a vízi járművet egy helikopterre! Általában elmondható, hogy mindent, ami mozog, felköthetünk a helikopterre, így akár a hajót is használhatjuk belépőpontnak a szárazföldön.

#### Aknavetők felhasználása

**2. TIPP** Ha az ellenség az egyik zászlókat folyamatosan támadja, egy apró trükkel hatékonyan megvédhetjük. Válasszunk foglalkozásnak mérnököt, majd állítsunk fel egy aknavetőt, végül öljük meg magunkat. Folytassuk ezt a procedúrát egészen addig, míg csapatunk minden tagja már aknavetővel tudja büntetni az ellenséget. A metódus akkor a leghatékonyabb, ha mindig ugyanabból az irányból jönnek a támadók. Ha több felé kell lövöldözni, akkor az „aknaszönyeg” nagyon szétszórt lesz.



### CATWOMAN

#### Vadász mód

**1. TIPP** A vadász mód elsősorban arra szolgál, hogy megtaláljuk a helyes utat a labirintusszerű pályákon. Ugyanakkor érdekes akkor is alkalmazni (minden küldetésben), ha épp nem tévedtünk el, mert segítségével sokkal könnyebben rátalálunk a rejtett tárgyra.



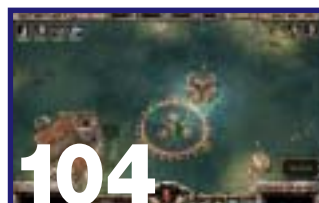
# 102

**Rome: Total War**  
Hogy ne verjenek rome-má



# 103

**Warhammer 40000**  
A Császárért!



# 104

**Armies of Exigo**  
Seregek és serlegek

## FAR CRY

### Ellenfelek átverése

**1. TIPP** Az MI egyik bugját remekül felhasználhatjuk, ha valamilyen ellenfél nem akar leszállni rólunk, és állandóan üldöz. Rohanjunk el a legközelebbi mentési pontig, majd mentünk. Ezután töltünk vissza az állást, és máris nyugi van: az ellenfél teljesen megfélemedezett rólunk.

## PANZERS

### Harcokcsihűtés

**1. TIPP** Azokat a páncélosokat, amelyeket Molotov-koktélokkal, vagy lángszórákkal felforrósítottak, és túléltek ezt az akciót, sokkal gyorsabban vissza tudjuk hűteni, ha beleme gyünk velük valami vízbe.

### Sztálin-organon a szovjet negyedik küldetésben

**2. TIPP** A szovjetek negyedik küldetésében jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha veszünk egy Sztálin-organát (tehertárolóra szerelt rakétavető). Mikor a parancsnokunk elrendeli a visszavonulást, kövessük a parancsát, és menjünk az aknamező mögé. A németek követnek minket, s egyenesen rámennek az aknamezőre.

Ugyan a kód a látótávolságot alaposan lecsökkenti, azt azért pontosan láthatjuk, hol hiányoznak az aknák. Ezekre a tájakra aztán nyugodtan irányozzuk a rakétavetőnk tüzét, területre ható célzással. Bár az ellenséges harcokcsikat ezen a módon meg tudjuk semmisíteni, de a terület biztosítására azért tartsunk a közelben egy T-34-est is. Másfelől figyeljünk arra, hogy rakétavetőnk ne kerüljön a német páncélosok hatósugarába, mert pillanatok alatt kilövik – fontos a megfelelő időzítés.

## SACRED

### Meggazdagodás, némi trükközéssel

**1. TIPP** Egy egyszerű trükkel pillanatok alatt rengeteg pénzt érteget gyűjthetünk össze: miután legyőztünk egy sárkányt, és bezsupszoltuk a kincseit, mentünk el az állást, majd töltünk vissza. A teljes szajré újra ugyanott lesz, amit természetesen szintén összeszedhetünk. Ráadásul minden alkalommal más és más tárgyak jelennek meg.

## RETURN OF THE KING

### A holtak királysága

**1. TIPP** A „Holtak királya” pályán, mikor a főellenség ránk támad, egyszerűen csak védjük ki minden támadását. Miután ezt követően eltemeti magát, fussunk fel a körakásra. Itt nem tudja magát a király kiásni, és így a térkép legszélén bukkan fel.

A megidézett halottakat távolsági támadásokkal tudjuk legyőzni, míg a főnököt – karaktertől függően – három, maximális távolsági energiával csitíthatjuk. Mikor ezt követően a király nekikezd rohamtámadásainak, húzódjunk fedezékbe, és a szünetekben küldjük rá az áldást, távolról. Ezzel a módszerrel a holtak monarchiáját hamar legyőzzük, anélkül, hogy hősünk komolyabb veszteséget szenvedne. Amennyiben elfogy a lőszerünk, a kövek alatt, egészen balra, mindig találunk újabb nyilvesszőket.

### Kijutás a barlangból

**2. TIPP** Ha, miután legyőztük a királyt, elkezd összeomlani a barlang, fussunk mindig balra. Az első összecsapásnál használjuk a speciális képességünket, majd fussunk folytonosan jobbra, hogy továbbra is elkerüljük a lehulló köveket. A második harcnál alkalmazzunk lehetőleg minél több támadáskombót, és a harmadik küzdelemben vessük be ismét a speciális képességeket.

Uhu

### Cheat Hatás

<b>addwpn XXX</b>	A kívánt fegyvert megkapjuk (a nevet a fegyverlistáról kell kiválasztanunk, és beírunk az XXX helyére)
<b>addwpn ?</b>	Fegyverlista
<b>g_fly 1/0</b>	Repülés mód be-/kikapcsolása
<b>game_godmode XXX</b>	Isten mód (az XXX az aktuális egészségi állapotunk)
<b>hitpoints XXX</b>	Életerő pontjainkat XXX értékre növeljük
<b>exit</b>	Kilépünk a játékból

## SPIDER MAN 2

**TIPP** Nem bírunk a gengszterekkel, illetve egyéb főgonoszokkal, rossztevőkkel? Állandóan fűbe harapunk? Szerencsére még a szuperhősök számára is rendelkezésre áll a cheatek támogatása, így nem kell féltelnünk Peter Parker életét sem.

Nyissuk meg a játék könyvtárában a \System alkönyvtárat. Keressük meg a „gamestate.ini” nevű fájlt, és nyissuk meg egy szövegszerkesztővel. Keresünk rá benne a „MaxHealth=100 // 200 is upgraded value” sorra, és változtassuk meg a következőre: „MaxHealth=100 // 2000 is upgraded value”. Ezt követően keressük meg a „gameXXX.ini” nevű fájlt, ahol az XXX a játékprofilunk számát jelenti (a legelső profil neve pl. „game0.ini”). Itt módosítsuk a „Health” és a „Max Health” értékeit 1000-re. Ezután mentünk, majd indítsunk el egy új játékot. Pókszabású hősünk immár 10-szer annyi életerővel rendelkezik, mint eddig!

## FREEDOM FIGHTERS

**1. TIPP** Egy régebbi, de annál kellemesebb FPS-hez is adunk némi támogatást, hátha könnyebb lesz az USA-t elfoglaló, gaz orosz katonák kiűzése az országból.

### Cheat Hatás

<b>IOIGOD</b>	Isten mód
<b>IOIAMMO</b>	Végtelen lőszer
<b>IOIFASTMO</b>	Gyorsabbak leszünk
<b>IOIHGUN</b>	H-Gun fegyvert kapunk
<b>OIORIFLE</b>	Egy puskával leszünk gazdagabbak
<b>IOIROCKET</b>	Egy rakéta kerül a birtokunkba
<b>IOISNIPER</b>	Egy mesterlövészpuska boldog tulajdonosai leszünk
<b>IOIBLIND</b>	Láthatatlanokká válunk

## NBA 2004

**1. TIPP** Ha már rongyosra játszottuk a kosárlabda-királyt, további mókákat tudunk belőle elővarázsolni néhány kód segítségével. Ehhez indítsuk el a játékot, ahogy szoktuk, és válasszuk ki a főmenüben a „My NBA Live” pontot, azon belül pedig az „NBA Codes” menüpontot. Itt már be is írhatjuk a cheateket, és miután elfogadtattuk, már mehet is a haddelhadd.

### Cheat Hatás

<b>POUY985GY5</b>	Az összes cipő előkerül
<b>725JKUPLMM</b>	Az összes Hardwood Classic megjelenik
<b>ERT9976KJ3</b>	Teljes NBA-felszerelés
<b>YREY5625WQ</b>	Teljes csapatfelszerelés
<b>87843H5F9P</b>	15 000 NBA Store pont

## FULL SPECTRUM WARRIOR

### Használd a rakétavetőt!

**1. TIPP** Mivel a küldetések aránylag rövidek, így ne tartalékoljuk feleslegesen a rakétavetőnket, hiszen mindkét csapatunknak három-három van belőle. Arra figyeljünk csak a lövésnél, hogy a kézigránáttal ellentétben nem mindig iktatja ki a fedezék mögé bújó ellenséget, ha magára a pajzsra célzunk, így inkább közvetlenül a háta mögé érdemes a szeretecsmagot elküldeni...

### Ovatosan a skulóval...

**2. TIPP** Vigyázzunk a lőszerrel, mert nagyon hamar ki tud fogyni (különösen, ha sokszor használjuk az ösztüzet), és enélkül embereink teljesen hatástalanok. Ha kifogyott a lőszer, egyetlen dolgot tehetünk: vándoroljunk el a legközelebbi gyógyító teherautóhoz, ahol embereink feltápolják magukat.

### Neo talán megúszná...

**3. TIPP** A roncsautók mögött bújáló terroristákat könnyen elintézhethetjük úgy, hogy egész egyszerűen ösztüzet nyitunk mindkét csapatunkkal a járműre, erre egy idő után vagy szét-szedjük rögtönzött fedezékét, vagy annyira idegsokkot kap szégyén fickó, hogy kirohan mögüle és abba pusztul bele.

### Faltól falig

**TIPP** Alapszabály a játékban: mindig faltól falig haladjunk és sarkokra állunk rá, hogy egyik emberünkkel lássuk mi van a túlsó oldalon. (Ez alól persze kivétel, ha már kipucoltuk a pályát, mert az ellenség sohasem jön vissza. A sarkok épp olyan jól szolgálnak fedezékül, mint például egy szétlőhetetlen kökerítés.



Ha embereinknek elfogyott a skulója, vagy sebesültjük van, akkor mindig térjünk de vissza.

## STAR WARS: BATTLEFRONT

### Milyen embert milyen feladatra?

**1. TIPP** Minden csata elején spawnoljunk pilótákat is, ők ugyanis felszerelhetnek néhány ágyút az arra alkalmas platformokon. A továbbiakban már az adott harci helyzethez kell alkalmazkodni: egy-két pilóta mindig jól jön, mert HP-t és löszert oszt, javítja a járműveket, de embereink legnagyobb része legyen egyszerű közkatona. A speciálisabb osztályokat akkor válasszuk, ha tényleg szükség van rájuk: a mesterlövésznek csak nagy, nyílt terepen vesszük hasznát, vagy ha van a térképen olyan magaslati pont, ahonnan legalább két kontrollpont is jól belátható. A nehézfegyveres pedig akkor jöjjön, ha az ellenfél komolyan veszi a jármű-inváziót.

### Tájékozási futás

**2. TIPP** A térkép ismerete nélkül lehetetlen kiharcolni a győzelmet: tudnunk kell, kik a passzív segítők (például a birodalmiak felszerelését folyamatosan javítják a jává), hol vannak a járművek, milyen útvonalakat kell bevédni, illetve ha nincs jetpackünk, akkor a bonyolultabb útvonalakkal tarkított pályákon hogyan jutunk el a legrövidebb idő alatt a legközelebbi kontrollponthoz – ha ezek közül valamelyik bajban van (villog az ikon a térképen) akkor a drodieka, a jet trooper vagy a dark trooper tud villámgyorsan felmentés gyanánt érkezni.

### Csapatban, mindig csapatban

**3. TIPP** A SW:BF esetében különösen igaz, hogy csapatmunka nélkül nagyon nehéz kiharcolni a győzelmet. Az arra alkalmas járműveket sose egy ember ülje meg, a nehézfegyvereseket mindig kísérjék közelharci egységek és mindig legyen egy-két pilóta, aki gyógyít és javít. Például a klónok oldalán elég egy AT-TE-t telepokolni emberekkel, ha mellette kis támogató csapat kocog nehézfegyverekkel, pilótákkal, egymaga kiirthatja az ellenfelet.



Gonosz, de hatásos taktika: folyamatosan szétlőni az ellenfél járműveit, még mielőtt beszállhatnak...

## EVIL GENIUS

### „Money makes the world go round...” (Kabaré)

**1. TIPP** A játék elején alapvetően arra kell koncentrálnunk, hogy minél több pénzt szerezzünk. Rakjuk ki a munkásainkat és ne törődjünk vele, hogy meghalnak, hanem folyamatosan rakjunk ki újakat és újakat – egészen addig, amíg igazán tekintélyes pénzmennyiség össze nem gyűlik. Innentől kezdve elkezdhethetünk „aljas tettek” után kutatni...

### Koncentráljunk a küldetésekre!

**2. TIPP** Mint a Republic: The Revolution-ben, itt is úgy tudunk csak haladni a játékban, ha a részfeladatokat teljesítjük. Ha ezeket a főküldetéseket nem hajtuk végre, akkor hiába is tűnik úgy, hogy egyébként haladunk a játékban (még több pénz, elfoglalt zászló, stb), valójában egy helyben toporgunk.

### Bug! (és megoldás)

**3. TIPP** Nem tudom, hogy a Magyarországon forgalmazásra kerülő verzióból kikerül-e, de az biztos, hogy mind a forgalmazótól kapott korai tesztverzióban, mind a kinti bolti példányokban benne maradt egy csúnya bug a játékban! Amikor ugyanis elfogtál már négy szupergonoszt, akkor az 5., egy Leonov nevű fazont, aki eleinte a szigeteden császarkált, akkor hiába is ütdövered, hagyod a börtönben rothadni, vagy kinzod a széken, nem fog melléd állni. A küldetés szövegében ugyanis ez áll: „mix up his priorities”. Na most ebből nem csak arra kellene rájárnunk, hogy egyáltalán lehet mással is kinozni a fickót (erre ugyanis: (kapaszkodjatok meg) a játékban sehol, egy szemernyi utalás sincs!), hanem arra is, hogy a konyhában lévő mixerrel lehet ezt megoldani! Persze ha ezt nem tudod megoldani, nem tudsz továbbjutni a játékban... A Vivendi állítólag már kiadott egy patch-et erre és az is elképzelhető, hogy a ti példányotokban már nem lesz benne.



„Egy turista, mit tehet, örülhet hogy itt lehet! Ááá!” (Európa Kiadó) Építsunk nekik szállót, akkor nem zavarnak...



HOGY NE VERJENEK ROME-MÁ

# ROME: TOTAL WAR

Mivel nemegyszer FPS-ekről is az utolsó szörnyig részletezett tippeket közlünk, hogy Neked, kedves olvasó csak a tüzgomb nyomva tartására kelljen koncentrálnod ☺ – nos, ilyen alapon nehéz lenne elképzelni, hogy egy olyan összetett stratégiával kapcsolatban, mint a Rome: Total War, ne kapnátok némi útmutatást. És lássatok csodát, kaptok...

## RTS vagy TW?

**1. TIPP** Akik nem volt szerencsájuk valamelyik előző Total War játékhoz, de real time stratégiában otthon vannak, azok számára jó lehet, hogy a billentyűközpontú gombnyomásra válthatunk hagyományos TW-s és megszokott RTS-es irányítás között. Mi azért szorgalmaznánk az előbbi használatát, mert ugyan elsősorban kicsit szokatlan, de egyrészt meg lehet szokni, másrészt nem véletlenül olyan, amilyen.

## Gyorsan járd, tovább élsz!

**2. TIPP** Alapvető taktikai elem, hogy soha ne fárasztuk ki katonáinkat, mert akkor a legkellemetlenebb pillanatban fog megremegni a kezük. Ezt az arany szabályt azonban néha felülírja egy-egy konkrét szituáció. Bizonyos stratégiai pontok (egy falszakasz, domb, kapu stb.) időben történő megszerzése fontosabb lehet annál, hogy csapataink fittek maradjanak. Ilyenkor ne sajnáljuk őket, hanem kíméletlen tempót diktálva próbáljunk pozíciót fogni.

## Mint Edward király, angol király

**3. TIPP** Már a cikkben is hivatkoztunk a Rettenthetetlen című eposzra, itt újra felbukkan. Az angolok által bevett taktika ugyanis a Rome-ban is használható. Ennek lényege, hogy gyenge harcértékű katonákkal lefogjuk az ellenfél elit alakulatát, majd – ami csak belefér – megszorjuk a közelharcba bocsátkozott csoportot. Igaz, hogy gyengébb minőségű „vitézeink” nem fogják sokáig bírni a strapát, de arra talán elég a trükk, hogy

annyira lefárasztuk és megtizedeljük a veszélyes alakulatot, hogy egy erősebb alakzatunk már könnyedén elsöpri.

## Vegyes vágott

**4. TIPP** Igyekezzünk olyan seregeket összeállítani, hogy mindenféle ellenféllel felvehessék a harcot. Mert ugyan nagyon kemények a légiós skacok, de ha főként lovas íjászokból álló csapatba botlanak, akkor bizony a rómaiaknak sanyii! Ezért mindig legyen kéznél távolsági fegyver, gyors lovas egység, valami beáldozható gyalogság, és nem árt némi lándzsát is csomagolni az útra.

**-csonti-**

## Úttalan utakon

### Barangolás a nagytérképen

**Adót fizetni nem kellemes élmény, de néha az adószedés is problémás tehernek tűnhet. Ezen, s jó néhány egyéb, nagytérképen felmerülő problémán próbálunk a következő ötletekkel segíteni.**

**ADÓS, FIZESS!** Ne legyünk szívbarajtosok, nyugodtan csavarjuk fel az adók mértékét az éppen elviselhető szintig, különben hamar üresen marad a családi kassza. A gép egyébként ebben profi, ha rá bizzuk a beszédet, akkor mindig megpróbálja belőni azt a mennyiséget, amiből a legtöbb pénz folyik be, de még éppen nem köti fel a város kormányzóját az elégedetlen plebsz.

**SZOROSAN FOGJUK A SZOROST** Mint arra a történelemben is volt példa, a földrajzi sajátosságokat kihasználva egy kisebb sereg is feltartóztathat egy nagyobb támadó csoportosulást. Ezt remekül kihasználhatjuk a nagytérképen is, ahol az ideális pozícióban (például egy hegylány és egy folyó közötti részre beállva) erődítést emelhetünk, így az ellen kénytelen lesz megostromolni a sáncainkat, ami nem tesz jót a támadók egészségi állapotának.

**HAJÓZÁSI VÁLLALKOZÁS** Akár egyetlen hajóval is képesek vagyunk hatalmas seregek szállítására, ezért – ha egyéb veszély nem fenyeget – ne 8-10 ladikból álló flottával fuvarozzunk. Elég egy is, a többiek meg menjenek, és vegyék blokádnál az ellen kikutóit.

**PÉNZ BESZÉL...** Ha az első tipp tanácsát megfontoltuk, továbbá csak annyi katonát tartunk fent, amennyi birodalmunk védelmére feltétlenül szükséges, akkor rövid időn belül töménytelen pénzt tudunk felhalmozni. A csengő érmeiket pedig egy tapasztalt diplomata remekül fel tudja használni arra, hogy ellenségeinket egymásnak ugrassza, vagy megvegye kilóra az ellenünk masírozó hadvezért és díszes kompániáját.

## Kész cirkusz!

### Állati küzdelem

**Az ember hihetetlenül találékony, ha arról van szó, hogy pusztítsa el fajtársát – de persze lehetőleg úgy, hogy ő maga ne kerüljön veszélybe. A dilemma egyik megoldását a távolsági fegyverek használatában vélték megtalálni, míg a másik út a segéderők, azaz állatok bevonása volt.**

**ORMÁNYOSOK KORMÁNYOSSAL** Az ókori csatateretek egyik leglátványosabb és legfélelmetesebb erejét az elefántok jelentették, s ez így van a Rome-ban is. A legjobban akkor járunk, ha egy magaslatról nekieresszük őket a távolsági fegyverekkel kicsit szétzilált ellenségnek. Ilyenkor lendületből akkora pusztítást végeznek, hogy ezzel gyakran meg is nyerjük a csatát. Két dologra azért vigyázzunk: ne legyen a közelükben saját csapatunk, illetve soha ne küldjük az elefántokat felállt lándzsás alakulat ellen.

**KUTYÁK!** A germánok már akkoriban is jól álltak a kutyatenyésztéssel. Ezt tükrözendő rotweillerre hajazó négy lábukat ereszthetünk a balga rómaiakra. Feltéve, hogy ki tudjuk fizetni a rendkívül borsos árukat. A befektetés azonban megéri, mert fenntartási költségük minimális, s a csataterén nagyon nagy hasznát vesszük gyorsaságuknak és vad rohamuknak.

Gyere ki a hóra...



Mióta kutyáim rómaiakat esznek, sokkal fényesebb a szőrük



A barbárok kordában tartva: északon az Alpok, délen a Pó, középen a mi erődünk vagyunk

A CSÁSZÁRÉRT!

# WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR

Túl sok tanácsot nem lehet adni egy ilyen típusú stratégiai játékhöz: itt aztán menni kell és osztani. Van azonban egy-két dolog, amire nem árt ügyelnünk, ha nem akarjuk csapdádba és mészárszékbe vezetni gyanútlan ürgárdistáinkat.

## Mátrix- effekt

**1. TIPP** Nem kell mondanom micsoda tomboló harc tud kibontakozni a csatamezőn, ami könnyen átláthatatlanná válik a mindennapi játékos számára. Na, akkor kell leállítani a játékot a [Pause] billentyűvel, és megkeresni a harc forgatagában a látószögünkből kikerült egységeket. Jó, hogy ilyenkor is ki tudunk jelölni bármit (igaz, parancsokat, útvonalat nem adhatunk), és meg tudjuk nézni ki, hogyan áll. Kezdetben talán inkább arra fogjuk használni ezt a lehetőséget, hogy a zoom révén gyönyörködjünk a közelharcban, de később valóban hasznos lehet.

## Szégyen a futás, de...

**2. TIPP** A morál, mint tényező ugyan úgy működik, mint az életerő: szépen fogyatkozik, főleg túlerő vagy bizonyos fegyverek hatására. Ha nullára zuhan ez az érték, valamelyik ürgárdista elkiáltja magát, hogy: „Squad broken!” Leállítva a játékot, tájékozódhatunk az egység felépítése felől. Ha még él a sergeant, akkor a rally opció megnyomásával gyorsan lelket önt a fiúkba, és máris mehet az ütésváltás újra. Ha a hős őrmester már elesett, jelöljük ki az egység maradvékát, majd folytatva a játékot vonjuk őket messzebbre a küzdelemtől. Ebben az állapotban ugyanis nagyon lezuhanhatnak a harcértékeik – harcban nem érdemes őket hagyni –, viszont sokkal gyorsabbak lesznek, elősegítve a visszavonulást. Egy heavy coverben (fedezékben) visszanyerik a moráljukat, közben pedig visszatölthetjük az elesett csatatestvéreket.

## Az ellenség vonalai mö- gött

**3. TIPP** A mozgékonyabb az egyik legfontosabb tényező, így bizonyos technikai szint után elérhetővé váló deep-strike opció ajánlatos használni. Bent tartunk egy osztag space marine-t a bázison, vagy az éppen adott helyen kiépített Orbital Relay épületben, majd ahol kezd meleg lenni a helyzet, és éppen nincs közeli odarendelhető egység, ledobjuk a kis „hadtestünet”. Persze visszafelé gyalog kell megtenniük az utat, és figyeljünk arra, hogy katonáink deep-strike-kal csak már előzőleg felderített területre vethető be. Ha beküldünk viszont az ellenfél bázisára egy felderítőt, és ő megnézi mi a helyzet, az általa látott területen már meg tudunk jelenni, egyszerre akár négy osztaggal is.

## Gyűjtsuk fel!

**4. TIPP** A nagy monstrum szerkezetek elsöre legyőzhetetlennek látszanak, de közelharcban alulmaradnak, ha nem támo-

gatjuk meg őket gyalogsággal. A kíséző egységeket gyűrjük lángszóróra, ami kiváló közelre, s még az ellenfél morálját is rombolja.

Samu

## Buheráljunk gépi kódban A hotkeyek és a grafikai lebutítás titkai

**HOTKEYEK:** A gyorsbillentyűk konfigurálását sajnos nem végezhetjük el a játék menüjéből. Semmi vész, megtehetjük ezt úgy, hogy megnyitjuk (pl. a Notepadben) a telepítés helyén a Profile1\W40k-ban található keydefaults.lua fájlt. Itt már azt változtatjuk, amit akarunk, arra a gombra, amire szeretnénk.

**A GRAFIKA LEBUTÍTÁSA:** Nem elképzelhetetlen, hogy gépünk hasát megfekszi a DoW grafikai motorja, a grafikai opciók között azonban 800×600 a legkisebb felbontás. Hivatalosan a játék ugyan nem támogatja a 640×480-as felbontást, mi azonban – szintén némi manuális hegesztés után – rábírhajjuk, hogy megjelenjen ilyen külsővel is. Szintén nyissuk meg Notepad segítségével a telepítés főkönyvtárában található w40k.ini fájlt. Keressük meg az alábbi sorokat, és javítsuk át úgy, ahogyan itt áll:

```
screenwidth = 640
```

```
screenheight = 480
```

Egy újraindítás után a játék 640×480-ban fog futni, gyenge gépen remélhetőleg gördülékenyebben, mint előtte.

