

# S.W.I.N.E.

Európa legolvasottabb gamer magazinja

- magyar nyelvű ajándék teljes játék a CD-n!

www.gamestar.hu

# GameStar



2003 - 12

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: SWINE - magyar nyelven

Ára: 1646 Ft Előfizetve: 1197 Ft 2003. december

## 3CD

**MAX PAYNE 2 MEGAPACK**  
(JÁTSZHATÓ DEMÓ, BÓNUSZ FEJEZETEK, JÁTÉKMODOK)  
**NFS: UNDERGROUND MEGAPACK**  
(JÁTSZHATÓ DEMÓ, JÁTÉKANIMÁCIÓ, VIDEOINTERJÚK)  
+ BÓNUSZ TELJES VERZIÓ: DESKPUMP 1.2

# DOOM 3

BÉTATESZTELTÜK! A MEGJELENÉS ELŐTTI UTOLSÓ INFÓBOMBA 7 OLDALON! **CSAK NÁLUNK!**

**TÖBB MILLIÓS ELŐFIZETŐI AKCIÓNK FOLYTATÓDIK!**

**MEGATESZTEK**

## STAR WARS: KOTOR NFS: UNDERGROUND PRINCE OF PERSIA 4

**PLUSZ!**

**THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING  
HIDDEN & DANGEROUS 2, BROKEN SWORD 3**

### Ízelítő a CD-k tartalmából:

Max Payne 2, NFS: Underground, V-Rally 3, Virtual Skipper **játékdemók**,  
40 **játékkiegészítés** (köztük vadonatúj modok a GTA3-hoz és a Call of Duty-hoz),  
35 hasznos **segédprogram**, 10 teljes verziós **minijáték**, plusz Call of Duty ModTools a CD-n!

**Bemutatók:** Judge Dredd: Dredd vs. Death, Contract Jack, Apocalyptica, Silent Storm, Railroad Tycoon 3, The Lord of the Rings: War of the Ring, NBA 2004, Age of Mythology: Titans  
**Mélyvíz:** Digitális MP3-lejátszók, Emelt fényerejű 17-es monitorok, Athlon 64-es lapok tesztje





# TARTALOM

## Gyorskereső

Against Rome	H	17
Age of Mythology: Titans	B	73
Alien Blast	H	17
Battlefield: Vietnam	H	17
Blitzkrieg 2	H	14
Bloodlines	U	20
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	B	56
Contract Jack	B	50
Doom 3	E	26
Far Cry	H	13
Gothic III	H	14
Haegemonia: Solon hagyatéka	B	69
Harry Potter Quidditch World Cup	B	80
Hidden and Dangerous II	B	44
I of the Enemy	H	14
Judge Dredd	B	48
kill.switch	H	17
LotR: Return of the King	B	36
LotR: War of the Ring	B	70
NBA Live 2004	B	78
Need for Speed: Underground	B	74
Patrizian III	B	72
Pirates!	H	15
Prince of Persia: Sands of Time	B	52
Railroad Tycoon 3	B	66
RC Squad Land	H	17
Restricted Area	H	17
Richard Burns Rally	EL	10
Robin Hood: Defender of the Crown	B	68
RoN: Throne and Patriots	H	12
Sacred	H	18
Savage	H	17
Silent Storm	B	60
Supremacy	H	15
SW: Knights of the Old Republic	B	62
Taxi Racer 2	H	12
Trackmania	H	14
Unreal Tournament 2004	U	21
Warlords Battlecry III	H	15
Westerner, The	H	18
WhiteDay	H	13
World Championship Rugby	H	14
World of Warcraft	H	13
Zombies	H	18

H: Hírek  
E: Előzetes  
MH: Multihírek

B: Bemutató  
EL: Első látásra  
U: Új infók

Tippok:	
Broken Sword 3	T
C & C: Generals	T, C
Chrome	T, C
Conflict Desert Storm 2	T, C
Empires: Dawn of the Modern World	T, C
Freedom Fighters	T, C
GTA Vice City	T, C
Korea: Forgotten Conflict	C
Lord of the Rings: The Return of the King	C, T
NBA Live 2004	C, T
Need For Speed: Underground	C, T
No Man's Land	C, T
Prince of Persia: Sands of Time	T
Railroad Tycoon 3	T, C
Star Wars: Knight of the Old Republic	T
Temple of Elemental Evil	C
Yager	T

T: tipp C: Cheat

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 sajtótermkeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: S.W.I.N.E.	8
<b>Első látásra: Richard Burns Rally</b>	<b>10</b>



## Újdonságok

Hírek	12
Friss infók	20
Multi ma és holnap	22
<b>Doom III előzetes</b>	<b>26</b>



## Játékbeutatók

Fókusz: LOTR: Return of the King	36
Fókusz: Játékfilm	42
<b>Hidden and Dangerous II</b>	<b>44</b>



Judge Dredd	48
Contract Jack	50
Prince of Persia: Sands of Time	52
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	56
Silent Storm	60
SW: Knight of the Old Republic	62
Railroad Tycoon 3	66
Robin Hood: Defender of the Crown	68
Haegemonia: Solon hagyatéka	69
LotR: War of the Rings	70
Patrizian III	72

## CÍMLAP



## DOOM 3

26. OLDAL

„A játékefejlesztő nem rendező, forgatókönyvíró és csak nagyon ritkán van tehetsége ehhez, illetve rendkívül nehéz a filmbéli jeleneteket úgy játékba vinni, hogy ne hassanak nevenségesen.”

JÁTÉKOK ÉS FILMEK – 42. o.

36. oldal: LotR: RotK



# ÜDV olvasó!

Ejött az év vége!!!  
Huhh, nem akartam ekkora közhellyel indítani, de kitört belőlem ☺. Ki tudja, lehet, hogy a front, lehet, hogy a Jupiter áll együtt a B-612-vel, de lehet affelejt érzett örömöm is az ok, hogy 2003 utolsó, decemberi GameStarja valami irgalmatlanul

döbbenetesen jóra sikeredett ☺! Történetünkben például először másodjára került egy játék a címlapra. Ezt azonban gondolom, nem bánjátok, mert a Doom 3-ról van szó! Az apropó pedig egy fincsi kis exkluzív bétateszt (tudjátok: „csak most, csak nálunk” ☺), melyet hátrébb olvashattok. A teljes játékunk is megér egy misét (Szittyót azóta nem tudom levakarni magamról, amióta kiderült, hogy a S.W.I.N.E.-t hozzuk karácsonyra, itt ugrál örömben ☺), és előfizetői akciónkat is meghosszabbítottuk, hogy még csak véletlenül se maradjon le róla senki, aki nem akar. (Az ajándékok nyilvános sorsolására nyílt nappal és közjegyzővel egybekötve január 10-én, a MOM parkban kerül sor. Részletek és regisztráció a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon!)

Az ilyen és ehhez hasonló jó szokásainkról egyébként 2004-ben sem fogunk lemondani, lesznek ütős kis teljes játékok, sok-sok exkluzív „csak most – csak nálunk” anyag, 3-4 CD a CD-seknek, Dupla DVD a DVD-seknek, azaz továbbra is GS Forever van, teli tüdőből ☺! Am mielőtt nagyon belelendülnénk, hadd kívánjak a jelen szám olvasása mellé Kellemes Karácsonyt, és Békés Boldog Új Évet mindenkinek!

Boe



## SZTORI

Age of Mythology: Titans	73
Need for Speed: Underground	74
NBA Live 2004	78
Harry Potter Quidditch World Cup	80
Budget	82
Játékmúzeum: Defender of the Crown	84

### Tippek, Trükkök

Rövid tippek	86
SW: Knight of the Old Republic tippek	90
Railroad Tycoon 3 tippek	92
Prince of Persia: SOT tippek	93
Broken Sword 3 tippek	94

### Mélyvíz

Hírek	98
Piactér	102
Emelt fényerejű monitorok tesztje	104
MP3 lejátszók tesztje	108
AMD Athlon 64 alaplapok tesztje	112
A közeljövő grafikus kártyái	114
Digitális fényképek	116
Hardverteszt összesítő	118

### Másvilág

Starmusic	120
Starmovie	121

### Közösség

Aréna	122
KV-szünet – Szoftver	125
KV-szünet – Hardver	126
Másik oldal	127
A következő szám tartalmából	128

„A fekélyként terjedő, egész dimenziókat veszélyeztető démoni invázió elleni küzdelemben lekeveredünk majd a bolygó felszín alá, ahol egy ősi marsi civilizáció romjaira bukkanva újabb összefüggéseket fedezünk majd fel...”



52. oldal: Prince of Persia: SoT

62. oldal: Star Wars: KotOR





# CD-DVD TARTALOM

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html állományt. Amennyiben rögtön a teljes játék (S.W.I.N.E.) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt. Ha másik teljes verziós programunkat, a DeskPumpot telepítetted, amikor rákérdezik, használd ezt a kódot:

**GSx45W41**

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

### CD 2

- > Teljes program
- > Játékdemók
- > Ingyenes minijátékok
- > Cheatek, tippek
- > Játékkiegészítések
- > Extrák
- > Háttérképek
- > Javítások
- > Trainerek

### CD 3

- > Játékdemó
- > Exkluzív képek
- > Mélyvíz
- > Animációk
- > Rovatok
- > TI küldtétek
- > Filmelőzetesek

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

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 15 játékdemó, az 5-tel több játékhoz gyűjtött kiegészítés, az 50-nel több játékanimáció, 35 extra segédprogram, 15 egyedi teljes verziós minijáték, és így tovább...

### Ha problémád van a lemezzel

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

Ha törött a lemez, vagy meghajtod nem olvassa azonnal írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-474-8858-as számot.

**E**lőször is szeretnénk mindenkinek nagyon kellemes ünnepeket és békés karácsonyt kívánni! Reméljük, legalább az ünnepek alatt szüneteltetitek a gépezé... mi ☺? Mégse ☹. Inkább ássátok bele magatokat e havi termésünkbe! Kitoró örömmel és büszkeséggel jelenthetjük, hogy aktuális teljes játékunk egy hazai csapat, a Stormregion munkája. A S.W.I.N.E. egy teljesen MAGYAR nyelven íródott stratégiai játék, amelyben nyulak és disznók harcolnak egymás ellen. Itt szeretnénk elmondani azt is, hogy az utóbbi időben eluralkodó DVD-láz ellenére SEM tervezzük „cserben hagyni” a csak CD-meghajtóval rendelkező olvasóinkat, és minden marad a régiben. Azaz továbbra is készítünk Nektek kék (CD-s) és ezüst (Dupla DVD-s) kiadványt is, hónapról hónapra!

## Max Payne 2 The Fall of Max Payne

> kiadó: Take 2 > méret: 257 MB > hely: CD 2/DVD



HÓNAP  
DEMÓJA



A Max Payne nevet valószínűleg nem nagyon kell bemutatni. Hihetetlen hangulatos játék, amolyan film noir stílusú. Rettenő valóságghú a megvalósítás, és a kissé Mátix-szerű időlassításos effekt adja meg a kalandok igazi ízét. A folytatásban Mona Sax is mellénk szegődik, hogy segítsen minket, sőt akár mi magunk is nyomulhatunk vele. A hónap demójának tökéletes képviselője, feltétlenül ki kell próbálnotok! Ebben a verzióban négy pályán tehetitek próbára acéldegeiteket.

### További demók a CD-ken

- > Need for Speed: Underground
- > Virtual Skipper 3
- > V-Rally 3

### További demók a DUPLA DVD-n

- > Age of Mythology: The Titans
- > Chaos Legion
- > Contract Jack Singleplayer
- > Deus Ex: Invisible War
- > Harry Potter Quidditch World Cup
- > Indiana Jones DVD demó
- > Jetfighter 5 - Homeland Protector
- > Kao the Kangaroo 2
- > Korea: Forgotten Conflict
- > Nascar Thunder 2004
- > Pro Evolution Soccer 3
- > Railroad Pioneer
- > Secret Weapons Over Normandy
- > URU: Ages Beyond Myst
- > World Championship Snooker 2003



## 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 szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, XviD)! (CD 3/DVD)

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

>kiadó: THQ >hely: CD3/DVD



HÓNAP  
VIDEÓJA

Mostanában elég keveset lehetett hallani a GSC Game World fejlesztéséről, a S.T.A.L.K.E.R.-ről. Aztán a semmiből előrántottak egy eszméletlen jó animációt, amelyben az idő múlását és némi atmoszférikus effektust szemlélhettek meg. Jelen pillanatban úgy fest, hogy a játék a Doom 3-mal és a Half-Life 2-vel egy időben jelenik majd meg, vagyis teljesen Rátok lesz bízva, hogy eldöntsetek, melyik a trónörökös. Mindenesetre ez az animáció nagyon meggyőző!

Amint csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

NBA Live 2004, Need for Speed: Underground, Prince of Persia, Sands of Time, War of the Ring

### DUPLA DVD:

Age of Mythology: Titans, Broken Sword 3, Far Cry, Lords of Everquest, Spellforce, Unreal Tournament 2004

További animációk

### CD 3:

Broken Sword 3, Dungeon Siege: Legends of Aranna, FC Squad: Land Machines, Trains Railroad Simulator 2004, URU: Ages beyond Myst

### DUPLA DVD:

Armed & Dangerous, Deus Ex: Invisible War, Firestarter, Hidden & Dangerous 2, Kao the Kangaroo 2, Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth, Lord of the Rings: Return of the King, Manhattan Chase, NBA Live 2004, Painkiller, Prince of Persia: Sands of Time, Rome: Total War, Sacred, SimCity: Rush Hour, Terminator 3: War of the Machines, The Westerner, Trackmania, Unreal Tournament 2004

Filmelőzetesek:

### CD 2:

Shrek 2, The Punisher

### DUPLA DVD:

Day After Tomorrow, Harry Potter 3, The Polar Express

## EXKLUZÍV

### World Cyber Games 2003

Még mindig nem ért véget a WCG 2003 médiavisszhangja. Eddig láthatatok nálunk szép videókat a hazai selejtezőről, most pedig azt szemlélhettek meg, hogy milyenek a körülmények a világ másik oldalán, a virtuális olimpia színhelyén. Ebben a hónapban egy csomó képpel kedveskedünk Nektek. Hamarosan elkészül saját videónk, amelyben a magyar csapat életkörülményeit leshettek majd meg!

**Plusz: A DUPLA DVD-n egy hosszabb videó is található a showról!**



MOD

## KungFu 3 Deluxe Edition



### CD-s királyság: MTA: Vice City

A GTA-játékok egyik legnagyobb hibáját, a multiplayer rész hiányát próbálja pótolni az MTA: Vice City mod. Mostantól kezdve ugyanis barátainkkal együtt garázdálkodhatunk Liberty City békés utcáin.



### DVD-s császárság: Lawdogs

Nincs olyan népszerű FPS, amelynek ne született volna vadnyugati témájú átdolgozása. Az UT 2003-hoz is készítettek egy ilyen kiegészítést; ebben a hagyományos játékmódokon kívül két újat, az Outlaw Invasiont és a Steal the Goldot próbálhatjuk ki.

### Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Max Payne 2, GTA Vice City, Battlefield 1942, Call of Duty, Half-Life, Mafia

### További érdekességek a Dupla DVD-n:

Elder Scrolls III: Morrowind, UT2003, Quake 3: Arena, Max Payne, Unreal Tournament

## EXTRA

A játékiadóknak köszönhetően igencsak eseménydús hónapot zártunk. Több játékhoz érkeztek érdekes kiegészítések, extra meglepetések, melyeket persze mi is feltettünk CD és DVD mellékletünkre. Ilyen a Call of Duty-hoz kreált csomagocská, melynek segítségével bárki készíthet új tartalmat a játékhoz. Tovább haladva találkozhattok a Max Payne 2-höz kiadott első bónuszkielésekkel, és végül, de nem utolsó sorban a Need for Speed Undergroundban szerepelt leányzókkal készült interjúk és fotók.



## Plusz

31 **játékhiba**, 27 **vicces Windows-kép**, 6 **ájtalatok küldött érdekesség**

42 **hátterkép** 21 játékról, 90 **trainer** 92 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: **35 segédprogram**, amelyek közül 12 **ingyenes**, 23 pedig korlátozott ideig használható.

DVD: **70 segédprogram**, ezek közül 24 **ingyenes**, 46 pedig korlátozott ideig használható.



## MANGALICÁK NYÚLCIPŐBEN

# S.W.I.N.E.

Két évvel ezelőtt jelent meg ez a magyar fejlesztésű alkotás, amely nemcsak látványos grafikájával, hanem meglepő szereplőivel és fergeteges humorával is felkavarta az RTS-ek állóvizét. Most pedig végre prezentálhatjuk nektek ezt a kis gyöngyszemet – ráadásul teljesen magyarul!

**A**témaválasztás ugyan váratlan volt, de a nyulak és disznók vére menő küzdelme kellemes felüdülést hozott a szokásos ember–ember, ember–alien, robot–robot stb. © küzdelmekhez szokott stratégiáknak. Bár maga a történet nem valami hatalmas durranás, a humor mindenért kárpótol. Nyulaink, disznóink videóképe s a menük is mókát sejtetnek, de a küldetések szövegezése, tartalma szintén kacajra ingerel. Az egységek beszólásait halva pedig tényleg lehetetlen néha visszatartani a fülíg érő mosoly kialakulását ©. Ezért aztán

ditva egy tisztességesen megírt RTS-t vehetünk kézbe. A grafika teljesen 3D-s, számítanak a lövésnél a terepadottságok is. A látvány még így, két év után is szép, még ha nincs is egy szinten egy *C&C:Generals*-szel, de azt hiszem, ezt nem is várhatjuk el tőle. Van viszont látványos robbanások, eső, éjszaka és kidolgozott pályák. A harc hevében bármikor megállíthatjuk a játékot, és új parancsokat adhatunk ki, így át tudjuk látni a csatát. Saját csapatunk a küzdelem folyamán fokozatosan fejlődik, minden egyes sikeres lövéssel tapasztalati pontot gyűjt,

### Tűzdelt nyúlparikás

Gyalogosokkal nem fogunk találkozni a játékban, mindkét fél teljesen gépesített. A járművek száma is alacsony, ami nem is annyira baj, hiszen így jobban ki tudjuk tapasztalni az egyes típusok előnyeit és hátrányait. Parancsnoki gépkocsi, páncélozott gépkocsi, különböző harckocsik és kiegészítő gépek, időnként pedig légi támogatás áll a rendelkezésünkre. Az viszont bosszantott, hogy mind a két oldal gyakorlatilag ugyanazokkal a fegyverekkel rendelkezik, legfeljebb külsőre térnek el egy picit egymástól. Hiányzik kicsit a

formációba rendezés lehetősége is, bár játékmegállításkor kényelmesen el tudjuk helyezni a csatamezőn egységeinket. A hálózati csaták lehetőségéről sem illik megfeledkeznünk – pörgős kis küzdelmeket vívhatunk egymás ellen. Visszatérve még egy pillanatra a külsőségekre (bár disznók esetében talán inkább *belsősegekről* kéne beszélnünk ☺), megemlítendő a látványos, de kicsit rövid átvezető videók – közöttük is akad pár kacagtató darab. A másik jelenetős ficsört a zene terén fedezhetjük fel: nem más húzza (el) a nőtánkat, mint a hazai Másfél együttes! Muzsikájuk remekül illeszkedik a játékhoz, úgyhogy nincs is más hátra, mint hogy bepattanjunk járművünkbe, és támadásba vezényeljük a dicső malacalakat, vagy hősiesség ellenállást kifejtve megvédjük az ősi nyúl Répaföldet. Röff! **Uhu**

## Ráadásul egységeink fejlődése kívülről is látszik: járművük páncélzata ütött-kopott lesz, vagy különböző mókás emblémák jelennek meg rajtuk.

duplán jó, hogy a menük, az egységek és az eligazítás mellett embereink...izé tapsifülesek, vagy röfijeink hangja is magyar. Igen jó szinkronhangokat sikerült beszervezniük a fejlesztőknek, akik tényleg komolyan veszik a feladatukat – már, ha ez esetben egyáltalán beszélhetünk komolyságról.

### Citromot a szájba! (Így teljes a malacpecsenye ☺)

A sok móka azonban nem megy a játékélmény rovására: a S.W.I.N.E.-t elin-

és a veterán egységek – meglepő módon – sokkal jobban harcolnak, mint zöldfülű társaik. Ráadásul fejlődésük kívülről is látszik: járművük páncélzata ütött-kopott lesz, vagy különböző mókás emblémák jelennek meg rajtuk. Harci csoportunkhoz új egységeket is vásárolhatunk – mivel bázisépítés nincs a játékban, ez szinte el is várható –, illetve a meglévőkre is szerelhetünk különböző extra felszereléseket, például plusz üzemanyagtartályt vagy önjavító barkácskészletet.

## BÓNUSZ TELJES VERZIÓ: DESKPUMP V1.2

Svájcibicska

Ebben a hónapban, szokásosan jó teljes játékunk mellett még egy teljesen magyar nyelvű segédprogrammal is szolgálunk! A DeskPump olyan aprócska szoftverek összessége, amelyeket előszeretettel használunk a mindennapokban, csak éppen túl sok szövegre szab-



dalva. A DP-ben található öröknaptár, névnapjelző, online kereső, automatizált vezérlő és még sorolhatnánk. Elég nagy szabadságot ad a gép tulajdonosának, sőt akár a korábbi GameStar magazinnal adott SikSysCleanerrel is összehozhatjuk!

Telepítéskor egy KÓDOT fog kérni:

# GSxA5W41



# RICHARD BURNS RALLY

ELSŐ  
látásra



És Richard jön, megállíthatatlanul!



A pálya a valóságban

A pálya a játékban

**A**nemrég bejelentett Richard Burns Rally kifejlesztői meglepő újdonságot tűztek ki maguk elé: minél nagyobb élethűsége törekszenek. Szerintük a mostani élvonalbeli raliprogramok túlságosan is árkád jellegűek, és nem adják vissza azt az érzést, amelyet egy ilyen verseny résztvevői megtapasztalhatnak. Ezért olyan „apróságokat” vezetnek be készülő játékukba, mint például az autótípusonként eltérő szimulációs modell; ennél sokkal érdekesebbnek tűnik azonban a pályák kidolgozottságának eddig ismeretlen foka; nem csupán egyszerű tereptípusok lesznek (sár, beton stb.) hanem gödrök, faágak, sziklák és pocsolyák fogják nehezíteni utunkat, amelyek természetesen kihatnak az autó viselkedésére is (tehát elszállunk, mint a győzelmi zászló).

Mivel – szerencsénkre – nagyon aprólékosan kidolgozott törés- és sérülésmodellrel fog rendelkezni a játék, gondolkodok itt a motorleégésekre, tengelytörésekre és hasonlókra, ezért boksztutca is lesz a programban. Az alapötletnek megfelelően itt is annyi ideig fog tartani egy hiba elhárítása, mint a valóságban, így a való életbeli raliversenyekhez hasonló taktikázásra lesz módunk.

Azt hiszem, az már inkább alapkövetelmény, hogy a változó időjárás hatással legyen a versenypályára és a gép viselkedésére egyaránt.

### A név kötelez

Richard Burns nemcsak a nevét adja a játékhoz, hanem aktívan részt is vállal a fejlesztésben – ez mondjuk rendes tőle. Így az észak-wales-i Forest Experience Rally School tanáraként a tutorial részben tőle tanulhatjuk meg a szakma mesterfo-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Rali	<b>KIADÓ</b> SCI
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. március 26.	<b>FEJLESZTŐ</b> Warthog

GYORSLINK **557**

gásait. Ezt a részt egyébként minden játékosnak érdemes lesz végigvinni, mivel valós körülmények között vezetni azért elég nagy kihívás lesz. Emellett a pályákon R. Burns ellen is versenyezhetünk, és a program az ő vezetési stílusát, illetve az adott pályán elért eredményeit veszi alapul.

Ha a fentiekben említett, jól hangzó célkitűzések teljesülnek, egy igazán újszerű programmal szórakozhatunk – már csak azért kell imádkoznunk, hogy a 2004. kora tavaszi időpontot tartani tudják a készítők...



## VEGYÉL ÓRÁT!

Némi szponzoráció halovány gyanúja merül fel az időmérőnél...

## PILLANTÁS A JÖVŐBE

Vajh milyen kanyarok következnek, in-nen tudhatjuk meg. Persze mitfahrerünk is bemondja, de ki figyel rá...

## KARÁCSONYFA-EFFEKTUS

A műszerfal kidolgozottsága is mutatja, hogy itt nem egy kispályás árkádjátékról van szó. Gyakorlatilag minden, egy autóban ténylegesen szereplő műszer megtalálható rajta (az alsó sort ajánlom áttanulmányozásra)

## RÉSZLETES PÁLYA SZIMULÁCIÓ

Nem gyengén kidolgozott a környezet, én elhiszem nekik, hogy tényleg így néz ki a pálya

**Moziajánló:** Az a vékony vörös vonal



**Kihúzzátjuk** egyesben, ecsém!



**Itt levágjuk** a kanyart!



**Lassan beérünk** a Megyébe



**Száncsengő,** csinglingling



## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Kedves Olvasóink!

Felháborító, hogy már soha nem hagyják békén az embert. A múltkor is békésen cséztünk itt benn a szerkiben, amikor telefonon zargatott valami amcsi ürge valami decemberi számmal kapcsolatban. Persze elküldtük a sunyiba, de állandóan hívogatótt, így végül meghallgattuk kérését, mely szerint egy Doom 3-bétát szeretne eljuttatni nekünk, hogy írjunk róla a következő számban. Na jó, gondoltuk, de utána hagysz csézni...

Ha nem is teljesen így zajlott le az eset (igazából nagyon sok íróasztal alá be kellett térdelnünk, de hát tudjátok: értetek mindent!), a lényeg az, hogy szokásunkhoz híven exkluzív jogokat szereztünk, és egy helyre kis Doom béta-tesztet készítettünk, illetve egy bizonyos Tim Willits nevű úriembertől is kérdezhettünk pár szót via e-mail (ő az úristen jobb keze az id-nél).

Az előzetes rovat másik kis apró kedvessége Sam lassan már megszokott koreai beszámolója – tudjátok, ő az a munkatársunk, aki mellékállásban a magyar válogatott hivatalos csapatvezetője a WCG-n, a nemzetközi cyberolimpián. A téma aktualitása okán egyből össze is hívtunk pár ismeretlen emberkét, hogy két pénzdíjas nemzetközi LAN-parti között osszák meg gondolataikat a magyar multiplayer kultúráról, itt a szerkiben, egy doboz Ice Tee mellett.

Ebben a hónapban ennyi kis apróságot sikerült összekaparnunk Nektek, remélem, nem haragszotok meg érte...

**ender**

# RISE OF NATIONS THRONE AND PATRIOTS

➔ „...és felfedezzük Amerikát“

**A** Microsoft Game Studios és a Big Huge Games bejelentette új RTS-ét, amelynek címe: Rise of Nations: Throne and Patriots. Ez a játék tulajdonképpen a frankó kis Rise of Nations kiegészítő csomagja.

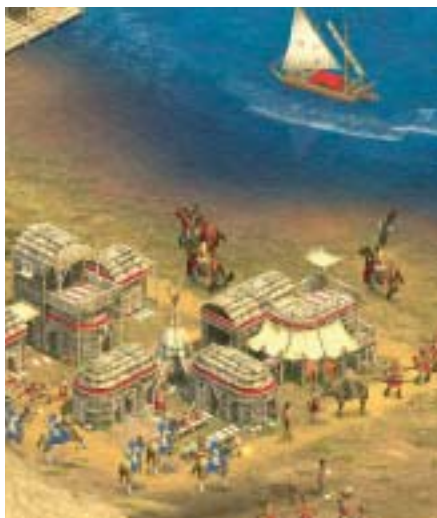
### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Microsoft
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. eleje	Big Huge Games
<b>GYORSLINK</b>	<b>562</b>

A Brian Reynolds és a Big Huge Games új terméke számtalan új elemmel bővíti a korábban ismert játékot. A játékosok hat új nemzettel, különféle egyéni harcokkal, húsznál több új egységgel, új csodatételekkel, és egy átalakított új kormányzási jelleggel ismerkedhet-

nek meg. Ez utóbbi lehetővé teszi, hogy bármelyik nemzet, akár a régiek, akár az újak maguk választhassák meg kormányzási rendjüket, aminek messzeható következményei lehetnek például az egységek teljesítményére egyes helyzetekben. Érdekesség még, hogy az azóta már sajnálatos módon a pusztulás szélére sodort észak-amerikai indián törzsekkel is játszhatunk, sőt ősellenségeikkel, a cowboyokkal is akár.

Az új single player harcok mindegyikében lehetőség nyílik majd arra, hogy a világmegváltoztató történelmi események során a játékosok is befolyásolják az események menetét.



## „15000 LESZ FERIHEGYIG!“

Az már innen látszik, hogy a **Taxi Racer 2** iszonyat feelinges kis cucc lesz, ráadásul még egy, PC-n eddig az autóversenyek világán belül nem is olyan ismert típust honosít meg. Sok minden még nem tudható a cuccról, legfeljebb annyi, hogy a Teamó Game Studios fejleszti, és hogy London és New York már tuti, hogy szerepelni fog a bebarangolható városok listáján.







16

### Battlefield Vietnam

Nahát, mik vannak...



22

### Multi ma és holnap

Okosak és szépek



26

### Doom 3

Jött, láttuk...

## FAJI ELLENTÉTEK

Szépen lassan lehall az álca az összes **World of Warcraft** játszható fajról.

A Blizzard most jelentette be ugyanis az utolsó kettőt, név szerint a trollt és a gnómot. A trollok nem tűnnek annyira jónak, egyszerű sámánisztikus-harcos faj, de a gnómok nagyon szimpatikusak. Lévén az egyetlen technikaorientált faj a Warcraft világában, határtalan lehetőségek állnak majd előttünk, ha ezt választjuk.



## FULL PARA WARRIOR

Amióta Danival sikerült megnéznünk a *28 nappal később* című alkotást, nem vagyok elkötelezett hiva a túlélőhorrornak. De elhatároztam, hogy nem leszek diszkriminatív, ezért örömmel tájékoztatom kedves olvasóinkat arról, hogy a Sonnori nevű fej-



lesztőcsapat bejelentette legújabb 3D-s horrorisztikus túlélőjátékát. Sajnos a lapzártá pillanatában még nem sok dolgot lehet tudni róla, legfeljebb annyit, hogy 2004. február 13-án megjelenik. Eleméssz a kíváncsiság... Ja, a stufa címe pedig **WhiteDay**...



## A NÉMET CSODAFEGYVER

A múltkori elég részletes előzetesünk után azt hiszem, nem szükséges alapsabb bemutatás a Far Crynak. Úgy gondolom, ez az FPS egyike lesz a legnagyobbaknak 2004-ben, méltó kihívója a S.T.A.L.K.E.R.-nek, a Doom 3-nak és a Half-life 2-nek. Szóval bemutattak róla pár nagyon szimpatikus képet, úgyhogy nyálcsorgatás ON.





## 2. VILÁGHÁBORÚ, 3D

Nem is olyan régen jelent meg a **Blitzkrieg** című nagyon konkrét kis második világháborús RTS, de a fejlesztők már a második részt készítik. Ráadásul nem „kevés munkával sok pénz” alapelv szerint gondolkodnak, mivel a második rész elég sokban módosul az elsőhöz képest. Például full 3D-s lesz a cucc, az időjárásnak is nagy kihatása lesz a játékmenetre, és állítólag ez utóbbi is gyorsulni fog valamennyivel. Mondjuk erre annyira nincs szükség, jó volt az eddigi rendszer is, de reméljük, majd ez is elnyeri a tetszésünket.



## NA EZ A TUTI!

Igen klafa lesz ez a **Trackmania**, akinek volt autóversenyes építőjátéka, az a képekre pillantva egyből vágja, hogy az azokban megismert hihetetlen pályákon kell bizonyítanunk. Volt szerencsém látni ezt mozgásban is, iszonyatosan hangulatos a dolog, nagyon el tudja kapni az embert a lendület... Megjelenési időpont egyelőre ismeretlen.



## NAGYOBB, SZEBB, VÁGATLAN

Jómagam elkötelezett híve vagyok a **Gothic** című szerepjátéknak, a műfaj egyik kiemelkedő alkotásának tartom, különösen az első részt. Aki hozzám hasonlóan érez, azzal egy igazán örömteli hírt kell megosztanom, ugyanis nagyban folyik a harmadik rész fejlesztése, és várhatóan 2005 nyarán fog

megjelenni (ez sajna nem most lesz). Annyit mindenesetre már most tudunk, hogy nem lesz benne multiplayer mód (milyen meglepő...), újrafényezik a grafikus motort (addigra már ráfér...), illetve kivételesen nem lökik vissza kedvenc főhősünket az első szintre a játék kezdetén (végre...)



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



Biztosan sokan emlékeznek még az Imperium Galactica című, magyar fejlesztő által készített sikersztóriára. Nos, mint közismert, a harmadik rész körül hatalmas kavarássok vannak, pedig már lassan két éve meg kellett volna jelennie... Egy időben úgy volt, hogy Galaxy Andromedára változtatva a címet, a német CDV kiadó mégis kitalálja a cuccot, de aztán ez az esély is elúszott. A legújabb pletykák szerint megint sikerült kiadót találni, mégpedig a HD Interactive-et, a játék címe pedig ezúttal Nexusra módosul. Ja és megjelenés 2004 szeptemberében. Úgy legyen!

**A kreativitás koronázatlan királyának, Peter Moulyneaux-nek új játéka, a Black and White 2 olyannyira újszerű és forradalmi lesz, hogy a fejlesztők nemrég tettek közzé egy felhívást a honlapjukon, mely szerint okvetlenül keresse meg őket az, akinek bármiféle jó ötlete van arra vonatkozóan, mi is legyen a programban. Nem szeretem ezt a szót, de: GigaLOL!**

Állítólag egy újabb klasszikus számítógépes játékból készül mozifilm – megjegyzem, az utóbbi időben szinte havonta adunk hírt ilyen örömdetes fejleményekről. A filmipar ezúttal a Dungeon Siege-et vette célba, amelyről annyit lehet tudni, hogy a rendező egy bizonyos Dr. Uwe Boll lesz (aki a neve alapján eddig német pornófilmek sztárjaként kereshette kenyerét), és a forgatás 2005 végén kezdődik.

## TELT HÁZAS A PUSKÁS STADION

Magyarországon valószínűleg akár több százra is rúghat azoknak a száma, akik érdeklődnek a rögbi iránt. Nos, nekik mindenképpen örömhír, hogy az Acclaim új játékot jelentett be, amelynek címe...: **World Championship Rugby!** Hurrá. Jövő év márciusában talán meg is jelenik, bár én már nem hiszek el egyetlen megjelenési dátumot sem.

## MILYEN ÉRDEKES...

Egy egyszerű kis sci-fi stratégiát fejleszt az Enemy Technology. A játék címe **I of the Enemy**, és három különböző bolygón játszódik majd, amelyeket most itt nem sorolok fel, mindenki képzeljen el valami szimpla sci-fi bolygónevet. Mi játékosként Colonel Szimplafőhős név szerepébe bújunk, akiről annyit érdemes tudni, hogy Ian McNeice adja az „angol hangját”, aki Harkonnen báró volt a Dűnében. A fejlesztők azt állítják, 2004 tavaszára készen is lesznek, addig sajnos be kell érünk ennyi infóval (legalább egy rohadt screenshot adhattak volna!).

# WARLORDS BATTLECRY III

➔ A második se volt rossz...

**A** Warlords Battlecry II emberek és más mágikus teremtmények világába kalauzolt el minket, ahol különleges képességgel felruházott csapatok szálltak szembe egymással. Nem hiányzott persze a megszokott hőrendszer sem.

A Warlords Battlecry II kitűnő folytatása, sőt talán túlszárnyalása az eredeti játéknak, a Warlordsnak, amely sikeresen ötvözi a valós idejű stratégiát a szerepjátéssal. Készül azonban a Warlords Battlecry III, amely szintén tartogat egy-két meglepetést.

Az ausztrál fejlesztő, az Infinite Interactive az új részben rengeteg új teremtménnyel egészíti ki a korábbi játékokat. A Battlecry III például öt új választható rasszt kínál, vagyis összesen 16-ot. Lesz három új mágikus szféra (méreg, jövőbe látás és rejtőzködés), valamint harminc új varázslat. Ezenkívül a harmadik rész három új földi tereppel (füves legegő, sivatag és vulkanikus szikla vagy láva) is kiegészül, továbbá nyolc új hős osztállyal is megismerkedhetünk.

Összességében véve a játék nagy részét újrainrják. Eleget téve a játékosok kívánságának, a hősök jellege nem függ attól, milyen fajhoz tartoznak, vagyis már nem lehetetlen egy élőhalott druida vagy egy törpe lovag létrehozása. A hősök szintlépésének módja ugyancsak megváltozik, mert erre már pálya

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b> RTS	<b>KIADÓ</b> Enlight
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. június	<b>FEJLESZTŐ</b> Infinite Interactive
<b>GYORSLINK</b>	<b>561</b>

közben is lehetőség nyílik, ezáltal színesebbé válhat a szerepjátékos rész.

## Újdonságok hada

Az Infinite Interactive ragaszkodik a 2D-s motorhoz, de mindent megtesznek az életszerű hatás el-

éréséhez. A fejlesztők egy új részletességi rendszert is felhasználnak a mágikus hatások látványosabbá tételéhez, illetve a földi terek újfajta renderelését ígérik.

A rajongóknak azt ígérik, hogy a Battlecry III megtartja közkedvelt dinamikus kampányrendszerét, vagyis a lineáris küldetés helyett maguk választhatják meg a csaták menetét.



## ÜZLETI HÍREK



Az Activision egyesíti két legerősebb belsőnek számító fejlesztőcsapatát, az Infinity Wardot és a Raven Software-t. Nem gyenge nevek tartoznak hozzájuk (Call of Duty, Quake 4 stb.), úgyhogy az új csapat várhatóan igazi nagyágyú lesz.

**A VU Games (korábban Vivendi) kiadó igazán igényes kis akció- és RTS-játékokat nyomott eddig, ezért is fogadta az üzleti világ megdöbbenéssel azt a hírt, hogy profitaránya a tavalyihoz képest a harmadára esett vissza. Igaz, a besöpört összeg még így is közel bruttó hatmilliárd euró (!), úgyhogy azért annyira nem kell sajnálni őket.**

Úgy látszik, a Mithis Gamesnek a szép reményű Nexuson kívül egyéb projektek kivitelezésére is futja erejéből, ugyanis a Midway és a múltkori számban említett Animal Planets mellett bejelentették a W.A.R.P. című 3D sci-fi taktikai akciójátékukat.

**A Batfish Stúdióval kiadjuk, a Digital Workshop közölte, hogy mégsem menedzselik tovább Captain Scarlet című játékát. A csapat nem esett kétségbe, nem kezdett ész nélkül új kiadó keresésébe, hanem nemes egyszerűséggel feloszlott.**

A játékvilág második legnagyobb játékosa, az Activision (szigorúan az Electronic Arts után, persze) az előző üzleti évben sokmillió veszteséget volt kénytelen elkönyvelni. Azért csődbe nem jut, túl nagy cég ahhoz, viszont jó pár, jobbára konzolos játékát töröltek. PC-n egyedül az idei E3-on bemutatott Trinity jutott hasonló sorsra, el is sirattuk annak rendje és módja szerint.

**A Blizzard már megint hajtóvadászatot indított a Battle.net-en garázdálkodó cheaterek ellen. A közelmúltban több mint 200 StarCraft- és több mint 700 ezer Warcraft III-játékost tiltottak le, meg nem engedett eszközök használata miatt. Egyben a cég azt is közölte az érintett egymillió (!) emberrel, hogy legközelebb véglegesen letiltja még a legálisan vásárolt regisztrációkat is.**

## A „HOGY SZERETTEM” MÁR VOLT

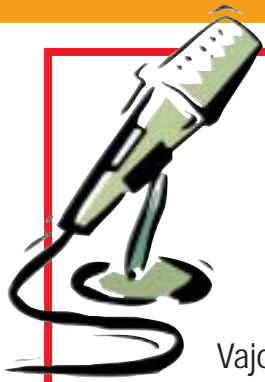
Nem kezdem itt el a szokásos dumát, hogy „hej, de régen is volt a Pirates!, de mekkora királyság is volt, blablabla”, szóval az a lényeg, hogy egy irtó régi, de nagyon király cuccnak készül a felújítása, amely az eredeti készítő, Sid Meier kezei közül kerül ki. Ha tizedannyira jó lesz, mint az eredeti, akkor már simán Az Év Játékát üdvözölhetjük benne. 2004 karácsonyán, persze.

## MEGATANK, HIPERTÉR

Szerintem a játékkészítők kezdenek kifogni az ötletekből, esetleg a lehetséges szavak listájából, hogy milyen figyelemfelkeltő névre kereszteljék szerény bevételi forrásukat. Itt van például ez a **Supremacy** nevű cucc is, ilyen játék is volt már. Érdekes módon az is egy űrstratégia volt, ahol a harc egyszerre folyt az űrben és a bolygókon, valamint négy nép és negyven egyedi egység közül lehetett választani. Meglepő a hasonlóság, nem remake lesz ez esetleg? Na mindegy, ha valakit érdekel az eredeti, akkor annak a sorozat első részét tudom ajánlani, amelynek Millennium 2.2 volt a címe, és nagyon (hangsúlyozom: nagyon!) jó volt. Ez a mostani egyébként jövő tavasszal jelenik meg.







# ELSŐ KÉZBŐL BATTLEFIELD: VIETNAM

Vajon milyen újdonságokat tartogat számunkra a BF1942 folytatása, a Battlefield Vietnam vezető designerét, **AJ Marini**-t kérdeztük.

**C**supán kevés BF1942-játékos játszik a CTF és Team Deathmatch módokkal, leginkább a Conquest népszerű. Milyen módok lesznek a Battlefield Vietnamban?

Valóban, szinte senki sem játszik az általatok említett CTF-fel és TDM-mel, így biztos, hogy ezeket semmiképpen sem fogjuk belerakni a végleges verzióba. Helyettük azonban két új lehetőséget vezetünk be: az Evolutiont és a Custom Combatet. Az Evolution nem szól másról, mint hogy egy csapat egy adott pályán megszerzett pontjait átviheti a következőre. Így sokkal inkább stratégiai jellege lesz a játéknak, mivel egy adott csatában elért teljesítmény kihat a végső győzelemre.

Ami pedig a Custom Combatet illeti, adott csatában saját kívánságaink szerint állíthatjuk be a feltételeket. Járműveket tüntethetünk el, újfajta fegyvereket adhatunk a katonák kezébe, esetleg korlátozhatunk bizonyos karakterosztályokat stb., stb.

**Az előzetes videók alapján nagyon úgy tűnik, hogy a Battlefield Vietnam egyfajta filmes hangulatot áraszt magából. Szinte már csak az hiányzik, hogy Rambo feltűnjön egy bokor mögött...**

**AJ:** Igen, és nem is gondolnátok, milyen sok problémánk származott ebből. Ugyanis az emberek legtöbbször fogalma sincs, milyen is volt a vietnami háború valójában, jobbra csak filmes élményeikre támaszkodnak. És mint az köztudott, Hollywood néha egy kicsit torzít. Mi azonban a készítés folyamán rengeteg korabeli fotót és dokumentumfilmet tanulmányoztunk át, hogy tény-

leg azt a hangulatot adjuk át, amely azokat a harcműveket jellemezte: higgycék el, ez is igazán izgalmas...

**Hogyan sikerült játékegyensúlyt létrehozni egy olyan játékban, amelyben a két szembenálló fél technikai eszközei, hogy is mondjam csak, nem egészen azonos színvonalat képviselnek?**

**Azt a hangulatot adjuk át, amely azokat a harcműveket jellemezte**

**AJ:** Az előbb említett kutatásaink folyamán azzal kellett szembesülnünk, hogy igenis az észak-vietnamiaknak is nagyon jó és roppant érdekes fegyvereik voltak, amelyeket javarészt a Szovjetunióból kaptak – ne feledjük el, a játék a hidegháború alatt játszódik. Így aztán fegyverek és járművek tekintetében kiegyensúlyozott lesz a program, egyedül a játékosok ügyességén fog múlni, ki fog nyerni.

**Ugye a Battlefield Vietnamban már korántsem lesz annyi bug, mint az előző részben?**

**AJ:** Köszönöm a kérdést ☺. A BF1942 egyik legnagyobb hibája az volt, és a hibák jó része is innen származott, hogy nem optimalizáltuk eléggé a hálózati kódot, vagyis egy csomó olyan információ keringett a játékban részt vevő gépek között, amelyek teljesen feleslegesek voltak. Mindenesetre az már biztos, hogy még egyszer nem fogunk egy olyan bugos játékot kiadni, mint

a BF1942. Meggyőződésem, hogy a kezdeti méréseltek siker is javarészt ezeknek köszönhető, de aztán szerencsére az új patchek megjelenése után beindultak az eladások... Rengeteg új tesztet vettünk fel a céghez, és mindegyikük olyan, aki már dolgozott játékegyesítő cégnél hasonló pozícióban. Az ő szaktudásuk számomra garancia, de ha szükséges, akár a játék megjele-

nését is el fogjuk halasztani, hogy egy tényleg tökéletes programkód kerüljön ki a kezeink közül.

**A BF1942-höz készült már egy mod, az Eve of Destruction, amely szintén a vietnami háború témáját dolgozza fel. Mennyiben fog ez nektek konkurenciát jelenteni?**

**AJ:** Amennyiben mindkét programot megismerik, a játékosok szabadon eldönthetik, hogy melyiket választják ☺... Én biztos vagyok a döntésükben.



Hát ő meg hogy kerül ide?

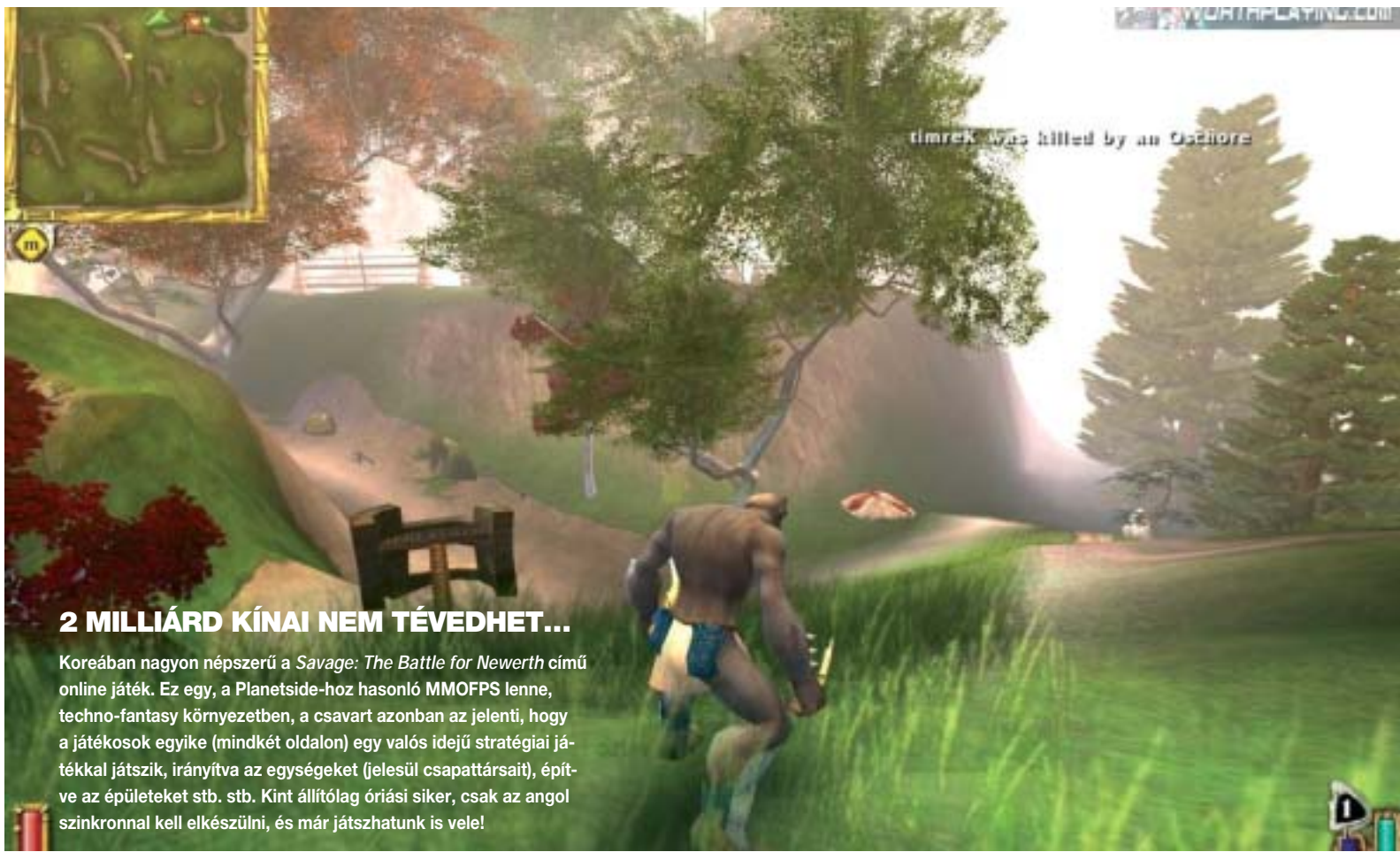


„Alattunk most éppen a Taj Malajt láthatják”



Aranyhíd Siófoknál





## 2 MILLIÁRD KÍNAI NEM TÉVEDHET...

Koreában nagyon népszerű a *Savage: The Battle for Newerth* című online játék. Ez egy, a *Planetside*-hoz hasonló MMOFPS lenne, techno-fantasy környezetben, a csavart azonban az jelenti, hogy a játékosok egyike (mindkét oldalon) egy valós idejű stratégiai játékkal játszik, irányítva az egységeket (jelesül csapatársait), építve az épületeket stb. stb. Kint állítólag óriási siker, csak az angol szinkronnal kell elkészülni, és már játszhatunk is vele!

## KIGYÚRT FELSŐTEST

Nagyon régen jelent meg egy jó kis izometrikus lövöldözős gamma (a legismertebb közülük a stílussteremő Syndicate), a **Restricted Area** közeljövőbeli piacra dobásával ezt a tátongó őr szerethetné kitölteni, azt hiszem. Lesz shotgun, meg Uzi, meg cyberpunk környezet. A programnak enyhe homoerotikus jelleget kölcsönöz, hogy a főhős egész végig meztelen felsőtesttel rohangál (a női játékosoknak ez mondjuk pozitívum).



## NYOMUL A NAMCO

A Namco igazán kedves cég. Ez többek között abban nyilvánul meg, hogy bejelentették két legújabb PC-s játékukat. Az egyik a **Pac-Man World 2**, amelyhez már volt szerencsém GameCube-on, nem igazán ajánlom senkinek (egy 3D-sített Pac-Manról van szó, kicsit



a Super Mario stílusában). A másik stufa a **kill.switch**, amely egy szokásos taktikai shooter: ebben állítólag sokkal jobban fel kell és lehet használni a hadászatban alkalmazott kommandós harcmodort és taktikákat, mint konkrúrenszeiben. Reméljük, tényleg...

## MARKETINGES LESZEK, AKÁRKI MEGLÁSSA!

**Allen Blast – The Encounter:** ezen a néven kerül majd a boltokba jövő év elején a Made by KIDDIES új játéka.

„A program folyamán a játékos célja, hogy első nézetű irányítás keretében megvédje magát a rá támadó idegen lények hordáitól. Ebben nagy segítségére lesz hű társa, a GigaBlaster.” Ez a mondat valószínűleg a játék dobozának hátulján fog szerepelni. Ha tényleg, akkor perelünk.