## Bázisépítési stratégiák

**1. TORNYOZZ BE SZORGOSAN!** A gép nagyon ügyesen kifigyeli, hogy bázisunk melyik pontját nem védjük megfelelően, vagy ha magára hagyunk egy strategic pointon. Soha ne hagyjuk ezért abba a védőtornyok elhelyezését, építését és a listening postok maximális felfejlesztését. Ha a csapásmerő erőnkkel kimegyünk portyázni a pálya egyik sarkába, tuti, hogy a másik irányból támadnak a rossziúk, s nem biztos, hogy időben visszaérünk. A tornyok és gépágyús listening postok viszont kellőképp feltarthatják őket, míg a segítség megérkezik – a kisebb csoportot pedig egymaguk is elintézik.

**2. TORLASZOLJ EL MINDEN FELESLEGESET!** A legtöbb pályán a bázisunkra rengeteg útvonal vezet be, amit fáradtságos dolog bevédeni az özönlő ellenféllel szemben. Annál is inkább nehezebb, mert ezek annyira nem szélesek, hogy megfelelően körberakd tornyokkal és visszaverő támadást. Ha viszont hagyunk egy, maximum két általunk használt útvonalat és a többi teljesen beépítjük tornyokkal, már megfelelő tüzerő áll rendelkezésre, hogy megállítsunk akár egy nagyobb egységet is, a járművek ráadásul nem tudnak becsalázkálni a központba.

**3. ÓVATOSAN A MALTERREL!** Ügyeljünk arra, hogy ne zárjuk viszont le az összes kijáratot, és ne is építsük be túl sűrűn az utakat, mert a nagy járművek nem fognak tudni elmenni mellettük, s mivel épületeket nem tudunk bontani, menthetetlenül beragadunk, és használhatjuk a gépeket kiállítási darabnak.



Minden ork épület gépágyús gretchinnel van felszerelve

# ARMIES OF EXIGO

Bár a játék sok szempontból az RTS-ek megszokott játékmenetét követi, tévedés lenne azt hinni, hogy nem okoz váratlan meglepetéseket. A nehézségi szint is kihívást jelent – még közepes fokozaton is oda kell figyelni, ha nem akarjuk gyakran a „Defeat!” feliratot szemlélni. Néhány hasznos tanáccsal föl- vértvezve azonban már több eséllyel verjük le a gaz emberek/bestiák/bukottak (izlés szerint) seregeit.

### Keressük a bónuszokat

**1. TIPP** Ahogy a vetélytársnál, itt is érdemes a térkép minden zegét-zugát bebarangolni, mert gyakorta akadunk bónusz pénzekre, varázstárgyakra. Természetesen ezeket szinte mindig őrzik, de a védelem nem jelentős, így a kincsek mellett még tapasztalatot is gyűjtünk!

### Távolsági egységeket hátra

**2. TIPP** Mivel a távolsági, és emiatt közelharcban gyenge egységek nem vonulnak maguktól hátra, ezért nekünk kell foglalkozni velük, ami a csata hevében, 50-100 egységénél nem is olyan egyszerű. Ezért a legjobb, ha már korábban a gyengébb távolsági egységeket egy külön csoportba is kijelöljük, így mikor összekeverednek a seregek, könnyebben ki tudjuk őket vonni, miközben a közelharcosok továbbra is csépelhetik az ellent.

### Tapasztalatszerzés

**3. TIPP** Mivel a gép általában kisebb csapatokat indít bázisunk megtámadására, amennyiben nem vagyunk az idő szorításában, hanyagoljuk egy darabig a támadást, és csak védekezünk. Így a kisebb támadó csoportokat komolyabb sérülés nélkül bedarál-

hatjuk, viszont közben egységeink tapasztalatot gyűjtenek. Emiatt mikor végül megindulunk, már számos 4-5. szintű katona fog minket kísérni, és nem zöldfűléekkel vonulunk a csatába.

### Használjuk az eszünket

**4. TIPP** Ha egy küldetés, valamiért nagyon nem megy, lehetetlennek tűnik a győzelem, mindig keresgéljünk más, alternatív megoldást, mert gyakori hogy a „többet ésszel, mint erővel” elvet kell érvényesítenünk.

### Hősök

**5. TIPP** A hősöknek nincs annyira jelentős szerepük, mint a WC3-ban, ami két dologban is megmutatkozik: egyrészt nem fejlődnek, ezért ha könnyebb ellenfelekkel akadunk össze, nem is érdemes őket csatába küldeni, hiszen a többi, tapasztalatot gyűjteni képes katona elől veszik el az xp-t. Másrészt nem tudjuk őket feltámasztani sem, ezért ajánlott igencsak figyelni az életükre. Ráadásul a hálózati meccsekben egyáltalán nem szerepelnek, úgyhogy ott ne is keressük őket.

### Uhu



## Néhány érdekesebb egység különleges képességei

**Troll:** Fajtájához méltóan kövé tud változni. Ilyenkor sebezhetetlenné, de egyúttal mozdulatlanná is válik. Egyes helyzetekben nagyon is jól használható ez a speciális tulajdonsága.

**Pap:** Gyógyítás – nagyon hasznos, ráadásul automatikusra lehet állítani. Áldás – javítja a szövetséges egységek képességeit. Feltámasztás – az adott területen belül 3 katonát visszahoz az életbe. Litánia – egyszerre 3 pap kell hozzá, minden szövetséges egység sebességét és védekezését növeli, viszont folyamatosan manát igényel tőlük.

**Nightmare:** Jégpajzs – megnöveli a kijelölt harcos páncélját (aki ettől még tud mozogni!), valamint lelassítja és sebzí a közeli ellenséges csapatokat. Széljárás – minden szövetséges egység sebességét növeli a térségben.

## Hősök speckói

### Képességek, varázslatok

Számos hőssel találkozhatunk, mind az emberek, mind a bestiák, mind a bukottak oldalán, azonban a többségük egyszerűen csak több életerővel rendelkezik, és nagyobbbat út. Három vezér az, akiknek különleges képességei vannak. Zárójelben, a varázslathoz szükséges mana pontot írjuk.

**ALRIC:** az emberek legfőbb reménysége. Bár még fiatal, de már is bámulatos képességekkel rendelkezik mind a parancsnoklás, mind a varázslás terén.



lül mindenkit lefagyaszt egy rövid időre. Viszont, amíg fagyott állapotban vannak, az áldozatok páncélja is keményebb, erősebb lesz!

**Invulnerability (150):** ezt csak később, Avatar formában tudja használni. Használatakor hősrünk egy jó időre sebezhetetlenné válik.

**Protective Shell (50):** Egy bizonyos területen belül az összes szövetséges egység kisebb sérülést szenved egy ideig a támadóktól.

**Decree (75):** Területre ható csapás – az ott tartózkodó alakulatok komoly veszteséget szenvednek.

**K. K.** (a történetben játszott szerepe miatt nem írom ki a teljes nevét): A bukott seregek legfőbb irányítója.



A múltja igen szövevényes, és a bukottak között sem mindenki nézi jó szemmel a ténykedését, ennek ellenére úgy tűnik, szinte semmi sem állhat útjába.

**Freeze (75):** Egy adott területen be-

### PRINCESS

**DOMINA:** A sötét elfek hercegnője. A bukottakkal véletlenül került kapcsolatba, viszont azóta a szövetségesük lett. Igen kemény varázslatokkal rendelkezik.



**Mana Depletion (50):** Manát vesz el az ellenséges varázslóktól, és átalakítja azt sebzéssé.

**Necromancy (50):** Egy csontváz harcost, vagy csontváz ijszót támaszt fel a meghalt ellenség közül. Automatikus varázslattá is tehető.

**Curse Tree (50):** Megátkozik egy fát. Az elátkozott növény ettől kezdve az összes, környékre tévedő földi egységet megsebzí.

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Sokszor azt hiheti az ember, hogy egy-egy szülinap egy szelet tortával, és néhány baráti szóval el is halad mellettünk. De nem nálunk ©. A GameStar életútja még igen gyerekcipőben jár, hiszen a TI kis csöppségeket most lépte át az ötödik esztendő. Joggal kérdezhetitek, hogy ez az áldás miképpen befolyásolta a Mélyvíz rovat életét. Bővültünk! Ezúttal némi extra körítést kaphattok a mobiltelefonok és egyéb, hordozható eszközök világáról, és különösebb figyelmet szenteltünk a távolabbi jövőre is. Igyekeztünk továbbá megtalálni az MP3-as lejátszók hadának legjobbjait, illetve utánajártunk, hogy milyen - már megfizethető, játékra is használható notebook-ok vannak a hazai piacon. Ráadásul készítettünk egy körképet az alternatív officeokról, és azt is eláruljuk, hogy miként lehet FTP szervert indítani.

**ZeroCool**

## Újabb sebességrekord

Már többször írtunk internetes sebességsúcsokról, azonban itt a legújabb. A két megszokott főszereplő, a Caltech, és a CERN ismét bizonyított. Lényegében Svájc és Kalifornia között (körülbelül 15766 km) 6.63 gigabit-es gyorsasággal repültek az adatok, ami annyit tesz, hogy egy teljes DVD film négy másodperc alatt ért át az Internet2-n. Összesen 859 GB adatot nyomtak át 17 perc alatt. Mivel egy nagyon fontos tudományos fejlesztésről van szó, így 2007-ig további gyorsulás várható.



## Megjelent a Mozilla Firefox 1.0

Az egykoron oly nagy lánggal égő böngésző-háború, amely időközben elcsendesedett, új fejezetéhez ért. A Mozilla-csapat által teljesen új alapokon kifejlesztett Firefox böngésző elérte 1.0-s változatát (külön érdekesség, hogy ezen cikk forrásául szolgáló internetes oldalakat is Firefox böngészővel értük el). Továbbfejlesztett, intelligens Pop-Up blocker, password (jelszó) menedzser, kijavított biztonsági problémák jellemzik a villámgyors böngészőt. Megjelenése után hat órával már 107 ezer letöltést regisztráltak. Ehhez tartozó hír, hogy a közelmúltban mintegy 1%-kal csökkent az Internet Explorer piaci részesedése (pánikra persze semmi ok, így is 94% körül van). Az „átpártolt” felhasználók 90%-a Mozillát használ ma már.

## A CELL már majdnem kész

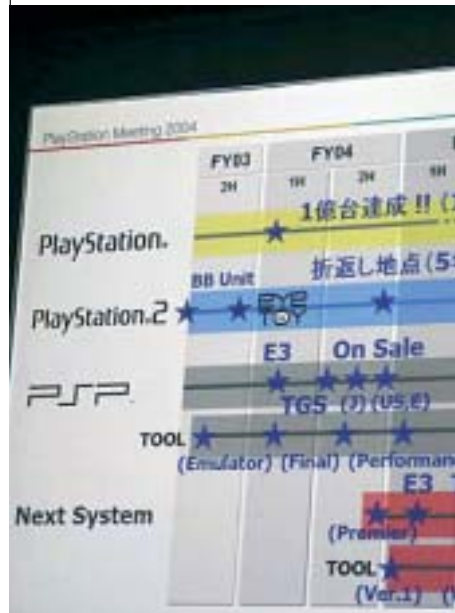
A PlayStation 3 szivélű szolgáló technológia, a CELL nemsokára elkészül, jelentette be a Toshiba elnöke, Tadashi Okamura. Ez a cég tervezi a rendszert az IBM-el és a Sonyval karöltve. A chippek tömeggyártása csak jövőre várható, de az első példányok néhány héten belül készen lesznek, így a Sony elkészítheti azokat a fejlesztőeszközöket, amelyekkel PlayStation 3-as játékokat lehet majd alkotni. Okamura azt is elmondta, hogy a CELL-t az IBM számítógépekben, a Sony játékgépekben a Toshiba pedig fogyasztói-elektronikai készülékekben használja majd. A chip párhuzamos működésre lett tervezve, így könnyedén működtethető majd multiprocesszoros környezetben, állítólag a PS3-ban 8 darab lesz belőle. A felsorolt cégek partnerei már dolgoznak a megfelelő operációs rendszeren, amely kihasználja majd a CELL képességeit.

## A Microsoft ujlenyomatos billentyűzete

Mind az Optical Desktop Keyboard és a Wireless IntelliMouse Explorer is rendelkezik biometrikus képességekkel. Ez azt jelenti, hogy a billentyűzet, illetve az egér is képes lesz uj-

lenyomatot olvasni. Ezek mellett bemutatunk egy olyan készüléket, amely csak ujlenyomatos-olvasó. Ilyen eszközökkel igencsak fejlett informatikai biztonsági megoldások építhetők.

A billentyűzet ára 110 dollár körülre várható, míg az egér 90, az ujlenyomatos olvasó 55 dollár lesz (sorrendben 22-, 18-, 11 ezer forint). Magyarországi bevezetésükről egyelőre nincs hír.





114

**Hordozható zenelejátszók**  
MP3 lejátszó teszt



118

**Notebook-teszt**  
Játék bárhol-bármikor



122

**Jövönéző**  
Tudományos érdekességek



## 17 hüvelykes áresés



Ipari értesülések szerint mintegy 15%-kal csökkent a 17 hüvelykes TFT panelek ára. Ez a trend a közeljövőben tovább gyorsul majd, így várhatóan még ebben az évben hasonló csökkenés várható. Ezáltal a jelenlegi 190 dolláros (kb. 38 ezer forint) ár akár 160 dollár körülire (kb. 32 ezer forint) is visszaeshet. Ez azért jó hír, mert így az újonnan megjelenő 17 incses TFT monitorok ára is várhatóan sokkal lejjebb megy majd, egyre inkább elérhetővé téve ezeket a megjelenítőket bárki számára. Ezzel együtt várhatóan a nappalokba is egyre inkább betörnek majd a 17 incses TFT alapú, olcsó tévék.

### MEGBUKOTT A MICROSOFT SPAM-ELLENES TERVE

Az Internet Engineering Task Force, amely egy nemzetközi szabványügyi szervezet, visszautasította a MS Sender ID nevű javaslatát. A terv szerint nyomom követhető lenne minden e-mail, így lehetne tudni, melyik honnan jött. Azonban a Microsoft megkövetéseket akart alkalmazni rendszere használatára, így a lehetséges liszenszfelvetelek sokak szerint lehetlenné teszik a rendszer használatát. Arról nem is beszélve, hogy a titkos szabványok miatt inkompatibilitási problémák támadhatnak a nyílt forráskódú rendszerekkel. Reménykedjünk, hogy hamar megszületik egy jó, globális Spam szűrő megoldás.



### 3D-S CHAT

Új internetes „cset-módi” van elterjedőben. Egyrészt az új IMVu (fejlesztője Will Harvey), másrészt az AIM 3-D SuperBuddy rendszere is szinte hasonló megoldásokat használ. Ezek a cseteken virtuális figurák (avatarok) beszélnek helyettünk, akik minden mosolyunkat (emote) megjelenítik. Magyarán a szöveges csevegés és a beszűrt smiley-khoz képest most egy virtuális emberkén át cseveghetünk (amolyan képregényszerűen), akin minden viselkedés azonnal látható lesz. Az új rendszerek egyre sikeresebbek, így a Yahoo és az ICQ is készül hasonló újításokkal.



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Megjelent** a népszerű NVIDIA tuner program, a RivaTuner legújabb változata. Alexey Nicolaychuk szerint a 6800LE-vel rendelkezők jócskán felturbózzhatják kártyájukat a megújult szoftver segítségével.  
<http://www.guru3d.com/rivatuner/>

→ **A Benchmark** programjairól híres orosz fejlesztőcég, a Rightmark bejelentett legújabb 3D-s mérőprogramját, a D3D Rightmark beta 4-et. Vertex és Pixel Shader 3.0 támogatást nyújt bizonyos tesztekben, míg a State profiler tesztet kivették belőle.  
<http://3d.rightmark.org/>

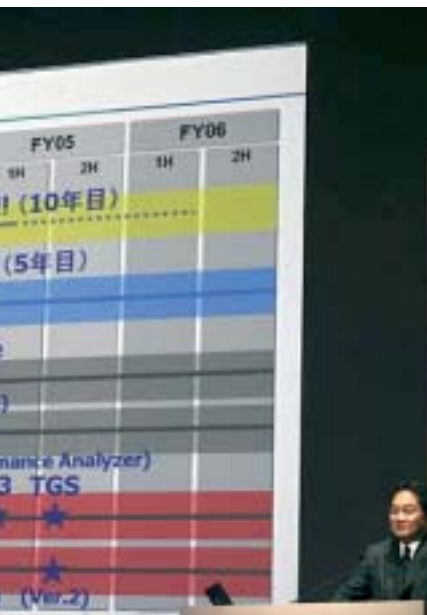
→ **Megjelent** a Shadermark 2.1, egy specialis Shader Model 2.b és 3.0. mérésére szolgáló szintetikus benchmark. Az új változat állítólóg nem teszi lehetővé, hogy csalni lehessen a driverekkel...  
<http://www.shadermark.de>

→ **A Norton Antivirus 2005**, A Norton Internet Security 2005 és a Norton Personal Firewall 2005 kipróbálható (trialware) változata immáron letölthető a Symantec honlapjáról  
<http://www.symantec.com>

→ **Megérkezett** az ATI Catalyst meghajtó-programjának végleges, 4.9-es változata, amely a kanadai cég szerint megnöveli kártyáinak teljesítményét Doom III és UT 2004 alatt. A meghajtó megtalálható lemezmelletlünkön.  
<http://www.ati.com>

→ **A Yahoo** felvásárolta a Musicmatchot. Egyrészt egy online zenebolthoz jutott így, másrészt a Musicmatch Jukebox nevű zenei szoftveréhez. 160 millió dollárba került a tranzakció.  
<http://www.yahoo.com>

→ **Megjelent** a BMX Simulator eredeti (C-64) változata, mely 1986. szeptemberében (18 éve) jött ki. Szabadon letölthetővé tették a programot a jubileum okán. A progí az ismert CCS 64 emulátorra épül.  
<http://www.codemasters.co.uk/downloads/?downloadid=16554>



## Rövid hírek H A R D V E R

→ **Az AMD** bejelentette új processzorait, az Athlon 64 4000+-t, illetve az Athlon 64 FX-55-öt amelyek a várakozásokkal ellentétesen még mindig 130nm-es technológiával készülnek.  
<http://www.amd.com>

→ **A Thermaltake** új vízűtéses rendszerről tájékoztatott minket, a BigWater 12cm Liquid Cooling System-ről. Ahogy a nevéből is látszik, legnagyobb újdonsága a hatalmas, 12 cm-es radiátor.  
<http://www.thermaltake.com/>

→ **Az ATI bejelentette** az X800 XT ALL-IN-WONDER kártyáját, amely a sorozat eddigi tagjaihoz hasonlóan TV és rádió-tunerrel is rendelkezik.  
<http://www.ati.com>

→ **A Maxtor** megkezdte 250- és 300GB-os SATA Ultra16 (16MB buffer) merevlemezeinek szállítását. A párhuzamos ATA változatok várhatóan a 4. negyedévben érkezőek.  
<http://www.maxtor.com>

→ **A Nikon** új SLR kamerát mutatott be. A 12.4 megapixelos készülék legfőképpen profi felhasználóknak készült. Ezzel együtt azt is elárulták, hogy egyre inkább Wi-Fi képességekkel látják el termékeiket.  
<http://www.nikon.com>

→ **AZ OQO** közben elférő, teljes Windows XP funkcionalitással rendelkező számítógépe hamarosan a piacra kerül. A kis gép 1GHz-es Transmeta procival, 20GB merevlemezrel és 256MB RAMmal rendelkezik. Mérete 12.3x8.5x2.3 cm, kijelzője 800x480 pixel jelenít meg. Súlya 420 gramm.  
<http://www.oqo.com>

→ **Megjelent** az NVIDIA laptopokba szánt új grafikus chipje, a GeForce 3D 4500. A programozható shaderekkel, 40-bites futószalaggal rendelkezik. A kisebb energiafogyasztást az nPower funkció biztosítja, beépített MPEG-4 és G.263 videóval. Támogatja az OpenGL-ES, D3D-Mobile és M3G API-kat is. Magyarán előbb-utóbb igen sok hordozható eszközben találkozhatunk majd vele.  
<http://www.nvidia.com>



## 10 Opteron 1 Itaniumra

Bár kevésbé valószínű, hogy a fent említett CPU-k bármelyikének a közeljövőben tulajdonosai leszünk, azonban komoly, nagy szerverekbe egyre több ilyen chip kerül. A hírek szerint az AMD megoldásából tízszer annyi, mint az Inteléből, legalábbis az év második negyedévében. A Sun honlapján a Gartner

Group felmérésre hivatkoznak (tegyük hozzá, hogy a Sun Opteron alapú rendszereket gyárt és forgalmaz), s Intelés források szerint 5000 darab Itaniumos rendszert adtak el ennyi idő alatt, ami a pletykák szerint sikernek számít, nem úgy, mint a hasonló eladásokkal büszkélkedő PIVEE esetében.

## SZERVES MONITOR

A Sony új készüléket jelentett be. A digitális személyi asszisztens, a CLIE PEG-VZ90 legfőbb érdekessége, hogy a világceg termékei közül elsőként alkalmaz szerves elektrolumineszcens képernyőt (OLED). Ennek az az érdekessége, hogy a szerves anyag elektromosság hatására fényt bocsát ki, így nincs szükség többé háttérvilágításra, mint az LCD-s megoldások esetén. A készülék meg lehetően drága lesz, 95000 japán jenbe kerül majd.



## AZ AMAZON.COM INTERNETES KERESŐJE

A Google babérajaira törő cég keresőszolgáltatása az A9.Com címen érhető el és jóval több lehetőséget biztosít, mint a jelenleg piacvezető Google. Egyrészt képes megjegyezni, milyen honlapokat kerestünk-találtunk, illetve lehet jegyzeteket készíteni. Emellett képes arra, hogy oldalakat ajánljon az előzetesen tapasztalt preferenciák szerint (magyarán ha valaki Eminemre keres, akkor 50cent-et is ajánlja a kedves internetezőnek). Természetesen az extra lehetőségekhez regisztrálni kell az Amazon.com segítségével, ingyenesen.



## 6600 ellen X700

Várható volt, hogy az ATI nem hagyja magát. Az NVIDIA új kártyacsaládját (GeForce 6600 familia) betámadni óhajtó új chipet ők is bemutatták és szállítják már a gyártóknak. Az X700 névre hallgató középkategóriás VPU PRO változata 420MHz-es magsebességgel és 864MHz-es memóriasebességgel kerül piacra. Várhatóan az X700 XT 500/1000 MHz-es sebességei kemény fejtőrést okozhatnak majd az NVIDIA 6600GT-nek illetve 6600Ultra-nak. A verseny nem csitul hát.

## Új ATI chipkészlet

Nem, ezúttal nem grafikus lapkáról van szó, hanem az első, AMD K8-as lapkakészletről, amely a PCI-Express-t támogatja. Az RX480 északi híd a grafika nélküli változat, míg a beépített grafikával rendelkező megoldás az RS480 lesz. Természetesen az ATI nem felejtkezik meg a P4 tulajdonosokról sem: PCI-Expresses, grafikus chipsetje az RS400 nevet viseli majd. A pletykák szerint az RS480/RS400 lesz az első, integrált grafikával rendelkező lapkakészlet, amelyen futni fog a Far Cry és a Doom III ©.



## Mobilhírek

### A világ első merevlemezes telefonja

<http://www.samsung.com>  
Lehullott végre a lepel a Samsung SPH-V5400-asról, amelyet szeptember 6-án mutattak be Japánban. A találgatásokra nem egy újabb plusz megapixel adott okot, a Samsung ezúttal a mobiltelefon memóriájával akar csúcstot dönteni. Ez az első eset, hogy mobiltelefonba SD vagy CF rendszerű memóriakártyák helyett miniatűr, 1 colos merevlemez építettek be (1,5 gigabájt kapacitással).

### Televíziós szabvány mobilra

<http://www.openmobilealliance.org>  
Ha minden jól megy, hamarosan a sarki buszmegállóból is nézhetünk focimeccset. A reménykedésre több nagy telefontyártó együttműködése adhat okot, ugyanis a Motorola, az NEC, a Nokia, a Siemens és a Sony Ericsson is csatlakozott az Open Mobile Alliance (OMA) nevezetű szövetséghez. Ezek után együtt vesznek részt a mobil televíziós szabvány kidolgozásában. A NEC például már be is mutatott egy mobiltelefon prototípust, mely képes venni a földi sugárzású digitális televíziós adásokat.



### Mobil Office csomag

<http://www.my-symbian.com>  
Az iGO programozói úgy gondolták, sikerül pár száz kilobájtól is kihozni azt, amit a Microsoft csak egy CD-re tudott feltuszkolni, nevezetesen az Office csomagot. Pár hónapos munkával megalkották a népszerű Quickoffice Series 60-ra készített változatát. A program lehetővé teszi a Microsoft Word, Excel és PowerPoint dokumentumok megtekintését, készítését, melyeket később infrán, e-mailen vagy bluetooth-os kapcsolaton keresztül tudjuk továbbítani.

### Headset kicsit másként

<http://www.nokia.com>  
Mi történik, ha kombinálunk egy headsetet, egy színes kijelzőt és egy Bluetooth adó-vevőt? A választ csak a Nokia tudja, ugyanis a HS-13w Wireless Image Headset nem más, mint az előbb felsoroltak keveréke. A speciális, nagyméretű (128x128 pixel) kijelzővel felszerelt, Bluetooth kompatibilis headset nemcsak a telefonálást könnyíti meg, de a hozzá csatlakoztatott mobilkészülék telefonkönyvének tartalmát, illetve az eszközön tárolt fényképeket is képes megjeleníteni.

### Philips 655 TV-s kimenettel

<http://www.philips.com>  
Egy igazán exkluzív megjelenésű és komoly tudású mobil került elő a Philips háza tájáról. Egy igazi háromsávú, szétnyitható, holland „csodatelefon”, amely mindössze 90 grammot nyom. A figyelemreméltó tulajdonságok - mint például a GPRS Class 10-támogatás, az infravörös port, a Java kompatibilitás, a polifonikus hangzásvilág - mellett extra TV-kimenettel is rendelkezik. A tévére kötve így kényelmesen megnézhetjük a telefontal készített képeket, videókat.