## MENEKÜLJÖN KI MERRE LÁT!

Lesz egy új stratégiai játék, a címe pedig **Against Rome**. Ezzel, gondolom, az egész kerettörténetet elmondtam; annyit még hozzáténnék, hogy az ókorban játszódik, tehát nem sátnistákkal leszünk. Azt terveztem, hogy berakunk róla valami screenshotot, de amikor megláttam, megváltoztattam a döntésemet. Legyen elég annyi, hogy nem egy Rome: Total War, az tuti. Megjelenés jövő év elején. Na jó, mégis, itt van, nesztek...



## CSAK AZ ELEM KI NE FOGYJON

Annnyira ééééédesek ezek a rádiótávírányításos autós gammák, hogy az valami hihetetlen... Általában a vicces végeről fogják meg ezeket a dolgokat, mindenféle bohókás terepen kell vezetgetnünk az ilyen témát feldolgozó játékokban. De nem így lesz ez a legújabb, **RC Squad Land** nevű játékban, ahol a való életbelihez hasonló helyzetekben, épített pályán, valós fizikai körülmények között kell majd játszsanunk. Szerintem érdekes, hogy milyen feeling lehet ilyen kiskocsi-építőnek és -versenyzőnek lenni, hát már végre ezt is kipróbálhatjuk. Hogy mikor, az még egyelőre rejtély.





## MÓDOSÍTOTT MEGJELENÉSEK



- Pirates of the Burning Sea, 2004 első negyedév
- Söldner: Secret Wars, 2004. február
- American Idol, 2004. november 18.
- Dragon Empires, 2004 nyara
- Wartime Command, 2004 nyara
- Operation Flashpoint 2, 2004 tele

- :előbbre hozták
- :eltolták
- :megjelenés kitűzve
- :névváltozás

# FENIMORE FILLMORE THE WESTERNER

## ➔ Tiszta Toy Story

**A** Fenimore Fillmore: The Westerner az egyik legigényesebb videójáték Spanyolországban. A szórakoztató kalandot a Planeta DeAgostini Interactive fémjelzi. Ez a madridi programozócsoport már a 8 bites számítógép-korszakában megalapozta szakmai jó hírét. A Westerner a 3 Skulls of the Toltecs második része, amely 1996-ban a spanyol grafikus kalandok közül elsőként vált világszerte ismertté, több mint 12 nyelvre fordították le. Ebben az időben Fenimore egy klasszikus 2D-s kalandban a főhöst alakította, majd hét évvel később mint kedves cowboy tért vissza egy humoros, vidám, örült karakterekkel teli, 3D-s videójátékban.

### Szépséges szép

A Westerner a PICTuRE motor egy új generációjával készült, amelyet teljes egészében a Revistronic csapata fejlesztett ki, Spanyolországban. Ez a motor az úgynevezett Spline Curves használatát is támogatja. A volumetrikus árnyék és a nagy görbületek használata nem egyszerűen technikai büvészkedés, hanem lehetővé teszi, hogy a karakterek arckifejezése érzelmeket tükrözzön. Így a történet résztvevői pszichológiailag is elősegítik, hogy a játékosok jobban átéljék a történetet.

Dióhéjban:

a Westerner egy férfi izgalmas odüsszeiája, aki magányos cowboyként harcol az igazságért, a békéért, valamint a szabadságért. Más szavakkal, egy ravasz csávó története, aki egy csodálatos lányt szeretne felcsipni. A szórakoztató Nyugat, ahol a jó, a rossz, és a csúf is megtalálható, egy számítógépes játékban kel életre, amely kitűnően ötvözi a klasszikus grafikus kalandok jó oldalait a legújabb akció-RPG-k játékvezetésével.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kaland	TBA
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
TBA	Planeta DeAgost.

GYORSLINK **560**

## ÜZLETI HÍREK



Nem sokan lehetnek már a játékiparban azok, akik hozzám hasonlóan három mikrokapcsolós joysticket törtek el a Microprose Soccer aktív élvezete közben. Nos, nekünk biztosan szomorú hír, hogy a régóta dögrováson lévő céget (utolsó gurításuk a D&D Heroes című konzolos agyatlankodás volt) anyavállalata, az Atari egyszerűen bezáratta, pusztán azért, mert nem volt semmilyen ötletük, hogy milyen feladatot is bízhatnának a nagy múltú csapatra.

**Az Electronic Arts karácsonyi meglepetése, hogy az All-Star Football című online sportjátéka ingyenesen hozzáférhető a cég honlapján... Csak az a kár, hogy amerikai fociról van benne szó.**

A GarageGames bejelentette: licenclhetővé teszi saját fejlesztésű Torque-engine-jét, amelyet egyébként a Dark Horizons című játékokhoz hozott létre. Egészségükre!

## SZENT ÉS SÉRTHETETLEN

Szerintem a Baldur's Gate óta eléggé elavultak ezek az izometrikus RPG-k, ennek ellenére kb. havonta jelentenek be egy újabbat. Lesz ez a **Sacred** is – annyit azért a javára írnék, hogy egész hangulatosnak tűnik a grafika. A háttértörténet meg a szokásos fantasy „a noname hero kisebb kitérők után leverí fel kézzel a világot elpusztítani akaró főgonoszt” jellegű. Azt még megjegyezném, hogy a készítők szerint, a Morrowindhez hasonlóan, szinte teljesen szabad kezet kapunk a tekintetben, hogyan és miként fedezzük fel a világot. Megjelenés február végén.



## WE DON'T NEED ANOTHER ZOMBIE... (TINA TURNER)

Azt hiszem már a címválasztással beleszaptak a lecsóba a **Zombies** készítői. Játékuk egy túlélőhorror lesz (nahát...), a változatosság kedvéért first person módban. Eddig egyelőre annyit lehet tudni róla, hogy 11 pálya lesz benne és 20 fegyver, valamint hozzánk csatlakozó NPC-k garmadája. Megjelenés 2005 elején (úristen, lesz olyan egyáltalán?! Most látom a határidőnaplómban, hogy igen, oda is van írva, hogyaszongya hogy: „GameStar: 180 ezer olvasó”. Hö! Király!)



# BÖNGÉSZDE

## → Túl a csúcson

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

### USA TOP 20

Az előző hónap nagy durranásai alaposan megrengették az amerikai toplistát, hihetetlen mértékben özönlöttek el az új belépők. A régiek közül gyakorlatilag csak a neten, esetleg LAN-on is játszható gam-mák maradtak bent...

	GS cikk	GS százalé
1. The Sims: Abrakadabra (Makin' Magic)	(új) 2003. november	84%
2. Call Of Duty	(új) 2003. november	90%
3. Final Fantasy XI	(új)	
4. The Sims Deluxe	▲	
5. Halo: Combat Evolved	▼ 2003. október	91%
6. Max Payne 2: Fall Of Max Payne	(új) 2003. november	95%
7. Age Of Mythology	▲ 2002. november	94%
8. Civilization 3: Conquests	(új)	
9. FS 2004: Century Of Flight	▼ 2003. augusztus	87%
10. Dark Age Of Camelot: Trials Of Atlantis	(új)	
11. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	▼ 2003. szeptember	93%
12. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	▼ 2003. október	85%
13. Warcraft III: The Frozen Throne	▲ 2003. július	93%
14. Command and Conquer Generals: Zero Hour	▼ 2003. október	88%
15. XIII	(új) 2003. november	94%
16. Silent Hill 3	(új) 2003. november	90%
17. FIFA 2004	(új) 2003. november	91%
18. Worms 3D	(új) 2003. november	88%
19. Everquest: Lost Dungeons of Norrath	▼	
20. Diablo 2	▼ 2000. augusztus	89%



### GAMESTAR OLVASÓI TOP 10

Látom, nagyon bejött Nektek a Max Payne 2... Szó se róla, nekünk is. A CS egyre erőteljesebben kapaszkodik felfele, de a régi single-királyok helyét lassan átveszik az újak.

	szavazatarány
1. Max Payne 2	26%
2. NFS: Underground	15%
3. Call of Duty	14%
4. GTA: Vice City	10%
5. FIFA 2004	9%
6. CS	7%
7. WC III: Frozen Throne	6%
8. Mafia	5%
9. Worms 3D	4%
10. UT2003	4%

### GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Jól van, srácok, értem én a tréfát – csak nem szeretem ☹. Mindenesetre úgy látom, hogy biztatok a szeretet és az összefogás erejében. A Doom persze megint az élen.

	megjelenés	arány
1. Doom 3	márc.	30%
2. Half-Life 2	TBA	26%
3. Sims 2	márc.	11%
4. S.T.A.L.K.E.R.	április	9%
5. MOHPA	május	7%
6. Battle for ME	TBA	6%
7. FIFA 2005	TBA	5%
8. Max Payne 3	TBA	4%
9. Battlefield Vietnam	tél	2%
10. Barbie Fashion Des.	TBA	1%

### SZERKESZTŐSÉGI TOP 10

A Call of Duty nekünk is nagyon tetszett, szó se róla, de a KotOR megelőzte. Persze csak azért, mert Malacot is hagyjuk szavazni... Ja, meg a CS-mánia is megnyilvánul pötytyet, de hát mi is emberből vagyunk.

1. SW: KotOR
2. Call of Duty
3. NFS Underground
4. Prince of Persia
5. CS
6. Max Payne 2
7. NBA 2004
8. Diablo II
9. Civilization 3
10. FIFA 2004

### MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Pokoli szomszédok
2. Enter the Matrix
3. Tron 2.0
4. Pirates of the Caribbean
5. Flight Simulator 2004

### MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Diablo II Pack
2. Half-Life (Best-Seller)
3. FIFA 2004
4. Haegemonia: Solon hagyatéka
5. Baldur's Gate



# ÚJDONSÁGOK



**A**z új rész nagyban épít majd az eredeti UT2003-ra, de nem kevés olyan dolog lesz benne, amely a sokszorosára emeli az „élvezeti faktort”.

A legfontosabb újítás, ahogy a képek is mutatják, a járműhasználat lesz. Ehhez kötődik az első érdekesebb új fegyver is, nevezetesen az AVR (Anti Vehicle Rocket Launcher). A sima rakétavetőhöz hasonlóan ezzel is be kell majd fognunk a célt, ezek után pedig a rakéta automatikusan megsemmisíti azt.

Sniper Rifle már volt a sima UT-ben, azonban a szemetek a 2003-ból kivették azt. Természetesen az igazságnak győzedelmeskednie kell, ezért most újra lesz ilyen fegyver. Elég lassan lehet majd újratölteni – mint a mesterlövészpuskák általában –, és hollétünkről egy felszálló

füstpamacs is tájékoztatni fogja az érdeklődő lakosságot.

Visszatér a gangsztilusban lövöldöző, dupla alapfegyver is: sok értelme valószínűleg nem lesz, de nagyon menő cuccos. Nagyon használhatóak viszont az új típusú aknatelepítők. Az egyikkel kis

## Járművek terén is hatalmas az előrelépés – hiszen eddig nem is voltak

robotpókokat ültethetünk le a fűbe, amelyeket egy adott célpont megtámadására utasíthatunk (ha egy játékos az, akkor végigkergetik a fél pályán), míg a másikkal apró kis gránátocskákat helyezhetünk el, amelyeket az alternatív lövésgombbal aktiválhatunk.

Járművek terén is hatalmas az előrelépés (hiszen

eddig nem is voltak), hogy használhatunk többféle buggyt, amelybe kollégáink akár bele is ülhetnek, mintegy *Halo*-üzemmódban irtva az ellent, de használhatunk tankokat is. Sőt a repkedés sem marad ki az életünkből, hiszen egyszemélyes kis „szöcskével” száguldozhatunk. Egy apró kis ötlet, de nagyban segíti majd az irányítást, hogy ha bármilyen járműbe pattanunk, akkor automatikusan külső nézetbe kerülünk, könnyítve ezzel a tájékozódást. Természetesen, ha zavarónak érezzük, ki is kapcsolhatjuk ezt a lehetőséget.

A csapatjátékok egyik újabb egyszerű újdonsága a tornyok megjelenése: ezekből is többféle áll a rendelkezésünkre. Ezek ugyan előre el vannak helyezve, viszont a várak bevédésében óriási segítséget nyújtanak; például ha egy tank közeledik.

Megjelenés: **2004. március**

ÚJ INFÓK >

# UNREAL TOURNAMENT 2004



ÚJ INFÓK >

# VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Megjelenés: **TBA**

**A** Bloodlines egy, a *Vampire: The Masquerade* című szerepjáték világában játszódó RPG. (Ha nagyon muszáj valamilyen filmhez hasonlítani, akkor az *Interjú a vámpírral* és a *Penge* című alkotásokat emelném ki. Inkább az előbbit.) Nagyon ritka egy szerepjáték esetében, hogy multiplayer rész is szerepel benne, a Troika üdvöskéje azonban ezek közé fog tartozni. Természetesen, mivel a harcot javarészt a skillek fogják eldönteni, ezért a belső nézetes megvalósítás ellenére a quake-es arcok nem lesznek főlényben a kalandjátékkörülmények ellenében. Ennek oka, hogy bármilyen jól célzunk is, teszem azt, egy Uzival, abba, hogy találunk-e vagy sem, a képzettségeink is bele fognak számítani. Ez a játék is - hasonlóan minden, a Vampire világá-

hoz kötődő cucchoz - egy nagyvárosban fog játszódni. Ez esetünkben Los Angeles lesz, a sztori pedig keresztülvisz bennünket Hollywoodon, Santa

## Belekerülnek a játékba a vámpírok ösellenességei, a farkasemberek is

Monicán, a belvárosban és a kínai negyeden is. Természetesen nem lenne túl vicces dolog, ha csupán vámpírok és emberek népesítenék be ezt a világot, mivel közöttük eléggé egyesélyes a harc... Ugyan a Vampire-világ legizgalmasabb részét képezi a vérszívók közötti intrikák, hosszú távon ez is unalmassá tud válni. Éppen ezért belekerülnek a játékba a vámpírok ösellenességei, a farkasemberek is, akik ellen nekünk lesz akkora esélyünk, mint ellenük az embereknek (ha még nem derült volna ki: mi egy vámpírt fogunk alakítani).

Nagyban színesíti a játékelményt, és akár egy sokadkori végigjátszást is izgalmassá tud tenni, hogy az eredeti, papír alapú szerepjáték majdnem összes Kamarilla klánjából (szám szerint hétből) tudunk magunknak karaktert generálni. Mivel vámpír és vámpír között ilyen szempontból óriási különbség van, ezért gyakorlatilag egy teljesen új sztorival ismerkedünk meg minden esetben.

A Vampire-ban a rosszfiúkat (vagyis a megfelelő kifejezés a „legrosszabb fiúk” lenne) az úgynevezett Sabbath képviseli. A fejlesztők utaltak arra, hogy akár közülük is tudunk karaktert választani, ami aztán végképp a feje tetejére fogja állítani az egész játékmenetet.

Az eddigiek alapján a Vampire: Bloodlines hihetetlen szabadsági fokkal megáldott, hangulatos kisjátéknak tűnik, reméljük, még 2004 első felében megjelenik.





# MULTI MA É

## WORLD CYBER GAMES GRAND FINAL 2003

### PÉNZ, SIKER, PIXEL SHADER

Több mint 500 versenyző, 55 országból. Hatalmas, több százezer dolláros összdíjazás. Élő televíziós közvetítés. Több száz szurkoló és újságírók hada vadászik a legnagyobb sztárokra. Véresen komoly csaták, még komolyabb bírókkal. Nem. Ez nem egy tenisz Grand Slam-torna vagy a golf US Open. Ez a World Cyber Games döntője Koreában.

**A** magyar selejtező győztesei – immár hagyományos módon a Samsung Electronics támogatásával élve – idén is részt vettek a szülői nagydöntőn, s team leaderként elkísértem őket, hogy egyre javuló koreai nyelvtudásomat latba vetve (már tudom mondani: „köszönöm”!) segítsem őket a távol-keleti helyszínen.

#### A legtávolabbi Kelet

Amig fel nem találják a fénypostát, vagy nem rendezik közelebb a jeles eseményt (erre jövőre is kevés az esély, hiszen San Francisco miatt akkor a másik irányból kerülhetjük majd meg a Földet... ☺), át kell vészelnii az utazás viszontagságait, bár ezt a ke-

serű pirulát még mindenki bátran lenyeli, aki odáig eljut... Most sem volt ez másképpen, és írjuk a fáradság számlájára, hogy megérkezésünk után nyolcan kilencfelé dőlünk a szállodai szobákban. A rendezvény gyors méretnövekedését legjobban saját elhelyezésem mérhettem le: idén már két emberrel osztottam meg a szobám, a kazah és a mexikói vezírel, akik – azonkívül, hogy gyakran maguknál felejtették az egyetlen szobakulcsot – igazán jó fejek voltak.

#### 100% olimpia

Az elhelyezés az 1988-as olimpiai faluban és parkban történt, és a versenyre is ott került sor, amely, bátran

mondhatom, igazán impozáns hely. Ez így önmagában még nem lett volna elég, így házigazdáink építettek egy hatalmas színpadot is a megnyitó alkalmából, sőt a zászlófelvonásra stílszerűen kirendelték a hadsereg

egy mosómedve ténfergett mellettem egy darabon az ösvényen), a szervezők elkövezték azt a hibát, hogy a tavalyi évhez képest jelképes mennyiségű PC-t tettek hozzáférhetővé a „practice room”-ban a versenyzők számára. Alig 30 gép jutott a kb. 200 CS-játékosra, és alig több az összes többi kategóriára! Volt is nagy felháborodás, s a srácok melegváltásban cserélték egymást a vasak előtt. Ezt a problémát gyorsan áthidaltuk azzal, hogy a fellelhető 3600 (!) netcafé közül az egyikbe betértünk, s ilyen mennyiség mellett ugye volt is szabad

### A fellelhető 3600 (!) netcafé közül az egyikbe betértünk...

diszszázadát is... Kár, hogy az egészet eláztatta az eső, de mi legalább maximálisan coolul néztünk ki az egyszer használatos esőkabátjainkban ☺... A hivatalos program végeztével (a koncertek, táncbemutatók meg a különböző show-elemek éjfélig is tartottak), az első adandó alkalommal egy ismerős gyorsétteremben kerestünk menedéket.

#### Körülmények

Mindamellet, hogy a park tényleg gyönyörű volt (egyszer összeakadtam egy legelésző nyúllal, másszor meg

gép. A kb. 150 Ft-ra taksálható óradíj nem vágott földhöz senkit, s nyugodtan lehetett tolni bármit. Itt szembe-sültünk egyébként azzal a sokkoló ténnyel, hogy itt havi 7000 forintnak megfelelő koreai wonért egy 15 megás vonalat tudnánk bevezettetni a lakásunkba!

#### Versenynapok

A csoportorsolások vegyes érzelmekeket váltottak ki a srácokból, volt aki nagyon bizakodott, de végül is a csoportból senkinek sem sikerült kijutnia. Az előző évekhez képest jóval több

Te! Mi az a WASD?!

### WCG GAME CONFERENCE

Eljöttek a játékipar nagyjai is

Az egyik nap – fokozva a WCG sokrétűségét – külön konferenciát szerveztek a multiplayer játékok jövőjéről, a kilátásokról és a fejlesztési irányokról. Az előadók között volt többek közt Bruce Shelley (Ensemble Studios), Ray Mazyka (BioWare) és Mark Rein (Epic Games) is. Tőlük megtudhattuk például, hogy a távoli jövőben a multijátékok inkább

„együttműködő” és nem „egymás elleni” típusúak lesznek, azaz inkább a közös élményszerzésre, élvezetre helyezik majd a hangsúlyt. Vagyis senkinek sem lesz rossz érzése, hogy veszít valaki ellen, ebből kifolyólag jóval több ember fog online/multiban játszani, s remélhetőleg a kiadók is ezzel arányosan vastagodnak ugye... ☺

# ÉS HOLNAP

Szerettelek, Bodri!



Wu Chung Chan is back!



## A WCG győztesei

A szakma legjobbjai

Starcraft: BroodWar – ogogo  
(Korea)  
Warcraft III.: RoC – SK\_Insonnia  
(Bulgária)  
Half-Life: CS – SK  
(Svédország)  
FIFA 2003 – Styla  
(Németország)  
Age of Mythology – pgfire  
(Németország)  
Unreal Tournament 2003 – ForesT  
(Olaszország)  
Halo (XBox) – Zyos  
(USA)

meccset nyert mindenki, de ez éppen kevés volt az üdvösséghez. Varagh például UT-ben már ki is volt írva továbbjutónak, amikor rájöttek, hogy a vele holtversenyben végzett kanadai-val játszott meccsük a döntő, azt meg éppen elbukta. A szereplések után vizsgálódni lehetett az egyik csarnok melletti kiállításon, ahol csinos koreai lányoktól kezdve volt számítógépfázház-design verseny, dedikált egérvásár és

virtuális pingpong is – mi szem-szájnak ingere.

Ha már itt tartunk: kedves házigazdánk rájöttek, hogy rajtuk kívül a többi külföldi nácó is ferde szemmel nézi a konyhakultúrájukat, ezért idén minden ebédre pizza volt. Finom is volt, jó is volt, de egy hétig egyfolytában elég is volt ☺...

### Döntők és nyertesek

A meccsek és döntők egyébként szo-

kás szerint izgalmasak voltak, bár számomra döbbenetet jelentett például, hogy UT-ben az egyik versenypálya a Quake 3 egyik legnépszerűbb mapjának, a DM6-nak a fullos másolata! (Még mindig azon sírok, hogy nincs Q3 a WCG-n.) Megegett még egy-két igazi érdekesség is, mint például a FIFA 2003 döntője, amelyet egy német ikerpár játszott egymás ellen, egyébként teljesen komolyan. A záró-

ünnepségen jól példázta a helyi hozzáállást a rendezvényhez, hogy a szóuli polgármester a színpadon lenyomott egy BroodWar-partit a győztesessel – megvernie sajnos nem sikerült ☹.

A boldog, és igen magas zsebpénzhez jutott győztesek listáját a *keretes írásban* olvashatjátok, a végletekig pontos eredménystatisztikákat pedig a [www.worldcybergames.org](http://www.worldcybergames.org) honlapon. **Sam**

# KEREREKASZTAL BESZÉLGETÉS

Hazaérkezésünk után a szerkibe invitáltuk a kiutazottakat egy beszélgetésre, ahol a hazai és a nemzetközi multiélet rejtjelmeit boncolgattuk.

**Milyenek a magyar multilehetőségek felhasználói, nem progamer szinten? Van-e lehetőség sokféle játékot tolni (vannak-e szerverek) színteretek?**

**Warbringer:** RTS terén mindenképp jó a helyzet, ezek a játékok alapvetően p2p alapúak, a szervernek nincs sok dolga, csak összehozza a játékosokat. Ezért a cégek megengedhetik maguknak, hogy kellő számú szerveret tartssanak fenn multicélokra, mint például a battle.netet alkotó gépek hálózata. Persze eredeti CD nélkül vagy egy friss/kevésbé támogatott stratégiával már gondok adódhatnak, ha kiszolgált vagy megfelelő ellenfelet szeret-

nénk találni. A Warcraft III multirendszere meglehetősen fejlett: a bnet előző eredmények alapján sorolja össze a játékosokat, így általában viszonylag hamar talál nekünk valakit akár késő éjjel is.

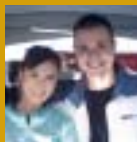
**Dozer:** A CS-ben is van nagyon sok szerver (bár ez vasigényesebb, de ugye rengetegen nyomják), ahol az ember kiélheti magát ☺.

**Szabolcs:** Én azt mondanám, hogy az alapvető feltételek adottak arra, hogy egy átlagos player tudjon játszani...

**Varagh:** Igen, ebből a szempontból véleményem szerint is elég jó a helyzet, mert van sok public szerver, van néhány klánszerver, és a sok gyan-

## A BESZÉLGETÉS RÉSZTVEVŐI

Magyar válogatott



**Cameleon**

Örökös magyar Starcraft bajnok, mindhárom eddigi magyar WCG győztese.



**XDK/Shokk**

CS klánvezér. Megnyerték a GamePlanetet, és másodikkak lettek a restart.tc LANtrophy-n.



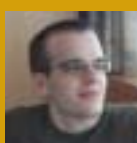
**Varagh**

UT2003 győztes, a legutóbbi WipeOut svájci lanon 3. helyezést ért el.



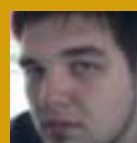
**XDK/Dozer**

Rengeteg klánban játszott már, tavaly is idén is volt a WCG döntőn, idén a MakitaLAN nyertese.



**Warbringer**

A Warcraft III. hazai legjobbjá, 1996 óta multizik komolyan.



**XDK/Szabolcs**

XDK alapító tag, igen rutinos player, a WCG GF 2003 egyik résztvevője.



gébb klán miatt nagyon könnyű baráti köröket kialakítani. A paletta is elég színes, szinte minden nagyobb játéknak van egy kis scene-je.

## Milyenek tartják a magyar multiplayer kultúrát?

**Varagh:** Hát nem valami szép, mit ne mondjak. Legtöbbször IRC-n megy a flame-elés, a klánok rivalizálnak egymással.

**Cameleon:** Szerintem ez nagymértékben függ a játéktól, és főleg attól, hogy mennyien is játsszák az adott játékot. Így például a Starcraftban, amelyet én is játszom, szerintem nagyon jó társaság gyűlt össze. Tekintve, hogy nem vagyunk túl sokan (alig pár száz), a régi játékosok LAN-ról mindannyian ismerik egymást személyesen is, és az újaknak is sok lehetőségük van bekeverülni az aktív közösségi életbe. A személyes ismeretség nagyon sokat számít szerintem, sokkal könnyebb fűt-fát mondani ismeretlenül valakire, és megint más olyan valakire, akivel akár az utcán is összefuthatunk.

**Warbringer:** Hát igen: az internet jellegeből adódó névtelenség néha sok problémát okoz, mindennaposak az anyázások, és vannak, akik a durva családstól sem riadnak vissza. Szerencsére a Blizzard viszonylag kézben tartja a problémát, és egyre gyakrabban alkalmazza a mass bannokat (a csalók egyszerre történő tömeges kitiltását).

**Varagh:** A másik baj, hogy nagyon elzárt, tehát nincs kapcsolat külföldiekkel (most itt a scene nagy részéről be-

szélek). Ez – azonkívül, hogy gátat vet a színvonal fejlődésének – a kultúra elterjedését is akadályozza.

## De itthon, egymás között van lehetőség LAN-olni, multizni? Vannak jó helyek?

**Cameleon:** LAN-olni van elég lehetőség, még itt Debrecenben is bőven akadnak különböző szintű/minőségű PC-klubok, amelyek közt mindenki megtalálhatja a neki megfelelőt. Mondjuk én a Starcraftot jobban szeretem egyedül, otthon, saját gépen játszani, de olykor összegyűlünk páran, és játszunok például Counter-Strike-ot egy éjszakai parti keretében ☺.

**Warbringer:** Jó neked! Én nem mondhatnám, hogy minden héten lenne egy war3-as LAN az országban. A CS-nek úgy tűnik, sokkal jobb a helyzete, alig jöttünk haza, már mentek is egy LAN-ra, és decemberben is lesz egy vagy két parti. Biztos könnyebb a CS-nek LAN-t szervezni a játékos tömeg miatt, és a többi játéknak is valahogy oda kell „csapódnia”. Lassan azt kéne elérni, hogy több olyan buli legyen, ahol sokféle játék van. Sajnos jelenleg az EQ teljesen egyedinek számít az országban ezen a téren.

**Dozer:** Az OK, hogy partikban jól állunk, de sajnos nincsenek igazán nagyobb klubok, pedig szerintem igenis szükség lenne ilyenekre, amik egybegyűjtenék a kolbászoló playereket. A CS-ben pláne sokat számít, hogy folyamatosan egy helyen gyakoroljon a klán. Egyébként azon munkálkodom, hogy ezt megvalósítsam, lassan, de biztosan ☺...



Csak ballag a katona...

## Szerintetek a magyar multiélet felszálló vagy leszálló ágba van? Elismerik valamennyire a teljesítményeket?

**Cameleon:** Egyértelmű, hogy felszálló ágba van. A cybersport mint olyan csak most kezd kialakulni, és ennek mi, mostani játékosok vagyunk az előfutárai. A WCG is szerintem csak a kezdete egy később szélesebb körben elterjedő „sportnak”. Elismertséget sajnos még csak a hozzáértők körében jelent a sikeres „progamerség”, de ez idővel orvosolható, hiszen csak a hozzáértők körét kell szélesíteni ☺. Az emberek kezdetben idegenkednek az új dolgoktól, de idővel megszokják, mindennaposá válik. Ilyen maga a számítógép-használat, az internet vagy akár a bankkártyával való fizetés, és ilyenek a cybersportok és a progaming is.

**Varagh:** Vissza nem fog esni, az tuti: egyre jobban terjed ez a „betegség” ☺.

**Warbringer:** Magyarországra jellemzően meglehetősen lassan terjed. Az alacsony internetpenetráció, a gyenge számítógéppark mellett persze sokaknak a legális szoftverekre sincs pénzük, ami sok esetben már eleve kizáró oknak számít. Elismertséget szerintem sem jelent még, talán olyan tíz év múlva. Amúgy döbbenetes volt látni, hogy Koreában mennyire más az emberek hozzáállása a progamerséghez. Ott teljesen természetes, hogy hivatásszerűen, havi fix fizetésért game-el valaki, s ezt országos sugárzású tv-adók közvetítik. Az sem sok országban fordulhatna elő,

hogy egy 12 milliós város főpolgármestere leül egy parti Starcraft erejéig, vagy hogy az ország miniszterelnöke videóüzenetet küld csak azért, mert holmi fanatikusok összejöttek „számítógépezni”.

**Dozer:** Én azt hiszem, kimondhatom, hogy CS-ben igenis elismertséget jelent, és nem csak itthon, hanem nemzetközileg is.

**Szabolcs:** Azér' utcán még nem szólított le senki, hogy „HÁÁÁÁ te vagy az xDk]-SZABOLCS ☺????!”

**Shokk:** Ja, de azért az is rengeteget számít, ha normálisan beszélés mindenkivel. Szóval, ha jó a PR-od ☺.

## Sok az új arc, vagy csak régiek vannak, akik játékokat váltanak?

**Shokk:** Sok az új belépő, aki azt sem tudja még, mi fán terem a komoly game. Sok a régi, de szép lassan hagyják abba azok, akik úgy érzik, eljött az idő, vagy valamilyen okból abba kell hagyniuk (iskola, család, vagy be-nő a fejük lágya ☺...)

**Dozer:** Sok az új játékos, egyre több, de egyelőre csak a „régieknek” szavaz az ember igazán bizalmat. Aki komolyan gondolja, annak nagyon nehéz a dolga, mert kevés lehetősége van feltörni (illetve sok esetben nincs is).

**Warbringer:** Nehéz megítélni a valós helyzetet, mert sokan csak nevet váltanak, akár havonta-hetente, így nem igazán lehet tudni, hogy újak-e, vagy csak megint új nicknévvel jöttek fel.

**Varagh:** A multitásadalom nagyon dinamikus közeg. Sok kategóriára bont-

Hihihihii!



## WCG NAGYDÖNTŐK

Így látják a „visszaesők”

### Ti, akik már többször jártatok kint, érzékeltek változást/fejlődést az előző évekhez képest?

**Cameleon:** Hosszabb, szebb, nagyobb ☺! Az, hogy szebb volt-e, mint korábban, erősen szubjektív, de hogy hosszabb és nagyobb volt, az egyértelmű. Látszik, hogy a szervezők nem csalódtak a korábbi évek versenyekben, és minden évben igyekeznek magukat túlszárnyalni. Persze fejlődnie mindig akad...

**Dozer:** Változás van, fejlődés is, de nekem például határozottan jobban tetszett a tava-

lyi WCG. Itt sokkal több szervezői baki volt, és a helyszín sem jött be igazán, tavaly sokkal profibbnak látszott a szervezés, persze lehet hogy csak én öregedtem meg ☺.

### Milyen a hírneve a neten/nemzetközileg/itthon a WCG-nek mint világbajnokságnak?

**Cameleon:** Most, hogy a harmadik WCG is lezajlott, szerintem netes körökben már igen széles körben elterjedt mint az egyik legnagyobb cybersport. Most már a játékosok úgy tekintenek rá, mint egy lehe-

tőségre, és ez nagyon motiváló tud lenni számunkra.

**Dozer:** Tavaly még a mi körünkben nem vették komolyan, valószínűleg azért, mert a legrangosabb CS-csapatokból csak nagyon kevés jutott ki. Idén viszont más a helyzet: szinte minden esélyes csapat jelen volt, és tényleg elképesztő versenyt láthattunk. Ennek ellenére a CPL-nek még mindig nagyon nagy a fölénye CS-ben a WCG-vel szemben.

### Szerintetek milyenek a WCG kilátásai?

**Cameleon:** Szerintem még jó ideig a WCG marad a legrangosabb verseny, de vannak már újabb és nagyobb nemzetközi versenyek is. A konkurencia azonban nekünk, játékosoknak csak jó lehet, a versengés számunkra sok pozitívummal járhat. A szupermarketek az árakat próbálják egymás alá süllyeszteni, ezek a versenyek meg, reméljük, a díjazást srófolják majd egymás fölé ☺. Előbb vagy utóbb a cybergaminget is el fogják ismerni egyenjogú tagként a sportok között.

**Dozer:** Úgy legyen!

ható fel, sokféleképpen. Vannak olyan játékosok, akik nagyon komolyan veszik, köztük én is, és azért játszunk, hogy jó eredményt érjünk el versenyeken. Aztán vannak olyanok, akik szórakozásból játszanak, a farsztó nap után kikapcsolódnak. Folyamatosan jönnek új arcok, és mennek is el emberek, bár minél jobban játszik valaki, annál nehezebb a szakítás.

**És milyen szinten áll nemzetközileg a magyar scene?**

**Dozer:** Fejlődőképes, én az erős középmezőnybe sorolnám.

**Cameleon:** Ez a dolog átfogóbb ennél. A cybergamingben nap mint nap jönnek ki új játékok, és egy alig pár hó-

napos játékban még könnyű a topban lenni. Sokkal nehezebb viszont ez a régi, népszerű, nagy múltra visszatekintő játékok esetében. De úgy érzem, ezekben sincs szégyenkeznivalónk.

**Warbringer:** Szerintem is erős közepes szinten áll, például War3-ban az európai mezőny nagyon erős, ami egyrészt ugye segíti a fejlődést, másrészt rossz a kemény ellenfelek miatt ☹.

**Angry:** Jobb szinten is lehetne, csak az a baj, hogy mindenki csak itthon akar lenni a legjobb...

**Mi a lemaradás oka, mivel lehetne segíteni a magyar multiplayer versenyzőket?**

**Cameleon:** Szerintem mindenképpen több motivációra volna szükség. Ezt el lehetne érni pénzdíjas ligák, versenyek szervezésével, a legjobbak szponzorálásával, illetve minél több hivatalos, komoly rendezvény és verseny szervezésével. Valamint kint, a WCG-en jöttem rá, hogy apróságokon is nagyon sok múlhat. A legjobb minőségű egér, billentyűzet, egérpad és monitor, ezek minden játéknál nagyon fontosak. Hiába kiemelkedő tehetségű valaki, ha rossz a felszerelése. Ezek viszont nem olcsó dolgok, a játékosoknak gyakran nincs lehetőségük beszerezni ilyesmit, így legalább ilyen szinten a szponzorok segítségére szükség volna.

**Warbringer:** Egyértelműen a szponzoráció hiánya, illetve a hazai net/gép állapot az, ami limitálja a „player poolt”, a szóba jöhető játékosok körét. Több komoly díjazású LAN/verseny kellene, amelyek kvalifikációul szolgálhatnának külföldi ligákba, illetve több compo jellegű verseny, ahová nem kell gépet vinni.

**Dozer:** Egyértelműen a neten és a potenciális támogató cégek hozzáállásán kellene változtatni. Alapban a net a szűk keresztmetszet. Ami van, az túl drága, külföldön fillérekért dobják az ember után a miénknél tiszter jobb kapcsolatot.

# PRO GAMING

## MEGÉLNI EGY JÁTÉKBÓL

A GameStarliga.hu oldal és a magyar EQ és WCG rendezvények Starcraft versenyszámainak szervezőjét, Szepit kértük meg, hogy mint bennfentes, mondjon némi adalékot a „nagyokról”, hogyan is folyik a profi élet külföldön.

**B**iztosan sokan hallottátok már, hogy évek óta meglehet élni a számítógépes játékokból, ha azt kellően magas szinten űzi valaki. Ez így van a stratégiai játékok „királyánál” a StarCraft: BroodWar-nál is. Sőt! Ennek a hihetetlen mértékben eltalált játéknak a mai napig nem csökken a népszerűsége, a 7 éves matuzsálemi kora ellenére a körülötte lévő felhajtás és érdeklődés egyre inkább fokozódik. A lanolás őshazája Korea, ahol a nézettségi arány, a versenyek és a játékosok száma elképesztő, de mára már az egész világot behálózta és meghódította.

Ha valaki manapság azt mondja Slayers\_Boxer, vagy [NC]Yellow, mindenki tudja, hogy a koreai progamerekről, azaz profi, fizetett já-

tékosokról beszélünk. Szervezettségét és minőségét tekintve egy szinte tökéletes versenysorozat zajlik Koreában, ahol a média élő televíziós közvetítéseken keresztül közvetíti a mérkőzéseket, olyan körítés és felhajtás mellett, amely más országokban egy-egy sporteseményhez párosul. Ebbe a világba nagyjából 3 évvel ezelőtt kerültek be az első európai játékosok is, persze közülük is csak a legkiváltságosabbak. Az elsők között volt AMD\_Grrrr azaz Guillaume Patry, aki Quebec-ben született és a mai napig az egyik legmeghatározóbb alakja az európai játékosoknak, illetve Bertrand GrosPELLIER (Elky) a franciák legjobbját, aki szintén évek óta kint él és fizetett játékosként éli életét. Ezek a já-

tékosok napi 5-10 órát gyakorolnak és folyamatos versenysorozat alatt edződnek.

Olyan érdeklődés és elismerés övezi őket, mint egy rocksztárt és emellett olyan fizetéseknek is zsebre, mint a profi sportolók. Szponzorok versengenek a háttérben, hogy egy adott játékost ki támogasson, kinek a neve fémjelezze őket. Hétről hétre pontosan megszervezett versenyeken vesznek részt, melyeken állandó az érdeklődés mind élőben, mind tv-n keresztül. Kommentárok, leírások, összegzések készülnek, melyeket megannyi internetes portál és egyéb médium szór szét az egész világon. Sok eseményről csak hivatalosan, bizonyos idő után, szerződési jogok és egyéb megkötések miatt kerülhet-

nek csak ki információk, vagy maga a mérkőzés felvétele, ezzel megpróbálva kiemelni még inkább a versenyek súlyát.

A 3 éve megkezdett WCG versenysorozaton a SC:BW kiemelt szerepet kap és a helyiek körében minden évben maga mögé utasítja az összes többi játékot népszerűség tekintetében.

Mindezek ellenére – idén például – sem a címvédő Slayers\_Boxer, sem a koreai ranglistákat vezető profik nem indultak el a versenyen, hiszen a háttérben a pénz és a szponzorok nagyobb szerepet kaptak, mint egy megmérettetés - tegyük hozzá, kihívások nélküli és egyenlőtlen - az európai legjobbakkal szemben...)

A világon sok helyen folynak kísérletek, hogy a koreaihoz hasonlóan valami igényes és jól működő versenysorozatot alakítsanak ki, de ilyen sikerre és népszerűsége máshol még nem sikerült szert tenni.

**SzePi**





DOOO







# 3

Az utóbbi idők FPS-eseményei rendesen felkavarták a kedélyeket. A pálmát a HL2-botrány viszi, melynek hatására hirtelen még a rajongók sem tudták, mit higgyenek a játékról. Mindez persze a trónviszály másik résztvevőjének, a Doom 3-nak a malmára hajtotta a vizet, melyet ez a kis malőr ismét a várakozási toplisták élére repített. A játék lassan a fejlesztésének finiséba érkezik ...és durvábban néz ki, mint valaha!

**K**is hazánkban újra a *GameStar* került abba a kivételes helyzetbe, hogy bepillantást nyerjen, illetve adjon olvasóinak a szinte teljesen elkészült Doom 3 kulisszái mögé. Alkalmunk nyílt beszélgetni Tim Willittsszel, a játék vezető designerével, aki készséggel válaszolt kérdéseinkre, mi több, kézhez kaptunk egy prezentációs céllal összeállított béta-verziót is, amelyből – bár elég rövidke volt – rengeteget megtudhattunk a kész játékról. Tim szerint az ebben fellelhető néhány helyszínt ebben a formában összefűzve nem építik be a végleges verzióba, így remélem, megbocsátotok, ha nem a pályaszerkesztés elemzésével kezdjük beszámolókat @.

## **Megváltozott koncepció! És ismét csak: !!!**

Ha visszaemlékeztek, a Doom első két részét mindig is „vegytíszta akciójátékként” aposztrofálták: túlcsonduló adrenalin és tömény akció jellemezte őket. Ennek megfelelően az id-ek a harmadik rész fejlesztésének kezdetétől abban a hitben ringattak bennünket, hogy a *Doom 3*-ból is inkább *kivesznek* dolgokat, mint *beletesznek* (és nem lesz például „használ” gomb sem).

Nos, kérem, íme az első, és talán a legfontosabb bejelentés: a harmadik rész mégiscsak szakít a hagyományokkal, és jelentős fejlődésre számíthatunk a játékmenet összetettsége, illetve a történet szempontjából is!

Tim elmondása szerint mindegyike a maximális híhetőség okán volt szükség. Céljuk a kezdetektől fogva az volt, hogy a játékost konstans félelem- és bizonytalanságérzetben tartsák. Ehhez viszont egy út





Világíts má' Jóska! A hidraulikában lesz a probléma...

vezet: amikor a Doom 3-mal játszottunk, totálisan abban a képzetben kell élnünk, hogy a Marson vagyunk, és az UAC-bázison harcolunk rémálmaink megelevenedett szörnyei ellen. Ez az a pont, amikor teljesen kikapcsolunk, amikor fordul a kocka a realitás és a játék között, amikor maximálisan a fejlesztők kezébe kerülünk, és a legeredményesebben tudnak megfélemlíteni bennünket. Így számukra nem is lehetett más cél, mint a tökéletes valóságérzet folyamatos fenntartása. Ennek érdekében azonban – úgy gondolták – nem elég a reális látvány, a hangok és a fizika lemodellezése, hanem a valóságos helyzetekhez az is hozzátartozik,

hogy használhatjuk a körülöttünk lévő tárgyakat, kapcsolatot létesíthetünk más karakterekkel, támaszkodhatunk a segítségükre, teljesíthetjük kéréseiket, s mindeközben egyre mé-

**„A Doom 3 révén olyan élményben részesítjük a játékosokat, amely vetekedhet a Final Fantasy-féle CG-mozikkal”**

lyebbre és mélyebbre áshatunk egy olyan történetben, melynek szálai ősi titkokhoz vezetnek majd bennünket. A fentieknek megfelelően változások álltak be a tervezett játékmotívumban. „Használ” gomb ugyan továbbra sincs a játékban, ám odalépve egy

objektumhoz – már az általunk játszott verzióban is – leeresztjük fegyverünket, és a tűzgomb megnyomásával ugyanúgy kapcsolatba léphetünk azzal, mintha lenne. Cseles! To-

vábbjutásunk érdekében mozgatunk, tologatunk, használunk kell különböző tárgyakat, figyelmeztünk kell az áttörhető falakra, illetve sok-sok „egyéb” mozdítható tárgyra is. Ez a bétaverzióban kimerült néhány hordó odébbpakolásában, de a végleges

változatban persze már szerepe is lesz annak, hogy mit hova rakunk, mivel mit csinálunk. Sőt néhány bonyolultabb szerkezet lelki világával is behatóbban kell majd megismerkednünk – nem is akárhogyan! A játék színhelyeül szolgáló kutatóbázis számítógépes rendszerét a játékos által is használható grafikus felhasználói felülettel (Graphical User Interface, GUI) látták el a fejlesztők. Használatukhoz egyszerűen odasétálunk a GUI-hoz, megjelenik egy egérkurzor, és elkezdünk navigálni, mintha csak egy weboldalon volnánk. A dolog tökéletesen interaktív, a grafikát egy flashszerű szubrutin szolgáltatja, és segítségével szinte bármibe

## MEGKÉRDEZTÜK TIM WILLITSET, A DOOM 3 VEZETŐ DESINGERÉT

**GameStar:** Amikor nekiláttatok a fejlesztésnek, mennyire volt cél számotokra, hogy a 90-es évek elején megjelent első rész eredeti – esetleg akkor meg nem valósított – koncepcióit átültessétek a harmadik részbe?

**Tim Willits:** Amikor John (ti. Carmack – Boe) akkoriban előállt az eredeti Doom ötletével, nagyon határozott elképzelései voltak vele kapcsolatban: egy játékot akart, lehengerlően pörgős akcióval, félelmetes helyszínekkel, valamint olyan rémisztő ször-

nyekkel, hogy az ütő megáll az emberben. Bár a Doom technológiailag abszolút az élvonalat képviselte saját korában, mégis úgy érezzük, hogy az eredeti elképzelések a Doom 3-ben ölthetnek testet igazán, és olyan élményben részesíthetjük általa a játékosokat, amely vetekedhet a Final Fantasy-féle CG-mozikban látottakkal. Eszközeink „egyszerűek” – fények, árnyékok, bump mapping – ám a rajtuk alapuló lehetőségeink, a motor zsenialitásából adódóan, szinte

végtelenek. Ha úgy gondolsz, az eredeti Doom félelmetes volt, a Doom 3-at valószínűleg be sem tudod majd fejezni @...

**GameStar:** Bár túl sokat még nem láttunk a Doom 3-ból, az már most látszik, hogy a játék a PC-re valaha elkészített legszebb grafikával bír. Mindent sikerült megvalósítanotok, amit elterveztetek, vagy beleütöktetek olyan korlátokba, melyek miatt kénytelenek voltatok kompro-

misszumokat kötni a látvány terén?  
**Tim Willits:** Korlátok mindig is voltak, és mindig is lesznek, természetesen mi is találkoztunk jó néhány buktatóval fejlesztés közben, ám bátran állíthatom, hogy ezek nem gátoltak meg minket abban, hogy olyanok készítsük el a játékot, amilyenek azt eredetileg elképzeltük.

**GameStar:** Az utóbbi egy évben elég sok minden kiderült a szörnyekről, de ha már így összefo-



belepíszkálhatunk, a komplex géprendszerektől elkezdve az adott szobában lévő lámpák fel-le kapcsolásával. A kipróbálható bétában nekünk természetesen a villanyok kapcsolgatója jutott, de azért nem szomorodtunk el.

**„...ahol a kurta farkú Pinky túr...”**

A játékmenet tehát bőven nem az eredetileg beharangozott „futok-lövök” receptet követi – de hasonló fejlődésen ment át a tervezett forgatókönyv is! Azt ugye már tudtuk, hogy a Doom 3 eseményei úgyahogy kapcsolódnak a '93-ban bemutatkozott előd történéseihez.

Csak felrészítés-

képpen: 2145-ben a Union Aerospace Corporation (UAC) a Mars egyik holdjára kitelepített kutatóbázisán térkapukísérleteket folytatnak, ám a tudósok egyszer csak valamit elrontanak, és „véletlenül” egy olyan átjárót nyitnak meg, amelyet nem lett volna szabad. Öröm az ürömben, hogy az évezredek óta tartó teológiai viták menny és pokol létezéséről itt le is zárulnak: a térkapu ugyanis az utóbbira nyílik.

Mielőtt azonban elszabadulna a pokol (hehh...) elég érdekes élményben lesz részünk: újonnan érkezett karakterünk – akárcsak a *Half-Life*-ban vagy az *Unreal 2*-ben – lehetőséget kap majd a kutatóbázis egy részének bebarangolására, feltérképezésére.

Ez nagyon hangulatos, jópofa dolog volt



Yo! Hol vetted a színes kontaktlencsét, öccsém?

mindkét említett alkotásban, úgyhogy az igen erős koppintásszag ellenére itt is üdvözölhetjük az újítást. Persze az id Software nem az a kültelki garzscég, amely egyszerű ötletlopkodással építi fel játékeit: a „civil” területek felfedezése, illetve a beszélgetés az itt lébecoló karakterekkel a későbbiekben nagyon fontossá váló információk forrása lehet, mind a kísérletekkel, mind a főbb karakterek titkaival kapcsolatban. Megtudtuk például, hogy

a sztóri egy bizonyos pontján csak úgy tudunk továbbjutni, ha kellő hozzáértéssel beüzemelünk egy kísérleti teleportmasinát, s ebben igencsak nagy segítségünkre lehetnek majd a barango-

lós részben szerezhető tapasztalatok. A fejlesztők faggatása közben a sztóri egészére vonatkozólag is sikerült megtudnunk dolgokat: miközben a pokol hadai beözönlenek világunkba, és megkezdik annak totális átformálását „saját képükre”, az általunk megismert és feltérképezett steril UAC-központ is megkezdí átalakulását egy káosz által átítatott, eltorzított valósággá. Később pedig, a fekélyként terjedő, egész dimenziókat veszélyeztető démoni invázió elleni küzdelemben lekeveredünk majd a bolygó felszíne alá, ahol egy ősi marsi civilizáció romjaira bukkanva újabb összefüggéseket fedezünk majd fel...

**„Fényesség kísérje a Te utadat, és dinamikus árnyékok...”**

Tavaly mindenki elkönnyvelte, hogy a Doom 3 végig szűk folyosókon és kis szobákban fog játszódni, mert a grafika annyira erőforrásigényes, hogy a mai gépek képtelenek lennének kiszámolni. Sőt az is elterjedt, hogy John Carmackék nem is nagyon erőltették a dolgot, így tulajdonképpen már maga az engine sem képes nagy területek lemodellezésére. Nos, örömmel jelenthetjük, hogy ez egy baromság ☺. Talán igaz volt egy éve, talán nem, a legvalószínűbb



**tünk: tudnál nekünk új információkkal szolgálni róluk?**

**Tim Willits:** Nagyon sok rémség tér vissza az első, illetve a második részből, de a megvalósítás módja természetesen gyökeresen eltér majd a tíz évvel ezelőtti megoldásoktól. Olyannyira, hogy legtöbbször esetében a legnagyobb Doom-fanok is csak sejtethetik majd, hogy épp kivel van dolguk. A változtatások oka egyszerű: nem akartuk saját magunkat határok közé szorítani azzal, hogy egyszerűen csak „lemásoljuk” 3D-ben a régi szörnyeket, amikor az új technológiákkal

ennél sokkal többre vagyunk képesek. Meg aztán vannak szép számban teljesen új fejlesztésű monsztrák is, melyek ugyanúgy klasszikusokká fognak válni saját kategóriájukban, mint Pinky vagy a Spider Mastermind, ebben biztos vagyok.

**GameStar: Mi a helyzet a játék modolhatóságával? Fontosnak tartjátok, hogy a játékosársadalom továbbgondolhassa, kibővíthesse munkátokat? Támogatjátok-e ezeket a kezdeményezéseket valahogyan?**

**Tim Willits:** Bár eddig ez nem volt jel-

lemző az id Software politikájára, a Doom 3 esetében szinte mindent biztosítani fogunk már a játék dobozában ahhoz, hogy bárki nekiláthasson a saját PC-jén barkácsolni! Kíváncsian várjuk, milyen fantasztikus dolgokat raknak majd össze a rajongók!