### Késik a lézeres billentyűzet

<http://www.ibizcorp.com/>  
Nagyon úgy fest a dolog, hogy egyelőre csak képen fogunk lézerező billentyűzetet látni. Az igen széles körben alkalmazható iBIZ Virtual Laser Keyboard a kézi számítógépektől kezdve a telefonokon át szinte minden területen használható lenne. A cég állítása szerint jogi problémák miatt a kiadás dátuma hónapokat csúszhat. Csak reménykedhetünk, hogy karácsonykor tényleg ott lesz a fa alatt a lézerező kivetítő.



## Nokia 7610

Újabb csavar

A Nokia fejlesztőmérnökei újabb csavart vittek amúgy sem unalmas portfóliójukba. A mobiltelefon piac legmeghatározóbb cége is piacra dobta 1 megapixel digitális fényképezőgéppel felszerelt telefonját (1152x864-es képet is készíthetünk vele).

### Motorola E398

Tömzsi szépség

A korábbi Motorola telefonok nem éppen a bőséges funkciókról voltak ismertek. Az E398 külleme nem sok extrát takar. Kicsi, gömbölyded gombok, kékes határoló elemek, ezüstös betétek a design jegyében. A hátoldalán található a VGA digitális kamera, mellyel elfogadható minőségű képeket készíthetünk. Bekapcsolás után kiváló kép fogadja a készülék tulajdonosát, felbontása 176x220 pixel. 65 ezer színnel igyekszik kiszolgálni a felhasználót, menürendszere okosan szerkesztett, bár hozzá kell szokni. Kezelőfelületét szabadon formálhatjuk, színezetét és alakot is adhatunk neki. Minden létező adatátviteli technikát ismer, még a Bluetooth-t is. Hangja zseniális, tökéletesen visszaadja a zenék hangulatát. Sportos, egyedi, ha kipróbálsz, megkedveled.



T-Mobile  
Bevezetés alatt  
<http://www.motorola.hu>

# 89%

# MOBILVILÁG

A 7610-es kidolgozásában teljesen eltér az eddig megszokottól. Billentyűinek kialakítása egyfajta íves rendszerhez hasonlítható. Kezelése csak az első néhány órában furcsa kicsit, utána már úgy tudunk vele SMS-t írni, mint bármely más telefonon. Képernyője tetszetősen nagy (176x208 pixel), annak minősége pedig kiváló (65 536 szín). Menürendszere nem sokat változott, hozzávetőlegesen a szokványos funkciókat lehet elérni. A háromnormás készüléknek Bluetooth és USB-s csatlakozási lehetőségei vannak, ezeken, vagy a mobil szolgáltatókon keresztül újabb szoftverek egész garmadáját tölthetjük le rá. Belső memóriája 8 megabájt, azonban tartalmaz egy 64 megás kiegészítő MMC-kártyát is. Erre elég sok hang-, vagy képanyag is rögzíthető. Felvétel közben akár nagyíthatunk is, így még „precízebb” alkotások készíthetők. Érdeklőség, hogy egy beépített videószerkesztőt is találunk a készülékben. Ezzel kedvünk szerint módosíthatjuk, vagy akár feliratozhatjuk a filmeket. Nem véletlenül lett ez a hónap mobilja. Kezelése egyszerű, kialakítása teljesen egyedi és kellemes, egyszerűen jó vétel!

Nokia Magyarország  
-84 000 Ft+áfa  
<http://www.nokia.hu>

90%

## Mitac Mio 336

Sötét oldal

Parányi mérete miatt akad meg az ember szeme a Mitac Mio 336-son. Szakítva a hagyományokkal, fekete borítással rendelkezik, melynek eleganciáját csak a fémes hatást keltő kezelőszervek törik meg. A tollat, más néven cerkát a gépházból húzzuk elő, és teleszkóposan kell szétnyitnunk. A gyártó azonban nem kizárólag a külsőségekre figyelt, nagy gondot fordított a belső tulajdonságokra is: 300 megahertzes Intel Xscale PXA255 processzor, 64 megabájt memória, 32 megabájt FlashROM. A kommunikációs képességekről egy infraport és egy Bluetooth egység gondoskodik, továbbá SD-foglalatán keresztül akár WiFi-kártyával is csatlakoztathatjuk helyi hálózatokra, hotspotokra. Kiváló választás mindenkinek, aki efféle készülékre vágyik.



LCP Systems Kft.  
93 150 Ft+áfa  
<http://www.lcp.hu>

88%

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) | 2004. október

## Nokia Music Stand

<http://www.nokia.com>

Bizony, mi magunk is igencsak gondban voltunk, amikor legelőször találkoztunk a Nokia Music Stand névre keresztelt mobil kiegészítőjével. Első ránézésre, de valljuk be, még talán másodikra sem lehet egyértelműen megállapítani, hogy egy multifunkciós telefonbölcsőről van szó. A megfelelő Nokia mobil behelyezve ugyanis a Music Stand sztereó hangfalpárként működik, így nem kell headseten keresztül hallgatnunk a telefonba épített rádiót, MIDI, esetleg MP3 számainkat. Azon kívül, hogy jól mutat egy íróasztalon, még azzal a praktikus előnnyel is rendelkezik, hogy zenélés közben igen rövid idő alatt képes feltölteni maroktelefonunkat.



A  
HÓNAP  
kiegészítője

# Szoftverek

## DVD filmet a mobilra!

<http://www.makayama.com>

Mostantól kedvenc DVD filmjeiket szinte bárhová magukkal vihetjük. A Makayama Software elkészítette azt a konvertáló programot, amely átalakítja a DVD filmeket Symbian alapú mobilok által ismert videoformátumra.

## Duke Nukem Pocket PC-re

<http://www.mobinaute.com>

Bizony ezt is megértük, olyan klaszikus után, mint a Doom, a jó öreg Duke Nukem sem kerülhetett el sorát. A béta állapotban leledző változatot Pocket PC tulajok tudják kipróbálni, az év végén pedig – híresztelések szerint – mobilokra is megjelenik.

## Megjelent a Documents To Go 7

<http://www.dataviz.com>

Az egyik legnépszerűbb és legjobban használható irodai programcsomag Palm OS rendszerű palmtopokra készült Office csomagjának befutott a friss verziója. Bővebb információ a fenti honlapon található róla.





# Piaactér



**A HÓNAP kutyúje**

**LOGITECH MX 1000**

Egér

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | 19 100 Ft+áfa | <http://www.herta.hu>

**T**alán már hozzászokhattatok ahhoz, hogy a Logitech amellet, hogy minőségi termékeket készít, nem kevésszer a világon elsőként alkotnak meg valamit. Így történt ez most, az MX sorozat legújabb tagjával, amely az elegáns 1000-es számot kapta. Egészen idáig azt hittük, hogy az optikai egerek fejlődnek tovább, de a Logitech elgondolása szerint egy huszáros vágással át kellett térni a lézeres megoldásra. Bizony, ebben az egérben már nem a sokak által ismert „piros szem” figyel a mozdulatokat, hanem egy láthatatlan fényű lézer. Ez a hivatalos adatok szerint az optikai érzékeléshez képest hússzoros részletességgel pásztázza a terepet. Az biztos, hogy tökéletesen precíz, és valóban sokkal finomabb mozgásokat lehet vele végezni. Lássuk a további újdonságokat! Alakját tekintve egyér-

telműen az MX900-as egeret csinosították tovább. A görgőt immáron balra és jobbra is póckölhetjük, a programok kezelése tehát még könnyebb lett. A készülék bal oldalán egy három ledből álló indikátor jelzi az akkumulátor töltöttségi szintjét. A mellékelt bölcsojében tölthető az egér (egyszeri töltöttség mellett körülbelül egy héti bírja a telep). Ha nagyon gonoszak akarunk lenni, és mindenképpen hibát akarunk találni benne... nos, nem egyszerű. Egyetlenegy pontba lehet belekötni, és az a vételi ár. Egyébiránt kiváló a termék, s akár az év hardvere címre is pályázhat!

↑ **A legelső lézeres egér**  
↓ **Drága**

**5**

## VANTEC ICEBERG CCB-A1C

Hűtő

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 2 552 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**M**ár egy jó ideje nem kizárólag a processzorra, hanem a különféle gyártóktól érkező grafikuskártyákra is helyeznek ilyen-olyan hűtési technikákat. Ez lehet aktív, illetőleg passzív is, attól függően, hogy mennyire melegszik az adott kártya. Ezek mérete, alakja, kialakítása, sőt még színezete is eltérhet, de van majdnem mindegyikben egy közös tulajdonság: a csatlakoztatás, ahogy feltehetjük a kártyára. Ezt általában a kártya nyákján található két rögzítő karra erősíthetjük. Hiába azonban a gyári hűtés, a Vantec által készített ketyere több ponton is bejöhét a képbe. Alapesetben ugyebár tökéletesen működik a mellékelt hűtés, és bár koszolódik, nem szokott gond történni. Azonban előfordul sajnos, hogy egy-egy hibás ventilátor kerül a termékre. Másik eset, hogy szimplán az idő vasfoga bánik el a csapágyakkal, és nemes egyszerűséggel tönkremegy a szerkezet – vagy csak nem képes megfelelő sebességgel pörögni. Mit csináljunk ilyenkor? Esetleg megpróbálhatjuk



garanciálisan kicserélni, ám, ha már letelt az idő, fújhatjuk. Érdemesebb inkább egy ilyen ventilátort beszerezni, és 3 perces erőfeszítéssel lecserélni. A dobozban találhatóunk ugyebár egy ventilátort, két kisebb bordát és egy tápelosztó kábelt. Egyvalamire kell csak figyelni az efféle hűtés megvételekor: győződjünk meg róla teljes bizonyossággal, hogy valóban jó lesz arra a kártyára, amelyekre fel szeretnénk tenni. Általában feltüntetik a dobozán, ha mégsem, érdemes utánakérdezni.

↑ **Praktikus**  
↓ **Kis borda**

**4**

## PROVIEW HD-772

TFT-monitor

Pulsar Hungary Kft. | 06-1-219-0395 | 96 000 Ft+áfa | <http://www.pulsar.hu>

**A** Proview ezen termékével szembetalálkozva egyetlenegy dolog fogalmazódott meg bennünk: ez igen! Szépen kialakított előlap fogad minket a maga hanyag eleganciájával, lekerekített formákat alkalmazva. A tartó talpazatát egy rögzítő csavar megcsavarításával helyezhetjük fel, és máris felállíthatjuk a készüléket. A határoló káva elég vastagra sikerült, ezért az egész TFT gigantikusan nagynek tűnik. 17 inches, mégis azt az érzést kelti, hogy jóval nagyobb. Hátoldalán találhatjuk a VGA- és tápcsatlakozókat, valamint a sztereo hangbemenetet is. Elöl kapott helyet a beépített hangszóró, amely ugyan nem biztosít tökéletes élvezetet, de jobb híján elmegy. A készülék jobb oldalára kerültek a kezelőbillentyűk, melyekkel lépkedhetünk az OSD menüben, illetve konfigurálhatjuk a kijelzőt. Bekapcsolás után elég jó kép fogadott, de az alap beállításokat muszáj volt kicsit átszabni. Nem olyan tiszta a képe, mint mondjuk egy Eizo, vagy Samsung készülékek, de azok valamivel drágábbak is. Késleltetési ideje majdnem teljesen el-



fogadható, felhasználói programok használatához tökéletes, a játékok éppen hogy elmosódnak. Néhány napos használat után hozzá lehet szokni, és utána már fel sem tűnik a kezdetben talán zavaró effektus. A TFT-k világában a termék az egészen elfogadható közepkategóriába sorolható. Van ugyan nála jobb, de sokkal több gyengébb minőségű termékkel is volt már dolgunk.

↑ **Képmínőség**  
↓ **Vastag keret**

**5**

## SAMSUNG WRITEMASTER TS-H552

DVD-író

Samsung Magyarország | 22 820 Ft+áfa | <http://www.samsung.hu>

**A** Samsung tovább bővítette Writemaster névre keresztelt családját. A TS-H552 elnevezésű kombó meghajtó a ma legtöbbet tudó írók csoportjába sorolható. Ez alatt azt kell érteni, hogy valóban majdnem mindent tud, amit egy ma megvásárolható optikai meghajtó tudhat. Tekintsük át gyorsan, mit is várhatunk tőle: olvasási sebessége CD esetén 48-szoros, DVD-vel dolgozva pedig 16-szoros. De nem is ez az érdekes, hiszen a következő formátumokat képes megírni (a zárójelben az írási sebességet láthatjátok): DVD+R (16x), DVD-R (12x), DVD+RW (4x), DVD-RW (4x), CD-R (40x), CD-RW (32x). S ezzel még nincs vége! A TS-H552 képes dupla rétegű lemezt is égetni (olyat, mint amilyen DVD-s magazinkunk melléklete). Erre a lemezre 8,5 gigabájt adat fér, ami durván a duplája a sima, DVD5-ös (4,7 GB-os) lemeznek. Ezt a formátumot 2,4-szeres sebességgel írja a készülék. Maga az írás folyamata egészen békés. Bár kicsit hangos a készülék, egy szokványos DVD-t tűrhetően rövid idő alatt megír. A folyamatot termé-



szetesen mindenféle védelmi technológia segíti (SAT, TAC, OPC, Silent PWM, ABS – ezek részletes magyarázata egy közeljövőben elkészülő, nagyobb íróteszt keretében várható). Minden képességét támogatják a már jól ismert íróprogramok, de a biztonság kedvéért adnak is hozzá egyet. A dobozában található CD-lemezen kapott helyet (sok kis apróság mellett) a Pinnacle-féle Instant CD/DVD 8-as változata. Mi kellhet még a boldogsághoz? Mondjuk egy ilyen készülék a gépünkbe ☺.

- ↑ Sokféle formátum ismerete
- ↓ Nagyon melegszik



## PHILIPS PSC805 AURILIUM

Hangprocesszor

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 23 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**A** világhírű holland elektronikai gyártó már jó ideje igyekszik betörni a PC-s hangkártyák piacára, s bár termékei jó minőségűek, eddig szerény sikerrel. Az Aurilium hangprocesszor a modern divatot követi: külső egység, mely USB-n át csatlakozik a PC-hez, avagy laptopoz. Maga a készülék pofás, telepítése és működtetése gyerekjáték. Összes kezelőszerve az előlapon található, hamar rájöhetsz bárki a használatára. Nagyon kellemségszerű a Sound Agent 2 program: ez ugyanis automatikusan konfigurálja a rendszert attól függően, mit dugtunk rá (fejhallgató, 5.1-es rendszer, sztereó rendszer stb.). Ez rengeteg időt és energiát spórol a felhasználónak, akinek így nem kell a Windowsban kurkászni ahhoz, hogy átállítson bármit is. Emellett segítségével szinte minden, a hanghoz kötődő folyamat végigkövethető. Hangminősége kiváló: mind filmnézéshez, mind játékokhoz és zenehallgatáshoz kiváló. Előnye, hogy nincs szüksége külön tápra, hiszen áramellátását a PC-től kapja. Ugyanakkor bizonyos szempontból ez hat-



rány is, hiszen így csak olyankor működik, ha a számítógép be van kapcsolva (nem képes önálló módban üzemelni). Jópofa tartólabát adnak hozzá, amely segítségével akár fekvő, akár állva is használhatjuk. A Qsound, a Qsurround és a hasonló, Q-val kezdődő szolgáltatások pedig azoknak szólnak, akik olcsóbb hangfalkészletekkel szeretnének hasonló hangzást elérni, mint amelyet drágább kollegáikkal lehet produkálni. Sajnos csak Win2000-hez és Win XP-hez használható.

- ↑ Jó hangminőség
- ↓ Csak Win2000 és Win XP támogatás



## TRUST SC420 CABLE LOCK

Lopásálló

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 7 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**A** Trust továbbra is fenntartja álláspontját, miszerint minden lehetséges kutyút meg kell alkotni, amit csak használhatunk. Az egyetlen kritérium, hogy valamilyen szinten csatlakoznia kell az elektronika-hoz, illetve a számítástechnikához. Normál esetben nem választottuk volna be a Piac térbe ezt a terméket, de mivel ugyanebbe a számunkba bekerült egy notebook tesztje is, pont kapóra jött. Bár még mindig nagyon sokan vannak, akik az egyre nagyobb gépházakat favorizálják, egyre többen lesznek, akik barebone, vagy notebook rendszernek akarnak beszerezni. Ez utóbbi ugyan még elég drága vágy, de már nem annyira elérhetetlen, mint mondjuk 4 éve. Képzelnék el egy olyan helyzetet, hogy mondjuk egy bizonyos előadásra, vagy akár egy lanpartira notebookkal megyünk. Nyilván nem szeretnénk, ha lába kélne a ketyerének. Igyekszünk hát mindent megtenni, amit csak lehet. A Trust Cable Lock elnevezésű vé-



dekező rendszere igen egyszerű. A kábel részét rögzítjük az asztalhoz, másik végét pedig a legtöbb notebookon megtalálható, szabványos Kensington-csatlakozóhoz (ezt egyébként bizonyos TFT-monitorokon és nyomtatókon is megtalálhatjuk). A szerkezetet egy számszár is ékesíti, melynek természetesen saját kombinációt állíthatunk be. Való igaz, hogy a rendszer jobb, erősebb anyagokból is lehetne, de erre a minimális védelemre már csak érdemes beruházni, ha van egy durván 4-500 ezer forintos gépünk.

- ↑ Számszár
- ↓ Gyenge anyagok



## CLEVO MOBIL NOTE M121C

Számítógép

Notebook.hu Kft. | 06-1-238-0106 | 279 992 Ft+áfa | <http://www.notebook.hu>

Elsősorban a mobilitást igénylő embereknek ajánlanánk a Mobile Note névre keresztelt Clevo termékcsaládot. Az M121C-es méretét és tömegét tekintve egy igazi subnotebook, hiszen alig haladja meg a másfél kilogrammot, és az íróasztalon sem foglal el több helyet, mint egy A4-es lap. A gép elegáns megjelenéséhez nagyban hozzájárul a fémes hatást kölcsönző ezüstös borítás és a „tapipadnál” diszkréten világító kék led. A noteszgépeknél elengedhetetlen, infravörös kapu épp úgy megtalálható rajta, mint a modem, a hálókártya, vagy éppen a PCMCIA szerelték fel ezt a modellt is, melynek él szélén függőleges helyzetben kaptak helyet a hangszórók. A maximálisan 1024x768 pixel felbontású kijelzőt egy Intel Extreme Graphics 2 videovezérlő hajtja, mellyel ugyan nem fogunk Doom 3-azni, de általános felhasználásra, kevésbé gépigényes játékokra és multimédiás célokra tökéletesen megfelel. A Dothan-magos, 1,6 gigahertzes Intel Pentium-M processzor és a 480 megabájt DDR me-



mória gondoskodik a kellő teljesítményről. A 40 gigás merevlemez pedig lehetővé teszi, hogy igen könnyelmesen elférjenek rajta adataink. Ha netalán mégis helyszűkében lennénk, elég beizzítanunk a beépített 4x-es DVD-író, amellyel minuszos és pluszos lemezeket egyaránt égethetünk. Hab a tortán, hogy a gépet egy 2400 milliampórás akkumulátorral kapjuk kézhez, így akár több óra is nélkülözhetjük az életet jelentő áramforrást.

- ↑ Remek ár-teljesítmény arány
- ↓ Gyenge VGA-vezérlő



## „EM-PÉ-HÁROM“ TÉLEN-NYÁRON HORDOZHATÓ ZENELEJÁTSZÓK

Mindennapi, sokszor igen hosszús utazásainkat eltölthetjük csendben, vagy akár némi zenei aláfestés kíséretében. Aki ez utóbbit választja, annak sem mindegy, hogy milyen módon teszi ezt. Jelen tesztünkben memóriás, CD-s, illetve merevlemez lejátszókat teszteltünk.



### iAUDIO 4

„Csilli-villi”

A memóriás zenelejátszók egy teljesen átlagos példáját mutatja az iAUDIO 4-es megoldása. Ez persze nem azt jelenti, hogy semmit se tud, csak nincs olyan sok extra tulajdonsága, mint mondjuk az iRiver termékének. Bár, talán egy mégis akad © – kijelzőjének színét megváltoztathatjuk, akár néhány mai mobiltelefonnak. 256 megabájt belső memóriája van, azonban létezik 128, 512 és 1024 megabájtos változata is. Mérete alig haladja meg egy átlagos matchbox méretét, vagyis a legapróbb zsebekbe is befér. MP3, WMA és WAV állományokat képes lejátszani. A feltöltés szabványos USB-felületen történik, ha rádugjuk a gépre, azonnal felismeri a lejátszót. Szoftverét lecserélhetjük, így extra képességekre tehet szert. A mellékelt lemezén a Win98-as meghajtókat, valamint szerkesztőprogramokat találhatunk. Dobozában az USB-csatlakozót, audio hosszabbítót, egy kicsi tokot és egy nyakba akasztót találhatunk. Fájó pont, hogy a működéséhez szükséges energiát egy AAA-s elemből kapja, ami durván 10 órás játékidőt biztosít.

↑ Változó színű kijelző  
↓ Nem bővíthető

FUNKCIÓK	32/40
KEZELHETŐSÉG	27/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	7/10

83%

### Diva Gem Bluetooth

Az egyetlen „kékfogú”

A Diva memóriás lejátszója első ránézésre nem tartogat túl sok extrát. Kialakítása sem mondható egy designnyertes megoldásnak (három színben kapható), és kategóriájához képest kicsit vastagra is sikeredett. De akkor mégis miért került be a tesztbe? A válasz máris érkezik. A mezőny egyedüli tagjaként fel van szerelve Bluetooth-szal. Másolhatunk rá ezen keresztül (egyébként normál USB-n keresztül is), vagy akár szintén Bluetooth-szal ellátott mobiltelefonnal is összehárosíthatjuk. Vagyis nem kell külön headsetet venni, lehet ezt is használni. Alap memóriája 64 megabájt, de akár 512-es SD-kártyát is pakolhatunk bele. Hangzása nem makulátlan, de erős közepes szinten mozog. Ha akarjuk, FM rádióként is funkcionál, s eről egyébként rögzíthetünk is muzsikákat. Egyszeri feltöltéssel 10-12 órás üzemidőt biztosít. Dobozában található egy töltőt, egy audio elosztót, meghajtó lemezt és persze magát a készüléket. Főleg akkor érdemes ilyet venni, ha van Bluetooth-támogatással ellátott mobiltelefonod, vagy notebookod is.

↑ Bluetooth  
↓ Kicsi alapmemória

FUNKCIÓK	30/40
KEZELHETŐSÉG	25/30
KIALAKÍTÁS	15/20
ÁR	8/10

78%

### MPIO FL100

Kellemes meglepetés

Az MPIO lejátszója kézben fogva elsőre igen érdekes benyomást kelt. Az év formatervezése címet elnyerő készülék meglepően lapos, abszolút pehelysúlyú, az előlapján található háromszög maga a lejátszó gomb. Az ezüstös burkolat jobb oldalán helyezték el a funkcióbillentyűket. A 256 megás alapmodell SD/MMC-kártyával tovább bővíthető (akár 512-es modul is tehetünk bele kiegészítőnek). MP3, WMA, valamint WAV fájlokat képes lejátszani. A számítógépre csatlakoztatva azonnal másolhatunk rá, sajnos csak a sima USB-t támogatja. Szoftverét cserélhetjük, így később egyéb formátumok lejátszásához is alkalmas lehet. FM rádiójából további muzsikákat hallgathatunk. Ha akarjuk, akár fel is vehetünk vele, diktafonként is használhatjuk. CD-mellékleten több hasznos szoftvert is találhatunk, dobozában pedig egy leírást, egy tokot és a csatlakozókábelt találhatjuk meg. Egyetlen apróság, ami igazán zavaró, hogy normál AAA elemmel működik (9-10 óra üzemidő), és nem tölthető akkumulátorral.

↑ Bővíthető  
↓ Elemes

FUNKCIÓK	32/40
KEZELHETŐSÉG	27/30
KIALAKÍTÁS	18/20
ÁR	8/10

85%

### iRiver IFP-1090

Minden egyben

Az iRiver ezen speciális lejátszóját már volt szerencsénk bemutatni néhány hónapja a Piactér rovatunk keretein belül. Most is muszáj volt belevenni a cikkbe, hiszen még egy ilyen – sok extrával bíró – készüléket nem találhatunk. De mitől is annyira különleges? Egy olyan zenelejátszóról van szó, mely MP3, WMA, ASF és OGG formátum lejátszására is képes. Továbbá építettek bele egy apró, ám annál jobb minőségű színes LCD-kijelzőt, melyen nemcsak a számok információit, hanem minden más adatot is láthatunk. Töltöttségi szint, szabad hely és így tovább. Extraként került bele egy 0,3 megapixeles digitális fényképező is, mely ugyan nem készít tökéletes képeket, apró érdekességeket azonban lekaphatunk vele. Kijelzőjén akár meg is nézhetjük fényképeinket és JPG formátumú egyéb képeinket, sőt még ébresztőnek is használhatjuk. Akár 27-28 órás folyamatos lejátszásra is alkalmas, ehhez persze teljes feltöltöttség szükséges. Ha valaki ezen kívül is hiányol bizonyos funkciókat, az biztos, hogy nem zenelejátszót keres ☺.

↑ Rengeteg funkció  
↓ Elemes, nem bővíthető

FUNKCIÓK	38/40
KEZELHETŐSÉG	28/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	5/10

88%

sége. A kezelhetőség határozza meg ezek érthető, szemléletes és felhasználóbarát megvalósítását. Kialakítás alatt értjük a küllem, a cicoma minőségét, illetve felhasznált anyagok minőségét. Az ár pedig ugyebár az, ami legtöbbször a legfajóbb pontja szokott lenni a vásárlásnak.