**GameStar: A Quake 3-engine nem sokkal megjelenése után „A” standard licencmotorra nőtte ki magát a játékfejlesztés világában. A mai napig jelennek meg játékok ezzel az erőforrással hajtva. Mik az elvárások a Doom 3-motor esetében?**

**Tim Willits:** A Doom 3-technológia nagyobb ugrás a „jelenkorhoz” képest, mint a Quake 3-é volt a maga idejében, ezért minden bizonnyal egy kicsit hosszabb idő kell majd az általános elterjedéséhez. Mégis, mi itt az id-nél teljes mértékben meg vagyunk győződve arról, hogy a Doom 3 renderelési elrendszere „a” jövő, és a motor nagyon sok emlékeztető játék alapjául fog még szolgálni. Végül pedig túlszárnyalja a jelen pillanatban ismert leghosszabb élettartammal bíró licencmotort, a Quake 3-engine-t is ☺.



## Íme a fegyverek Drázsévfő iz bekk



Láncfűrész



Pisztoly



Shoti

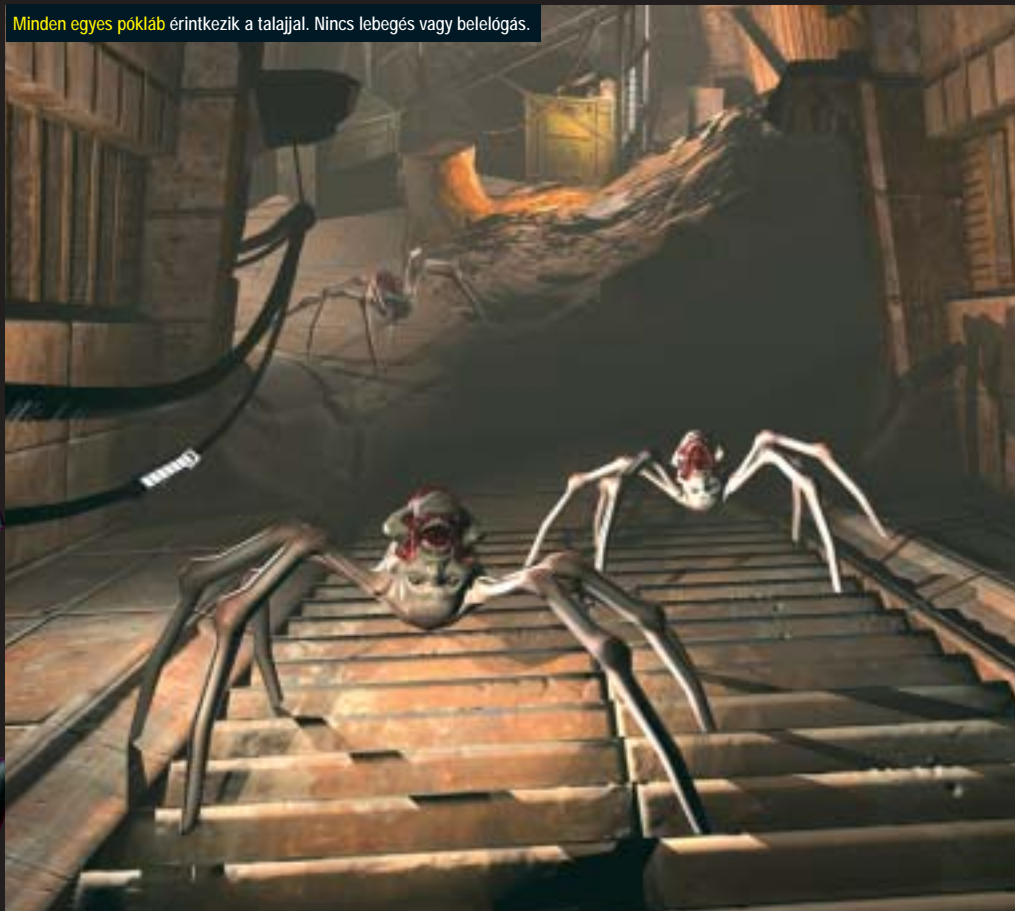


Géppityu



Plazma

Minden egyes pókláb érintkezik a talajjal. Nincs lebegés vagy belelógás.



azonban az, hogy az utóbbi időben annyit fejlesztettek a motoron, hogy képes megoldani ezeket a problémákat. Ha nem is láthatunk el kilométerekre, mint a *Far Cry*-ban, vagy nem is szállhatunk real-time úrhajóba, mint a *Mace Griffin*-ben, azért már az általunk kipróbált változat is tartalmazott néhány tekintélyes kiterjedésű barlangot, mi több, a végleges Doom 3 még külső területekkel is rendelkezik majd! Hogy mégis hogyan sikerült mindezt elérni?

A kötelező kódoptimalizálás mellett a fejlesztőknek nagy segítségére volt egy igen hasznos elmélet, mely szerint a körülöttünk lévő világ nem attól lesz hihető és valószínű, hogy a falban lévő legutolsó szögét is lemodellezik 3D-ben. Sőt! Ez az irányvonal John Carmackék számára totális zsákutcát jelentett volna, mert kezelhetetlenné tette volna a motort, ráadásul fölöslegesen terhelte volna a rendszert, elvonva az erőforrásokat sokkal érdekesebb dolgok elől! A Doom 3-engine szerialitása pont abban rejlik, hogy a valóságérzetet tökéletesen eléri a bump mapping, valamint a fény-árnyék kezelés segítségével – anélkül, hogy gyakorlatilag fölöslegesen térbeli objektumok százait modellezné a képernyőre. Ha megfigyelitek a képeket, néhol észrevehetitek, hogy még viszonylag nagy objektumok is kvázi 2D-s, bump mappelt textúrák. Megközelítve, körbejárva őket valóban esetenként néz-

nek ki, ám cserébe a processzoridőt sokkal hasznosabban használja ki a játék: egyrészt nagy tereken is játszhatunk majd, másrészt olyan fény-árnyék kezelést kapunk, amilyet sehol máshol. Minden fényforrás kapcsolatban áll minden 3D-s objektummal, így ha több oldalról világítják meg őket, a tárgyaknak több árnyékuk van, a szörnyek pedig ugyanúgy árnyékot vetnek a falakra, mint ránk, egymásra vagy saját magukra! Milyhelyt egészében látjuk a dolgokat

## Már az általunk kipróbált változat is tartalmazott néhány tekintélyes kiterjedésű barlangot

mozogni, és a részletek helyett az összehatásra koncentrálunk, egyszerűen beleborzongunk, annyira valószínű a élmény, ezt elhíhetitek!

### Para-world

Erre pedig szükség is van! Ahogy a fejlesztők azt már korábban többször hangoztatták, céljuk a folyamatos, nyomasztó félelemérzet fenntartása, a tökéletes látvány pedig nagyban segít ebben. Mindamelllett ez önmagában korántsem elég az üdvösséghez, és ezzel az id-sek is tisztában voltak. Ezért vettek igénybe más eszközöket is a megfelelő hangulat kialakításához...

Az alapvető, hogy maguk a harcok félelmetesek. A Doom-univerzum rémálomszerű lényei, a maguk egé-

szem elképesztő és kiszámíthatatlan támadási formáival, egy totálisan valószínű környezetben megteszik a magukét, ezt elhíhetitek (a plafonról hálón, tömegével leereszkedő, pókszerű trite-ok mozgása vagy a zombikommandó kilövellő, csápszerű ostor-keze bizarr és borzongató). A *folyamatos* félelemérzet fenntartása azonban már egy másik kérdés, de az id-s srácok erre is találtak megoldást, nem kell félni. (Vagy kell? Na mindegy.) A „nem harcolós” ré-

szekben például *véletlenül* folyamatosan olyan szituációkba fogunk keveredni, ahol a feszültség mindenféle harc nélkül is kézzel tapintható. Apró jelek, amelyek utalnak *valamire*, aminek hamarosan meg kellene történni, ám az csak várat magára, de mielőtt megnyugodhatnánk, a következő sarkon megint kiszúrunk valami *gyanús*at, majd egy hirtelen kaparó hang hátulról, megpördülünk, de még mindig semmi... Ezek az ügyesen felépített, feszültségteli jelenetek az izzasztó várakozás miatt sokszor félelmetesebbek lesznek, mint amikor maga az elvárt esemény bekövetkezik. Sok egyszerű túlélőhorror sikeresen vitte már ezt véghez, ám a Doom 3-nak hozzájuk képest is van egy hatalmas előnye: az egyes szám első személyű

nézőpont! Karakterünk szemével látjuk a világot, mi irányítjuk minden egyes mozdulatát, azonosulunk vele, így azok a borzasztó események nem „valakivel történnek, akinek épp a hátát látjuk”, hanem *velünk*. És a hatás így az igaz!

Példának okáért megesett a teszt során, hogy épp egy nagyobb termen gyalogoltunk keresztül, amikor hirtelen minden fény kialudt. A következő pillanatban kaparásztást hallottunk a plafonról: előkaptuk a zseblámpát, körbevilágítottunk, de nem láttunk semmit. A kaparászás pedig egyre csak erősödött. Na ekkor már a kijáratot kerestük inkább, ahogy a pánkszerű félelem egyre jobban elhatalmasodott rajtunk (tudniillik ha zseblámpa van a kezünkben, a fegyverünk nem lehet nálunk). Tuti volt, hogy van még velünk valaki a szobában, szinte érezni lehetett a jelenlétét, no meg már hörgések is hallatszottak minden irányból, de nem láttunk senkit. Ebben a pillanatban azonban hirtelen visszajött az áram, és láttuk, hogy ocsmány démonok tucatjai vesznek körbe bennünket minden irányból... Kösz! ☺

### Doom 3 – A mérvadó hangadó

A fenti, hátborzongatósi képlet elemei közül egyetleneggyel nem foglalkoztunk még bővebben: a hangokkal. Arról ugye már szóltunk korábban, hogy miben áll a Doom 3-ál-

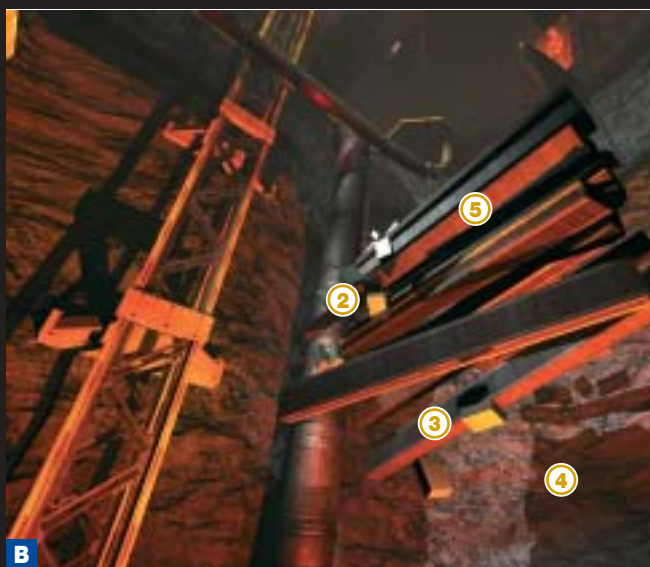


# „EZREK ÉS EZREK JÖNNEK...”

## TÖMEGVONZÁS DOOM 3 MÓDRA



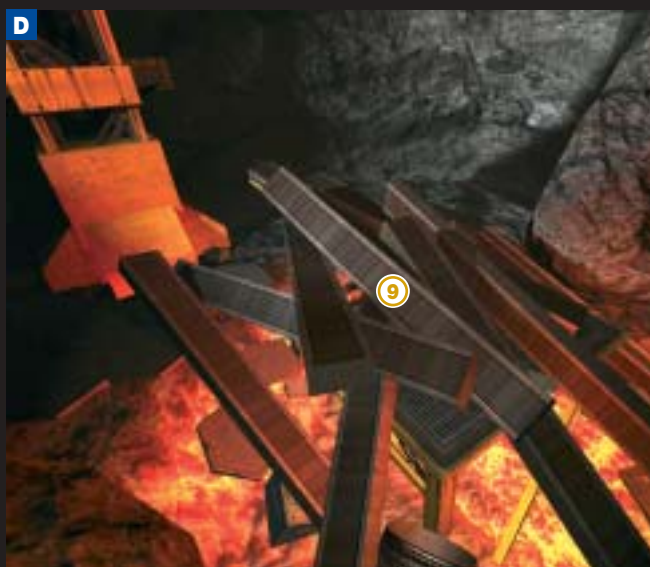
A



B



C



D

1. A jobb oldali falon a balról érkező megvilágítás miatt nem csak a platform, a rajta lévő vasrudak, és a dobozok árnyéka rajzolódik ki teljes élethűséggel, hanem az őket tartó huzaloké is!
2. Erre a dobozra árnyékot vet egy vasrúd...
3. ...erre a vasrúdra árnyékot vet egy doboz...

4. ...és az egész esemény kirajzolódik a falon is!
5. A zuhanás kezdetén a rudak még viszonylag együtt vannak, de a rendezettség már kezd megbomlani
6. Ahogy egyre lejjebb zuhannak, a rudak a sok ütközéstől egyre inkább szétszóródnak.

7. Lent már jobb oldalról érkezik a megvilágítás...
8. ...így az árnyékok ennek megfelelően már a bal oldali falon találhatóak. Érdekes megfigyelni, hogy az íves vascsövön hogyan görbülnek.
9. Zutty.

A fizikai motor nem csupán a cikkben említett valós idejű hangmixelés során szerez érdemeket: segítségével a fejlesztők új szintre emelték a környezettel való interaktivitást, illetve ehhez kapcsolódóan az egész valóságérzetet is. A játék világában minden tárgy, de még a szörnyek is pontos fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek, úgymint: tömeg, kiterjedés, sűrűlőség. Ha valamit megrúgunk, meglövünk, vagy alápörkölünk neki egy raksival, az pontosan úgy fog leesni, pattogni, hátrabukfencezni, vagy átrepülni a szobán és nekicsapódni a falnak, ahogy azt elvár-

nánk, hiszen a fizikai motor minden eseményt a valós fizikai törvények, valamint a fenti mutatók eredőjeként fog kiszámolni. A végeredményként a monitorunkon megjelenő látvány lenyűgöző. Az egyik terembe kanyarodva jobbra tőlünk egy daru fogadott bennünket, amely vasrudakat és dobozokat tartott a magasban. Nem volt nehéz kitalálni, mit kívánnak demonstrálni a fejlesztők, és nem is kellett csalatkoznunk: amikor a rudakat és dobozokat tartó platform hirtelen lecsapódott, azok hirtelen összevisszaságban, egyre

gyorsuló sebességgel, még a levegőben egymásnak ütdöve, egymást taszigálva zuhanni kezdtek, majd hatalmas robajjal az alattuk kavargó lávába zuhantak. Bámulatos volt, akárcsak a való életben, ráadásul a grafikus motor a hihetetlen fény-árnyék kezelés segítségével olyan reális megvilágításba helyezte az eseményeket (szó szerint: figyeljétek meg, ahogy a rudak a falakra – de még egymásra is! – a fényforrásnak és az épp aktuális helyzetüknek megfelelő árnyékot vetik!), hogy hirtelen nem tudtuk: filmet nézünk, vagy egy monitor előtt ülünk?



Lakatos Bécitől már hatodikban is nagyon féltünk.

Mit nézel bazzeg?!



tal bevezetett „valós idejű hangmixelés” lényege, de azok kedvéért, akik esetleg nem olvasták volna talvaly karácsonyi exkluzív előzetesünket, gyorsan átszaladunk a lényegre. Az egyes történésekhez nem egy előre bedigitalizált hangot rendelnek hozzá, ehelyett a motor az alaphangot az éppen aktuális körülményeknek megfelelően effektjezi, és számolja ki hozzá az esetleges, a környezetből eredő pluszhatásokat. Így amikor az elér a játékos füléhez (gyk. megszólal a hangszóróban) egyszerűen maximálisan és hihetetlenül valóságghú, másrészt tökéletesen illeszkedik az adott történéshöz, és avatott fülek szinte minden lényeges információt kikövetkeztethetnek belőle. Vegyünk egy példát:

a szomszéd szobában leesik egy vascső a földre. Ezt az eddigi játékokban egy előre bedigitalizált, éles csattanásként éltük meg, maximum halkítottak rajta valamit a falak miatt. A Doom 3-ban a hallott hang attól függően változik, hogy a cső milyen magasról esett le, milyen erővel és milyen felületre csapódott, a környezete milyen hangvisszaverési tulajdonságokkal bír (egy csempézett WC másra képes, mint egy kipárnázott gumiszoba). A technológia egyébként zseniálisan egyszerű ötletre épül: a hangképzésért felelős szubrutint gyakorlatilag beleolvasztották a fizikai motorba, így az képes a vérlázítóan élhető fizikai modellezés minden előnyét kiaknázni, illetve felhasználni a hangképzés során.

## B5-3, B8-4

S hogy a fentebb ecsetelt szorult helyzetben mihez nyúlhatunk? Kérem szépen, most már teljes bizonyossággal tudunk nyilatkozni a fegyverekről is! Az eredeti Doom sorozatból hat fegyver lett áttemelve a harmadik részbe: a pisztoly, a shotgun, a chaingun, a raksi, a plazmavető (az eredeti hírekkel ellentétben mégiscsak bekerült), és most már az is 100%, hogy lesz BFG-nk is. Az újak közül kettővel találkozunk: az egyik egy új könnyű-

maga a testet öltött rettenet eltűnik egy gyufásskatulyában.

## A legfrissebb királyfi

Mindenki régóta harsog már lélegzetelállító grafikáról, elképesztő fizikáról, valós idejű hangkeverésről. Ezek mind nagyon fontosak, mondhatni elengedhetetlenek ahhoz, hogy a Doom 3 valóban az legyen majd, aminek mindenki várja. A lényegre azonban úgy érzem, most derült fény: az id valamiért nagyon behúzott, és a nyomásztoán félelmetes hangulat, a ki-

## Véletlenül folyamatosan olyan szituációkba fogunk keveredni, ahol a feszültség mindenféle harc nélkül is kézzel tapintható

## SZÖRNYŰ IGAZSÁGOK

„A lényeg szemnek láthatatlan”

A grafikai megvalósítás a „felesleges” 3D-s objektumok esetén spórol a poligonokkal, ez korábban már kiderült. Elnézve azonban a szörnyeket, meg-lépő lehet, hogy ugyanez a helyzet a „lényeges” térbeli elemekkel is!

1.) A *képsorozat első részén* 250 000 poligonból felépített, hihetetlenül részletes alak látható. Ha ilyenek mozognának a monitoron, kb. 0,5 frame/sec „sebes-séggel” futna a játék (vagy még annival sem, éppen ezért az ilyen részletességű modellek csak pre-renderelt számítógépanimációs filmekben szerepelhetnek). Arra viszont jól használható, hogy a felületéből elkészüljön az úgynevezett „normal map”,

amelyet még kombinálnak néhány egyéb textúrázási eljárással, mielőtt az alacsony poligonszámú modellre feszítenék.

2.) A *második képen* már említett „low-poly” modell látható, a processzor és a memória-sávszélesség szempontjából már jóval barátságosabb nevezhető 1400 poligonon. Gyakorlatilag ez a váz használatos játék közben...

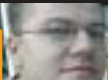
3.) ...persze nem így, hanem úgy, ahogy a *harmadik képen* látható. A különbség az, hogy az 1400 poligonos vázra a 250 000 poligonos modellről leképezett textúrát feszítik. Előre renderelt CG-minőség, valós időben mozgatva. Ez a Doom 3.



géppuska, amely leginkább a mai speciális alakulatok által használt fegyverekhez hasonlít, persze modernizálva, automata tölténykijelzővel, ahogy azt kell, a másik pedig a repeszgránát (komolyan mondom, tiszta CS ©). Ezekén kívül sikerült még kiszednünk a fejlesztőkből, hogy rendelkezésünkre áll majd egy Soul Cube (lélekelyelő kocka?) elnevezésű különleges fegyver is – ám erről csak annyit voltak hajlandók elárulni, hogy évmilliókkal ezelőtt alkották a Pokol hadainak megfékezésére, és már akkor is a „Jók vs. Gonosz” harcban koptatták, amikor a piramisok még csak kőszá gondolatok voltak az UFO-k agyában. Mindenesetre a nevéből egyet s más azért már ki lehet következtetni: például azt, hogy bizonyosan nem lövöldözni fogunk vele, annál inkább gonosz lények lelkeinek csapdájaként funkcionál(hat) majd valamilyen módon. Ha Isten – és John Carmack is – úgy akarja, nem a *Szellemirtókban* látott „becsúztatom a monszta alá, és megnyomok egy gombot” receptet követi majd a használata, mert egy Hell Baron esetében elég komolytalan látványt nyújtana, amint

dolgozott sztori, illetve a játékmélet „felfejlesztése” az igazi újítás, amitől nagyon-nagyon sokat remélhetünk – még többet, mint eddig. Az ok lényegtelen: hogy valóban ez kellett-e a tökéletes Doom-feeling megalkotásához, vagy az id Software egyszerűen csak úgy gondolta, hogy szándékosan leegyszerűsített „agyatlan” lövöldözős játék 2004-ben már nem állná meg a helyét (mondjuk egy Half-Life 2-vel szemben), gyakorlatilag mellékes. A lényeg, hogy 2004 tavaszán ezzel az „új” Doom 3-mal olyan élményben lesz részünk, melyet még nagyon-nagyon soká emlegetni fogunk...

## Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



Nekem nagyon gyanús, hogy tavaly karácsony óta az id látta az időközben bejelentett Half-Life 2-t, és úgy gondolta, nem kockáztat: inkább megváltoztat néhány alapvető designeri döntést annak érdekében, hogy a Doom 3 még csak véletlenül se „csak” a világ legfélelmetesebb, hanem – az eredeti terveknek megfelelően – a világ legjobb játéka legyen. Meglátjuk, mi süli ki belőle.



# WORMS 3D



AKARSZ MÉG  
KUKACOSKODNI?



Megjelenés: 2003 November

Megrendelhető a SEGA kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,  
az ECOMIT Rt.-nél: 1037 Budapest, Wesselényi u. 25  
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | [www.ecomit.info](http://www.ecomit.info) | [szabo@ecomit.hu](mailto:szabo@ecomit.hu)

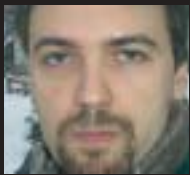
SEGA SEGA POWERED BY gameSPY



# BEVEZETŐ

## SZERKESZTŐI JEGYZET

„Persze, persze, biztos mindig ezt mondod!” – szinte hallom már a kételkedő beszélőket, pedig tény és való, hogy nagyon régóta nem volt ennyire jó hónapunk! Először is itt van a *Prince of Persia*:



*Sands of Time*, amelyről semelyik kollegám és haverom sem akarta elhinni, hogy mennyire büntet, aztán amikor meglátták... na, akkor dobbentek ok is ☺. Nem értem egyébként, miért kellett annyira hiteltlenkedni, amikor a *Splinter Cell* fejlesztőinek újabb munkájáról van szó, de mindegy, mert aki kipróbálta, azt úgyis teljesen elvarázsolta. A másik hatalmas durranás a BioWare-féle *Star Wars: Knights of the Old Republic*, amelyek sikerült egy kicsit felráznia a mostanában (a Gothic II után) kicsit leült RPG-s állóvizet. Sokkal többről van itt szó, mint egyszerűen egy *Star Wars* témájú szerepjátékról: a BioWare bizony még mindig a szerepjátékok királya. Aki nem hiszi, az... lapozzon a 62. oldalra ☺.

No és itt van a *Return of the King* – legnagyobb bravúrjának (az utós grafika és a magával ragadó hangulat mellett persze) azt tartom: úgy sikerült maximálisan a filmben éreznem magam, hogy a készítők mégsem lőttek le nagyobb poénokat belőle. Persze, a könyv ismeretének hiányában a fontosabb fordulatokra így is fény derül, de hát azt már úgyis mindenki kívülről fújja – vagy nem ☺? De nem feledkeztünk meg a kalandorokról sem, hiszen végre megjött a *Broken Sword 3*, a sportkocsik rajongói a *Need for Speed: Underground* oldalait nyálazhatják át, a kosarasok pedig Gyu elmékedéseit az *NBA* legújabb részéről. Naaaa, gyereünk már! Még mindig a bevezetőmet olvassátok ☺!

**Bad Sector**

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Az e havi kérdést Gy. Darió tette fel:

**„Mit csinálnátok, vagy csinálnátok abban az esetben, amikor olyan stílusú játékot kéne/kellett tesztelnetek, amelyet utáltok?”**

## 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 végézzék. 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 minden hónapban közöljük a Másik Oldalon!

## A GAMESTAR-CSAPAT



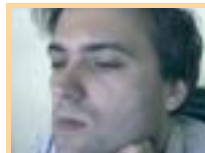
**> Del**  
**szakterület:** Űrszimulátor, RTS, FPS, F1  
**előélet:** 10 éve játékszájgíró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Egyszerű történet: a múltban én nem adtam magamnak olyan stílusú játékot, ami nem érdekelt, jelenleg pedig Bad Sector nem ad nekem ilyeneket. Nem mondom persze, hogy soha nem próbálkoztam...”



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

„Adnak, fogadd el! – tartja a maximális bölcsességgel megáldott közgondolkodás. És tényleg. Az ember ne legyen finnyás, inkább képezze ki magát pillanatok alatt az eddig nem szeretett stílusban. Ki tudja, akár még az is elképzelhető, hogy: 'this is the beginning of a beautiful friendship'!”



**> Bad Sector**  
**szakterület:** Akció, kaland, RPG, stratégia  
**előélet:** 11 éve játékszájgíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Hm... Szóval az a nagy helyzet, hogy nem vagyok mazochista beállítottságú ☺... Azt hiszem, ezzel mindent elmondtam ☺...”



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

„Szerintem van elég cikkíró a *GameStarban*, úgy-hogy mindenki mindig tud időt szakítani a profiljába tartozó játékra, mivel a nagyobb felhozattal rendelkező kategóriákból több emberünk is van, pont az ilyen helyzetek elkerülése érdekében.”