## Három kategória legjobbjait kerestük



### iRiver IMP-450

#### Letisztult design

Az Inno gondozásában készülő iRiver termékek külseje mindig is magával ragadó volt. Remek kialakítás, semmi felesleges cicoma, a színek tökéletes alkalmazása jellemzi termékeiket. Ez elmondható az IMP-450-es, SlimX CD-lejátszójukról is. A normál audio CD-k mellett MP3, WMA és ASF formátumokat tud kezelni (szoftvere frísihető). Extra tulajdonságaiból emelünk ki párat. FM rádióként is üzemel, a hozzacsatolt extra teleppel 45-50 órát is robotol, a rázkódásvédő közel negyed óráig biztosítja a folyamatos muzsikát, a súlya pedig kellemesen könnyű. A készülék távirányítóját le is kódolhatjuk, így csak mi tudjuk használni. Akár kikapcsolási időt is beállíthatunk neki. Hangzása tökéletes, a magas és mély hangok kiválóan átjönnek, a kényelmesebb használat érdekében pedig három, általunk definiálható equalizer-értéket is elmenthetünk. Dobozában az alapkészüléken kívül van egy külső elemtartó, töltő és egy elegáns vászon tartó. Remek vétel.

- ↑ Kiváló hangzás
- ↓ Rövid fülhallgató-zsinór

FUNKCIÓK	32/40
KEZELHETŐSÉG	28/30
KIALAKÍTÁS	18/20
ÁR	8/10

86%

### HDC AMP-228

#### A formálható

Bár a tesztelt CD-s meghajtók többsége új termék, a HDC-féle AMP-228-as konstrukcióról ez nem mondható el. Azért került mégis a tesztbe, mert olyan tulajdonsággal bír, amely totálisan egyedivé teszi az egész mezőnyben, sőt a lejátszók komplett világában is. A meghajtó normál kiserelésben 8 centiméter átmérőjű lemezek lejátszására hivatott. Mellékelnek azonban hozzá egy hasznos kelléket, melyet felcsatolva máris „megeszi” a szokványos, 12 centis korongokat is. Olvassa a hagyományos CD, CD-R, CD-RW lemezeket, ezekről sima audiót, vagy MP3-at képes beolvasni. Hangzásával nem dicsekedhet, a mély hangok eléggé zajosan jönnek ki belőle. Kijelzőjén láthatjuk a számok címét, melyeket a fájlokban található ID3 Tagból olvas ki. Külalakja, szemmel láthatóan nem igazán képes versenyezni a többiekkel, de ez persze csak egyéni vélemény. Dobozában fellelhetünk egy töltőt, egy zsinóros távirányítót (ez egyébként egész jól kezelhető), a fülhallgatót, valamint két tölthető elemet.

- ↑ Felcsatolható kiegészítő
- ↓ Nem új készülék

FUNKCIÓK	25/40
KEZELHETŐSÉG	25/30
KIALAKÍTÁS	10/20
ÁR	7/10

67%

### BenQ Joybee 610

#### Lemezes mindenés

A BenQ tárházából szintén sikerült egy igen komoly készüléket kiválasztani. Nézzük először az alapvető funkciókat. Talán nem meglepő, hogy egy hordozható, lemezes zenelejátszóról van szó. Külsőleg viszonylag letisztult kialakítás jellemzi, bár nem annyira vékony, mint egyes vetélytársai. Az előlapján találhatók a vezérlőgombok, az oldalán pedig a csatlakozófelületek. A géphez USB2.0 segítségével köthetjük, ha esetleg rajta keresztül akarunk lemásolni fájlokat a korongról. Sajnos csak MP3 és normál audio állományok lejátszására alkalmas, legalábbis zenei részről. A már említett speciális képessége, hogy ezzel a készülékkel DVD, sőt VCD és SVCD is megtekinthető (távirányító is van hozzá). Egy S-Video kimenetet oszthatunk szét RCA-kra, így akár videóra is ráköthetjük. Fényképpel telepakolt CD-inket is beolvassa, így azokkal sem lehet gond. Hangminősége elfogadható (bár nem árt hozzá egy jobb minőségű fülhallgatót szerezni), videó képe teljesen jó.

- ↑ DVD-lejátszás
- ↓ Nem elég tiszta a hangzása

FUNKCIÓK	34/40
KEZELHETŐSÉG	26/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	7/10

84%

### MPIO CL200

#### Formátumok királya

Az MPIO CL200 sok tekintetben igencsak hasonlít az iRiver IMP-450-hez. Kialakítása, hangminősége és kezelhetősége egyaránt arra hajaz. Fekete borítását tükröződő, ezüstös káva díszíti. Egy csöppet lehetne még vékonyabb, de ezt elnézhetjük neki. Zsinóros távirányítóhoz csatlakoztathatjuk a fülhallgatóját, kijelzőjén figyelhetjük a számok információit. Mindféle lemezformátummal megküzd, akár írott, akár újraindított lemezről van szó. Normál audio, MP3, WMA állományok mellett, mindenféle frissítés nélkül, alapból támogatja az OGG-lejátszást is. Ezt jól látható helyen fel is tünteték, hiszen nem sok lejátszó képes erre manapság. Hangzása, mint említettünk körülbelül egy szinten mozog az iRiverrel, teljesen meg voltunk elégedve vele. Körülbelül 20 órát üzemel egy töltéssel, a hozzacsatolt kiegészítővel további néhány órára „túlmunkát” csinálhatunk ki belőle. Bár nem rendelkezik annyi funkcióval, mint a többször emlegetett ellenfele, ezzel a meghajtóval is nagyon jól jár tulajdonosa.

- ↑ OGG-lejátszás
- ↓ Nincs extra funkció

FUNKCIÓK	32/40
KEZELHETŐSÉG	27/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	9/10

85%

...és így tovább, és így tovább. Még körülbelül négy-öt teljes magazint lehetne teleírni a jelenleg kapható MP3-as zenelejátszókkal. Mindazonáltal nem éreztük azt, hogy az összes terméket bele kellene zsúfolni ebbe a tesztbe. Így legalább hozzávetőleg átfogó képet kaphattatok arról, hogy mégis milyen lehetőségek vannak, s milyen szinten mozognak a készülékek árai. A termékekre adott százalékokat kategóriánként vegyük figyelembe. Természetesen egy merevlemez termékumot nem lehet tökéletesen összehasonlítani egy memóriával. Csoportonként négy lejátszót súlyoztunk, ezek közül emeltünk ki három, bátran ajánlható megoldást. A négyes csoportok közül melyik a legjobb?

Ilyen nincs. Mindenki olyat választ, ami az igényeinek a legmegfelelőbb. A memórias lejátszók terén ajánljuk figyelmetekbe az igazi luxus képviselőjét, az iRiver IFP-1090-et. Minden megvan benne, ami kell, és még annál jóval több is. Ha esetleg nincs szükségünk ilyen sok funkcióra, vegyük fontolóra az iAUDIO 4-es modelljének beszerzését. Ha a CD-s lejátszók kedvelőinek csoportjába tartozunk, a négy termék közül egyértelműen az iRiver IMP-450-nel járunk a legjobban. Ha pedig haladni akarunk a korrall, hordozható tárhelyet is szeretnénk, s mindezt egy kicsit többet is képesek vagyunk áldozni, bátran fektessünk be egy iAUDIO M3-as készülékre.

**ZeroCool**



## iAUDIO M3

Nagy tudású lapos

A drágább lejátszók tárházát erősíti az iAUDIO M3-as sorozatszámú ellátott modellje. Külleme megnyerő, bár távirányítója kissé méreletesre sikeredett. Bekapcsolásakor különféle ledek színjátékát élvezhetjük. 20 gigabájtos merevlemez került bele, ami már elegendő arra, hogy akár 5000 muzsikát is rápakoljunk (van 40 gigás változata is). MP2, MP3, WMA, ASF és OGG fájlokat is lejátszik. Még akár FM rádiót is hallgathatunk vele, és – ha akarjuk – fel is vehetünk belőle. Töltése elég gyors, kezelhetősége kifejezetten kellemes. Hangzása majdnem tökéletes, némi nehézségbe akkor ütközik, ha eléggé felhangosítjuk. Bizonyos zenékénél már recseg is ezen a szinten. Dobozában találhatunk egy meghajtó CD-t, hosszabbítót a fülhallgatónak, egy elegáns, övre is fűzhető tokot, USB adatkábel, végül a már említett, speciális csatlakozó, mint kiegészítőt. Extraként belekerült egy bölcso is, melyet otthon igen kényelmesen használhatunk. Tetsetes, funkciókban gazdag, ráadásul kategóriájában az ára is elfogadható.

↑ Elegáns és jól kezelhető  
↓ Speciális csatlófelület

FUNKCIÓK	34/40
KEZELHETŐSÉG	26/30
KIALAKÍTÁS	18/20
ÁR	7/10

85%

## iRiver IHP340

Nehéz luxus

Az iRiver IHP340, bár kialakításában nem igazán követi a többi termékének elegáns külsejét, képességeit mindenképpen irigyelhetik a legnagyobbak is. Első ránézésre csak annyi derül ki, hogy meglehetősen vasos darabról van szó. Bekapcsolva azonban megvilágosodunk. Egy kiváló színes képernyő fogadja a kedves tulajdonost, melyen minden információ megjeleníthető, amire csak szükségünk lehet a lejátszás folyamán. A számok címe, hossza, a könyvtárszerkezet, a töltöttsége szint és még sorolhatnánk. MP3, WMA, OGG, és ASF zenefájlokat játszik le. A tárolásra egy 40 gigás merevlemez áll rendelkezésünkre (olcsóbb, 20 gigás verziója az IHP320). Különlegessége, hogy akár fényképeket is feltölthetünk rá. Kitaláltak már? Bizony, a kijelzője arra is alkalmas, hogy ezeket meg szemlélhessük. Hangzása – akárcsak más iRiver készülékeknek – kiváló, a hangszínek minden skáláját remekül kiadja magából. Ha egy csöppet olcsóbb lenne, még tökéletes választásnak is nevezhetnénk.

↑ Színes kijelző  
↓ Nehéz

FUNKCIÓK	36/40
KEZELHETŐSÉG	25/30
KIALAKÍTÁS	16/20
ÁR	6/10

83%

## Creative Zen Touch

Új irányvonal

A Creative az elsők között játszott el azzal a gondolattal, miszerint: „Mi lenne, ha merevlemez tennék a hordozható lejátszónkba?”. Odáig jutottak, hogy ma már a boltokban is kaphatók az akár 60 gigás tárolókapacitással is rendelkező masinák. Ez a típus ugyan „csak” 20 gigás, előlapján pedig egy speciális érintős kezelő is található. Akár a többi HDD-s, vagy memórias lejátszóra, erre is bármilyen állományt másolhatunk. A géphez USB2.0-ás felületen csatlakozhatunk, így az áttöltés sebessége is egészen korrekt. A tárolón található zenéket szinkronizálhatjuk a géppünkön lévővel, így a válogatás és elmentés is kényelmes. A rámásolt fájlok tökéletesen átláthatóak, album, előadó, vagy akár cím szerint is kereshetünk. Egy töltéssel 20-21 órát bír folyamatos lejátszás mellett. Hangminősége, nem meglepő módon kiváló, a hangszíneket kedvünk szerint konfigurálhatjuk. Kitűnő választás, ha megvetted, egy remek hordozható vinylót is kaptál.

↑ Kezelőfelület  
↓ Nem találtunk

FUNKCIÓK	35/40
KEZELHETŐSÉG	28/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	8/10

88%

## Apple iPod Mini

Egyszerűen jó!

Arra gondoltunk, az Apple kiváló, világszerte kedvelt lejátszóját is kipróbáljuk. Kiderült, hogy helyesen döntöttünk, hiszen egy újabb remek termékkel ismerkedhettünk meg. Az iPod Mini háromféle kiserelésben kapható, mindegyik különféle színezetben. 4, 20 vagy 40 gigás változata kapható. Mi a legelső tetteük be a tesztbe. A 4 gigabájti is tökéletesen elég arra, hogy hosszú órákon át hallgathassunk különböző zeneszámokat. Kialakítása tökéletes, elegáns, kényelmes a kezelése, és semmi fölösleges elem nincs rajta. Zsinóros távirányítója is igen egyszerűsített. Kezelése könnyű, praktikus. Előlapján, a Creative tesztelt termékéhez hasonlóan egy érintőfelület található. Egyszerűen az ujjunk mozgásával válthatunk a könyvtárak és számok között, változtathatjuk a hangerőt és így tovább. Hangzása az egész mezőny egyik legjobbjá. Szépséghibája, hogy csak az Apple saját, iTunes rendszeren keresztül tölthetünk fel rá zenét. Aki megteheti, áldozzon rá, biztosan nem bánja majd meg.

↑ Design, funkciók  
↓ iTunes áttöltés

FUNKCIÓK	35/40
KEZELHETŐSÉG	27/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	8/10

87%

JÁTÉK BÁRHOL, BÁRMIKOR!

# NOTEBOOK- TESZT

Nekünk, játékosoknak eddig alternatívaként a Barebone PC jöhetett szóba. De mi a helyzet az asztali PC kistestvé-revel, a notebookkal? Mennyire felelnek meg napjaink megnövekedett teljesítményigényének, és mindezért milyen mélyen kell a zsebünkbe nyúlni? Most megtudhatod!

**E**ddig igen mostohán bántunk a notebookokkal. Ennek oka elsősorban relatíve magas árak és a közepes asztali PC-eket is csak haloványan megközelítő teljesítményük volt, ami nem tett igazán indokoltá egy esetleges tesztet. A helyzet viszont sokat változott az elmúlt időszakban, hisz a processzorgyártó két óriás mellett a 3D-s gyorsítók piacán is igen komoly harc bontakozott ki. Az új NVIDIA GeForce Go FX kártyacsalád és az ATI Radeon Mobility már komoly játékelményt ígér.

## Ahogyanteszteltünk

A tesztbe beválogatott hat géppel megpróbáltuk kiragadni a hazai noteszgép felhozatal egy szeletét. Mivel elsősorban játékra szeretnénk használni a gépünket, így válogatásnál alapkövetelménynek számított a fél giga memória. Processzor terén pedig a kifejezetten mobil rendszerekbe szánt M Pentiumok kerültek főszerp-

be, bár azért egy AMD-s rendszert is bebiztítottunk. A meghertzek szárnyalásán kívül igazából nagy különbségeket a VGA-kártyák területén tapasztalhatunk, melyekből Radeon 9200, 9600, 9700-as mobil verziókkal találkozhatunk, míg NVIDIA téren a Go Force FX 5200-as került megmérettetésre az elfogadható árkategóriában.

Mivel elsődlegesen a játékeljesítményre fókuszáltunk, ezért még az asztali gépek gyomrát is igencsak megfokvó Far Cry tesztprogramját íztítottuk be 1024x768 felbontásban, high beállításokkal. Ezek után lazításként a SiSoft Sandrával végeztünk egy komplett rendszertesztet, melyből a gép „nyers” erejét (CPU, memória stb.) szűrhetjük le. Az értékelésnél továbbá szem előtt tartottuk a minőséget, a dizájnt és a különféle extrákat. Végezetül az ár/teljesítmény arányt vettük alaposan górcső alá.

## Melyiket válasszuk?

Nos a tesztben szereplő mind az öt notebooknak megvan az előnye és a hátránya. Ha játékos szemmel nézzük, akkor mindenképpen az ATI Radeon családból érdemes választani. A Gericom EGO Radeon 9700-asával és szolgáltatásaihoz képes hihetetlen jó árával tűnik ki a mezőnyből, megérdemelten kapta az ajánlatunk címet. A győztesnek járó díjat a teljesítmény szempontjából a Clevo vívta ki magának, mert bár csak picivel, de megelőzte a Gericom EGO-t. Hiába, a 128 megabájtos Radeon Mobility 9700-as kártyájával remekül lehet pörgetni a frame-eket. Végül pedig szeretnénk kiemelni az LG noteszgépet, mely tökéletesen hordozható, ráadásul a 9600-os VGA-kártyának köszönhetően nem jön zavarba a játékoktól sem.

**Magy**



## ASUS A2500Dx

Athlonnal szerelve

Az ASUS gépe volt az egyetlen, melyet AMD Athlon XP processzorral szereltek. Igazából kíváncsiak voltunk, hogy a kifejezetten mobilitásra kihegyezett Centrinos rendszerekkel hogyan veszi fel a versenyt. Az alaptulajdonságokon kívül – mint például 3000+-os processzor és fél giga RAM – egy ATI Mobility Radeon 9200-ast érdemes megemlíteni, mely 64 megabájttal memóriával gazdálkodhat. Továbbá 60 gigabájtos merevlemez, DVD-író, valamint a szokásos kötelezőket és extrákat is magáénak tudhatja. A tesztet lefuttatva egyértelműen látszik, hogy mennyivel erősebb ez a proci, viszont jóval több energiát is fogyaszt. Hogy igazából érvényesüljön tudjon a CPU, erősebb VGA-kártyára lenne szüksége. Ezeket mérlegelve a picit magas árat indokolatlannak találtuk, ráadásul a méretével is gondok vannak. Ebben a kategóriában létezik gazdaságosabb és egyszerűbb megoldás is.

↑ Sok extra  
↓ Gyenge 3D-s teljesítmény

TELJESÍTMÉNY	29/40
MINŐSEG	18/20
EXTRÁK	14/15
DIZÁJN	12/15
ÁR	10/10

83%



## LG LM50a

Pehelysúlyú világbajnok

Az egyik legkönnyebb és legvékonyabb noteszgépet az LG jóvoltából tesztelhetjük. A szemet gyönyörködtető, stílusos házat felnyitva egy 15 inches SXGA felbontású kijelző tárul elénk, mely minőségben is az egyik legjobb. A gép szívet egy Pentium M 1,6 gigahertzes processzor adja, melyet 512 megabájt DDR memória egészít ki. Hogy a gépet ne csak irodai alkalmazásokra használjuk, egy 64 megabájtos ATI Radeon Mobility 9600-as videovezérlőt tudhat magáénak. A 60 gigabájtos merevlemezben bőven elférnek adataink, azonban archiválásra is van mód a beépített DVD-olvasó, CD-író combóval. A szokásosnak számító megannyi porton és csatlakozón kívül 802.11b szabványú W-LAN, illetve SD memóriakártya-olvasó is rendelkezésünkre áll. A nagykapacitású, 9 cellás Li-ion akkumulátorral is alig éri el a 2,4 kilogrammot, ráadásul 2-4 óra közötti hálózatmentes működésre képes.

↑ Kiváló fizikai paraméterek  
↓ Nincs benne DVD-író

TELJESÍTMÉNY	34/40
MINŐSEG	20/20
EXTRÁK	14/15
DIZÁJN	15/15
ÁR	6/10

89%

	FarCry high (fps)	Teljesítmény index	Ár (+áfa)	Cég	Telefon	Web
<b>LG</b>	25,9	65 990	385 000 Ft	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	www.ramiris.hu
<b>ASUS</b>	18,5	61 336	299 000 Ft	Sowah hungary Kft.	06-1-350-4539	www.sowah.hu
<b>CLEVO</b>	34,6	73 897	337 135 Ft	Notebook.hu	06-1-238-0106	www.notebook.hu
<b>Gericom</b>	32,1	68 597	289 900 Ft	Acomp	06-1-339-5648	www.acomp.hu
<b>Toshiba</b>	19,1	67 990	389 000 Ft	Technotrade	06-1-467-6111	www.technotrade.hu

## HA A CSÚCSRA VÁGYUNK

EGY KATEGÓRIÁVAL FELJEBB

Természetes tisztában vagyunk azzal, hogy az itt bemutatott eszközök nem a csúcs grafikuskártyákkal lettek felszerelve. Azokat egy árkatagóriával feljebb kell keresnünk. Ezen a szinten már kompromisszumok nélkül választhatunk játéka noteszgépet. NVIDIA téren jelenleg a notebookokba szánt GeForce FX GO 5700-as családból, míg ATI oldalán a Mobility Radeon 9800-asból lehet választani. Sőt mire ezen sorokat olvassátok, már az új PCI-Express technológiát felvonultató mobil Radeon X600-as is elérhető lesz. Más kérdés, hogy elég borsos áron...



### Gericom EGO

Kiemelkedő ár/teljesítmény

A Gericom EGO fantázianeveket viselő versenyzőjét letisztult formavilág és jól átgondolt kivitelezés jellemzi. A megerősített magnéziumházas gép Intel Centrino technológiát kínál, 1,5 gigahertzes mobil procival és WireLess LAN támogatással. Az XGA felbontású 15 inches TFT-kijelzőnek remek képe van, és ezt tovább fokozza, hogy a gép belsejében egy ATI Mobility Radeon 9700-as VGA-kártya csúcsul – 64 megabájt DDR memória társaságában. Emellett még érdemes megemlíteni, hogy alapból 512 megabájt DDR memória ketyeg benne, továbbá 60 gigabájt merevlemezzel és beépített DVD+RW meghajtóval szerelték fel. A különféle csatlakozókon és portokon kívül egy „4 az egyben” memóriakártya-olvasó valamint egy 5.1-es hangkártya is ulti a markunkat. A tesztek lefuttatva kiderült, hogy a teljesítményét egy asztali gép is megirigyelné, ráadásul az árcédulája is igazán kedvező!

↑ Remek ár/teljesítmény arány  
↓ „Pluszos” DVD-író

TELJESÍTMÉNY	37/40
MINŐSEG	17/20
EXTRÁK	13/15
DIZÁJN	13/15
ÁR	10/10

90%



### TOSHIBA M30

Minőség, megbízhatóság

Az egyik legigényesebben kivitelezett notebookról van szó, mely azon kívül, hogy tényleg szép, még egy halom praktikus ötlettel is rendelkezik. Az ebben a kategóriában megfelelő 2,7 kilogrammos súlyhoz egy SXGA felbontású 15,4 inches TFT tartozik, mely 16:9 arányú. Az Intel Centrino mobil technológiát használó gép 1,5 gigahertzes processzorral (2 megabájt cache) és 512 megabájt memóriával bír. Egy NVIDIA GeForce FX 5200-as VGA-kártya felelős a 3D-s teljesítményért, mely ugyan nem túl erős, de közepes felbontás mellett még így is el lehet vele játszogatni. A 3-4 órás üzemidőt pedig elüthetjük DVD-írással, vezeték nélküli hálózatos böngészéssel, vagy akár a kiváló Toshiba Bass Enhanced Sound System névre keresztelt hangrendszerrel. Mindezeket mérlegelve egy közepes 3D-s teljesítményű, ám minden egyéb téren kimagasló tulajdonságú noteszgéphez van szerencsénk.

↑ Remek tulajdonságok  
↓ Nem elég gyors VGA

TELJESÍTMÉNY	29/40
MINŐSEG	20/20
EXTRÁK	15/15
DIZÁJN	15/15
ÁR	6/10

85%



### CLEVO M375

A nagyképu

Azt hiszem, a legjobban ez az alcím jellemzi a Clevo gépét, mely tényleg nagy, 15,4 colos kijelzővel érkezett a tesztre. Külön érdekessége, hogy a 16:9 arányú TFT maximálisan 1280x800 pixel megjelenítésére képes. Ez első ránézésre picit szokatlanul hat, de hamar rá lehet szokni, hogy a beépített DVD-íróval akár útközben is élvezetes filmélményben lehet részünk. A moziáson kívül természetesen ez a notebook is használható játéka, mivel egy 128 megabájt DDR memóriával rendelkező ATI Mobility Radeon 9700 Pro kártya teljesít szolgálatot. Érdemes szem előtt tartani, hogy az 1,6 gigahertzes Pentium M processzor mellett 512 MB DDR memória dolgozik, mely 333 MHz-es órajelen üzemel. Már csak hab a tortán, hogy a fél gigabájt memórián és a 40 gigabájtos merevlemezen kívül számtalan egyéb extra is kiegészíti az M375-öst. Többek között Gigabites hálózati kártya, négy hangszórós hangrendszer, illetve SD memóriakártya-olvasó. Az összképet tovább javítja a 3600mAh teljesítményű Lithium-ion akkumulátor, mely 2-2,5 órás üzemidőt tesz lehetővé, ugyanakkor ezzel súlya nem haladja meg a 3 kilogrammos határt. A mellékelt táblázatból remekül kitűnik, hogy ez a gép maximálisan játéka termett!

↑ A leggyorsabb  
↓ Nehéz

TELJESÍTMÉNY	40/40
MINŐSEG	17/20
EXTRÁK	14/15
DIZÁJN	13/15
ÁR	7/10

91%

INGYENES, MÉGIS HASZNOS

# ALTERNATÍV OFFICE MEGOLDÁSOK

Azt hiszem PC-s körökben mindenki ismeri a Microsoft Office irodai csomagot. Sőt, igen sokan használják is. Azonban léteznek más megoldások is, amelyek sokkal „gazdaságosabbak” (magyarán ingyenesek). Most ezekkel ismerkedünk meg röviden.

**A** Microsoft Office igen nagy tudású irodai programcsomag. Azonban egyrészt elég drága (még az olcsóbb liszenszei is), másrészt tudásának java részét az egyszerű otthoni felhasználó ki sem tudja használni. Ezért aztán sokak merevlemezén felesleges foglalja a sok-sok helyet egy ekkora program. Léteznek hasonlóan nagy tudású megoldások is, amelyek tökéletesen megfelelnek a feladatnak, sokkal kevesebb helyet foglalnak és egy fillérbe sem kerülnek. Akik eddig nem ismerték ezeket, most figyeljenek!