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

„Egyrészt szép magyar anyanyelvünk minden, nyomdafestéket nem tűrő kifejezésében mesterfokra fejlesztsem képességeimet, másrészt beveszem az otthon található összes gyomorbag elleni pirulát. Ezek után lehetőleg bedobok fél liter házipáleszt, és abban az állapotban már úgysem számít semmi...”



**> Kecse**  
**szakterület:** Multiplayer bármilyen, taktikai FPS  
**előélet:** 3 éve játékszájgíró (GameStar)

„A nekem nem tetsző stuff kiutalásának meg a ráutaló magatartásait is terrorizmussá nyilváníthatnám, és személyesen kérném Bush elnököt, hogy bombázza porig a szerkesztőséget Tomahawk cirkálórákétákkal. Egyébként már kértem is. Míg a válaszcspapás ideéer, addig csatlakozom Gyuhoz. Páleszt hozok!”



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

„Ilyen még soha nem fordult elő velem, mivel első-sorban hardver témájú cikkeket írok. Ennek ellenére azt hiszem, hogy kevés olyan játék vagy hardver létezik kis hazánkban, amelyet megfelelő mennyiségű tequila elfogyasztása után is pocsecsnek lehetne nevezni ☺.”



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

„Nekem egyetlen játéktílussal sincs bajom, de sok olyan van, amihez egyszerűen nem értek, mint a gazdasági stratégiák vagy a (nekem) túl realisztikus szimulátorok. Más kérdés, hogy mi a helyzet rossz játék esetén: ha ezekkel játszani nem is nagy öröm, cikket írni rólok talán még szórakoztatóbb is.”

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

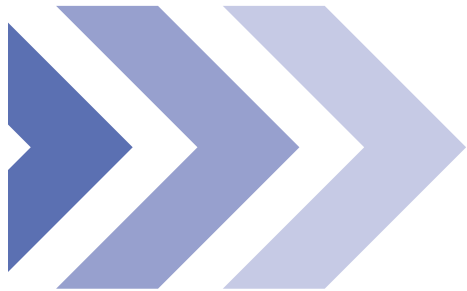
**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számat a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) jobb felső szekciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

**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 korábbiokról már megszokott leg-lényegesebb 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.



36

**LotR: RotK**

Sirály lett a király



52

**Prince of Persia: SoT**

Az arisztokrácia diszkrét bája



62

**Star Wars: KotOR**

Hallod ahogy suhog?

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 **értelmezze**, végül gondolatait cikk formájába öntse **szórakoztató, logikus és átlátható** módon.



**Sam**

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

„Kedves dolgokat gondolok Bad Sectorról meg a rokonságáról... Esetleg a kutyájáról is ☺... Bár kevés ilyen játékot kapok, összeszorított foggal próbálok megkeresni a dolog pozitív oldalát. (Hű de jó tonna monszárt agyatlantul hentelni, hű de jó unalmas questeket megoldani ☺...”



**Szittyó**

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

„Természetesen mint ügyeltes főnök én mindenhez értek, így senki és semmi nem tud rajtam kifogni. A játékok pedig a kisujjamban vannak. Talán csak a Harry Potter tudna elriasztani a tesztelőtől. Azonban előkapnám a legjobb indokaim egyikét, és a CD karcosságára, töredezettségére hivatkozva elfelejteném megírni.”



**Uhu**

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

„Igyekszem megbarátkozni a stílussal ☺. Egy jó újságíró nem problémának, hanem kihívásnak tekinti az ilyen eseteket, úgyhogy igyekszem én is ekképp viszonyulni. Szerencsére azért ez elég ritka eset, végül is mindenkinek ismert a szerkiben a specialitása. Inkább a pocskék minőségű játékok szoktak felnyomni bennem a pumpát.”



**SzJVC**

**szakterület:** Harci szimulátorok  
**előélet:** 12 éve játékságíró (576 Kbyte, GameStar)

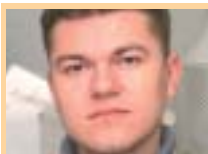
„Beleásom magam az irodalomba, és megpróbálok képességeim szerint a legjobban megírni! (Az olvasó abból nem vehet észre semmit, hogy mit utálok, vagy nem)...”



**ZeroCool**

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

„Általában természetesen igyekszem elkerülni az ilyen eseteket. Ha mégis ilyenről kellene írnom, egyértelműen nem az általam nem kedvelt dolgokat emelném ki, hanem korbe-kérdemgetnék mindenkit, és nyomozgatnék a témában.”



**Boe**

**szakterület:** Akció, RTS, szimulátor, RPG  
**előélet:** 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Amít mindenki: végigjátsszanám, összegyűjteném a pozitív és negatív tulajdonságait, ám mielőtt megírnám a cikket, konzultálnék egy témában jártas kollégával, hogy legyen objektív viszonyítási alapom. Ez az abszurd helyzet azonban itt a GS-ben hál'istennek nem szokott előfordulni!”



**Mimóza**

**szakterület:** Harry Potter-részek, ügyességi, kaland  
**előélet:** 3 éve játékságíró (GameStar)

„Eddig még ilyen sohasem fordult szerencsére elő, de ha netán a jövőben mégis, akkor természetesen igyekeznék alaposan kielemezni a hibákat, aztán finoman utalnék Bad Sectornak, hogy ilyet többet talán mégse ☺...”



**Berrr**

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

„Általában kalandjátékokról szoktam írni, mivel ez a kedvenc műfajom, ezeknél pedig ritkán ér kellemtelen meglepetés. Ha valami rossz, azt persze lehorodom a sárga földig, ám ez – szerencsére – az utóbbi időben ritkán fordult elő.”

# EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: LOTR: Return of the King 36  
Fókusz: Játékfilm 42  
Hidden and Dangerous II 44  
**Judge Dredd 48**



Contract Jack 50  
Prince of Persia: Sands of Time 52  
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon 56  
**Silent Storm 60**



SW: Knight of the Old Republic 62  
Railroad Tycoon 3 66  
Robin Hood: Defender of the Crown 68  
**Haegemonia: A Solon hagyaték 69**



LotR: War of the Rings 70  
Patrizian III 72  
Age of Mythology: Titans 73  
Need for Speed: Underground 74  
NBA Live 2004 78  
Harry Potter Quidditch World Cup Budget 80  
Játékmúzeum: Defender of the Crown 84

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

**90%+**

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

**80-89%**

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamitől lemaradtak a legjobbaknál. 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.

**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.

**60-69%**

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

**50-59%**

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

**0-49%**

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



# THE LORD OF RETURN OF

# THE THE

## ADJ, KIRÁLY, KATONÁT!

Mockosz kisz elektronik arcú hobbitkák! Hát nem elvették tavaly tőlünk a Two Towers drágaszágot, hogy csak a konzolosoké legyen?! Sebj, a király most PC-re is visszatér, méghozzá ismét teljes egészében a fantasztikus hangulatú Peter Jackson-filmadaptációra hagyatkozva. Akár Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Samu vagy Frodó, a gyűrűhordozó bőrében is végigverekedheted magad a film legfontosabb csatáin és torokszorító jelenetein.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Hack'n'slash	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Középfölde	EA Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Lord of the Rings: Two Towers	

GYORSLINK **424**

**P**ontosán két éve tartja lábzan az embereket a fantasy egyik ősapjának, J. R. R. Tolkien regényeinek filmadaptációja. Peter Jackson trilógiája ugyan nem adta vissza szóról szóra, betűről betűre Tolkien művét, A Gyűrűk Ura mégis minden idők egyik legambiciózusabb, leglátványosabb, legegikusabb adaptációja – és még sorolhatnám a jelzőket, öt oldalon át, így készen is lennék a cikkel ☺.

Nem csoda, hogy az igencsak tökéletes Electronic Arts vércseként csapott le a film licencének jogaira, elhatározván: megtöri azt a régi átkot, mely szerint film alapján csak harmatgyenge játékok készülhetnek. A fogadalomból tavaly egy ragyogó hack'n'slash játék készült, amely címe ellenére (*Two Towers*) mindkét rész eseményeit feldolgozta. Sajnos a nagy kalandból a PC-sek kimaradtak, ugyanis az EA marketingesei – állítólag – úgy gondolták, hogy számítógépre nem lehet "olyan minőségi játékot készíteni, mint konzolra"... Hát így történhetett, kis hobbitjaim, hogy a *Two Towers* szinte minden platformra megjelent, csak turnixgépére és PC-re nem...

### RÖVIDTIPPEK ANIMÁCIÓ a dvd-n TRAINER a cd/dvd-n

Szerencsére a szóban forgó marketingesek nem restek, amikor arról van szó, hogy saját maguknak ellentmondjanak, ezért a következő részből, a *Return of the King*-ből már a PC-tulajdonosokat sem hagyták ki.

### Visszatekintés

Mivel volt szerencsém Xboxon a szintén kiváló előző részhez, ezért nagy várakozással tekintetem a *Return of the King* elébe is. A *Two Towers* első két filmet felölelő sztoriját Aragorn

közül választva verkedhettük magunkat végig a két filmen keresztül. Mitől is volt ez akkora szám? Nos, a készítők nemcsak hogy a legapróbb részletekig kidolgozták a filmbeliekhez megszólalásig hasonlító főszerelőket, orkokat, trollokat, egyéb szörnyeket, továbbá a különféle helyszíneket, hanem ráadásul mindezt vegyítették a fontosabb jelenetekkel: az egyik pillanatban még a filmbeli csatában látod Aragorn kétségbeesett arcát küzdelem közben, a következő szemvillanásban pedig finoman átfordul a kép számítógépes grafikává, te pedig ott állhatsz a Vándor szerepében, a jelenet kellős közepén!

**Az egyik pillanatban még a filmbeli csatában látod Aragorn kétségbeesett arcát küzdelem közben, a következő szemvillanásban pedig ott állsz magad is a Vándor szerepében.**

meséli el Eowyn királynának, és lényegében a legfontosabb akciójelenetekben vehettünk részt. A játékmenet sokban emlékeztetett az olyan klasszikus platform-akciójátékokra, mint például a *Golden Axe (úristen, de sok huszasom bánja azt a gammát... – ender)*. Két rövid nyitójelenet után – ahol a Gyűrű Szövetségéből ismerős csatában kellett részt vennünk Isildur szerepében, majd Aragorn oldalán Frodót kellett megvédenünk a Széltetőn a Gyűrűlédércek ellen, a filmből is ismerős híres jelenethez hasonlóan – a szövetség három tagja, Aragorn, Legolas és Gimli

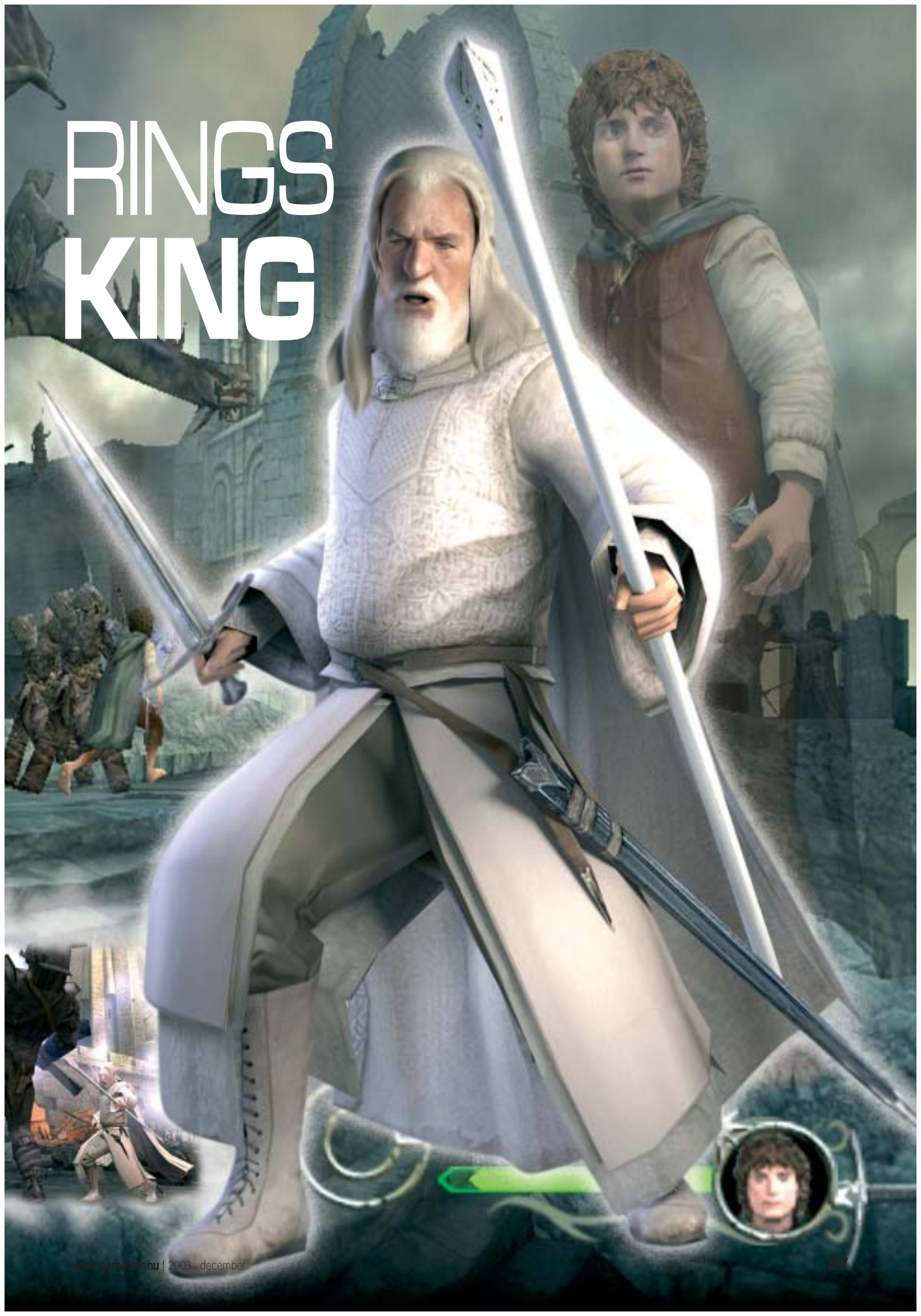
Bár a *Two Towers* nem volt tökéletes, a filmszerű hangulatot maximálisan sikerült visszaadnia, és legalább valami hasonlóra, de inkább még tökéletesebbre számítottam a *Return of the King*-nél... Nos, az értékelőből nyilván láthatjátok, nem csalódtam, de azért vegyük végig, hogy mégis...

### ...mitől király a „Király”?

Amit rögtön le szeretnék szögezni a Peter Jackson-rajongók számára: a filmes feeling és beleélés most is tökéletes! A játék persze ezúttal is Galadriel elf királynő borzongató hangjával és szépséges arcával kezdődik,



# RINGS KING





## Extrák

Mese habbal

A konzol világában megszokott, PC-n viszont már nem annyira, hogy bizonyos szinteket vagy a teljes játékot teljesítve különféle, a játékhoz kötődő, de abba bele nem épülő extrákat kapunk. A Gyűrűk Ura játék verziójában persze mi más lenne ez, mint a film szereplőinek interjúja, akik a játékhoz is hangjukat adták (lásd az *erről szóló dobozt*), illetve képek a forgatásról, eredeti skiccek, híres festőknek, rajzolóknak a Gyűrűk Ura-témát feldolgozó művei és sok más. A játékmenet során folyamatosan nyitjuk meg ezeket az extrákat, ahogy végzünk egy adott szinttel.



Aragorn szigorú az orkokkal, de „igazságos” ☺...



Legolas az ismétlődő ijával.



Repul a nehéz ork, ki tudja, hol áll meg

majd lassan átkerülünk a Helm-szurdoki csata képsoraihoz, ahol az előző rész abbamaradt. Aragorn elkecseregetett, mégis reménykedve tekint a vár melletti dombra, amelynek tetején megjelenik Gandalf, ahogy ígérte, majd fehér paripáján levágtat a megdöbbszent ork hadseregére, mögötte az Éomer által vezetett rohani lovassággal. Akár-

csak az első részben, itt is finoman átkerülünk a filmből a számítógépes grafikába, majd a következő pillanatban Gandalf fehér palástjában találjuk magunkat a csata forgatagában. Az első pálya egyfajta bevezető rész, ami azt jelenti, hogy még ha

akarnánk sem hagyhatnánk ott a fongunkat. Még szerencse, mert ha a fongunk nem is, de az állunk minden bizonynyal áldozatul esik majd a szemünk elé tároló, tökéletesen kidolgozott látvány. Miközben a nagyszereűen animált Gandalfal zöld vértől szennyezett utat törünk magunknak az orkok áradatában, hatalmas követo gépek tüzes golyókkal verik szét a vár falait, emberek

gem a játék hangulata máris magával ragadott...

### A szövetség útjai kifürkészhetőek

Amint lezárult a Helm-szurdoki csata, a „tápolós” képernyőhöz kerülünk (*erről majd később részletesebben*), majd a „pályaválasztáshoz”. Lényegében háromféle „út” mellett tehetjük le a voksunkat, amelyek a főszereplők, Gandalf, Aragorn és Frodo küldetéseit modellezik. Óriási poén egy ilyen játék esetében, hogy bármelyiken elindulhatunk, közben viszont válthatunk, és ez az ügyesen összevágott film- és történetrészeknek köszönhetően nem lesz zavaró. Addigra viszont, mire Aragornékkal elérkezünk a Fekete Kapuhoz, megvívni a végső csatát, mindegyik történet-szál küldetéseit teljesítenünk kell. Ez nemcsak igen elegáns megoldás, amely felértékeli az újrajátszhatóságot, hanem a sztori jelentőségét is emeli azzal, hogy át-érezzük, mindegyik karakter fontos szerepet játszik a Gyűrű elpusztításában és Szauron legyőzésében.

Huh – túl sok mindent árultam el ☺? Gondolom, azért sejtettétek, hogy nem Szauron fog Dungeon Keeper-féle győzelmet aratni... És hogy maga a játék mennyit kottyant el a filmből? Nos, a fontosabb jelenetek, a befejezés, illetve hogy kik között zajlik az Egy Gyűrű körüli végső küzdelem, ki fognak derülni belőle, tehát az, aki még a könyv-





**Multiplayer**  
Ketten szövetségben

Hack'n'slash játékban igen ritka a multiplayer, a Gyűrűk Urában azonban végre ezt is kipróbálhatjuk. Már a főmenüben kiválaszthatjuk, hogy a hagyományos single helyett multizunk-e, viszont ilyenkor a havernak nem egy másik gép előtt kell ülnie, hanem... a miénk előtt. Az EA ugyanis valamilyen furcsa, perverz ötlettől vezérelve nálunk is csak a konzolon megszokott, PC-n viszont nem jellemző, egy gép előtti multiplayert támogatja a ROTK-ben, tehát no multiplayer... Nem tudom, mit fogyasztott, aki ezt a marhaságot kitalálta...



„Orkok!” Nohát... Ki gondolta volna...



vet sem fejezte be, és ragaszkodik a sztoriban rejlő meglepetésekhez, inkább tényleg ne töltse be. A könyvet ismerők számára viszont jó hírem van: a legújabb film részleteiből aránylag keveset láthatunk, ugyanis a készítők nagyon ügyesen nagyjából a már ismert trailerek képsorait vágják össze, méghozzá oly módon, hogy sohasem fogod úgy érezni, túl sokat láttál, illetve ügyesen keverednek még az előző epizód, a *Two Towers* részei is.

**Egy mindenkiért, mindenki az Egy Gyűrűért**

Sokan sajnálták, hogy a *Two Towers*ben Gandalf nem volt irányítható karakter, úgyhogy ez a kívánság teljesült: „a mágus útja” csak neki lett fenntartva. A „hobbit útja” kis meglepetést okozott, ugyanis nem Frodót, hanem hűséges barátját, Samut kell benne vezetgetni, így a híres, kéken világító „Fullánk” kard a legtöbbször nem a mi kezünkben lesz... Végül az előző részekben is irányítható három harciasabb figura, az egymás mellett mindvégig kitartó Aragorn, Legolas és Gimli kerülnek

a „király útjának” választható szereplői közé.

Bár mindegyikük teljesen másféle karakter, akár a testfelépítésüket, akár a felkészültségüket vagy küzdőstílusukat nézzük, ez az irányításukban sajnos mégsem jelentkezik. Ugyan sebességük és vágásaik valamennyire különböznek, mindegyik éppúgy meg tud birkózni egy hadsergnyi orkkal. Szerintem kicsit neveltséges, hogy például Samu épp-

**„Csak virtussal, Gimli barátom!”**

Mint az előző részben, itt is nagy jelentősége van a harci virtusnak, vagyis hogy mennyire gyorsan és hatékonyan vágjuk le az ellenséges orkokat. Bár bizonyos kombók azért különböznek, az alapirányítás minden esetben megegyezik: gyors támadással a kisebb páncélatú, pajzs nélküli ellenséggel végezzünk, „kemény” kardcsapással szétverhetjük a pajzs-

ellenségekkel szemben használtam, mert ha ezt túl sokáig teszi az ember, akkor hamarosan háromszor annyi ork van a nyakán...

A távollövés, mint írtam, kicsit neves módon mindenkinél éppoly gyors és eredményes, mint Legolas ijáskodása, de legalább a „lovedékek” különbözöek a karakterek függvényében: a törpe kis csatabárdokkal ritkítja az ellent, Samu köveket hajgál, Gandalf villámvarázslatot löki, Aragorn pedig... nos, Aragorn mondjuk, éppúgy a nyilvesszők mestere, pedig hajgálhatott volna akár töröket is.

Nem szabad elfelejtenünk a speciális képességekről sem: Samu például a tündeköpenynek köszönhetően rövid időre el tud tűnni szem elől, Gandalf pedig egy védővarázslatot tud magára bocsátani.

Gyakran használhatunk még (opcionálisan, vagy időnként kötelezően) a környezetünkben található valamilyen tárgyat: a földre szúrt égő lándzsákat elhajítva azonnal felnyársalhatunk egy normálméretű orkot vagy uruk-hait, égő szurkot zúdítva a nyakukba, vagy fáklákat hajítva rájuk

**Mintha Peter Jackson ott ácsorogna valahol hátul a kamerák mögött, és ordibálna az orkoknak, hogy „csapó egy”, és na akkor most kell előrohanni ☺.**

olyan nagy spiler a kardforgatásban, mint Aragorn, vagy hogy mindenki olyan villámgyorsan és hatékonyan lö távolról, mint Legolas. Igaz, így egyszerűbb megtanulni az irányításukat és a speciális kombókat, de ettől kicsit kevésbé egyediek a karakterek, és kedvünk sincs ahhoz, hogy esetleg egy másik figurával kezdjük előlről a ROTK-et, ha a játékmenet változására ez igazából nincs befolyással.

ikat is, ütéssel vagy felrúgással pedig hátrébb – vagy ha szerencsénk van, a földre – lökhetjük őket. Utóbbi esetben a „gyilkos mozdulattal” a földön fekvő orkokkal egyetlen dőfessel végezhetünk, ez relatíve lassan kivitelezhető, viszont amikor már kezdenek feltápászkodni, akkor is végrehajthatjuk ezt.

Elvileg védekezni is lehet, ám megmondom őszintén, én ezt a csatahevében nagyon ritkán, maximum a fő-

**EXTRA KARAKTEREK**

Vendégsztárok

Amikor végigtöltöd a játékot, akkor extra karaktereket kapsz, akikkel előlről kezdheted. Azt, hogy kikről is van szó, csak a tippekben áruljuk el, nem akarjuk ugyanis elrontani azok örömét, akik maguktól szeretnének rájönni (*Bad Sector, ugye nem lehet Gollammal is végigvinni?! Ugye nem... -ender*). Mindenesetre azoknak, akik szeretik egy kicsit felrúgni a történet jól ismert fordulóitait, érdemes belekezdeniük, mert bizonyos karakterekkel a filmbéliőtől eltérő, teljesen más helyzetbe kerülhetünk!

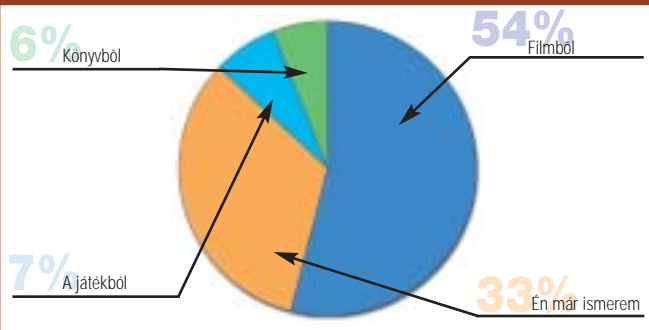


„I am the Law!”: Frodó meghozta a végső ítéletet.





## HOGY AKAROD MEGISMERNI A GYŰRŰK URA TRILÓGIA BEFEJEZÉSÉT?



Az ördögbe, nem látta valaki a harci varázsbotom?! Ezt főzéshez használtam...



egy kicsit "felmelegíthetjük" őket, az egyes pályákon megtalálható katalpultokkal pedig nagyobb seregekkel vagy az „olifántokkal” végezhetünk. Végül bizonyos helyeken csak akkor tudunk továbbjutni, ha egy kart folyamatosan tekerve kinyitunk egy kaput, vagy hidat eresztünk le.

### Egy csipetnyi RPG

A készítők az előző részhez hasonlóan ezt a játékot is nagyon alapszintű RPG-elemekkel fűszerezték. Hőseink ugyanis a küzdelmek során egyrészt tapasztalati pontot szereznek, másrészt szinteket is lépnek. Az XP-szerzés arra jó, hogy az egy-egy küldetés közben betöltődő menüben különféle kombókat „vásároljunk”, amelyeket csak az adott szintekre kerülve tudunk használni. Jópofa dolog, és a ROTK-ben új ötlet, hogy az egész csapatra vonatkozó speciális mozdu-

### Középfölde Live

Más akciójátékokban oly gyakran elhanyagolják (a legkirívóbb példa erre a *BloodRayne*), itt viszont elsőrangú a pályák szerkezete. Egyetlenegy pillanatig sem éreztem azt, hogy jajdemennyireunom már ezt a folyosót vagy pusztagát, ugyanis a helyszínek mind a lehető legaprólékosabban ki vannak dolgozva – nemcsak egyszerűen változatosak, hanem pixelről pixelre olyan érzésed van, mintha a filmben harcolnál! Látszik, hogy a fejlesztők maximálisan együttműködtek Peter Jacksonékkal, nem csupán a licencet kapták meg.

A kameranézetek 80-90%-ban tökéletesek, ez pedig kellemes meglepetés egy ilyen stílusú játéktól – csak ritkán történik meg, hogy szerencsétlenül beállított pozícióból kell kavarunk az egyik karakterrel.

A filmszerűség egyedüli hátulütője,

## A „gyilkos mozdulattal” a földön fekvő orkokat felnyársalva, egyetlen dőféssel végezhetünk velük.

latokat is vehetünk, amelyet mindenki tud használni, ha a megadott fokozatot elérte. Így amikor például épp Samuval gyakorjuk az orkokat, és szintet lépünk, akkor elkezdhetjük használni azokat a kombókat, amelyeket mondjuk Gandalfnál vásároltunk. Mivel egyes magas szintű speckókat csak a játék vége felé kapunk meg, ezért van értelme esetleg újratekdeni, anélkül is inkább, mivel befejezés után rejtett karakterekhez jutunk.

hogy minden egyes jelenet és a szörnyek elhelyezkedése előre be van állítva: mintha Peter Jackson ott ácsorogna valahol hátul a kamerák mögött, és ordibálna az orkoknak, hogy „csapó egy”, és na akkor most kell előrohanni ☺. Ez így kicsit a realizmus és az újrajátszhatóság hátrányára van, viszont legalább segítséget nyújt, amikor előről végig kell küzdened valahonnan egy adott szintet, mert otthagytad a fogadat, és bár-

Az olifántok a Gyűrűk Urában nem védett állatok...







mennyire nagy spíler vagy is, ez bizony elő fog fordulni... Bizony, akár tetszik, akár nem, ebben a játékban sem lehet a pályák alatt menteni, csak a konzolokon megszokott „checkpointokat” kapjuk, amelyekkel viszont elég gízda módon igencsak fukarkodtak a készítők.

**Hangulat mind felett**

Sokszor káromkodtam azért a helyenként túl nehéz részeknél, de az a bizonyos nagybetűs Hangulat maximálisan megérte, a készítők pedig mindent elkövettek a célból, hogy a film kellős közepében érezem magam. A grafika egy hangyányit konzolos, effektjeinek köszönhetően azonban mégis rendkívül látványos, Howard Shore állandóan szóló, fülbemászó muzsikája pedig teljesen magával ragadja az embert. Természetesen alapvetően egy

hack'n'slash stuffról van szó, tehát nem fogunk kalandjátékszerű logikai feladatokat végrehajtani, vagy nagyobb seregeket irányítani – aki ilyesmire vágyik, az jobb, ha be sem tölti a játékot. Mindazonáltal a kombók végrehajtása nagy ügyességet és koordinációs készséget igényel, ezért általában véve nem nevezném agyatlan hentelesnek a játékélményt. Sajnos ez nem minden részére igaz – bizony, elő-előfordult egyes pályákon, hogy már tele volt a hócipőm azzal, hogy egy Kína teljes lakosságának megfelelő méretű ork

hadsereget kellett kiírtanom. Értem én, hogy a film szellemiségének meg kellett felelni, de ilyenkor akkor is a pokolba kívántam az egészet. A játék „felszelelt” jellege is zavaró egy picit: valahogy nem alkot teljes egészet, és emiatt a főszereplőtől is valamennyire elidegenülve érzi magát az ember, nem éli úgy magát bele a helyzetükbe, mint például a *Max Payne 2* vagy a *Prince of Persia: Sands of Time* esetében.

Összességében élveztem a játékot, és amikor jön a film, akkor biztosan végigviszem még egyszer a felszaba-

dított karakterek egyikével, de azért valahogy mégis hiányérzetem van... Itt van például ez a nagyszerű *Knights of the Old Republic*, de hát ez Star Wars... Kedves EA, nem készíthetnétek most végre *ti is* egy echte szerepjátékot, hiszen egy olyan licenc van a kezetekben, amely a D&D alapjait ihlette! Naaaa! Csak az én kedvemért ☺?

**Bad Sector**

**HARDVER**

**MINIMUM**  
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Általában nem volt gondom, csak a kód effektusoknál szaggatott a játék egy picit.”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ magával ragadó, filmszerű hangulat	↓ túl sok gyepa	↓ „feldarabolt” jelleg
↑ a szövetség bármelyik karakterével lehetsz	↓ kevés checkpoint	↓ Gyűrűk Ura RPG-t akarok!
↑ jól kidolgozott kombók és fejlődérendszer		
GRAFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>10</b>	
HANGOK <b>10</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>	
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>7</b>	

**Bad Sector VÉGSZAVA**

Hack'n'slash elejétől a végéig, kombókkal, szintlépéssel fűszerezve. A filmes hangulat, a grafika, a zene tökéletes, és „király”, hogy mindegyik karaktert irányíthatod. Kicsit több összetettség és kevesebb gyepa azért nem ártott volna...

**87%**

**ÉS A TÖBBI**

Freedom Force	<b>89%</b>
Doom 2	<b>75%</b>
Midnight club I	<b>65%</b>



A grafika olyan, mintha a filmet néznék

**MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE**

Éljen a Király!

Bár hősiesen elhatároztam, hogy megvárom a film harmadik részét, mégsem bírtam a kíváncsiságommal és belekukkantottam a *Return of the King*-be (majd néhány óra után sikerült felállnom mellöle.) Az előző részt volt szerencsém kipróbálni konzolon de a folytatás még ahhoz képest is lenyűgöző: gyönyörű grafika, szenzációs hangulat, és persze orkok végeláthatatlan hentelése. Lehet, hogy a játékmenet egyesek számára túl lineáris, neadj' Isten egyszerű, de ugyebár „csak az menjen katonának, aki ilyet szeret.” A kapott pontszámot bőven megérdemli!



**Sztárok hangjai**

A főbb szerepekben

Nem lett volna igazán filmszerű az élmény, ha a hangokhoz a portást kéri fel, ezért az EA, akárcsak az előző résznél, most is a stáb tagjaival dolgozott együtt. Nem semmi teljesítmény, de az összes fontosabb szereplő az eredeti színész hangján szólal meg: Gandalf Sir Ian McKellan, Aragorn Viggo Mortensen, Szarumán Christopher Lee, Sam Sean Austin és így tovább.







MOZI ÉS JÁTÉK KAPCSOLATA

# JÁTÉKFILM

Chris Crawford egyik esszéje szerint a játékfejlesztőknek „moziirigységük” van. Bár kedvenc játékesztétám most is általánosít, azért érdemes egy kicsit elidőzni a kis képernyő és a széles vászon érdekes kapcsolatán...

**D**e vajon pontosan hogy értette Crawford a bevezetőben írt megállapítását? Nos, szerinte rengeteg játékfejlesztő titkon (vagy néha nyíltan) azt szeretné, ha inkább filmet rendezne, saját alkotói munkája helyett. Crawford egyik legtalálhatóbb példája a játék végén látható fejlesztői lista, ahol az alkotókat oly módon sorolják fel, mint a filmek végén. Mint mindig, Crawford ezúttal is elég pesszimista képet festett a jelenségről, és végső konklúziója az volt: mindannyian jobban járnánk, ha a játékfejlesztők inkább játékokat készítenének – gyenge moziutáratok helyett...

## Veszélyes párhuzam

Mielőtt még egyesek elküldenék melegebb égtájakra Crawfordot, mások

pedig buzgón helyeselnének neki, nézzük meg, hogy mennyi igazság van ebben a kissé sommás (bár eszéjében alaposan kifejtett és példákkal illusztrált) megállapításban. A fejlesztők közül sokan úgy vélik, hogy a játékok fejlődését a mozihoz lehetne hasonlítani, és ha ezt a párhuzamot végiggondoljuk, akkor most az 1910-es éveknél tartanánk, ahol a mozgókép még gyerekcipőben járt, de aztán hirtelen hatalmasat robbantott, és meghódította az egész világot, a producerek, rendezők, színészek pedig dúsgazdaggá váltak. Szerintük ez hamarosan elkövetkezik a játékokkal is, és nemcsak ők fognak dúskálni a pénzben, hanem maga a játékpia is oly széles közönséget mondhat majd a magáénak, mint a film, mi több, az embe-

rek ugyanolyan szintű művészeti kategóriának tartják majd, minden ízében és vonatkozásában, mint a széles vásznon látható alkotásokat. Crawford szerint azonban erről szó sincs: még messze nem beszélhetünk olyan széles közönséget mozgató kulturális jelenségről, mint a mozi, és ha ez valaha be is következne, az ehhez vezető út még csak véletlenül sem a filmipar középkerületéből indulhat ki.

## Szánalmas próbálkozások

Crawford állításának alátámasztására könnyen találhatunk példákat. A legeklátásabb a kilencvenes években divatos interaktív mozié, amely vagy szinte teljes egészében a valódi színészekkel felvett FMV (full motion video) jelenetekre hagyatkozott, vagy ezekkel kötötte össze a játék interaktív cselekményét. Idősebbek talán még emlékeznek a Sierra leghíresebb bukására, a *Phantasmagoriára*, amelybe elképesztő mennyiségű pénzt, időt és energiát öltek. Roberta Williams fődesigner üdvöskéjének elvileg az

lett volna a feladata, hogy forradalmasítsa a kalandjátékokat, ám siralmasan könnyű logikai feladványai és ripacszkodó, B-kategóriás színészei miatt sokkal többet ártott, mint használt a műfajnak.

A különféle cégek azonban mégsem szakadtak el az interaktív mozik csábító erejétől, és sorra hozták ki gyengébbnél gyengébb alkotásait. Az egyedüli kivétel talán a *Gabriel Knight 2* volt, amely jól kidolgozott sztorijának, a színészek megfelelő alakításának és a megfelelő kihívást jelentő puzzlefeladványoknak köszönhetően máig igazi klaszszikusként él emlékezetünkben. Szó sincs azonban arról, hogy a GK2 megmentette volna a műfajt: a további kísérletek aztán teljesen lejáratották az interaktív mozikat, ráadásul még sokba is kerültek, ezért világmórgáson feledésbe merültek. Érdekes, hogy



Az *Enter the Matrix* a filmben nem látható átvezetői révén nemcsak egyszerűen a *Matrix Újratöltve*-hez kötődő játék.



ugyanerre a sorsra jutottak az olyan, jóval kidolgozottabb játékok is, ahol az FMV nem az esszencia volt, hanem csak egyfajta körítés-ként szerepelt, és így kevésbé volt zavaró. A *Wing Commander*-részekre gondolok, amelyekben Mark Hamill és színésztársai végül is egész jól alakítottak, az úrhajós akciókból álló játékmenet sem volt utolsó, ennek ellenére a negyedik rész csúfosan megbukott, és az ötödik sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

### Interaktivitás

Bár Crawfordnak a cikk elején felhírt példája elsősorban túlságosan is cinikusnak, sőt igazságtalannak hangzik, mégis jól mintázza a film és a játék közti alapvető különbséget, am-

lyet egyetlen szóban tudnánk összefoglalni: interaktivitás. Amikor ugyanis a mozikban ülünk, természetesen nem tudjuk befolyásolni a film semmilyen eseményét sem: végig passzívan fogadjuk be a történéseket. Így amikor a végső jelenet után tudni szeretnénk, hogy például egy korábban elhangzott zeneszám melyik együttes nótája, érthetően végig kell ülnünk a készítői listát.

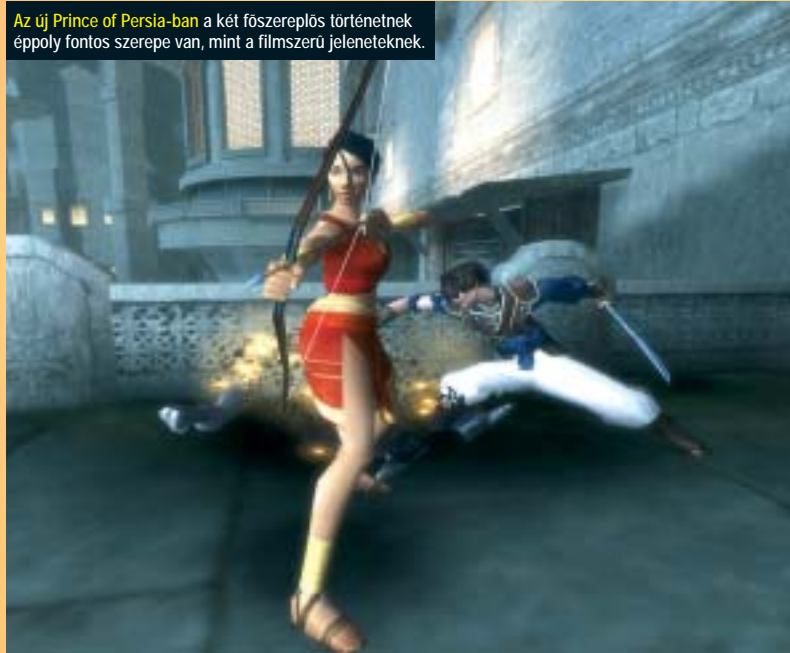
Egy számítógépes játékban viszont egyfolytában mi irányítunk, ezért itt nem logikus, hogy valamit keresve ebben az esetben is kötelezően meg kelljen néznünk a fejlesztők listájá-

## A játékfejlesztők sajnálatos módon túlságosan is meg vannak győződve saját filmes vénájukról...

nak scrollozását: vajon miért nem tekerhetjük előre? Crawford szerint abszurd és „fellelmezős” megoldás, hogy ezt nem tehetjük meg, mivel a médium eredendő jellemzője az interaktivitás.

Persze, kit érdekel a fejlesztői lista? Attól még nem megy senki a falnak, hogy ezt nem lehet megsürgetni. Ám jobban belegondolva, rengeteg játék ehhez hasonló banánhéjon csúszik el, amikor a fejlesztők a sztorit feltüpoprózó, túlságosan is hosszú átvezető jelenetekkel, párbeszéddekkel „színesítik” művüket. Ezt renge-

Az új *Prince of Persia*-ban a két főszereplős történetnek éppoly fontos szerepe van, mint a filmszerű jeleneteknek.



teg példával tudnánk szemléltetni, hiszen az akció-, kaland-, szerep- és néha még a stratégiai játékok fejlesztői is meg vannak győződve saját filmes vénájukról, amellyel a játékhoz kötődő „epikus” sztorit szeretnék elmesélni. Nyilván minden a tehetségtől és a felhasznált techno-

nek, ám ezek megfelelő alkalmazására még nem jött rá senki. Emellett pedig sajnos olyanokkal is találkozunk, amelyek egész egyszerűen megölik a játékot.”

Mechner természetesen egyetért az FMV-s játékok totális csődjével, ám meggőződése, hogy a történetvezetésen túl is vannak még olyan használható technikák, amelyek a filmekből erednek: vágások, perspektívaváltások és így tovább. Az, hogy ezeket mennyire ügyesen alkalmazzák, persze megint más kérdés: léteznek olyan negatív példák is, mint például a rémesen „ugráló” perspektívájú *Spider-Man TPS*-ek, ám megint csak a *Sands of Time*-ot lehet felhozni arra, hogy ezt mesterfokon is lehet alkalmazni!

### Filmes eszközök

Biztos vagyok abban, hogy sokan kicsit megütözközve olvassátok tőlem ezeket a sorokat... Természetesen szó sincs arról, hogy a számítógépes játékok nem alkalmazhatnak sikerrel filmes eszközöket, részben a látvány megalkotásához, részben a történet elmesélése során.

Jordan Mechner, a *Prince of Persia* sorozat ünnepelt fejlesztője például nem véletlenül lehet büszke a most tesztelt *Sands of Time*-ra:

filmrendezői képességeit igencsak igénybe vette, hogy olyan játékot alkosson, amely ennyire magával tudjon ragadni bennünket. „A filmeknek olyan trükkjei, konvenciói és stílusjegyei vannak – mesélte egy beszélgetés alkalmával – amelyeknek százéves tapasztalatait bűn lenne teljesen leírni, amikor játékot fejlesztünk. Egyes felhasznált alkotóelemek nagyon jól működnek, mások talán szintén használhatóak lenné-

### Adaptációk

Végül elértünk e havi fókuszjátékunkhoz, a *Return of the King*-hez, amely a játékadaptációk egyik remek példája. Érdekes, hogy milyen régóta próbálkoznak konkrét filmekhez kötődő programokkal, ám azok általában mégis mennyire gyengére sikerednek. A legnagyobb problémát az jelenti, hogy a játékfejlesztő nem rendező, nem forgatókönyvíró, és csak nagyon ritkán van tehetsége ehhez, illetve rendkívül nehéz a filmbéli jeleneteket úgy játékba vinni, hogy ne hassanak nevetségesen. Azt hiszem, nem túlságosan, ha azt mondom, hogy a *Matrix: Újratöltvével* ügyesen keveredő *Enter the Matrix* után a két Gyűrűk Ura-játéknak (*Two Towers* és *Return of the King*) sikerült ezt először megvalósítaniuk. Természetesen ezekkel nem értünk el a filmes adaptációk és filmszerű játékok csúcsához: nagy kérdés, hogy a két médium mennyire képes egymásra találni, illetve van-e értelme a további közeledésnek...?

**Bad Sector**



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

AKI BÚJT, AKI NEM, LÖVÜNK!

# HIDDEN & DANGEROUS II

Az úgynevezett „baráti tűz” komoly problémát jelent nemcsak korunk katonai parancsnokainak, hanem a játékkervezők számára is. Olyannyira, hogy – sok más csacskaság mellett – ebbe bukott bele 1999-ben a nagy reményű Hidden & Dangerous is. Négy hosszú, „kiképzéssel” eltelt év azonban elégnék bizonyult a javításra.

**H**át igen, 1999 érdekes esztendő volt. Akkor sokan a világ-végére készültek (a kemény mag tartós tejet sem vett szilveszter felé közeledve ☺), mások bolygónk informatikai rendszerét gondolták összeomlani – megint mások pedig rohamtempóban játékot fejlesztettek. Mint például a cseh illetőségű Illusion Softworks emberei, akik szintén jobban tették volna, ha megvárják a büvös 2000-es esztendőt, mert ebben az esetben bizonyosan sokat javítottak volna bogaraktól nyüzsgő programjukon.

## Régi idők bakija

Nagy kár, hogy nem így történt, hiszen a *Hidden & Dangerous* nemcsak a bugokból, de eredeti (mondhatnók: forradalmi) ötletekből sem szenvedett hiányt. Az alapkonceptió szerint egy négy főből álló speciális alakulattal kellett rajtaütésszerű akciókat, szabotázstevékenységet kifejtenünk mélyen a második világháborús frontvonalak

mögött. Kicsiny kommandóknak bármelyik tagját irányíthattuk közvetlenül is, de az igazi újdonság az utasítások kiadásában és a csapatmunka megjelelésében rejlett. Például amíg valamilyen társunk heveny lövöldözéssel elvonta az örök figyelmét, addig szépen besurranhattunk a szigorúan őrzött ojjektumba, miközben a csapat másik fele, mondjuk egy tetőn hasalva szedte le az ide-oda rohagáló ellent. Ehhez párosult az akkoriban kiváló grafika, a remekbe szabott, változatos pályák és... és a már említett rengeteg baki, többek között a „baráti tűz” is. Szegény MI annyira buta volt, hogy Sándorunk ehhez képest maga a megtestesült zsenialitás. Talán az ilyen problémákat (is) elkerülendő, talán egyéb okokból, de a folytatásra nagyon sokat kellett várunk. Halasztások, ígérgetések, kósza „nem készül el soha” pletykák után azonban mára testet öltött a Hidden & Dangerous 2. A fejlesztők maradtak, a koncepció

sem változott. Ismét a ragadozó madárról elnevezett elit alakulat, a S.A.S. kötelékéből repülünk rá a bevetésekre. (Kár, hogy az angolok ezt nem tudják. Mármost azt, hogy a madarak királyáról nevezték el speciális erőiket ☺.) Lesz itt móka bőven, hiszen a már az előző részben is „megtekintett” Norvégia, Észak-Afrika, Közép-Európa állomások egy kis távol-keleti fűszerezést kaptak. Lehet majd térdig gázolni a maláriában, tusakodni a monszonnal, és legyűrni egy burmai magaslatot, az ideiglenesen ott állomásozó japcsikkal egyetemben.

## Magányos hős és vérfürdő

Normális esetben csapatunk négy harcedzett katonából áll, akiknek képességei – ha szerencsénk van – tökéletesen kiegészítik egymást, így a feladat könnyen és gyorsan abszolválható. Papíron legalábbis. Ezt a lehetőséget még alaposan kitérgetjük, de azért említsük meg a két „mutációt” is. Ugyanis minden küldetés megspékél-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
taktikai FPS/TPS	Gathering
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
II. világháború	Illusion Softworks
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Hidden & Dangerous, Mafia, Flying Heroes	

GYORSLINK 409

hető két opcióval. Az egyik esetében egyszemélyes kommandóként kell helyállnunk, míg a másik változat, az állatias ösztönökre bázisra, kizárólag minden ellenfél megölése után tekintni letudottnak a missziót. Ezek alapján érdekes újítások, de minthogy a brit különleges erők feladata általában abból állt, hogy egy kis *csapattal*, a lehető legkevesebb kockázatot vállalva hajtsanak végre *gyors, rajtaütésszerű* akciókat, így ezek a variációk meglehetősen eltávolítják a játékot a történelmi hitelesség közeléből. Bár a hagyományos küldetéseknel is előfordul, hogy egyedül kell boldogulnunk, és/vagy addig nem szabad elengednünk a ravaszt, míg az utolsó náci is padlóra nem kerül. Ez még úgy-ahogy lemenne történelmi korrektségre éhes torkomon, de bizonyos küldetések, ahol olyan feladatokat kapunk, amelyek még egy zászlóaljnyi alakulat számára is komoly kihívást jelentenek, nos már kicsit megfekszik a pocit.





Nahát, nem gondoltam volna, hogy ez a puska ennyit tud

Ám hogy gyorsan helyre is billentsem a mérleget, rögtön meg kell dicsérnem a fejlesztők buzgóságát, ahogyan autentikus környezetet kívántak teremteni a játékosoknak. Ez például akkor érhető tetten, amikor az afrikai repülőtér egyik szobájában „Ki nevet a végén?” társasjátékra bukkanunk, de a táblát nem vidám rajzok, hanem Stukák díszítik. Lefogadom, ez a változat valóban kapható volt akkoriban. De nem muszáj ilyen apróságokig elmenni,

választ el minket, ha tekintetünk rátéved egy kétdimenziós „diszletre”, vagy amikor túl közel merészkedünk egy-egy rosszabbul sikerült textúrához, s cserébe az kicsit „másnapos” arccal bámul vissza ránk. No de minek is pazarlom a sorokat a jó, de nem eget rengető grafikára, amikor a hangok sokkal kellemesebb témát szolgáltatnak. Egyrészt a fegyverek, járművek élethűen ropognak, kattognak, nyekeregnek, dohognak,

## Az afrikai repülőtér egyik szobájában „Ki nevet a végén?” társasjátékra bukkanunk, de a táblát nem vidám rajzok, hanem Stukák díszítik

elég megnézni a küldetések alatt előforduló egyenruhákat, fegyvereket, egyéb felszerelési tárgyakat. Mintha a Hadtörténeli Múzeumban járnánk.

### Gyönyörű tájképek, életlen közelik

A pályák többsége meglepően nagy tereken játszódik. Hatalmas szabadságérzés fogja el az embert, amikor végigkémleli a dűnét az oázis mesetjének tornyából. Az sem utolsó, amikor egy jéghegy csúcsán kezdjük letámasztani távcsöves puskánkat. A vizuális orgazmustól már csak az

másrészt az aláfestő zene professzionális módon „ágyaz meg” annak a sokat emlegetett hangulatnak. Utóbbi megteremtésében vállalnak némi szerepet az átvezető mozik is, amelyekben a szereplők saját anyanyelvükön, illetőleg angolul, erős akcentussal szólalnak meg. Mi több, ilyen dialógusoknak a misszió alatt is fültanúi lehetünk. Kedvencem az volt, amikor egy szigorúan titkos labor vezetője kemény szavakkal teremti le az egyik posztoló katonát. Ez természetesen német nyelven zajlott, és nem kaptunk feliratozást, mivel éppen kagyló-

## TAPASZTALATI ÚTON

A H&D és a D&D

A H&D mostani része kicsit odakacsint a szerepjáték felé. Embereinknek nemcsak különböző karakterisztikái (erő, állóképesség, célzás, lopakodás stb.) vannak, de ezeket küldetésről küldetésre fejleszthetjük is. Ráadásul nem is



akármilyen buta módon (például átlagolva, véletlenszerűen), mert csak az a tulajdonság nő, amelyet a küldetés végrehajtásakor használtunk. Az is anynyival, amennyire gyakran szorultunk rá adott képességünkre. Így például erőnk minden alkalommal nőni fog – hiszen cipekedni konstans jelleggel kell –, míg a lopakodás csak akkor, ha nem vérrambóként vágtaztunk végig a szerencsétlen helyörségen. A csapat dokija viszont általában sokat kötözget, így néhány bevetés után egy szál gyalogsági ásóval is képes lesz transzplantációs műtetre egy robozó teherautó platóján.

A tervem a következő: Sir Galahed és én...



zó emberünk vélelmezhetően nem tudott németül.