## OpenOffice.org 1.1.2

Ez a komplett irodai programcsomag a következő elemekből áll: Writer (szöveg- és HTML-szerkesztő), Calc (táblázatkezelő), Draw (vektoros rajzprogram), Impress (bemutatókészítő), Math (képletszerkesztő). Ebből is látszik, hogy szinte minden területen alternatívát nyújt az MS Office-nak. Ami legeslegnagyobb előnye (s aminek hiánya sok gondot szokott okozni a hazai felhasználóknak) hogy teljesen honosítva van, ami azt jelenti, hogy nemcsak a menük, hanem a segítség is elérhető magyarul. Mindemellett még egy igen fontos dolog tartozik az OpenOffice magyar változatához:

a magyar helyesírás-ellenőrzése (HunSpell), a szókincs-ellenőrzés illetve az elválasztó modul (HuHyphen), amely legalább olyan színvonalas, mint amely a bolti forgalomban kapható termékekben is belekerült. Alapvetően kompatibilitása nagyobb, mint 90%, ez azt jelenti, hogy egy átlagos Word, Excel vagy PowerPoint fájlt gond nélkül használ. Ami hibájának róható fel, az az, hogy sajnos a Word dokumentumok fejléceinek egy részét nem tudja korrekten kezelni, s bizonyos Excel függvényekkel sem rendelkezik, így előfordulhatnak olyan táblázatok, amelyeket nem képes korrekten kezelni. Azonban ezek valóban ritka esetek, aki ilyen bonyolult felhasználásokat végez, annak marad a Word és az Excel.

Aki MS Office-t tanult, az első látásra idegenül mozog majd a kicsit eltérő felületen, azonban a főmenük (Fájl, Szerkesztés, Nézet, Beszúrás, Formátum, Eszközök, Táblázat, Ablak, Súgó) pont ugyanolyanok, így minden funkciót meg lehet találni. Persze a szerkesztés menüpontban nem minden funkció ugyanaz, azonban a kezdeti pánik elmúltával mindent meg fogunk találni, ami lényeges. Ugyanez igaz az Excel/Calc csapatra,

ahogy az Impress/PowerPointra is. Ennek a cikknek nem feladata pontosan kielemezni a hasonlóságokat illetve különbségeket, azonban egy kis jó-szándékkal és odafigyeléssel bárki, aki Word/Excel/PowerPoint felhasználó gyorsan megtanulhatja a Writer/Calc/Impress használatát is. A programcsomag innen tölthető le: <http://hu.openoffice.org/>

## PC 602Pro Suite

Ez a programcsomag a messzi Egyesült Államokból érkezett, és tartalmaz szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt és fotóalbumot. Használata teljesen ingyenes, 30 nap kipróbálás után a project honlapján lehet ingyenesen regisztrálni a progit. Menü angol nyelvűek, nem tartalmaz magyar helyesírás-ellenőrzést és elválasztó modult sem. Azonban kiválóan alkalmas szövegszerkesztővel készült dokumentumok .pdf formátumban történő mentésére, és gyors, jól használható rendszer. Olyanok használhatják főleg, akik megszokták az angol nyelvű Windows-t és nem érdekli őket a nyelvveltség ellenőrzésének hiánya. Reméljük a közeli jövőben valaki végre hozzáhegeszt majd valamilyen helyesírás-ellenőrzőt, akkor potenciális alternatíva lehet mindenkinek. 5 felhasználós hálózatos verziója is ingyenes. A programcsomag innen tölthető le: <http://www.software602.com>

## Abiword

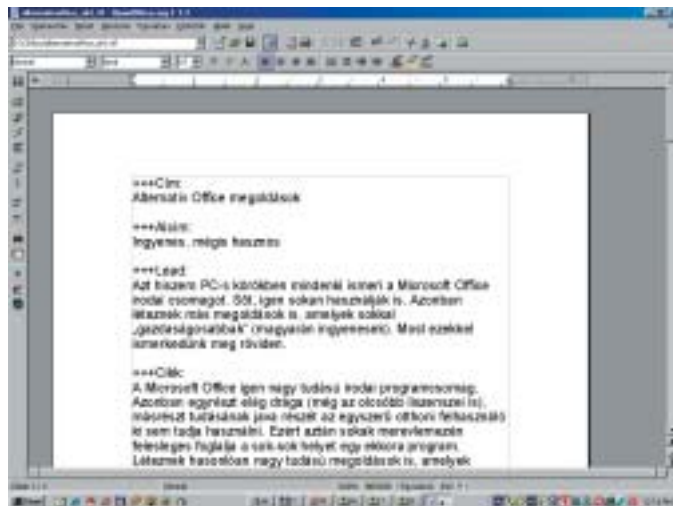
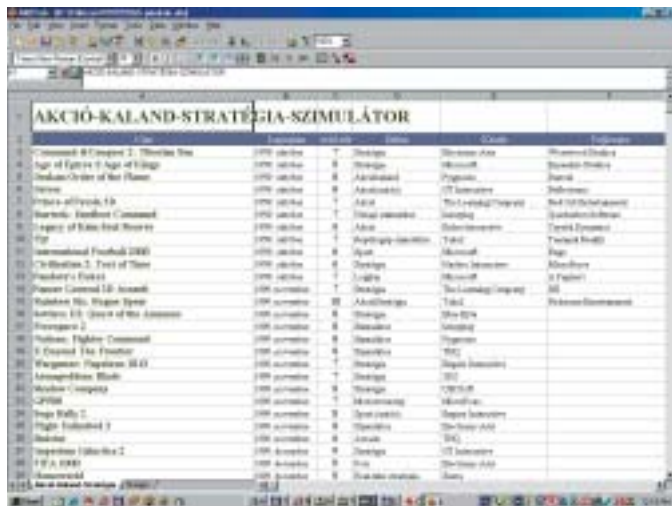
Ez a program csak szövegszerkesztő, tehát nem komplett irodai csomag, azonban Word felhasználóknak totálisan elfogadható alternatívát jelent.

Rendelkezik magyar menükkel, sőt helyesírás-ellenőrzéssel is. Ennek beállítása nem túl egyszerű, de egy kis „trükközéssel” megoldható. Gyorsbillentyű-beállításai azonban az angol Word szabályait követik, így aki megszokta, hogy például az egész dokumentum kijelölése CTRL+SHIFT+O, annak az eredeti CTRL+A-ra kell visszatérni. PDF-et nem tud készíteni, de mind .doc, mind a köztes formátumokat kezeli. Mérete pedig lenyűgöző: mindössze 2MB! A project honlapja: <http://www.abisource.com> A magyar változat innen tölthető le: <http://www.origo.hu/szoftverbazis/>

## Vannak további lehetőségek

Természetesen léteznek egyéb, fizetős alternatívák is (MagyarOffice, EasyOffice, SpringOffice, StarOffice stb.) Ezek java része OpenOffice alapokon nyugszik, áruk pedig szinte minden esetben olcsóbb, mint a Microsoft Office. De továbbra sem szabad elfelejteni, hogy ez utóbbi van a legjobban összerakva, ezt használják a legtöbben, és a teljes kompatibilitás elég sokáig csak Microsoft Office-ok között áll majd fenn.

## Gyu





Régi-új rovatot köszönthettek az öt éves GameStar hasábjain, ugyanis ahogy az újság idősödik és komolyodik, úgy a témáink is, így ezentúl megpróbálunk egy ici-picit belekukkantani a jövő technológiáiba, s igyekszünk ezeket elemezni is. Ebben a hónapban egyből igen izgalmas a fő téma: milyen lesz a PC 50 év múlva? Emellett megismerkedhetünk két robottal is: Alice chatel, míg Comet III aknákat keres.

# JÖVŐTÉNY

## Alice, az okos chatbot

Immáron harmadszor nyerte el egy magas presztízsű Loebner-díjat az a csetrobot, amely lassacskán olyan fejlett kezd lenni, hogy bárkit képes megtéveszteni, így az ártatlan csevegő azt hiheti, hogy egy emberrel beszélget. Az amerikai Richard Wallace 1995 óta fejleszti a botot, amely 2000-ben és 2001-ben már elnyerte ezt a díjat. Nagyon bonyolult feltételekkel rendelkezik, amelyek segítségével életszerű válaszokat képes adni. Adatbázisában rengeteg „Ha...” kezdetű reláció található, ennek köszönhetően szinte minden nyelvi fordulatra képes reagálni. Szép angol-szággal elég jól el lehet vele csevegni, sok csetelő megirigyelhetné, mennyire „okos”. Külön érdekesség, hogy annak idején a Mesterséges Értelmem



(A.I.) című film honlapján is működött egy hasonló bot. Ami egyelőre valóban hiányzik belőle, az az aktivitás: nagyon jól válaszolhat szinte mindenre, de magától nem kérdez, nem kíváncsi, tehát végül is nem hasonlít egy igazi emberre. De ha nincs kivel csevegnünk, elég jól el lehet szórakozni vele. Természetesen ez a „játékszer” is komoly technológiát rejt: segítségét több honlap és kutatási projekt is igénybe veszi, sőt AIML néven még egyfajta „programozási nyelv” is létrejött. Ezt használva bárki készíthet ilyen botot, alkalmazási területe szinte végtelen. A hobbin kívül kiválóan szolgálhat interaktív GYIK (gyakran intézett kérdések), vagy hasonló információs források igénybevételére. Egyelőre magyar nyelvű botról nincs hír, de ismerve szép anyanyelvünk képzési és mondatszerkesztési sajátosságait, egy darabig nem is lesz. Aki kíváncsi lett, ide haladjon: <http://www.alicebot.org/>. Aki a nagy versenytársra, a Jabberwackyra kíváncsi, ide kattanjon: <http://www.jabberwacky.com/>

## A nagy ezüst bogár

Tokiótól északra, Chibában egy ebédloasztal méretű fémszörny hever a földön. Lassan kiegyenesíti hat lábát, s mint egy nagy bogár feláll, majd továbbhalad... A Comet III névre keresztelt masina haszna egyelőre nem látható: mindenesetre elég meglepő a külseje. Mire is lesz jó a kis Comet? Elsősorban olyan feladatokra, amelyekhez könnyen mozgatható, rengeteg észlelési lehetőséggel rendelkező robotot lehet alkalmazni. Elsődlegesen taposóaknak ellen vetik be: csak Afganisztánban körülbelül 10 millió ilyen gyilkos fegyver szedi áldozatait napról napra. Amilyen könnyű elhelyezni ezeket, olyan nehéz megtalálni, így ideje volt egy olyan robotot kifejleszteni, amely elvégzi ezt a feladatot. A Comet III egy kettős meghajtással rendelkező robot: egyrészt ha gyorsan kell haladnia, akkor kis lánctalpa-in teszi ezt, viszont amikor keresés

módban van, hat rovarlábán közlekedik, nagyon óvatosan képes így lépkedni. Eközben sztereó látásával, fémdetektoraival és a föld alá látó radarjával keresi az aknákat. Bármilyen helyre, amelyet 3 dimenzióban felismer, képes elmenni, külső irányítás nélkül. Jelenleg minden lépés kiszámolása 20 másodpercbe telik, tehát nem száguld a robot, azonban így is 1800 négyzetmétert tud óránként felderíteni (ez egy embernek óránként 50 négyzetméter). Jelenleg kissé ósdi meghajtást használ: 900 köbcentis benzínmotor hajtja. A jövőben az is elképzelhető, hogy szerves anyagot fogyaszt majd, amelyet átalakít energiává. Jelenlegi ára igen magas, körülbelül félmillió angol font, azonban ha sikerülnek a kísérletek, és legalább 100 darabot megrendel valaki, akkor akár egy átlagos családi autó árára csökkenhet.



# Milyen lesz a gépünk 2054-ben?

Ez a kérdés sokakat foglalkoztat manapság, legfőképp a gyártókat (profit mindenekfelett), a sci-fi írókat (realizmus foreva') és az egyszerű, gondolkodásra képes honpolgárt. Csodásan fejlődik a technika, minden szép és jó: mi lesz 50 év múlva?

**A** mi miatt aktuális ez a kérdés, az egy fotó, amely felbukkant az interneten. A RAND nevű cég egy tudósát ábrázolja, aki megpróbálja megtippelni 1954-ben, hogy milyen lesz a házi számítógép 2004-ben. A háttérben álló masina kétségtelenül díszle lenne a mai nappalnak, sőt, ahogy a szöveg is mondja: „Ez a gép a tudományos kutatás eredményeinek gyümölcse lesz.” S ehhez hozzátesszük: „Mind a billentyűzet, mind a Fortran programozási nyelv használata könnyűvé teszi a gép kezelését.” Ha jobban megnézzük, már annak

PC, ahogy manapság ismerjük nevét, szükséges, nagy méretű és esetlen műzeumi tárgy lesz. Biológiai vagy atomi alapon megy tovább a fejlődés? Az elsöre már most is elég sok a példa, hiszen ha csak az OLED (Organic Light Emitting Diode) esetéből indulunk ki, akkor várható, hogy a megjelenítő-eszközök nemsokára szervek lesznek. Jelenleg mindkettő gyerekcipőben jár, hiszen a szilícium megoldások fejlődtek igazán-díoból a leggyorsabban. Nehéz megtippelni, melyik vonal lesz a nyertes, de mi az atomi alapú számítástechnikának szurkolunk.

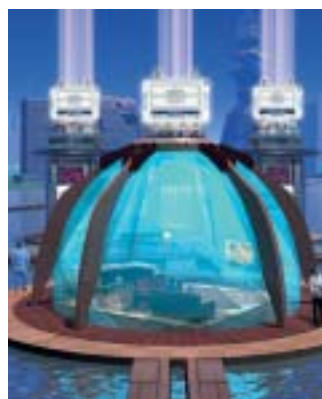
## Mind a billentyűzet, mind a Fortran programozási nyelv használata könnyűvé teszi a gép kezelését

idején nagy figyelmet fordítottak a (repülőgép, hajó és autó) szimulátorok kedvelőire, hiszen a műszerfal és a kormánykerék erre utal. A „gép” teljesítményéről sajnos nincsenek adatok, de van rá egy fogadásunk, hogy egy C-64 is többet tud. Mindenesetre igen érdekes belegondolni, mire is számíthatunk 50 éve, hiszen akkor még a Moore-törvény sem létezett (ez ugye valami olyasmit mond ki, hogy a processzorok számítási teljesítménye 18-24 havonta megduplázódik). Itt az idő, hogy mi is foglalkozunk a jövővel! A kutatók jelenleg úgy gondolják, hogy a most még működő törvény jövőbeni útját a fizikai törvényszerűségek akadályozzák. Elvileg az előrejelzések szerint 2018-ra elérik a 16 nanométeres sávszélességet (a jelenlegi CPU-k 130 vagy 90 nanométeres technológiával készülnek), amelynél lejjebb nemigen lehet menni (s akkor hol van még 2054?). A problémát a szilícium alapú tranzistorok fizikai mérete jelenti, így minden valószínűség szerint, változni fognak az alapanyagok. Ezzel együtt az elkövetkező 20 évben várható az órajel további növelése is, így hamarosan könnyen elképzelhető a 100 GHz-es processzor megjelenése. Azonban egy fél évszázad múlva szinte bizonyos, hogy a szilícium alapú számítástechnika jelentősége erősen csökkenni fog. A

**A méret a lényeg?**  
Mivel hosszú évek óta az informatikai eszközök hihetetlen méretcsökkenése figyelhető meg, így bizonyos, hogy 50 év múlva egy otthoni számítógép olyan apró lesz, amelyet ma nem tudunk elképzelni. Ami igazán lényeges, az a beviteli és megjelenítő eszközök sorsa, hiszen elvileg az emberi kézműret csökkenése nem várható, így ha lesz billentyűzet egyáltalán, az nem lehet sokkal kisebb. Nemrégiben zajlott le egy kísérlet agyvezérelt számítógéppel kapcsolatban: egy, a fejre helyezett „észlelősapka” közreműködésével a gép képes volt érzékelni minimális irányítást. A képernyőn jobbra vagy balra lehetett egy apró objektumot vezetni, tisztán akarattal. Ezt a kísérletet 50 évvel előreítelve megállapíthatjuk, hogy minden bizonnyal lesznek gondolatvezérelt beviteli eszközök. Valószínű, hogy a manapság terjedőben levő lézeres beviteli eszközök is hozzásegítenek majd a 2054-ben épített házi számítógép könnyű használatához, amely szinte bizonyosan komplett rendszer lesz, azaz mindent vezérel odahaza. A nem egyértelmű utasítás a mai gépeknek még gondot okoz, azonban a továbbfejlesztett mesterséges intelligencia értelmezni fogja az utasítást és adatbázisainak segítségével (vagy az Internet-X-ről –



Scientists from the RAND Corporation have created this model to illustrate how a "home computer" could look like in the year 2004. However the model technology will not be economically feasible for the average home. After the scientists realize this, they think that the computer will require not just essential technology to actually work, but 10 years from now scientists progress is expected to solve these problems. With a simple interface and the Fortran language, the computer will be easy to use and only



az Internet II-t most vezetnek majd be) pillanatok alatt elvégzi, amire megkérjük. S a számítógép ráérő idejében más számítógépekkel kommunikálva old majd meg rákattantási és egyéb, nagy számításiigényes feladatokat, amire már ma is van példa. A 2054-es PC teljesítményét, operációs rendszerét, kapacitását megsaccolni sem tudjuk: egy biztos, a mai fejlődést figyelmebe véve, elképzelhetetlenül gyors lesz, annyi memóriával, mint amennyi ma egy országban van, és ma még nem látható megjelenítési képességei lesznek. Csak éljük meg!

**Gyu**

ALIEN  
computers

1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14  
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

---

**Konfigurációk: ingyenes összeszerelés, tesztelés, 3 év garancia !!!**

**Számítógépek munkahelyre, otthonra, KÖZNELEGES konfigurációk**  
**csúszgépék játéka, videoeszközökhöz, grafikára; szerver gépek**  
**Vírusirtás, szerviz (kiszállással) !! Rendszerek tervezése, építése,**  
**karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása**  
**SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ -ig NÁLUNK A LEGOLCSÓBB**  
**145 Ft/A4, 100 oldalitól 116 Ft (nettó), e felett további kedvezmények**

---

<p style="text-align: center; background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>GIGABYTE</b> TECHNOLOGY</p> <p style="text-align: center; font-size: 0.8em;">3 év garancia !!! Üzleti és kereskedelmi munkahelyi, a legjobb árakkal, vállalatokkal (házi és üzleti) és, akciókkal ADSL-vel rendelkezők: 28.900.000,- Vezetékes Dsl: 27.400.000,- Vezetékes Dsl: 27.900.000,- Dsl: 27.900.000,- Raktári készlet, vagy néhány napos rendelésre: ACER, LG, Samsung, Hyundai, Sony TFT-k színes képernyővel akár 39.900.000,- Digitális kamera, TV, kamera, (prof. és) Fotóvideó-k (az oldalról az oldalról) Nagy teljesítményű P-P és színes képernyővel Fényképező, mobiltelefonok, mobiltelefonok, SAMSUNG, LG termékek AKCIÓS ÁRON !!! Nem találta az árát? Kérjen ajánlatot!</p>	<p>Serius Plus (színes, otthoni alapú) 49.600 (AMD) 2200+, 256 MB, 40 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP</p> <p>Serius 2 Plus (színes, otthoni alapú) 71.900 (AMD) 2400+, 256 MB, 40 GB, DVD, ATI 9550, 3.1 hang</p> <p>Serius 3 (házi-kompi játékos) 94.400 (Intel) Pentium 4, XP 2500+ 512, 256 GB, 40 GB HD, DVD, Radeon 9800XT, 3.1 hang, Dvr 300, 3000 (színes)</p> <p>Serius 3 MAX (színes, otthoni alapú) 154.400 (Intel) Pentium 4, XP 2500+ 512, 256 GB, 40 GB HD, DVD, Radeon 9800XT, 3.1 hang, Dvr 300, 3000 (színes)</p> <p>Serius 3 Ultra (színes, otthoni alapú) 272.900 (Intel) Pentium 4, XP 2500+ 512, 256 GB, 40 GB HD, DVD, Radeon 9800XT, 3.1 hang, Dvr 300, 3000 (színes)</p> <p>ALPHA Centauri Ultra (színes) 273.900 (Intel) Pentium 4, XP 2500+ 512, 256 GB, 40 GB HD, DVD, Radeon 9800XT, 3.1 hang, Dvr 300, 3000 (színes)</p> <p>Tudja, hogy mennyit lehet megspórolni a konfigurációkban? Kérjen ajánlatot!</p>
--	---

---

A SULINET MÁR MINDENKÉ

Teljeskörű konfigurációk  
színes akciókkel

1\*60.000 ? 2\*60.000 ? 17" TFT Nálron?  
Melyik akcióval érdemes Sulinetben  
venni? Melyiket azon kívül ?  
Segítünk a legjobb  
megoldások kiválasztásában!

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

# FTP SZERVER INDÍTÁSA

Az internetet használva biztos sokan töltötek le. Nem kevésszer találkozhattok az FTP kifejezéssel, mely gyakorlatilag egy webes tárhelyet takar. De azt vajon tudjátok-e, hogy mennyire hasznos is ez, illetve, hogy milyen egyszerű létrehozni? Most mindenre fény derül.

**A** File Transfer Protocolal állományokat tudunk mozgatni számítógépek között. Használata egyelőre nem vitatott, nem támadják olyannyira, mint a különféle fájlmegosztó rendszereket (Kazaa és társai). Tény, hogy már nagyon sok FTP szervert is leállítottak, nem éppen legális tartalmuk miatt. De mi ugyebár nem ilyen alantós célokra használnánk saját szerverünket. Arra ugyanis jól jöhet, ha mondjuk valakinek egy kisebb

felvételt, esetleg 10-15 megabájt képet szeretnénk odaadni, de a levelezőrendszerünkön keresztül ekkora fájlmozgásra nincs lehetőség. Legelső lépés, hogy telepítet a CD-s és Dupla DVD-s mellékletünkön is megtalálható Bulletproof FTP Server nevű programot ([www.bpftp.com](http://www.bpftp.com)).

### Indítsunk szervert!

A telepítés után töltsük be a programot, és a felső menüsorban található



figura ikonra kattinkunk (Setup User Accounts). Itt adhatunk akármennyi felhasználót a szervernek, mindenkinek egyedi jogokat is akár. A jobb oldali részen kattintsunk jobb gombbal a „User Accounts” alatt, majd „Add”. Írjuk be a kívánt felhasználónevet, majd nyomjunk [Enter]-t. A középen lent megjelenő „Setup” részen adhatjuk meg a felhasználó belépési adatait. Login, vagyis belépés azonosító, valamint Password, azaz jelszó. Ha mindkettőt megadjuk, csak név és kód együttes ismeretével lehet belépni. Ha mondjuk kódot nem adunk, akkor a Login részben megadott névvel bárki beléphet. Nagyon figyeljünk arra, hogy a „GameStar” és a „gamestar” jelszavak nem egyenértékűek. Fontos a kis- és nagybetűk használata, illetve kerüljük a speciális és ékezetes karakterek alkalmazását. Ezen rész felett láthatjuk a hozzáférési jogok, vagyis az „Access Rights” részleget. Itt adhatjuk meg, hogy a felhasználó mely könyvtárakhoz férhet hozzá merevlemezünkön. Az üres részen jobb klikk, majd a felugró ablakon „Add”. Tallózzuk ki a könyvtárat, majd adjuk meg az ehhez tartozó jogokat. A cikkben található fájljogosultságok táblázatban leírtam, hogy pontosan mi micsoda.

### További beállítások

Még mindig a „Setup User Accounts”-nál vagyunk. A bal oldali részen folyamatosan haladunk lefele. A „Miscellaneous” fülnél megadhatjuk – többek között –, hogy mennyi inaktív idő után léptesse ki a rendszer a felhasználót, összesen hányan csatlakozhatnak, 1 IP-ről hányan kapcsolódhatnak és így tovább. A „Links & Messages” fülnél adhatjuk

meg a belépésnél, a könyvtárváltásnál, illetve a letöltés közben megjelenő köszöntő és információs üzeneteket. Ezek alapesetben sima TXT fájlok. Programozni és paraméterezni is lehet őket, de ezek a számunkra érdekes felhasználásoknál nem szükségesek. „Ratio/Quota” fül – ez nagyon fontos! Itt adhatjuk meg, hogy milyen le- és feltöltési aránnyal lehet jelen a felhasználó, illetve maximálisan milyen adatforgalmat generálhat. Ha a ratio 1/1 (az első mindig az upload/feltöltés, a második pedig a download/letöltés), akkor 1 megabájt feltöltött adatért cserébe 1 megabájt adatot tölthet le. Ha a ratio 1/2, 1 mega feltöltött anyagért 2 tölthető le. Ha pedig 2/1 az arány, akkor két megát kell ahhoz feltöltenie, hogy egyet leszedhessen. Az „IP & Banned Files” résznél kitilthetünk olyan felhasználókat, akiket többé nem szeretnénk beengedni a szerverünkre. Ha megadjuk az IP-t, a hozzáférés törlése nélkül zárhatunk ki embereket. Itt beállíthatjuk, hogy mondjuk .wmv kiterjesztésű fájl nem lehet feltölteni. A „Notes” résznél jegyzeteket készíthetünk, a „Stats” pedig kiírja a szerver statisztikáját.

### Érdeemes kipróbálni

Persze nagyon sok egyéb funkciója is van, kezdetnek ennyi bőven elég. A szerver létrehozása internet kapcsolattól nem függ. Ha egyszer elindítottuk a szervert, kiírja, hogy mi az aktuális IP címünk. Ehhez bárki, egy általános FTP-s klienssel, vagy akár a Total Commanderrel is csatlakozhat. Van még sok más szerveres program is, de talán ezt a legkönnyebb kezelni. Jó próbálgatást!

**ZeroCool**

## FÁJLJOGOSULTSÁGOK

Fontos!!

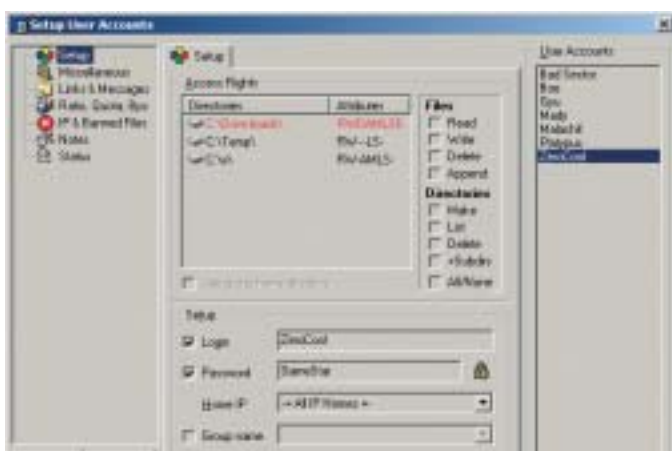
A jogosultságokkal komolyan meg-szabhatjuk egy, a szerverünkre csatlakozott felhasználó szabadságának mértékét. Lássuk, melyik jog pontosan mit jelent!

### Fájlokra vonatkozó jogok (Files):

Read (olvasás), Write (írás), Delete (törlés), Append (hozzáfűzés – a feltöltés folytatásának lehetősége).

### Könyvtárakra vonatkozó jogok (Directories):

Make (létrehozás), List (listázás), Delete (törlés), Subdirs (alkönyvtárak). Amelyiket kipipáljuk a programban, azt megteheti a felhasználó. Ha például bejelöljük a Read, Write, Make, List jogokat, a felhasználó bármit létrehozhat a szerveren, másolhat rá, vagy róla, de törölni semmiféleképpen nem tud.



## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunknak az olcsó hangfalak vásárlása előtt állók fogják nagy hasznát venni. Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissítés	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	36 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	33 900 Ft	2004. 08.
Frissítés	Abit ATI Radeon 9600 XT-VIVO	81%	35 000 Ft	2004. 08.
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	33 900 Ft	2004. 08.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	Sapphire Radeon X800 Pro 256 Mb	-	87 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	64 900 Ft	2003. 08.
Frissítés	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	65 500 Ft	2003. 07.
Ártipp	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	53 900 Ft	2003. 10.

### Intel alaplap (Socket 478)

Frissítés	MSI 848P Neo-V	83%	14 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	Abit IS7-V2	82%	13 900 Ft	2004. 08.
Frissítés	EpoX 4PLAI	81%	14 500 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	13 900 Ft	2004. 08.

### AMD alaplap (socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	18 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	19 500 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	20 900 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	18 000 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	36 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	P4 2.8 Ghz FSB800	-	33 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Celeron 2.8 Ghz	-	16 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.4 Ghz	-	13 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

Frissítés	AMD Athlon XP 3000+	-	24 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2800+	-	19 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2600+	-	15 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2000+	-	11 000 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

Frissítés	Thermaltake A1480	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	GlacialTech Igloo 4350	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

Frissítés	GlacialTech Diamond 2100	-	2 800 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool-122	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

Frissítés	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	32 900 Ft	2003. 03.
Frissítés	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	29 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	9 500 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

Frissítés	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	21 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 160 GB 7200 rpm	-	17 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	14 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	10 000 Ft	Belső teszt

### CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	12 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	13 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	11 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	7 500 Ft	Belső teszt

### DVD-író

Frissítés	Plextor PX-708A	81%	26 000 Ft	2004. 06.
Frissítés	LG GSA-4082b	80%	14 900 Ft	2004. 06.
Frissítés	MSI DR8-A	78%	16 900 Ft	2004. 06.
Ártipp	LG GSA-4082b	80%	14 900 Ft	2004. 06.

### 17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	31 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	29 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	30 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	29 000 Ft	2003. 12.

### DVD-olvasó

Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	6 000 Ft	2002. 09.
Frissítés	Pioneer DVD A06s	91%	6 500 Ft	2002. 02.
Frissítés	ASUS DVD E616	89%	6 100 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 500 Ft	Belső teszt

### 15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	76 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	70 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	75 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	64 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L550	5/5	120 000 Ft	2004. 06.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	95 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Belinea 101741	84%	84 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	84 000 Ft	2003. 09.

## 5.1 hangfal

<b>Frissítés</b>	Jazz J9940	89%	45 000 Ft	2003. 06.
<b>Frissítés</b>	Klipsch Promedia 5.1	88%	93 000 Ft	2003. 06.
<b>Frissítés</b>	Philips A5.600	83%	34 900 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Hercules XPS 510	75%	13 900 Ft	2003. 06.

## 2.1 hangfal

<b>Frissítés</b>	Logitech X-220	88%	9 500 Ft	2004. 01.
<b>Frissítés</b>	Creative Inspire P380	85%	10 500 Ft	2004. 01.
<b>Frissítés</b>	Altec Lansing XA3021	84%	9 000 Ft	2004. 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz Speakers JS 6936	78%	8 500 Ft	2004. 01.

## Egér

<b>Frissítés</b>	Logitech MX510	93%	9 700 Ft	2004. 09.
<b>Frissítés</b>	Logitech Click! Optical Mouse	89%	5 700 Ft	2004. 09.
<b>Frissítés</b>	Genius NetScroll+ Traveler 400	84%	4 900 Ft	2004. 09.
<b>Ártipp</b>	Trust AMI Mouse 250S	75%	2 390 Ft	2004. 09.

## Billentyűzet

<b>Új</b>	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 900 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	Genius KB21e Multimédia	-	3 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Trust Silverline Direct 13636	-	3 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	2 800 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

<b>Frissítés</b>	i-River IFP 390T	91%	40 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	29 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	i-Bead 150	87%	46 000 Ft	2003. 12.
<b>Ártipp</b>	Amac HAN-320	84%	24 900 Ft	2003. 12.

## Gamepad

<b>Frissítés</b>	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	10 900 Ft	2003. 04.
<b>Frissítés</b>	Saitek P2500	89%	6 900 Ft	2003. 04.
<b>Frissítés</b>	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
<b>Ártipp</b>	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 000 Ft	2003. 04.

## Ház

<b>Frissítés</b>	Casetek CK-1018-2B	85%	12 900 Ft	2004. 03.
<b>Frissítés</b>	Lian Li PC-60	84%	29 000 Ft	2004. 03.
<b>Frissítés</b>	Cooler Master Wave Master	-	29 000 Ft	2004. 08.
<b>Ártipp</b>	Aero Cool	67%	9 900 Ft	2004. 03.

## Táp

<b>Frissítés</b>	AeroCool AeroPower 550W	-	15 900 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Vantec Stealth 420W	93%	12 500 Ft	2004. 04.
<b>Frissítés</b>	Coolink 400W	91%	12 000 Ft	2004. 04.
<b>Ártipp</b>	IMBP-450 A 350W	88%	5 900 Ft	2004. 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Októberben a hardver árak továbbra is igen alacsonyak tanyáznak, ugyanakkor elmondhatjuk, hogy szinte minden említésre méltó területen történt kisebb-nagyobb ármódosítás. A processzorok terén a 2.8 GHz-es P4-eseken érdemes elgondolkozni, hisz teljesítményüket és kedvező árukat figyelembe véve nagyon jók. Ha nettó 30 000 Ft körüli kategóriában gondolkodunk, akkor érdemes megfontolni a 2.6 GHz-es P4-esek beszerzését, melyek 30-31 000 Ft körül mozognak jelenleg. AMD oldalon ismét a Barton magos procik jelentik a legjobb választást, a 2700+ Athlon XP személyében. Körülbelül 18-19 000 Ft környékén már birtokba is vehetünk egy ilyen példányt. VGA kártya tekintetében nem sok komolyabb változást tapasztalhattunk. A még elfogad-

ható árszintet képviselő NVIDIA kártyák közül továbbra is GeForce FX 5700 Ultra ajánlanánk, 30-32 000 Ft környékén. A jó választást ebben a kategóriában ATI oldalán a Radeon 9600 XT jelenti, amely körülbelül hasonló árfejkéssel rendelkezik. A memória piacra továbbra is fokozottan mérsékelt árak jellemzőek, egy átlagos játékos számára igényelt 512 MB-os DDR modul most sem haladja meg a 14-15 000 Ft-os határt. A márkásabb memóriák ezzel szemben 3-4 ezerrel kerülnek csak többre. A merevlemez-vásárlóknak most érdemes beruházniuk, mert egy átlagos 80 GB-os winchesterért 10 000 Ft körüli összeget kell kifizetnünk. Ha több helyre lenne szükségünk, akkor ajánlanánk a 200 GB-os példányt, mely már 20-21 000 Ft körül beszerezhető.

## Aktuális box: Olcsó hangfalak

<b>Új</b>	Labtec Spin 75	85%	3 600 Ft	2004. 08.
<b>Új</b>	Neo SW.M22BK	83%	3 990 Ft	2004. 08.
<b>Új</b>	Creative SBS250	80%	3 490 Ft	2004. 08.
<b>Ártipp</b>	Creative SBS250	80%	3 490 Ft	2004. 08.

## JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	MSI 848P Neo-V	Soltek SL-75FRN2-RL	MSI 848P Neo-V
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2500+	Celeron 2.8 Ghz	AMD Athlon XP 3000+	P4 2.8 Ghz FSB800
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz Kingston	512 MB DDR 400 Mhz Kingston
<b>Videókártya</b>	Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra	Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
<b>Merevlemez</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm
<b>Optikai meghajtó</b>	LG DVD olvasó	LG DVD olvasó	Toshiba SD-5112 - DVD író	Toshiba SD-5112 - DVD író
<b>FDD</b>	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
<b>Egér</b>	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
<b>Összesen:</b>	<b>134 600 Ft</b>	<b>129 400 Ft</b>	<b>190 400 Ft</b>	<b>195 400 Ft</b>



# STARMUSIC

## Final Frontier Second Wave

Dallamos rockzene 10 olyan dallal, amelyek azonnal slágerek lehetnének, ha bármelyik magyar rádió játszaná ezeket. A '80-as évek klasszikus AOR hangzása uralja a lemezt (mondok néhány hasonszórú zenekart: Survivor, Journey, Boston, Foreigner, Styx). Jó a felsorolás? A lemez is ilyen. No per-se aki a mai rockzenékhez van szokva, annak tán túlzottan retro lesz a hangzás, de a rengeteg fantasztikus kórus bárkit meggyőz. A dalok pedig igazi slágerek.

## Hollywoodoo Karmolok, harapok

A modern rockot játszó magyar zenekar lemeze nem a hosszú dalokról marad emlékezetes, hiszen a 14 nótá 47 percet foglal. Néhol egyenesen punkos megoldásokkal is találkozunk a hihetetlenül lendületes albumon, amely a gitárzörítők hegyein kívül meglehetősen sok elektronikus effektet is tartalmaznak. Ismerve a banda koncertjeit, előre sajnálom, hogy nem fogom látni őket. Nekem azért a stúdiómunka még egy picit bicegős...

## Hazen Street Hazen St

Ez a hardcore csapat New Yorkból származik, ahol szerintem minden második bokorban teremhet egy ilyen zenekar. Legalábbis a lemezt meghallgatva (és elismerve a profi produkciót) csak azt tudom mondani, hogy illet már hallottunk jó sokat (s ismerve a stílus jelenlegi népszerűségét még fogunk is). Ez az album semmivel sem rosszabb, mint megannyi egyéb hardcore album, de sajnos sokkal nem is jobb. Az album profi munka, de hamar feledhető.

## Tóth Veronika Ébren álmodom

Ez a szimpatikus énekesnő (a Megasztár vetélkedő győztese) tökéletes bizonyítéka annak, hogy manapság is van esélye a tehetséges előadónak, nemcsak a dögös kinézet számít. Első albuma voltaképpen olyan, mintha egy Cserhádi Zsuzsa-lemez lenne. Ennek legfőképp Veronika hangfekvése az oka, hiszen az egykor volt csodás énekesnőéhez eléggé hasonlít. Szerencsére nem érzem rajta kapkodás jeleit: titokban félttem tőle, hogy gyorsan összedobják.

Fantasztikus kórusok **Retrós hangzás** **89%**

Lendületes **Lehetne jobb a stúdiómunka** **88%**

Nagyon profi munka **Rengeteg illet hallottunk már** **76%**

Kellemes, szép **Lehetne kevésbé „Cserhádi”** **87%**

## Anarchy Online Original Soundtrack vol.02

Sajnos ritkán adatik meg nekem, hogy játékprogramok zenéiről írhasak, pedig szerencsére egyre több jelenik meg zenei CD-n is. Ezen a korongon instrumentális, szimfonikus-elektronikus zenék hangoznak el, amelyeket a játékból jól ismerek (még ha így jobban is szólnak). Amit szívesen meghallgattam volna, ha a szimfonikusokat és a klasszikus hangszereket nem szintikkel, hanem valódi zenészekkel és hangszerekkel veszik fel. Változatos hallgatnivaló, akár játékon kívül is.

## Coheed and Cambria In Keeping Secrets of Silenth Earth: 3

Ez az album bombameglepetés volt, ugyanis a nu-metal vonalon „utazó” bandáktól nem voltam hozzászokva koncepció albumokhoz. Pedig már a borító is eleve jelzi, hogy itt sokkal többről van szó, mint az „adjunk ki egy újabb nu-metal lemezt, oszt kasszáljunk rajta” tucat-silányságról. Ugyanis ez az album stílusának igazi remekműve mind a zene, mind a mondanivaló, mind a szöveg tekintetében. Remélem, sokan megszerezik így a progresszív zenét.

## Ayreon The Human Equation

Ezt a rövid szösszenetet az album Special Edition-jéről írom, amelyben a két korong mellett egy teljes DVD is található rengeteg bónusszal. Az Ayreon projekt albumairól már többször írtam ebben a lapban, mind örök klasszikus volt/van/lesz azoknak, akik a végtelenül igényes progresszív rock/metal muzsikát kedvelik. Néhány közreműködő: James LaBrie (Dream Theater), Devon Graves (Dead Soul Tribe), Ed Warby (ex-Gorefest), Ken Hensley (Uriah Heep) és még sokan mások...

## Dream Theater Live in Tokyo / 5 Years in a Lifetime

Ez a DVD bár új kiadvány, azonban javarészt megjelent már. Eredetileg két külön VHS kiadványként juthatott hozzá az a kevés szerencsés, aki egyáltalán látta valahol. Ám most már idehaza is kapható – digitálisan feljavított 5.1-es hanggal és egy friss interjúval. Egyébként a koncertfelvétel mellett még videoklipeket is kapunk. Ja, hogy ezeket egy magyar tévé sem mutatta? Ki hitte volna?! Most viszont itt az idő, a Dream Theater és a stílus rajongóinak kötelező.

Változatos, mint maga a játék **Nem igazi szimfonikusok** **85%**

Koncepciózus, progresszív... **...de akkor is nu-metal** **90%**

Zseniális, mint a többi lemezük **Nukuntra** **94%**

Dream Theater-koncert és -klipek **Kár, hogy 10 éves anyag** **89%**



# STARMOVIE



Eredeti plakát



## A tűzben edzett férfi

Man on Fire

Kevin Costner Több, mint testőr című „eposza” ugyan nem is az első ilyen témájú film, és nyilván nem is a legjobb, mégis jó pár évnek el kellett telnie egy hasonló mű filmvászonra kerüléséig. A Tűzben edzett férfi ugyan feltűnően hasonló helyzetet boncolgat (magányos, kiegészített profi ex-ügynök/katona, aki testőrnek szegődik egy milliomoshoz), de fényévekkel jobb stílusérzékkel. Míg a Costner-filmben mindenkit meglehetősen hidegen hagyott, hogy Whitney Houston túléli-e az ellene irányuló támadásokat, illetve maga Costner sem alakított hatalmasat, addig Denzel Washington rendkívül meggyőző, amint az alkoholizmusával küzdve próbálja megfelelően védeni a milliomos család szimpatikus és értelmes kislányát. Bár ez a relatív „békés”, viszonylag unalmas szakasz kicsit túl sokáig tart, amikor azonban bedurvulnak az események, a film igazi darkos thrillerré válik, amelyben a mexikói alvilág és az elképesztően korrump rendőrség ábrázolása központi szerepet kap.

Film noir hangulat o Lassan válik izgalmassá a **88%**

## Már megint bérgyilkos a szomszédom

The Whole Ten Yards

A nagyszerű Bérgyilkos a szomszédom második része sajnos a gyenge folytatások jól ismert szabályát erősíti. Howard Deutchnak sikerült egy idéten, teljesen életlőt, kalandfilmekről és egyáltalán, szinte mindentől elrugaskodott filmet rendeznie, amelyben az életsituációk és karakterek teljesen hiteltelnek, ezáltal a poénon viszonylag ritkán kacagatók. Bruce Willis szerintem karrierjének mélypontját mutatta be, de az aránylag ismeretlen Matthew Perryt, illetve a többi színészt még így is lejátszotta a vásznonról. Őszintén szólva egy idő után már egyszerűen nem érdekelt, hogy ki kit üldöz és miért, hogyan csapják be, vagy csalják meg a másikat, annyira idéten volt az összes karakter, beleértve a magyar származású főgonoszt is. Ennek ellenére azért jókat lehet röhögni pár poénon, és a sztori sem elviselhetlenül gyenge. Aki egy némileg hasonló témájú, de jobb bűnügyi vigyázkot akar nézni, annak a Magas szőke férfi... kezdetű filmeket ajánlom.

A poénon egy része tényleg üt o Hiteltelen, idéten szituációk a **68%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## Norman Jewison: Az ítélet

The Statement

A politikai krimi manapság ritka, mint a fehér holló, az üldözött náci háborús bűnösökről, illetve a hozzájuk kötődő titkos szervezetekről szóló filmek pedig még inkább. Micheal Caine zseniális a bujkáló, büntudatos, de undorító jellemű francia kollaboráns, Pierre Brossard szerepében. Sajnos az őt üldöző két főszereplő karakter, a snájdig francia katonatiszt, illetve a fiatal ügyész már korántsem annyira érdekes, vagy szimpatikus karakterek. Érdekesnek indul viszont a titkos katolikus szekta körüli nyomozás, de sajnos túl sok minden nem derül ki belőle, csak annyi, hogy majdnem minden fontosabb főpap benne van valamilyen szinten, és hogy aljas módon elárulják Brossard-t, akit eddig bűjtáltak. A film szinte egész végig a Brossard utáni hajszáról szól, akit két rendkívül béna merénnyel sikerül eltenni láb alól, illetve a hőseink által irányított rendőrséget is ügyesen lerázza. Az ítélet ennek ellenére egy viszonylag izgalmas és érdekes thriller, amelyet Michael Caine miatt érdemes megnézni.

Micheal Caine o A szektás rész nincs kifejtve a **77%**

## A Halál a Ragadozó ellen

Alien vs. Predator

Sohasem rajongtam azért az ötletért, hogy az alieneket és a predatorokat összeeresszék, ezért nem is volt szerencsém a horror-FPS-ekhez, illetve a „puhafedelű” regényekhez. Így nem is vártam túl sokat Paul W.S. Anderson sci-fi horrorjától és... éppen ezért nem is csalódtam annyira – se pozitív, se negatív irányban. A film aránylag szolgáiban követi a klasszikus Alien-filmek kliséit: adva vagyon egy kutatócsoport, amelyet két féle idegen faj megtámad és lemészárol. Szegény humánokat az idegen lények közül senki sem szereti (a néző sem az elég gyengus színészeket), így érthető módon esélyű(nk) sincs ellenük. Egyetlen szerencsénk, hogy egymást sem kedvelik, így hamarosan a „mindenki vadászik mindenkire” képlet áll fenn, ahol leginkább az emberek szolgálnak martaléknak. A film sokban emlékeztet a Resident Evilre: itt is egy zárt tótkkal, látványos csapdákkal teli földalatti bázisban járunk, ahonnan a film végéig nincs menekvés.

Bad Sector

Nézhető, izgalmas sci-fi horror o Kliséhegyek, közepes színészek a **74%**



Eredeti plakát



Eredetileg azt terveztem, hogy összefoglalom az elmúlt éveket a jubileumi Arénában. Mesélek Natiról, az RFT-ről, The\_Vargáról és a többi fantasztikus arénás emlékről. Aztán rájöttem, hogy sokkal célszerűbb újakat létrehozni azok helyett, amelyek elmúltak. Nati szép volt, jó volt, vége. RFT-ügyben újabb kutatások folynak, így az is pihen most, titkos a projekt. The\_Varga pedig sosem ír, Saabom sem lesz egy darabig... Na mindegy, boldog születnapot, Aréna ☺!

## H. Gergő

### GS a keresztretjvényben

Hi GYUmester!  
Képzeld a minap nem volt jobb dolgom, hát leültem keresztretjvényt fejteni. És hihetetlen dolog történt velem: a GS behatolt a keresztretjvények világába is. Ugyanis:

- 1.Feladat: Egés páros betűi. Megfejtés: GS
- 2.Beztos ismered azt a fajtát mikó' oda van lökve egy halom betű , oszt oda vannak írva szavak, amiket meg kell találni. És nekem az egyik szó az volt, hogy: ender.  
Csak így tovább, vagy különben meggettem veled Nati főztjét (Copyright by Gamestar 2003. július). Egyébként eszméletlen jó a Doom3, nagyon lehet rajta parázni.

**Hi!**  
**Hónapról hónapra újabb bizonyítékát kapjuk annak, hogy egyre inkább jelen vagyunk mindenhol. A legnagyobb poén azonban nem ez, hanem az, hogy Ti észre is veszitek. Pedig ezt a keresztretjvény dolgot nem hittem volna. Évekig dolgoztunk, hogy elintézzük. A tárgyalások felénél még úgy állt, hogy az égés páratlan betűi lesznek, de az ÉÉ sehogy sem egyezett a GameStar rövidítésével. A második esetben ez volt a minimum endernek, akinek most született második kislánya. Ezt sem volt könnyű elintézni, de sikerült. Jók a sajtókapcsolataink, hiába... Natit felejtsetek el, ő már a lezárt múlt (meg a főztje is, hehe)!**

## E. Zsolt

### Így tovább

Hi! Szeva! megminden Gyu!  
Tegnap mentem Pestre, és mit láttam... Volt egy út, a nevét nem tudom, és ott volt egy csomó gyerek. Mi volt a fejükön? Na mi? GameStar

baseballsapka. A kezükben pedig a legújabb GameStar. Azt már kitalálhattad, hogy a hátukon GameStar hátizsák. Azt nem tudom, hogy mennyien voltak, de kb.:10-12 gyerek. Gratulálok nektek, hogy ilyen lelkes „gém-sztáros” rajongóitok vannak.

**Újabb titkos projectre derült fény: megalapítottak a GameStar ruházati gyárat, elsőként a baseballzó srácokat/lányokat öltöztetjük, utána jönnek a junior korú amerikai futballisták. Titokban már készül a mezkollekció, amelyben a Chelsea fog játszani egy-két év múlva... Ők is kék-fehérek. S aztán a világ legismertebb kék csapatai (olasz válogatott, francia válogatott) is GameStar mezben játszanak majd. Jó kis terv, mi?**

## Corinna

### Hatalmi harcok

Hi Gyu!  
Régen, mikor összejöttünk a barátommal, hogy kedveskedjek neki, elkezdtem venni a GS-t. Miután felbontotta, néha én is megkaptam, hogy nézzem meg, milyen jó dolgok vannak benne. Egy idő után nemegyszer azon kaptuk magunkat, hogy azon veszekszünk, ki olvassa hamarabb el. Ekkor jöttem rá a megoldásra! Most már magamnak veszem a GS-t, és amikor elolvastam, átviszem a barátomnak  
Ez egy tanulságos kis történet, hogy hogy szívároghat be a GS a női olvasók körébe! Amúgy csak így tovább! Srácok, ti meg ültessétek le anyut, hogy olvasson!!!

**Hi Corinna!**  
**Nos igen, a módszer követendő: semmi fagyika, csokika, puszika – GameStar a pasinak! (én támogatom az ötletet!). S tökéletes a leírás: ez ugyanaz a szindróma, mint az ifjú apa esetében, aki azért vesz LEGO-t gyermekének: - mert imád belelépni a szőnye-**

**gen hagyott kockákba; – mert úgy gondolja, a zöld kockák nyugtatólag hatnak a gyerekre; – mert látta, hogy emészthető a játék, ha a gyerek megeszi; – mert ő akar játszani vele. Szerintetek? Egyébként a tippet köszönjük, szívárgunk a női olvasók közé becsülettel. Bárcsak ők szívárognának ilyen tempóval közeink. Vagy én közéjük? Egy női olvasó jobbról, egy balról, én pedig közöttük. Nyami ☺! Tényleg, képzeljétek, valamelyik nap az egyik olvasó elküldte a nővére fotóját, és nagyon helyes lány. Szóval lehet nővérfotókat küldeni (...azért figyeljünk a törvényesség határaitra ☺ -ender)!**

## K. Attila

### Hogy tehetted!?

Csá Gyu! Nagyon megsértettél az egyik zenei értékeléssel! Ugyanis Benny Benassytól a fej nem fájhat! És ha fáj, szedjél aspirint!:(  
ui: És ha kérhetném, ne csak rockot értékelj, mert mostanában nem találok mást abban a rovatban csak rockot, ezért tegyél be egy kis rapet vagy hip hopot, kérlek! Olyan jó volna, ha belenéznék és például azt látnám, hogy: 50 Cent 98%, D-12 96%!

**Nem tudtam, hogy Te vagy Benny Benassy, bocsánatot kérek, Mester, és szeretném kifejezni hálámat az Aszpirin gyártójának nevében, amióta a Mester új lemeze kint van, megnövekedtek az eladások. Köszönjük! Ebben a hónapban valóban főleg rockzenék kerültek be (elvégre ünnepi szám), de a következő hónapban igyekszem majd néhány rap, meg hipp-hop, meg csitt-csatt, meg bimm-bumm lemezt is betenni. Esetleg egy tüty-mürüty, vagy tücc-tücc is befér majd. Ezek világszerte népszerű stílusok, azért jók, mert a lemezek java**

## A HÓNAP LEVELE

### Pandy

#### Szabotázs!!

Haaali.  
Gyu mester. Nem leszünk így jóban! Szabotáljátok az ELTE protervmatos képzés menetét? Hát micsoda dolog ez kérem! Arra esetre, ha nem érkezett volna meg az ellencsapás hozzáatok, elregélem a történeteket. Hely és idő: valamikor 15:00 és 16:00 között az egyetem 375 fős nagyelőadója. A rettenetesen figyelemfelkeltő és -lekötő Programozás Technológiai előadás kellős közepén járunk, mindenki hatalmas erőfeszítésekkel próbálja palástolni érdeklődését. Többnyire ez sikerül is. Balra tölem valaki GameStar-t olvas, jobbra tölem kettővel szintűgy, bár egy régebbi darabot (Igaz is, nem is tudtam, hogy van piros GS, na mindegy). Jómagam is az éppen aktuális Ezüst GS számát lapozgatom, de már vagy kétszer kiolvastam, hát nem maradt más, mint az „aréna”, hát essünk neki. Na, ez lett a vesztem. Még az elején elment a dolog, halkan röhögcséltem magamban, a két GS-t olvasó persze észrevette, és megértően csóválta a fejét... A magyartásos ötletre a válassz kifejtető volt, a lányka próbálkozása aranyos, a hónap levele vitorító, a fűnyírásos élményeidnél azonban elszakadt a cérna és felnevettem... Aztán síri csend, azt hittem, meghaltam.

**része pont olyan, mint a többi. Nem hiszem, hogy 50 Cent valaha is 98%-ot kapna, esetleg ha 100 000 dollárra módosítja a nevét és meglátogat... Saját bejáratú legnagyobb kedvenceim sem kapnak ennyit – lásd Ayreon ebben a hónapban. Ha az utóbbi bandát összehasonlítjuk az – egyébként általam igen tisztelt – 50 Centtel, akkor, ha rappelném köztük a különbséget, én lennék Eminem. (Bár én inkább az Inkábbnem művésznévet venném fel – már látom is saját rap csapatomat: Inkábbnem and Mc GS, tuti világsiker (...és ez biztos? -ender)!) Írtam is gyorsan egy**





**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**KV-szünet**  
Hardveres problémák



**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

De szerencsére megúsztam a dolgot. A két GS-es gyorsan elmene-kítette újságját a padba, jómagam is besöpörtem a táskámba – per-sze óvatosan –, felhézve azonban azt kellett tapasztalnom, hogy az előadó játékonosan mosolyog (Biz-tos valami viccet mesélt el ép-pen...), és a teremben ülők elhúlvé bámulnak rám, mint akik bolondot látnak (...nem lehetett túl jó vicc). Hna, mindegy. Túlélem, a GS-esek úgyis értik...

Hna, már alig várom a következő számot, de ezt azt hiszem maximum valami zsvajjosabb előadá-son fogom átböngészni...

**Hali Pandy!**  
**Tudod elképzelted, hogy én olvasgatok itt bent a GameStar szerkiben Programozás Technológia tankönyvet, és rájöttem, hogy voltaképpen irigyellek: én halálra unnam magam. Ūsz a kellemes melegben, nagy a társaság, és jókat olvasgatsz. Bár így nem tudom, mi lesz belőled (programozó tuti nem), viszont bármí leszel, legalább vidáman töltöd az idődet addig. Én csak egyre kérlek: amikor majd Prog-Techből vizsgázol, ne kezdj el az RFT-ről, fűnyírásról, Natíróról vagy magyaráításról beszélni: inkább tanulj. Meg-ígéred ☺?**

**Inkábbnem-dalszöveget (kellett vagy 1 perc hozzá), az első verszak: Kickin' your ass, kickin' your ass, comeon baby one more time! Na? Jó?**

## S. Lajos

Jó téma, de....

Egyszer egy jó kis dugón segített át az újság. Hát, ha nincs a kezemben egy vaskos GAMESTAR, akkor elfolyó-sodik az agyam. Na mindegy. Az a téma, hogy az egyik haveromnak lenne egy jó kis játékkötlete, de nem tudja, hogy mit csináljon vele. El lehet valahova küldeni? Ez lenne a kérdésem. Ha tudnál rá válaszolni, megköszönném.

**Hello!**  
**Nem könnyű a dolog, ugyanis manapság a játékkötlet nem elég. Sőt, a gondosan kidolgozott 400-500 oldalas játékgató-könyv sem. Tovább megyek, a kiadók manapság a játszható demót sem nagyon értékeli csak úgy önmagában, ha ismeretlen játékkfejlesztőről van szó. Azt pedig nem várhatom el a barátodtól, hogy sok zillió forintért kifejlessze a játékot. Szóval nehéz a helyzete: én azt javaslom, hogy ha nem akarja, hogy valaki lenyúlja az ötletét, őrizze meg magának szép emlékei között.**

**És azt mondja, ejj Gabikám, király játék ez a DOOM 3! És nekem abban a szent percben leesett mindenem!**

**Esetleg szegődjön el játékdizajnernek valahová, és akkor ott majd megcsinálhatja.**

## G. Gábor

**Azér' ez mar valami!**

Megint én írok, don mester! Egy kicsit hihetetlen lesz, amit írok, de belevá-gok! Huhh ☺... Egy hétfői nap történt, hogy kedvenc nagyanyámhoz indultam. Az út jó volt, szép is volt, de a lényeg nem itt lapul! Amint felcsöngetek, nem nyit ajtót... Gondoltam, fürdök vagy takarít, vagy mittedém! Hát előveszem kulcsom, amit ő adott és megkísérlem a belépést! Megyek fel, és odaérek az ajtóhoz... Csöngetek... Egy hang megszólal: nyitva! Hát be-megyek! A hangok a fürdőszobából szűrődtek ki! Szóval a lényeg itt kezdődik, nagymom kilép a fürdőszobából és kezében tartja a legfrissebb GS-t! Értitek? GS-t!!! És azt mondja, ejj Gabikám, király játék ez a DOOM 3! És nekem abban a szent percben leesett mindenem! Megvette nekem, de kibontotta és elolvasta! Srácok, ezt hívják fejlődésnek, mikor má' a grándmádörök is olvassák a GS-t! Tudjátok, ez... EZ NEM SEMMI!!!! Azóta is emlékszem arra a napra....

**Képzeld el, egy másik olvasónk el is küldte a fotót, amelyen a nagyija olvassa a GS-t. Hmm, bevallhatom, hogy a következő évben az lesz a stratégiánk, hogy 0-99 éveseknek szóljon a lap. Na jó, ez vicc volt, de mindegyre nagyon örülünk, hogy**

**még a nagyid is talál benne olvasnivalót, hiszen a GS mindenkinek szól, aki játékos kedvű. Célközönségünk a Homo Ludens (nem a Homo Kozó, mint ahogy egyes csökkentképességűek hiszik. Sőt nem is a Homo Kozsó, amiről pedig jobb, ha nem is beszélünk...), azaz a játékos ember. Tényleg, szerintetek hány éves koráig játszhat valaki? Szerintem addig, amíg csak él... „nem az a fontos, az ember hány éves, csak a szíve legyen fiatal...” – énekelte annak idején a legendás komikus, Kazal László. Igaza volt...**

## Bumby

WoW

Most jöttem rá valamire! Hiszen ti mint újságírók, biztos kaptatok egy példányt a World of Warcraftból... TI ilyen-olyan %!%#@&\$%£β/+ "%!%#&>@ö#&@&D!!!! Pfuuhhhh... Én is újságíró akarok lenni!!!! Mennyit fizessenek, hogy én is az legyek? Csak egy hétre! Egy napra! NA!!! 5-6 óra is elég lesz...

**Remélem, ezt a leveledet elküldted a Blizzardnak is, hogy biztosan ne felejtessenek el mindnyájunknak adni egy példányt a WoW-ból. Egyébként ki kell ábrándítsalak: egy példányt kaptunk, amely alapján a bétatesztet írtuk. Lehetsz újságíró, úgy halloztam a Dörmögő Dömötörnél felvétel van! Bár kétlem, hogy ők kapnak WoW-ot, esetleg a Tipi Tapi Dino Strikes Back Special Editionről írhatnál nekik...**

## egomax

A Doom3 és az iskola

Ahoj Gyu... (hrrr...csak halkan...)  
„Végre valahára” (ezt én sem gondolom komolyan) eljött szeptember else-je. Már-már kezdtem feldolgozni ezt a tragédiát, és kezdett helyreállni a lelki egyensúlyom... DE!  
Olyannyira megőrültünk egymásnak néhány osztálytársammal, hogy kölcsönadták a Doom3-at. Nem lett volna szabad elfogadnom (az igaz, hogy nem próbálták rám tukmálni, és figyelmeztettek előtte). És nem csak elfogadtam, hanem fel is telepítettem! Sőt: ki is próbáltam! Nem kellett volna. Félek Gyu! FÉLEK!!!! Ezt a kis történetet (ami azért összefüggéstelen, mert játék után írom) azért küldtem el neked, hogy lásd, milyen nehéz egy mai iskolás élete. Főleg így Doom3-mal.

**Ahoj!**  
**Hát igen, a mi időnkben a feleltetéstől féltünk, meg a dogától (dolgozat ósdi megfelelője). Volt a gimiben egy matektanárnóm, akitől egyenesen rettegtem. Nála rémesebb zipirtyót még nem hordott hátán a világ. Akkor még azt sem tudtuk, hogy lesz Doom III, igazság szerint Kata nénivel még 100 Doom se érne fel. Maga volt a járkáló borzalom, és mellelleg matekot is tanított! El tudjátok képzelni? Ehhez képest a Doom III kellemes, rózsaszin-be bújtatott kéjutazás... Egyszer elmesélte, hogy régebben leesett a lépcsőn, és eltörte a lábát, attól kezdve a fél osztály leste mindennap, hátha ismétlődik a produkció... Most már nem félek, bár amióta elkaptak a zsaruk Los Angelesben, azóta, ha amsziban vezetek, igen óvat-os vagyok.**

# FORUM GAMESTARORUM

A hónap fórumos híre egyértelműen az, hogy a régi fórummotor kilehelte a lelkét, így vadiúj, Invision Power Board alapú fórumot indítottunk. Ennek számtalan előnye lesz/van a régihez képest, legfőképp a sebessége. Emellett skinezhető lesz, és sokkal egyszerűbben használható, miközben nagyon hasonlít a régi rendszerhez, így senkinek sem okoz majd gondot az elsajátítása. A régi fórum hozzászólásai egy hónapig még elérhetőek (ide nem írhattok új hozzászólást), de utána ezt levesszük: csak az új fórum marad. S mindenkit kérek, hogy olvassa el figyelmesen a fórum szabályzatát, mert az új motorral sziklaszilárdan be fogjuk tartatni mindenkivel! Jó fórumozást!  
(<http://forum.gamestar.hu>)

# CSAK RÖVIDEN

Mizüjs? (Janesz)

**Elvagok, még mindig szépek a lányok. Arra is?**

FIGYU! Ha én jövő novemberben töltöm a 14-et, akkor én mehetek majd jövőre a TÁBORBA???????? (H. Gergely)

**Ha időben jelentkezél és befizeted a részvételi díjat, akkor igen.**

Hi GameStar Team. Csak annyit szeretnék hogy a trefin a #999 szoba az enyém és várok oda minden GameStar fant. (Hella)

**Nekünk is van chetünk: [www.gamestar.hu/chat](http://www.gamestar.hu/chat)**

Hello Gyul!

Lenne pár kérdésem:

1. Kedvenc színész, színésznő (gondolom, ebből több van)?
2. Kedvenc könyv? (Lee)

**1. Bridget Moynahan  
2. JT Chpendale: KEEC,  
A Nagy Világ-regatta, L. Ron  
Hubbard: Battlefield Earth**

Mit lelent az, hogy LOL??? (J. László)

**Laughing Out Loudly, azaz hangosan röhög.**

Én nem tudom, hogy ti mit csináltok, mer' már 1 hete küldtem egy levelet, és rám se bagóztok. (Bart Simpson)

**Bocsesz, túl sok a levél, így néha sokáig kell várni a válasza. Én kérek elnézést.**

Hé Gyul! Hogyan jelzitek hogy, vki bekerült az újságba? (jediminator)  
**Odairjuk a nevét, ahova bekerült.**

Hellótok. Meg tudnátok mondani nekem, hogy melyik e-mailre kell küldeni, hogy ha az egyik GameStar-t szeretném megrendelni? (M. Ádám)

**Nagyon szívesen megmondom: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)**

Gyu, te egy hétszűnyű kapanyányi monyók vagy!! (K. Gábor)  
**Orvos látott már? És túlélte ☺?**

Miért vetted el a vonalzómat? (Sz. András)

**Nem Te vetted el az enyémet?**

## Kolbi

Egy megoldás

Képzeld mit megtettem egy GS DVD-ért! Az e havi GS Dupla DVD-t valamért nem akarta beolvasni a DVD-olvasóm, de az eddigi összes töbit igen. Erre én ahelyett, hogy vennék egy másikat, elmegyek a M\*s\*r'l-ba és veszek egy 4 portos Routert + 4 kábel 15 ezer forintért. Azóta már sikeresen bekötöttem mind a 3-om gépre, és már van hálózat is meg internet is az összes gépen. Megosztom egy másik gépen a lemezmeghajtót, hogy az én gépem is használhassam betettem oda a Dupla DVD-t és röhögve nézegetem a DVD tartalmát semmi hang nélkül ugyanis a másik gép jó messze volt tőlem. Szerinted mennyire vagyk hülye egy 1-től 1-ig terjedő skálán?

**Ez arra emlékeztet engem, amikor a C-64-es korszakban az újságokban forráslistákat közöltek játékokhoz, és a haverral bájtról bájtra gépeltük be: ő diktálta, hogy „1F A0 B1 46 C8”, én meg gépeltem a gépi kódú monitorba. Abban az esetben, ha egy DVD tartalmát szeretné az ember bájtonként lediktálni (ez sem lehetetlen ugye), akkor nézzük csak, hogy egy 8,5 gigabájtos DVD meddig is tart – mondjuk 60 bájtot tudunk diktálni egy perc alatt (hogy egyszerű legyen). Aszongya... 8,5 gigabájt az kb. 9126805504 bájt. Ehhez 152 113 425 perc kell, hogy lediktáljuk, ami hozzávetőleg 2 és fél millió óra (alig 105 ezer nap). Summa summarum, kb. 290 év alatt sikerülne is szóban lediktálni az egészét ☹! Na az picit nagyobb hülyeség lenne annál, mint amit csináltál. Ebből is látszik, mennyi adat is van egy Dupla-DVD-n. Nagyon sok!**

## Razak

Hello

Mindenkinek jó napot vagy estét! (Attól függ, mikor olvasod.) Azon gondolkodtam, hogy sokan írták már az arénában, hogy nem téged lát-tak-e, és én is sokszor láttam hozzád hasonló embert. Szóval az jutott az eszembe, hogy rendezhetnétek Gyu hasonmásversenyt! Na, milyen ötlet? A győztes GameStar előfizetést kap. Így ha az illető nem tudta eddig, mi a GameStar, majd akkor megtudja, és újabb vásárlók lesz! Mindenki, aki jelentkezne, arról csinálnátok egy fényképet, azt az oldalatokra tennétek, és mindenki szavazhatna, mint az E3-as csajok esetében. Ha sikeresen lenne a verseny, akkor lehetne, mondjuk valaki mással (pl.: ender). Remélem, ötletemet átgondolod, és mi megtudjuk, hogy hány ember hasonlít a mi szeretni való kis Gyunkra.

**Nektek is szép napot és estét! Sosem hittem volna, hogy valaha valaki meghirdeti a Gyu hasonmásversenyt, s mivel sokan azzal gyanúsítanak meg, hogy személyi kultuszt építetek, így nem is teszem meg. A poén ebben egyébként az, hogy nemrég életem valaha volt legnagyobb szerelme hívott fel, hogy látott egy csinos szőke nővel az Árkád üzletközpontban. Abban az adott pillanatban, amikor ő látott, itt bent dolgoztam a következő GS-en, szóval valóban, valaki visszaél a külsőmmel! Disznóság! Bár én csak a csinos szőke nő miatt tiltakozom ilyen lelkesen ☺.**

## B. Máté

ISM.

Sokan vagyunk, de nem elegendő – tartja a mondás. Veletek mizu? Én élek és virulok, jelenleg a Széchenyi István Gimnázium és Szakbőrlé Iroda. Elég rendszeresen megszívattatnak minket. 35-en vagyunk az osztályban, ebből 21 lány, a többi meg hát... (micsoda? Ne csigázz, ne csigázz! -ender) Szinte minden nap van infóm. De szerdán nincs. Légyszívesen küldjétek nekem egy árlapot, mert most újítom fel a gépem belsejét, és szeretném tudni, hogy mi mennyibe kerül a mai világban.

**Kerestem egy megfelelő árlapot (www.google.com), s a keresőbe beírtam, hogy „árlap”. Akkor az első találat: 4 személy, 1 900 Sk, 2 100 Sk, 2 300 Sk, 3 000 Sk. Elküldtem az első árlapot, amit találtam. Remélem, segítettem. Egyébként a gép belsejének felújítása mit jelent? Újrafested, felcsiszolod a parkettát? Netán tapétázol??? Ismerek egy-két jó szobafestőt, megadom a kontaktjukat, oké? A 21 lány jó, én szívesen ülnék most 21 lány között ☺. Az árákról: 1 zsemle 7 forint, egy liter tej 95 forint, egy kiló párizsi 349 forint (egy népszerű áruházlánc kínálata alapján). <halkan sottogva> Egyébként elárulok egy titkot: van egy hardverajánló rovatunk, ott találhatsz árat különböző hardverekre. De mi nem árúsítunk semmilyen hardvert. Így ha árlistát szeretnél, fordulj egy megfelelő bolthoz. <suttogás befejezve>**

## eASToNE

HL2 meg ilyesmi

Miért van az, hogy nyáron mondhatni nem jelent meg egy normális játék sem

(kiv. DOOM3, de az is már nyár végén), most meg annyi gamét tolnak a kedves játékosok pofikájába, hogy azt se tudom, hogy mivel játsszak! Én úgy szeretek egy játékkal játszani, ha egy játékra rá tudok hangolódni, és akkor csak az számít, és akkor ütös a játékélmény! Ez a feeling nagyon ott volt például a KotOR-nál, vagy nemrégiben a DOOM3-nál (de még sorolhatnám a játékokat...)! Szóval nem értem ezt a marketingstratégiát, hogy miért jó a kiadóknak, hogy egy ideig mondhatni senki nem ad ki semmit, aztán meg egymással konkurens játékok százával lepik el a játékipiacot?! (Pl. CMR5, Richard Burns Rally, Xpand Rally)

**Egyszerű. Nyáron mind a srácok/lányok, mind a szülők általában nyaralásra költik a pénzüket (a világ olyan tájain, ahol megvásárolják a játékokat – boltban!). Tehát – érthető módon – a kereslet nyáron nagyon lecsökken, így a kiadók nem kockáztatnak, hiszen a megjelenés utáni hetek mindig a legaktívabbak. De szeptembertől már van a családokban több pénz (és egyébként is közelít a karácsony), így a vásárlóerő is növekedni kezd. Annak semmi értelme sincs, hogy olyankor adjanak ki egy játékot, amikor épp nem veszik meg a népek, mert például nyaralnak. A konkurens játékok pedig azért jönnek egyszerre, hogy aki ralis játékokat akar venni, az választhasson. Mert ha már kiadta a pénzét a Richard Burnsre, akkor nem biztos, hogy az egy hónappal később megjelenő másikkra is lesz pénze, így amelyik később jön, esetleg hátrányt szenvedhet.**

Jajj, október van, hideg, meg köd, meg nyálka. Ettől még az Arénában igazi nyárvégi hangulat tombolt, írt nekünk Benny Benassi (áldassék a neve Aspirin gyártó-országban), megismertünk egy Doom-ozó nagyit, beszívárogtunk keresztretjétyvébe és az ELTÉ-re, és Inkábbnem néven rapper lettem (ez utóbbit csak egy percig). Árlap ügyben kiképzetük magunkat és együtt ünnepejlük a GameStar ötödik születésnapját! Maximális tisztelettel,  
**Gyu**

A leveleket eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérdés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

**E-mail: [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu)  
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578**

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!

# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



a videokártyát. Viszont MX-en nem fut a drága, lehet, hogy Neked olyan van.

## Remie

Far Cry

Gondban vagyok, nagy gondban... Elakadtam a Far Cry-ban! Ha jól emlékszem, a Boat nevű pályán vagyok. Fölrobbantottam már a hajót, és akkor jön egy helikoptér. Lövöm mindennel, amim van, de nem akaródzik szétesnie, és a feladat csak annyi, hogy menjek a hajó orrába.

Jé, rimel az első mondatod ☺! Az a feladat egyik része csak. A robbanás elől kell a hajó orrába menekülnöd, de aztán meg sürgősen keress fedezéket, és onnan lödd a repcsit. Szétesni ugyan nem fog, de egy idő után feladja, és elmenekül. Sajnos irreálisan sok löszert kell elpazarolni rá, de csak ez az egy megoldás van. Az uninstallt ugyanis nem javaslom.

## Ádám

LotR: FotR

Hello GameStarosok! Ádám vagyok, szeretném a segítségeteket kérni a The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring nevezetű játékban, ugyanis elakadtam annál a résznél, mikor a Füzfa apó foglyul ejti Pippint és Trufát. Samu meg ott alszik mellettünk. Ha el próbálok menni a közeléből, faágak jönnek ki a földből, és megpróbálnak felnyársalni. Ha megtámadom, akkor meg vége a játéknak.

Hali! Ezen a részen elvesztettem néhány ősz hajszálat. Aztán rájöttem, baromi egyszerű a megoldás. Mikor lecsap a „tuskójával”, szaladj oda, és verj rá néhányat a botoddal ☺. Ezt meg kell ismételní párszor, és kész is. Persze csak óvatosan – tudni kell a megfelelő helyen és időben ütni. Berkenye

Csakány! Hihetetlen sebességgel zúdult ránk az október, vele együtt pedig a jubileumi GameStar, rám pedig a segélykérő levelek. Örülünk mindennek együtt, és az összes kedves régi/új olvasónkat arra buzdítanám, írjon bátran! A bártortalan leveleket jelöljétek sürgősnek ☺. A mostani KV alacsony koffeintartalmú... (Üdvözlöm a kertitörpéket!)

hozza. Csak az a kérdésem, hogy olyan tényleg van? És miben változtat?

**Az ilyen havertól nem szabad CD-t kérni ☺. Mellesleg ird már meg, hogy végül mit vitt! Hivatalos kiegészítő nincs a játékhoz (legálábbis nincs bejelentve) – csak egy bónusz lemezzel tudok, amin „így készült” videók, meg interjúk vannak. Érdemes megnézni. Ez például megváltoztatja a börtönökről alkotott véleményedet ☺.**

## Havasi Dávid

Doom 3

Üdv! A következő kitérésemért előre is bocsánatot kérek! Na ti azt írtátok az augusztusi GS-ben, hogy a Doom

3 megy Gef 2-n... Itt van nálam a játék, és a sz\*rnak se akar elindulni! Mi a f\*\*znek irjátok akkor bele az újságba?? Ugyanis kiírja, hogy ezen a videokártyán nem futtatható a prog! WinXP, P4 1700 GHz, 128 MB RAM, Gef2 a konfigom.

**Neked is! Azért tettük bele, mert valóban elindul GeForce 2-n, csak egy kicsit kevés a játékhoz. A hiba az ön készülékében rejtőzik. Az is lehet, hogy a proci a hibás, mert én még ilyen sebességűről álmodni sem mertem ☺. Egyébként ez az első elakadás a Doom 3-ban, amiről tudok. Elég nehéz ügy ☺. Ender kiegészítése: Ezer szálalék, hogy elindul Gef2 Pro-n, ugyanis én teszteltem le azt**

## SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

**Minden hónapban leközlünk egy levelet, melyet olvasó írt segítségnyújtási felindulásból. Küldj tippet Te is a kavesznet@gamestar.hu e-mail címre!**

## Georg Lajos

Morrowind

A nyáron újra elkezdtem játszani a Morrowinddel, és eszembe jutott, hogy lehet, vannak olyan emberek, akik kénytelenek beérni a kereskedők LOL kategóriába tartozó fegyvereivel. Ezért készítettem egy kis összeállítást néhány jó cuccról, hogy ne csak nekem legyen jó. (Helyhiány miatt a legjobbba közlöm – Berk.) Helm of Oreyn Bearclaw – Tulajdonosa Malacath. Lelőhely: északon van egy Daedra Shrine (Assurdirapal Shrine), a régió keleti végénél a főszigethez közel van egy hosszúkas sziget, annak a nyugati csücskén van a shrine. Ott bemész, beszélés a szoborral, elmész Vivecbe, beszélgetsz az emberekkel, elmondják, hogy akit ki kell nyírnod, Marr Ganba ment segíteni az ottaniaknak. Odamész, kinyírod a testőreivel együtt, visszamész a shrine-hoz, és kész is.

## FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot! [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

## Balázs Miklós

DOS + XP

Az lenne a kérdésem, hogy hogyan tudok XP alatt DOS-os játékokat futtatni?

**Hali! Mi sem egyszerűbb! Először is kell hozzá két kiló mákos jóindulat, egy csipet pirított fadesszka és két lúdtalp. De van egy alternatív megoldás: minden GS CD/DVD-n megtalálható egy bizonyos emulátor, amit az Elder Scrolls: Arenához adtak ki. A használata is le van írva ott. (Pedig milyen finom is az a mákos...)**

## Gábor

Suffering

Van a The Suffering, és mondja haverom, hogy van egy kiegészítője! OK, mondom, add má' kölcsön. Holnapra

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákhoz próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!**

- **Doom 3:** Ha először jársz a pokolban, készíts fotót a tájról, mert én elfelejtettem.
- **Hitman 3:** A Gellért (Galar) szálós pályán egy sötét helyen egy kísértet átmegy a falon! (Shokk)
- **Half-Life 2:** Nekem már megvan, de nem mutatom meg! (Kalamér)
- Ha csalásokra vágysz: [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást vagy végigjátszást keresel: [www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)



**Figyelem!** Tekintve, hogy havonta többszáz levelet kapunk játék-elakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok, vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben ne legyenek restek igénybe venni online fórumszolgáltatásunkat, és tegyék fel kérdéseiket a [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum) oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”



## FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keress: Problémák – Segítségek – HW/SW [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Öt évesek lettünk! Ennek az örömteli eseménynek a jegyében telt el ez a hónap, köszönjük a sok gratulációt. Természetesen ebben a hónapban is igen lelkesen küldtetek a problémásabbnál problémásabb kérdéseket, melyekből – jó szokásunkhoz híven – kiválogattunk néhányat.

## Nagy László

### TV gond

Sziasztok, a napokban vettem egy Inno GeForce FX 5700 Ultra kártyát. Ez eddig nem is lenne önmagában baj, szépen muzsikál, meg minden, de a rajta található TV kimenettel akadt egy kis gondom. Gondoltam, rákötöm a gépet a TV-re és megnézek néhány gámát 100 cm-es méretben is ☺. De valamiért sehogy sem tudom rendesen belőni a TV-n megjelenő képet, és van, hogy csak a fekete képernyőt látom. Tudsz valami trükkös megoldást, hogy rendesen működjön a TV kimenet, vagy valami jól használható ingyenes progit? Esetleg a tévémmel nem kompatibilis?

**Szerintem nem a tévével van a gond, bár nem ártana előtte ellenőrizni a kábeleket. Az esetek többségében viszont szoftveres a probléma. Érdemes lenne felteljesíteni a TVTool 9.7-es verzióját. Elméletileg ezzel a programmal lehet a legkönnyebben optimalizálni a tévét a kártyád képét. Az új verzió ráadásul sok extrával is rendelkezik, például 2 analóg képernyőt is kezelhetünk, illetve néhány apróbb hibát is kijavítottak.**

## Laca

### Meghalt a gépem

Helló Gémsztár, van egy elég nagy gondom! A múltkor nálunk voltak az ismerőseim, és én hülye a gépemet örizetlenül hagytam. Az 5 éves unokatesóm meg frankón elkezdett matatni az XP-ben, aminek az lett az eredménye, hogy most negyvenhat hibáüzenettel indul a gép, és még sorolhatnám. Szerinted nincs valami lehetőség, hogy teljesen levédjem a gépem? Nem szeretném újból telepíteni az oprendszert, nem lehet valahogy megjavítani?

**Szerintem a legjobb védekezés, hogyha lejelszavazod a géped. Ennél már csak az a tutibb, hogy a BIOS-ban is beállítasz egy jelszót. Aztán lehegeszted a power gombot ☺. Komolyra fordítva a szót: van megoldás a problémádra. A gépeden van egy System Restore nevű progit, melyet csak el kell indítanod, és ha nincs kikapcsolva a funkció, akkor visszaállíthatod a géped régi állapotát. Egy naptárat fogsz látni, ahol ki kell jelölni azt a napot, amelyik állapotot szeretnéd visszatölteni. Elvileg meg fog javulni a géped!**

## Tibi

### Firmware gond

A múlt héten történt egy kis baleset. A firmware frissítése közben leállt a gép áramszünet miatt. Visszakapcsoltam, de az olvasó meg sem moccan!! Mit lehet ilyenkor tenni? Kérlek, ha tudsz valami trükköt, írd le, mert szeretném még használni a DVD-írómat!

**El kell, hogy keserítselek, de sajnos az a helyzet, hogy a firmware-frissítés közben bekövetkezett áramszünet végleges is tönkre tehet az író! A működésért és a nyersanyagok felismeréséért felelős firmware úgy működik, mint az alaplap BIOS-a. Ha éppen BIOS-frissítés közben megszakad a művelet, akkor használhatatlanná válik. Nagyobbik probléma, hogy a gari nem terjed ki a firmware frissítése közben bekövetkezett hibákra ☺.**

## Frag-Man

### Kérdések

Szeretném, ha válaszolnátok néhány számomra igen fontos kérdésre. Az

első, hogy miért nem szereti a Sapphire Radeon 9700 Pro kártyámat a telepítőn található meghajtóprogit? A másik, hogy nincs valami jobb ennél? Szeretném egy kicsit megtuningolni, hogy jobban menjen. A múltkor GS-ben olvastam az égetesztedet, és nagyon megtetszett a Logitech MX 510-es. A neten viszont láttam az új MX1000-es Logitech lézeres egeret. Szerinted melyiket érdemes venni, mekkora a különbség a két eger között árban és tudásban?

**Az első kérdésre válaszolva: a kártya mellé csomagolt driver cd-ről soha nem érdemes meghajtóprogit telepíteni. Ezt inkább a netről (vagy a GS CD, DVD-ről) érdemes megtenni. Van másik alternatív megoldás, ezt Omega néven kell a neten keresned, és tulajdonképpen a Catalyst 4.9-re épül. Elvileg számos túlajtási lehetőséget és finomhangolási opciót kínál alapból, ezzel érdemes büvészkedni. Eger témában meg azt tudom mondani, hogy az MX510-es is tökéletesen kiszolgál bárkit, 9 ezer forint körüli ára pedig egész jónak mondható. Tehát csak akkor vedd meg az újabb egeret, ha feltétlenül zsinór nélküli megoldásra vágysz és hajlandó vagy ezért 18-20 ezer forintot is kicsengetni.**

## M. Balázs

### PCI-Express?

Gépfelújítás előtt állok, és nem tudom eldönteni, hogy mit csináljak. Szerintetek érdemes manapság még „hagyományos” PC-t építeni, vagy inkább PCI-Expressben gondolkozzak? Mennyivel jelent nagyobb kiadást egy ilyen gép, mint egy hagyományos?

**Én azt mondom, hogy nagy lehetőségek vannak a PCI-Express**

**technológiában, de egyelőre még túlságosan is drága, hisz le kell cserélni miatta szinte az egész gépet. Természetesen nem mindegy, hogy milyen fejlesztést tervezel. Ha komplett gépet szeretnél cserélni és van is rá keret, akkor érdemes elgondolkodni rajta, hosszú távon mindenképpen nagy jövőt jósolhatunk neki. Ha csak részegységet szeretnél bővíteni, akkor inkább egy erősebb VGA-kártya, nagyobb proci az, ami jobban megéri.**

## Zsiga Zoltán

### Gamepad

Szia Mady!  
Mivel foglalom sincs, hogy mit tegyek, így végső elkeseredésemben Hozzad fordulok segítségért...  
A problémám az, hogy kaptam egy gamepadot, ami soros (vagy tús vagy minek hívják) csatlakozású, a gépem viszont csak USB csatlakozó van, és affelől érdeklődnék, hogy működik-e valamiféle megoldás, amivel csatlakoztathatnám őket? Válaszodat előre is köszönöm, kérek a KV-ban válaszolj.

**Nem kell aggódnod, mert lehet kapni kifejezetten soros-USB port átalakító kábelt. Nem olyan vészes az ára kb. annyiba kerülhet, mint egy fél GS ☺.**

Ennyi fért bele az októberi KV-hardver rovatba, találkozzunk novemberben! Ne felejtsetek, ha bármi hardver jellegű problémátok, kérdésetek van, akkor látogassátok meg a GameStar fórum hardver topikjában működő Problémák és segítségk altopikot, ahol sok-sok érdekes és hasznos hardvertéma kerül megvitatásra, illetve írjatok a kv@gamestar.hu címre!  
**Mady**

A TI OLDALATOK

# MÁSÍK OLDAL

Tegnap este egy össznépi Aréna-partiról jöttünk haza a csípős őszi időjárásban. Ahogy ez lenni szokott, csapatunk ismét megnyerte a különböző médiumok számára kiírt versengést, így nem csupán születésnapunk miatt lehetünk büszkék.

**E**kkora időszak még egy ember életében is rengeteg, egy magazin életében pedig nagy mérföldkő. Nézzünk csak vissza, mi is történt 1999 koraőszen, a Márvány utcai irodaházban, ahol vagy húszan gyűltünk össze a GameStar magazin első értekezletén. A PC Zed és a PC-X egykori munkatársai mellett néhányan „külsősök” is ott voltunk. Nem állítom, hogy az első nagy értekezlet túl mosolygós lett volna: az egyesülés körüli szikrák nagy lángot vetettek, hiszen két lap embereit kellett összegyűjteni. Emlékszem rá, az első napokban még elég bicebócán mentek a dolgok a „PC-X-ben ez így volt” és a „PC Zedben ezt így csináltuk” kijelentések özőnében elég nehéz volt megtalálni a helyes utat, ami pedig nem ártott volna egy újonnan indított lap esetében. De ahogy az újszülött is nehezen teszi meg az első lépéseit,

így nekünk is voltak gondjaink, sőt néhány ballépés is bekerült a tétova mozdulatok közé. Azonban manapság minden szép és jó! Eladott példányszámunk egyre nő, a minket kedvelők száma hétről-hétre egyre több, a témáink egyre jobbak s igyekszünk mindenben megfelelni nektek, Olvasóknak. Semmi sincs azonban köbe faragva: tovább dolgozunk azon, hogy minden újabb hónapban egyre jobb GameStar adjunk nektek!

## Gamer logó a GameStar címoldalán?!

A szemfülesebbek biztosan észrevették ezt a „kis” eltérést eddigi számainkhoz képest! Nos, ennek oka prózaián egyszerű: a Gamer Magazint kiadó IPMA Kft. – különböző piaci okok miatt – az újság megszüntetése mellett döntött. A vállalat jó szándékát és hozzáállását azonban jelzi, hogy a még érvényes Gamer előfizetéssel rendelkező olvasóit nem akarta cserbenhagyni: ezeket az olvasókat előfizetésük lejártáig a GameStar segítségével informálja majd a játékvilág történéseiről (természetesen a mi bele-

**Aréna:** [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegítség:** [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)  
**Játékkérdések:** [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)  
**Hírlevél:** [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu) (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)  
**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanodók van bárki számára, ott lelik a megfelelő címet.  
**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>  
**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

egyezésünkkel és engedélyünkkel). Gameraes cikkírók és szerkesztők az idő rövidsége miatt nem tudtak publikálni ebben a számban, de nem zárt, hogy a következő hónaptól egykét új, volt gameraes arcot üdvözölhetek a GameStar hasábjain. Ami biztos, hogy a nagy öregek, mint Mocsy, Lili, vagy Brazil nem ragadnak tollat sem itt, sem másutt, ők az élet más területein helyezkedtek el – új munkáikhoz ezúton is sok sikert kívánunk. Talán érdekes lehet ez utóbbi sorokat olvasni a GS-ben, hiszen akárhogy is nézzük, a Gamer Magazin konkurensünk volt, tehát a történeteknek elvileg örülnünk kéne. Ám az évek során kialakult korrekt szerkesztőségi kapcsolat és a sok személyes ismeretség mégsem engedti meg, hogy az „elvárt örömmel” tekintsünk a kialakult helyzetre. Mindent összevetve bízunk abban, hogy a gameraes olvasók elégedettek lesznek a GS-sel, hamar beleszoknak a nálunk uralkodó kötetlen, baráti légkörbe, és ugyanolyan élvezettel forgatják majd magazinunkat, mint a tősgyökeres GameStar-olvasók!

## Nyílt nap!

Minden második kérdés, amit kapunk az az, hogy „Mikor lesz már nyílt nap?”. Örömmel közlöm, hogy no-

vember 5-én lesz! Együtt ünnepeljük veletek majd a GameStar 5. születésnapját a MOM Parkban, a mozik előterében. A várható program főbb részei:

Kapunyitás: 10:00. Ezt követően különböző progikkal nyomulhattok hálózatba kapcsolt gépeken. Aki kíváncsiskodni akar, élő ARÉNÁban vehet részt, amelyben a GameStar csapat tagjai helyben válaszolnak a kérdésekre. Nem megyünk azonban üres kézzel: nagyon értékes nyeremények várnak a játékokban résztvevőkre, és a nap csúcspontja a GS torta lesz! A nyílt nap 17.30-kor ér majd véget.

További infó itt: [www.gamestar.hu/nyiltnap](http://www.gamestar.hu/nyiltnap)

Eltelt 5 év, most pedig jön újabb öt: s ezt a ciklust tervezzük az elkövetkező néhány száz évre, hogy unokáink is olvashassanak GS-t. S gratuláljunk endernek, akinek újabb gyönyörű gyermekje született! Hosszú és boldog életet kívánunk Fülöp Szófia Majának!

**Gyu**

## A HÓNAP BUGSHOTJA

K. Ádám figyel a budapesti tömegközlekedést. Sőt, azt is észrevette, hogy ebben a városban divat villamosok, trolók, vagy buszok (esetleg vonatok) alá-elé mászni autóinkkal. Ezért amikor NFSU-zni kezdett, maga is ki akarta próbálni ezt az apró huncutságot. Ámde nagy baj történt, ugyanis amint becsúszott a villamos alá, magával sodorta a második kocsi, és ettől kezdve a célig azt is magával kellett cipelnie. Így érhető is, hogy csak harmadik lett...



A gyönyörűség Fülöp Szófia Maja

## SMS-JÁTÉKUNK NYERTESE

EGY SZERENCÉS EMBER!

SMS játékunk nyertese ezúttal Nagy Tibor, aki az ország keleti részéből érkezett, Nyiregyházaról (Nyiregyről, ahogy a helyiek hívják). Nyereménye pedig a Thermaltake modding kit, amelynek használatához sok sikert és jó egészséget kívánunk neki. Következő SMS-es nyereményakciónkon egy klassz X800 Pro videokártyát lehet nyerni, további részleteket a 109. oldalon találtk!

## FIGYELEM! VAN TERJESZTÉSÜNK!

Több olyan levelet is kaptunk az elmúlt hónapokban, amely a lap régebbi számainak megrendelésével, esetleges előfizetői kérdésekkel vagy problémákkal foglalkozik. Kérünk benneteket, ezekkel a kérdésekkel és levelekkel ne mindegyiket, hanem az IDG terjesztési osztályát bombázzátok. Tehát, aki ezentúl régebbi példányokat szeretne vásárolni, vagy elő szeretne fizetni, az a Madách Imre útra menjen (pon-tos cím: Madách Trade Center, 1073 Budapest, Madách Imre út 13-14. A. ép. IV. em. Tel.: +36-1-577 4301, Fax: +36-1-266 4343).



ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

# A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

Továbbra is  
**140**  
oldalon!

A GameStar táborban egyetlen PS2-es játék demóját toltuk és az is lesz PC-re... Igen, az NFS Underground 2-ről beszélünk, amelyben még döbbenetesebben látványos autóversenyeken kell részt vennünk. Az NFSU2 a látványelemek maximálisra turbózásán túl azonban sokkal hasznosabb újítással szolgál: végre sokkal szabadabban tuningolhatjuk a verdákat, illetve dzsalszhatunk a városban. Nincs még olyan autóverseny, ami ennyire izgalomba hozta volna a szerkesztőséget: különösen, amikor megláttuk Brooke Burke, a hivatalos modell hölgyemény képeit... © Következő számunkban Ti is megcsodálhatjátok, nem csak a lányt, hanem a teljes játékesztet is!

Verdák, csajok, stb.

## Need for Speed Underground 2

Battle for Middle Earth



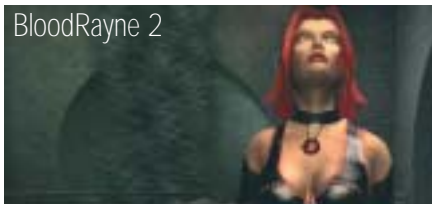
Az elképesztően látványos Battle for Middle Earth a C&C Generals motorjával készült. A következő GameStar-ban igen részletes kivesezést olvashatsz a játékról, összehasonlítással, tippkel és sok egyéb csemegével, úgyhogy érdemes lesz minket megvárni vele...

Medal of Honor: Pacific Assault



A második világháború európai hadszínterétől, illetve a vietnami pokoltól végre-valahára elrugaszkodó Medal of Honor új epizódja az amerikai hadsereg japán elleni háborújában kell részt vennünk. Akiknek volt szerencsájuk az igencsak combos méretű demóhoz, azok már tudják, hogy igen, igen nagy durranás van itt készülöben.

BloodRayne 2



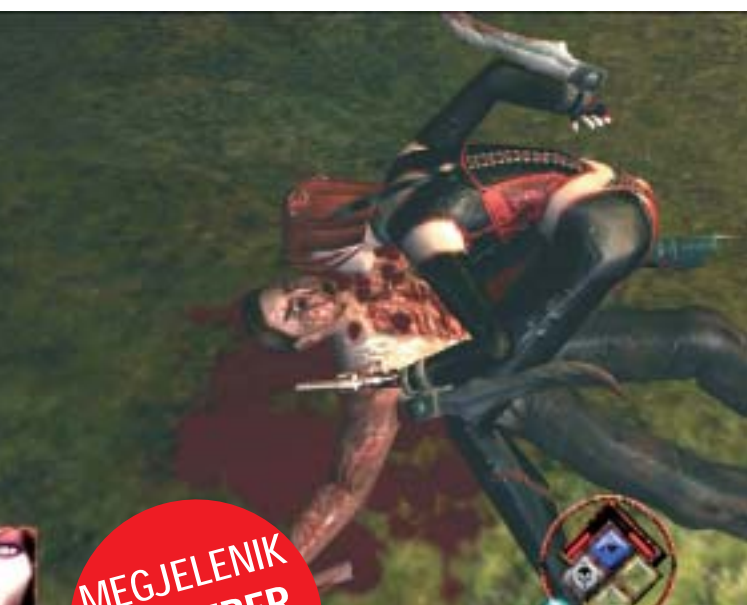
Az elképesztően szexi félvámpír lány visszatér, hogy megtalálja vámpír apját, még véresebb és akrobatikusabb kalandokon keresztül. A hölgy már az első részben is brutálisan jól nézett ki, a másodikban pedig a dorkos városi környezet és ellenségei láttán is a szánkat fogjuk tátáni.

## TELJES JÁTÉK:

# BLOODRAYNE

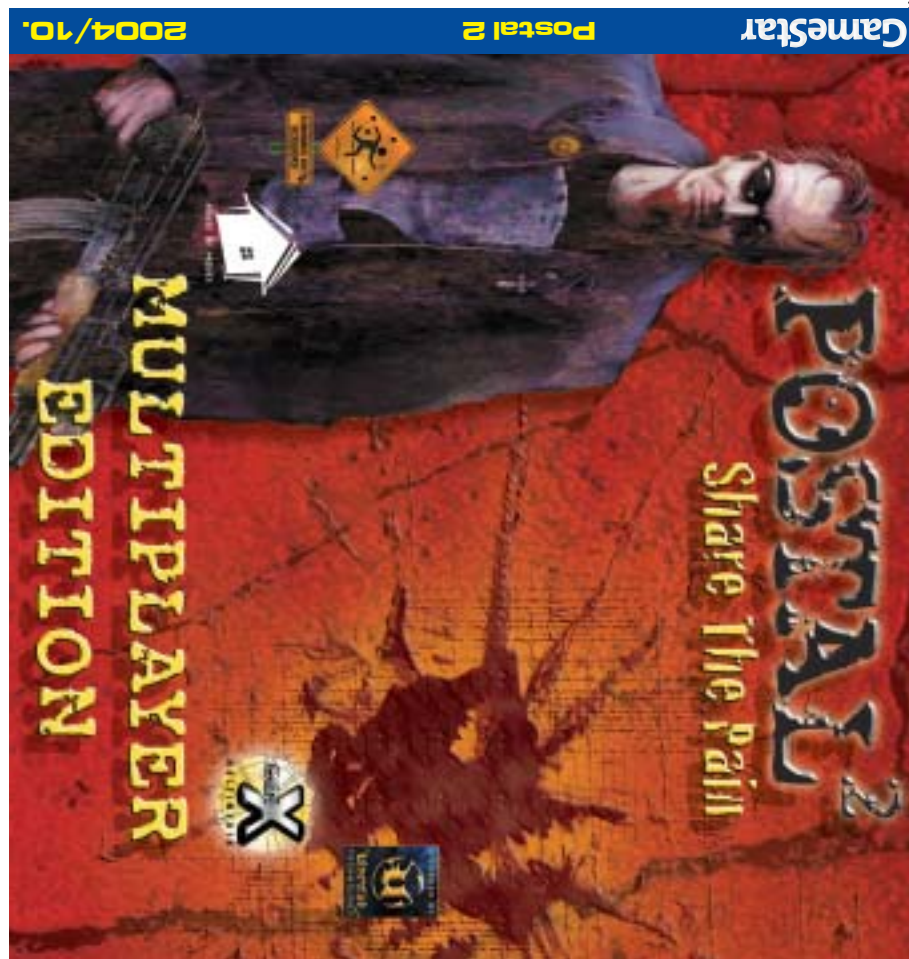
Sokféle akciójátékunk volt már, de még egyiknek sem volt ennyire dögös főszereplője! Hölgyeim és uraim, van szerencsém bejelenteni, hogy minden idők legerotikusabb női játékkaraktere (a Playboy lapjain is szerepelt!), aki ráadásul félig vámpír, a náci katonákat pedig hihetetlen sebességgel szeleteli fel, a GameStar teljes játékként jövő hónapban teszi majd nálunk tiszteletét! Ráadásul pontosan a második rész megjelenése előtt kapjátok meg. Hogy mekkora várakozás előzte meg a BloodRayne-t, azt mi sem jellemzi jobban, minthogy a honlapunkon kirakott szavazáson alig pár vokssal maradt le a Postal 2 után!

Rendszerkövetelmény: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, 64 MB-os VGA



MEGJELENIK  
NOVEMBER  
12-ÉN!

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
ILLETVE AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!



# GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

Kék GS: ISSN: 1785-4644  
Ezüst GS: ISSN: 1585-3187

#### Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

#### Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu  
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu  
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu  
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

#### Munkatársak:

Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.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  
Kecske (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreens.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu  
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
Twinky (HW) – twinkyn@pcworld.hu  
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu  
Zimi (HW) – iegri@pcworld.hu

#### Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

#### Cimlapterv:

Prekop László (Painkiller) – prekop.laszlo@printscreens.hu

#### Szerkesztőség:

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43  
Internet: <http://www.gamestar.hu>  
E-mail cím: [gamestar@idg.hu](mailto:gamestar@idg.hu)

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

#### Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – [ibiro@idg.hu](mailto:ibiro@idg.hu)  
Lapigazgató: Szigetvári József – [jszigetv@idg.hu](mailto:jszigetv@idg.hu)

#### Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)  
Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – [rpoor@idg.hu](mailto:rpoor@idg.hu)  
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74  
E-mail: [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)

#### Reklámreferens:

Szendrey Szilvia – [szilvi@idg.hu](mailto:szilvi@idg.hu)  
A hirdetésekkel a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

#### Marketing:

Telek Zoltán – [ztelek@idg.hu](mailto:ztelek@idg.hu)

#### Terjesztés és ügyfélszolgálat:

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)  
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 577-4301, telefax: 266-43-43  
A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.  
A kék GS ára: 1 646 Ft  
előfizetés: negyedéves 3 966 Ft  
féléves 7 836 Ft  
egyéves 15 264 Ft  
A DVD GS ára: 1 896 Ft  
előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitvatartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a [terjesztes@idg.hu](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](mailto:ibirkus@idg.hu)  
Telefon: 577-4333

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.  
Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.

18

**POSTAL 2** ÉS **NORTHLAND** MAGYARUL  
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKOK A CD-KEN!

**CD  
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/10

# GameStar

IDG  
Magyarország

**4CD**

**140 OLDAL!**

**6 JÁTSZHATÓ DEMÓ, KÖZTÜK:  
CALL OF DUTY: UO, WARHAMMER 40K**

2004/10 Ára: 1646 Ft

**GAMER**

JÁTEGOSORTÓL JÁTEGOSORHAR

magazin

# QUAKE 4

**AZ ENGINE KÉSZ — MOST A JÁTÉKON A SOR!**

# ROME: TW

**„RÓMÁT LÁTNI, ÉS FÓKUSZBA TENNI...”**

# WARHAMMER 40K

**A DAWN OF WAR A LEGDURVÁBB RTS, AMIT VALAHA TESZTELTÜNK!**

**CALL OF DUTY: UO**

**ARMIES OF EXIGO**

**STAR WARS: BATTLEFRONT**

**5** ÉVES  
JUBILEUMI  
SZÁM  
EXTRA MEGLEPETÉSEKKEL!

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Magyar nyelvű teljes játékok: Postal 2, Northland

IDG

**Játékteszték:** Full Spectrum Warrior, NHL 2005, Evil Genius, Port Royale 2, Shellshock: Nam '67  
**Mélyvíz:** MP3 lejátszók tesztje, Játékra is alkalmas notebookok tesztje, Alternatív office megoldások  
**Játékdemók:** Call of Duty: UO, Warhammer 40k, FIFA 2005, Evil Genius, 18 Wheels of Steel: PtM, Xpand Rally





**POSTAL 2** ÉS **NORTHLAND** MAGYARUL  
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKOK A CD-KEN!

**CD  
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/10

# GameStar

IDG  
EUROPEAN

**GAMER**

2004/10 Ára: 1646 Ft

**4 CD 140 OLDAL!**  
6 JÁTSZHATÓ DEMÓ, KÖZTÜK:  
CALL OF DUTY: UO, WARHAMMER 40K

# QUAKE 4

**AZ ENGINE KÉSZ — MOST A JÁTÉKON A SOR!**

# ROME: TW

**„RÓMÁT LÁTNI, ÉS FÓKUSZBA TENNI...”**

# WARHAMMER 40K

**A DAWN OF WAR A LEGBRUTÁLISABB RTS, AMIT TESZTELTÜNK!**

**CALL OF DUTY: UO**

**ARMIES OF EXIGO**

**STAR WARS: BATTLEFRONT**

**5** ÉVES  
JUBILEUMI  
SZÁM  
EXTRA MEGLEPETÉSEKKELI!

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Magyar nyelvű teljes játékok: Spells of Gold

**Játékteszték:** Full Spectrum Warrior, NHL 2005, Evil Genius, Port Royale 2, Shellshock 'Nam '67  
**Mélyvíz:** MP3 lejátszók tesztje, Játékra is alkalmas notebookok tesztje, Alternatív office megoldások  
**Játékdemók:** Call of Duty: UO, Warhammer 40k, FIFA 2005, Evil Genius, 18 Wheels of Steel: PtM, Xpand Rally