### Megkettőzött világ

A játék két irányítási módot kínál. Alapesetben kommandósunk háta mögül, azaz TPS jelleggel kell boldogulnunk, de – ha úri kedvünk úgy tartja – lehetséges, illetőleg szűk térben mozogva automatikus az átváltás FPS nézetre. A felülről történő irányítás nem zavaró, sőt sokkal jobb rálátást biztosít a környezetre és a kialakult szituációra. Ez fontos, hiszen nemcsak azzal kell tisztában lennünk, hogy az éppen irányított karakterre milyen veszélyek leselkednek, hanem a többiekre is jó, ha tudunk valamit. Csapatként szintén két-féle módszerrel tevékenykedhetünk. Az

egyik meglehetősen profi, de nem minden helyzetben használható, a másik kicsit körülményes, de egészen aprólékos rajtaütéseket „szerkeszthetünk” vele. Előbbi úgy működik, hogy akció közben a numerikus billentyűk, esetleg az egér használat-

No lám, megártott a sok stratégiázás?



Minden férfi álma: két gyönyörű nő a lábaink előtt





## Mimikri

Csak ki ne SASoljanak...

Összetett és viszonylag jól átgondolt az álruha használata a H&D2-ben. Egyrészt minden közatonáról nem tudjuk lerángatni a göncét, mert ugye még a méretkülönbséget valahogy leküzdhetnénk, de azok a csúnya véres lyukak... Tehát csakis pályatervezői jóakarattal kaphatunk használható ellenséges uniformist. De még ezzel sem vagyunk kint a vízből, hiszen minden látható felszerelési tárgyunk szintén az ellen bevett eszköztárából kell, hogy kikerüljön. Tehát hiába a Luftwaffe egyenruha, ha a hátunkon egy amerikai puska, oldalunkon meg egy brit repeszgránát virít.

A viszonylag jelzöt azért tettem ki a bevezető mondatban, mert hiába a tökéletes álca, ha néhány másodpercnél többet vagyunk szem előtt, akkor így is kiszűrnak minket. Ez mondjuk közvetlen közelről még rendben is volna, no de ötven méterről egy sivatagi maszkkal az arcunkon?? Ne vicceljünk már!



Ez egy bátor kommandós feje búbja



A térkép taktikai tervezésre is használható

val kijelöljük, kit szeretnénk utasítani, milyen „témakörben” (támadás, mozgás, egyéb akciók stb.), majd végül azt, hogy konkrétan mi a parancs. Például az egyik leggyakrabban használt ukáz a „Follow me!”, azaz az „Utánam, skacok!” felszólítás. Ha azt szeretnénk, hogy mindenkire vonatkozzon, a 0-t ütjük le, ha csak valamelyik csapattársra, akkor az ő sorszámát, majd a következő menüben kiválasztjuk az egyes (mozgás) pontot, a kö-

verbálisan, hanem kézjelekkel is kommunikálhatunk. Ilyenkor természetesen nem a halló-, hanem a látótávolság jelenti a korlátot.

A másik parancskiadási módszer egy teljesen külön felületen zajlik, ahol többnyire álló óra mellett tervezgethünk. Itt rengeteg lehetőségünk van. Bonyolult mozgássorokat szöhetünk, összehangolt támadást vezényelhetünk, mindennek szinte tényleg csak leleményességünk szab határt. Illető-

igénybe veszi a türelmünket. Nem elég a képernyő alján lévő négy kép valamelyikére egyszer rákattintani, ha parancsot akarunk egyiküknek adni. Nem, nekünk szépen vissza kell mozgatni a kamerát a kérdéses katonára, s magára a figurára bökve sikerül végre aktiválni a szerencsétlent.

## Mi? Mi?

A mesterséges intelligenciával kapcsolatban két hírem van. Ahogy lenni szokott, jó is van, meg kevésbé jó is. A pozitívum annyi, hogy most már nem lövik egymást halálra saját embe-reink, ha egyikük véletlenül betéved a másik tűzvonalaiba. A rossz viszont az, hogy sokkal több javulásról nem számolhatok be. A legtöbb, amit a gép képes összehozni, hogy ha rálövünk egy katonára, az fedezékbe húzódik, ám kis idő elteltével „elfelejti”, hogy ő most éppen életveszélyben van, felpattan, és vigan megrohmoz minket. Mi meg vigan lekaszáljuk ☺. Talán furcsán fog hangzani, pláne azok után, hogy több negatívumot sikerült felhoznom, mint amennyi dicséretes elemet, de a H&D2 jó játék. Mert hiába a sok apró hiba, bug és nehézség, az emberfia csak arra eszmél, hogy ugyan már három órája megígérte családtagjának/barátjának/barátnőjének, hogy végre eljön a géptől, de azért a következő pályába még belepislant egy kicsit ☺...

-csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
 PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF 5600

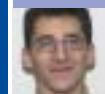
„Az erős vas miatt nem 'mert' megreccenni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ sok változatos pálya
- ↑ a hangulat ott csúcsul a szízen
- ↑ (fél) jó parancskiadás
- ↓ butuska MI
- ↓ néhány rosszul eltalált pálya
- ↓ és ugye a bogarak

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

## -csonti- VÉGSZAVA



A H&D2 csatát veszített. Pechjére a Call of Dutyval nagyjából egy időben érkezett, és bizony a pergő, száz százalékos akció többeknek bejön, mint a hosszú tervezgetés, a sok küszködés-mászás. Hosszú távon azonban a cseh bajnok bír több lehetőséggel, így még akár háborút is nyerhet a CoD ellen.

# 82%

### ÉS A TÖBBI

Call of Duty	90%
BF1942: SWoWWII	85%
MoH: Breakthrough	84%

## Az egyik leggyakrabban használt ukáz a „Follow me!”, azaz az „Utánam skacok!” felszólítás

vetkezésben pedig szintén az elsőt (ez maga a „Follow me!”). Ez talán így kicsit bonyolultnak hat, de játék közben ez nincs egy másodperc sem, hiszen a 0, 1, 1 kombináció begépelésével már ki is adtuk az utasítást. Ha olyan környezetben vagyunk, ahol a rejtvé maradás létfonosságú, akkor nem

leg a türelmünk, ugyanis a programnak ez a része nagyon nehézkesre sikerült. Állandóan katonáink közvetlen közelébe helyezi a nézőpontot, pedig ennek a felületnek pontosan az a célja, hogy átfogó akciókat tervezhessünk. Így nem győzzük majd emelni, fordítani, dönteni a kameránézetet. A kijelölés is

Rázós útnak ígérkezik



Hallóóó! Biztos, hogy mindig csak



a 0 Ft a megfelelő választás?

**Netezz velünk**, újra a legolcsóbb árakkal, több választható lehetőséggel, fantasztikus **ADSL akció december 31- ig.**

... ugye, hogy nem ;)

enternet.hu (1) 888 2040







I AM THE LAW!

# JUDGE DREDD DREDD VS. DEATH

Mega City One, 2122. Egy négyszázmillió metropoliszban erős kézzel kell fenntartani a rendet – ezért járnak az utcákat a bírák, akik nem egyszerű rendőrök, hanem az ítélelhozó és végrehajtó hatalom képviselői is egyben.

## RÖVIDTIPPEK TRAINER

a cd/dvd-n

**A** bírákkal tehát nemigen lehet szórakozni, különösképpen nem Dredd bíróval, akinek minden gonosztevő ismeri a nevét, és aki minden kezdő bíró példaképe. A mostani áldatlan állapotok viszont még őt is megzasszadják majd: a városban egyre több a bűneset, titokzatos öngyilkos szekta ütötte fel a fejét, és zombik és vámpírszerű lények ostromolják. Ha mindez nem lenne elég, négy „Sötét Bíró” is eltűnt: ők test nélküli szellemi lények, akiket korábban azért zártak speciális börtön-

nukba, mert meglehetősen végletes álláspontot képviseltek a bűnüldözéssel kapcsolatban. Szerintük ugyanis minden büntetett az emberek követnek el, ezért maga az emberi élet is bűn – így már érthető, hogy váratlan szabadulásuk nem sok jót jelent a mit sem sejtő honpolgárok számára.

### Te sem vagy ártatlan

A szervezet részeként látjuk majd, hogy Mega City One törvénykezési rendszere meglehetősen... drasztikus. Bírákként mi vagyunk a korlátlan rendőri hatalom, mi vagyunk a törvény. Aki nem kapott elég szeretetet gyermekkorában, annak most külön örömet szerezhet az is, hogy

a város utcáin rohangálva minden gyalogost letartóztat. Dredd bírót ugyanis nem lehet átvérni: szemrebbenés nélkül zár el bárkit pár hónapra vagy évre, súlyosabb okok híján akár illegális hörcsögtartásért vagy koffeinfüggőségért is. A letartóztatás menete két egyszerű lépésből áll. Külön billentyű szolgál arra, hogy a delikvenst röviden és velősen felszólítsuk, addig adja meg magát, míg szépen mondjuk. Jobb esetben a szerencsétlen azonnal letérdel a földre, hátratett kézzel, mi pedig megbilincselhetjük. Dredd bírót nem véletlenül *bíró*, hiszen rögtön ítéletet is hirdet, sőt rosszabb esetben akár végre is hajtja azt, hiszen ha a gazfickó „engem nem kaptok el élve!” felkiáltással futásnak ered, esetleg lövöldözni kezd ránk, senki sem merszal el minket a lendületből abszolút halálos ítélet miatt. Más kérdés, hogy ha letartóztatott foglyokat vagy ártatlan gyalogosokat lövöldözünk le (bár jól tudjuk, mindenkinek van valami a rovásán), egy idő után nyakunkon lesz a belső ügyosztály.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Vivendi
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Mega City One	Rebellion Software
FEJLESZTŐ	KORÁBBI JÁTÉKAI
IronStorm	

GYORSLINK 559

Ez pedig szintén nem hosszadalmas vizsgálatot jelent, hanem egy hirtelen érkező osztagot, amely seperc alatt hidegre tesz minket.

### Törvényre törve

Azért is érdemes ügyelni arra, hogy a kép jobb alsó sarkában látható, igazságosságunkat jelző mérce (Lawmeter) ne billenjen negatívba, mert minden küldetés végén értékelik munkánkat, és minél méltóbbak voltunk a szervezet elveihez, annál jobb minősítést kapunk. Érdemes akár a ránk lövöldözőket sem rögtön rakétával kenni fel a falra, mert lehetséges, hogy néhány pisztolylovás után



## AZ EREDETI

Judge Dredd: a képregény

Az eredetileg Carlos Ezquerro és John Wagner által indított 2000AD közel huszonöt éve Anglia egyik legnépszerűbb képregénye, talán az első olyan, amely kimondottan *nem* gyerekeknek készült. Ennek oka leginkább az, hogy – bár megformáltságában akár művészek is

tekinthető – a főhős, Judge Dredd brutalitásában messze leghagyja még az X-Men kemény legényét, Wolverine-t is. A véres képsorokat ráadásul meglehetősen beteg humor fűszerezi, mely nagymértékben hozzájárulhatott ahhoz, hogy Dredd bíróból igazi kultfigura váljon.



Jogodban áll véleményt nyilvánítani. Utána pedig viselni a következményeket.

Van, amikor nem is a bűnözők jelentik a legfőbb veszélyt



Az S.D.O. szíves figyelmébe: egy falfirkaért 6 hónap jár



mégis megadják magukat. Ellenben vigyáznunk kell, mert ha a földre térdelt rosszfiúkat a harc hevében mégis likvidáljuk, azzal saját statisztikánkat rontjuk, épp az imént tárgyalt okok miatt. Érdekes, de épp a lawmeter miatt lesz a játék egyedí, hiszen – bár később rengeteget kell majd irtanunk – lassacskán rászokunk, hogy még

reket, új árkádpályákat kapunk, amelyek adott feladatokat minél rövidebb idő alatt végrehajtvá még elűhetjük az időt, ha már végeztünk a sztori móddal.

### Képtelen képregény

Bár az egyébként kiváló képregény ezen feldolgozása jobb, mint az 1995-

nek színvonalán mozog – ami ugyebár annak idején mutató volt, de azóta már lapoztunk néhányat a naptárban. Mindezt némiképp ellensúlyozzák a jól kitalált pályák, az újszerű tüzérbajok – minél több embert harcképtelenné tenni és letartóztatni, minél kevesebbet kinyiffantani – illetve jók a boss monsterek is, amelyeket nem csupán löni kell, amíg van töltény a tárban, hanem egyedí, furfangos módon tenni el láb alól. A zene és a hangok tökéletesek: a zene afféle darkos techno, néha egy kis metálós reszeléssel... gázolósos ámokfutóknak kocsiba kiváló. A szinkronokkal szintén nincs baj, Dredd hangja kellőképpen „macsós”, rövid, cinikus kommentárjai pedig már-már Duke Nukem költői magasságait ostromolják. Mindezekon kívül rengeteg apróság is visszaköszön a képregényből, ami nagyon megdobja a hangulatot: a négy „dark judge” – Death, Fear, Mortis és Fire – mellett Dredd szívének választottja, Judge Anderson is megjelenik, továbbá itt a „Törvénytevő” (Lawgiver), Dredd fegyvere, mely csak a bírák kezében működik (multiban, ha nem bírőként játszunk, nem is érdemes felvenni, mert az első lövés után felrobban). Az álomfegyver hat különböző tüzelési funkcióval van felszerelve, az

## Dredd hangja kellőképpen „macsós”, rövid, cinikus kommentárjai pedig már-már Duke Nukem költői magasságait ostromolják.

a legnagyobb tüzérbajok során is inkább „harcképtelenné” tegyük az ellenfeleket, mint kivégezzük. A jobb minősítés eredményeképpen új multiplayer játékmódokat és karaktere-

ős Stallonés film, messze nem tökéletes. A grafika hatalmas csalódás, mert a Rebellion ugyan jó előre áradozott az Asura-engine-ről, a végeredmény kb. az Unreal Tournament első részé-

## HARMATOS PRÓBÁLKOZÁS

Judge Dredd: a film

Az 1995-ben készült film volt az első adaptáció. Dredd bírő szerepében maga az isteni (bruhaha) Sylvester Stallone brilirozott, és noha kasszasiker lett, képi világán kívül minden másban méltatlannak bizonyult az eredeti képregényhez. Annak két fő jellemzőjét ugyanis valahogy kifelejtették: a brutális akciót és a fekete humort.



## HARDVER

### MINIMUM

PIII 700 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Ment, mint a távirat. Mivel nem gépigényes, valószínűleg mindenkinél fog.”

egyszerű pisztolygolyóktól kezdve robbanó-, gyűjtő- vagy akár hőkövető lövedéket is szór.

Mindezekből valószínűleg látszik, hogy bár a Judge Dredd: Dredd vs Death közel sem mérőldkő az FPS-ek történetében, nem kell elhamarkodottan ítéletet mondani fölötté. Összességében ugyan csak erős közepes, de egy-két napig kiválóan el lehet szórakozni vele.

**mazur**

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ a képregényből átmentett ötletek
- ▲ kiváló szinkron és zene
- ▼ gyenge grafika
- ▼ rövid

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

### mazur VÉGSZAVA



A csúnyácska grafikáért részben kárpótol a hangulat: bár semmi korszakalkotóra nem kell számítani, kihívást jelent, ha igyekszünk jó bírőként inkább harcképtelenné tenni, mint likvidálni az ellenfeleket. A hangok és a zene viszont rengeteget dob a játékélményen.

**74%**

### ÉS A TÖBBI

Halo	91%
Mace Griffin	84%
Red Faction II	81%



Merre van Cate Archer?!



Ennyit az MI-ről: emberünk a friendly fire áldozata lett



Céllövölde az úrben sodródva, Moorhuhn 2 módra

ELÉG C. I. K. I.

# CONTRACT J. A. C. K.

Bár Cate Archer jelenleg épp a No One Lives Forever első és második részének fáradalmait heveri ki, a gonosz nem pihen. Következő bevétele előtt itt a lehetőség, hogy a másik oldalra is vessünk egy pillantást.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** FPS  
**KÖRNYEZET** 60-as évek

**KIADÓ** VV Games  
**FEJLESZTŐ** Monolith

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Tron 2.0, No One Lives Forever 1-2, Aliens vs. Predator 2, Sanity: Aiken's Artifact

GYORSLINK 501

**E**lőször is szögezzük le: a Contract J.A.C.K. mint "kiegészítő" került a boltokba, úgyhogy ne higgyük egy percig sem, hogy itt a NOLF 3. Hogy mint kiegészítő mit tud felmutatni... az már egy más kérdés. A legtöbben nyilván az egyjátékos részre kíváncsiak, így azzal kicsit bővebben foglalkozunk, ami viszont a multit illeti, az könnyen elintézhető: a játék kompatibilis a NOLF 2 többjátékos módjaival, még a nemrégiben megjelent (egyébként kiváló) *Doomsday* moddral is. Itt a csapatok azon versengenek, hogy melyikük tudja előbb összegyűjteni a „szuperfegyver” három alkotórészét, amellyel egy csapásra megsemmisíti a másik felet. Ez nem rossz, de önmagában kevés, hiszen még így is csak négy játékmód van. Akad néhány új fegy-

## XTRA RÖVIDTIPPEK

ver (talán a lézerpuska és az energiagránát-vető, a többi felejtős), új modellek, de ennyit még ingyen is lehet tölteni a netről...

### Jó nő után rosszfiú

A főhős, John Jack korántsem jófiú. Bérnyilkos, aki nem mindennapi képességei révén sikeresen felhívta magára a világ leggonoszabb bűnszövetkezetének számító H. A. R. M. figyelmét is. Maga a rettegett Volkov keresi meg a visszautasítha-

Hiába arcátlanul rövid a játék, már ennyi idő alatt is képes unalmassá válni.

tatlan ajánlattal – azaz még a No One Lives Forever második epizódja előtt járunk –, hogy szálljon szembe a „Danger! Danger!” névre hallgató konkurens bandával. Jack elfogadja az ajánlatot, így kezdődhet a *mészárlás*. Alig egyórás játék után (ez nagyjából a játék negyede) gondolatban már gratulálhatunk is a készítőknél, hiszen sikerült szinte mindent kiirtaniuk a folytatásból, ami miatt az első két részt szerettük. A Jupiter-engine révén a grafika

még ma is dögösen mutat (bár képességei kimerülnek a DirectX 8.1-ben), a zene kiváló, sőt egy-két vicces párbeszédet is kihallgathatunk, de ezzel zárul Miki mókatára. Nincs lopakodás, csak megyünk előre ezerral. Nincsenek extra kutyúk, mindössze két vezethető jármű (golyószóróval felszerelt kismotor és motoroszáj), ami édeskevés. Ehelyett kapunk annyi ellenfelet, mintha mi lennénk Serious Sam – akik rettentő szívósak és buták is. Egy példa, amely egyszerre modellezi a kettőt: távcsövel fejbőlöttem egy járort. Nem mintha büszke lennék rá, csak mondom. Az egy dolog, hogy egy fejlődést simán túlélt, de utána szépen felkelt, és zavartalanul folytatta az őrzőjáratot. Mit tesz a kemény kiképzés, igaz?

### Cate Archert akarjuk! Cate Archert akarjuk!

Persze akad néhány jó pálya, pár apró poén, de összességében na-

ba arcátlanul rövid a játék (nem kell hozzá több, mint 4-5 óra!), már ennyi idő alatt is képes unalmassá válni. Arról nem is beszélve, hogy amikor megláttam a befejezést, nem hittem a szememnek... Srácok, az lesz a legjobb, ha Jacket gyorsan elfelejtjük. Annyit sem ért el, hogy főgonosz legyen a No One Lives Forever 3-ban.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

Piii 733 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Stabilan futott, a NOLF 2-vel ellentétben most a Radeon sem okozott neki problémát.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Néhol szellemes

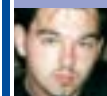
↓ Agyatlan

↓ Unalmas

↓ Rövid

GRAFIKA	8	HANGULAT	4
HANGOK	7	KIHÍVÁS	6
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	3

### mazur VÉGSZAVA



Ha nem a NOLF 2 kiegészítőjének tekintjük, akkor csak egy gyenge közepes FPS lenne, így viszont hatalmas csalódás. Hosszú idő óta ez a Monolith legnagyobb melléfogása.

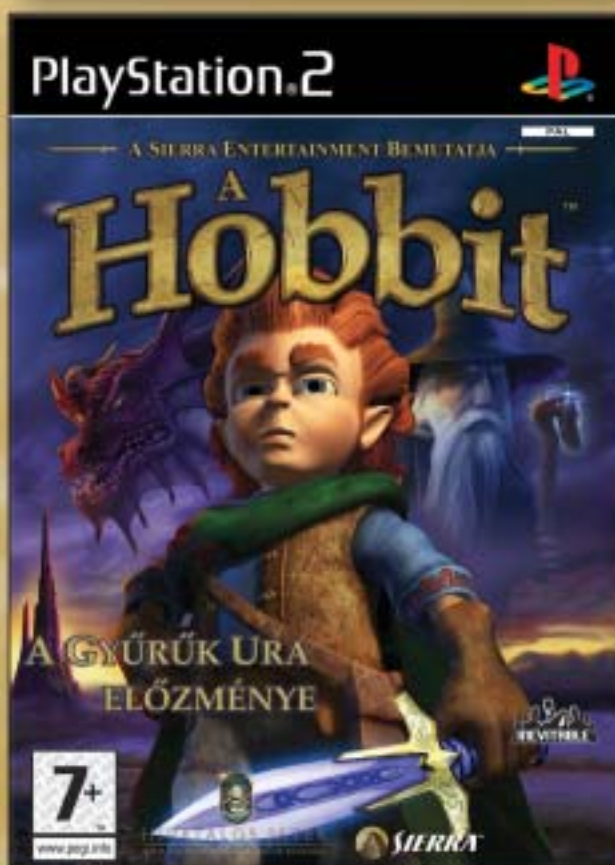
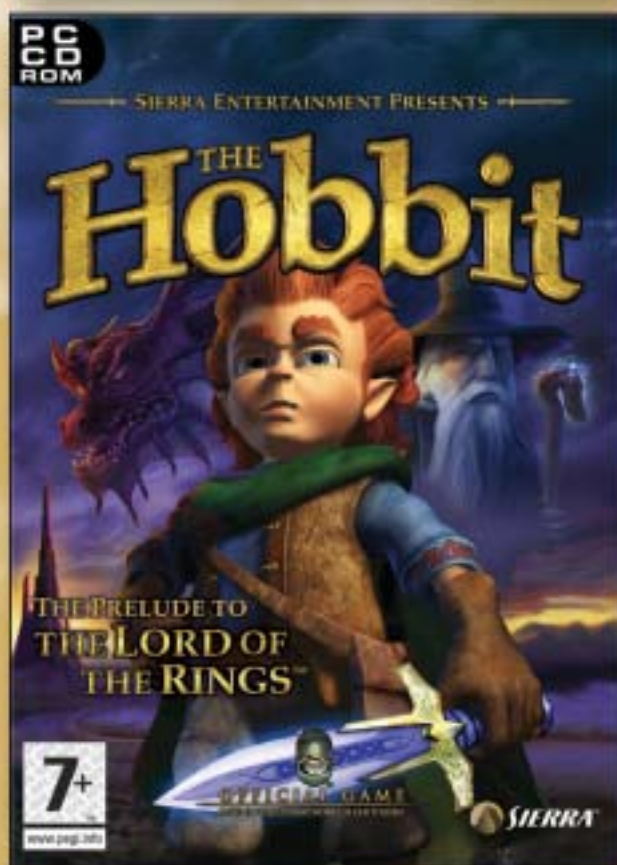
64%

### ÉS A TÖBBI

No One Lives Forever	95%
No One Lives Forever 2	86%
Serious Sam 2	82%



# HAMAROSAN TELJESEN MAGYARUL!



Magyarországon forgalmazza:

**N-TEC** Kft

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



# PRINCE OF SANDS OF

ÚJ SEPRŰ JÓL TEPER

„Megmondta a doktor, jó öreg hercegem: ilyen lumbágóval és köszvénnel már nem sokat ugrálhat! Hát már nem emlékszik arra, mennyire szánal... khm... nehezen húzta ki harmadik kalandjának megpróbáltatásait is?! Viszont itt a fia: friss, fiatal, akrobatikus, tette kész és állandóan valamiféle Mátrix-képességeivel vagy mi a rákkal nyúz minket! Nem adna neki végre egy esélyt?”

**HÁTTÉRKÉPEK**  
**ANIMÁCIÓ** a cd/dvd-n  
**TIPPEK** a 93. oldalon

Vannak címek, amelyek elkápráztatnak kreativitásukkal... Ilyen például a múlt számunkban tesztelt *XIII*, amelyben a képregényes stílus és a képi világ teljesen egyedülálló környezetbe helyezte a jól megszokott FPS műfajt, és a játékmenetre is befolyással volt, vagy a *Max Payne 2*, amelyben ugyanezt a bullet time alkalmazásáról mondhatjuk el. Más játékok

kevésbé forradalmiak, viszont a játékmenet minden egyes ízében és apró részletében olyannyira olajozottan kidolgozott, hogy tökéletesen maguk elé ragasztják az embert: szerintem ilyen lesz majd a *Doom III* is. Találkoztunk már olyan címekkel is, ahol a varázslatos atmoszféra maradt meg emlékeztünkben (*Alice*), megint máshol a szemet gyönyörködtető grafika az igazán kiemelendő (*Unreal II*). Miért is sorolom fel ezeket a tulajdonságokat? Nos, a *Prince of Persia* legújabb részében mindezeknek egy fantasztikusan eltalált keverékével találkoztam...

### Nehéz ilyen szülőknek megfelelni...

Pedig ólomsúlyos örökség nyugodott a *Splinter Cell* készítőinek vállán... Tizenkét évvel ezelőtt a Prince of Persia legelső része új stílust teremtett: az alapjaiban ugrálós platformjáték logikai feladatokkal, halálos csapdák kikerülésével és akkoriban kiválóan számítógépes páróssal. Mindezt Jordan Mechner nyakon öntötte a Távol-Kelet varázslatos hangulatával és egy mesés történettel, amely szerint a címszereplő hercegnek meg kellett mentenie hercegnőjét

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-ügység	Ubi Soft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Ókori Perzsa	Ubi Soft Montreal
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's: Rainbow Six 3	

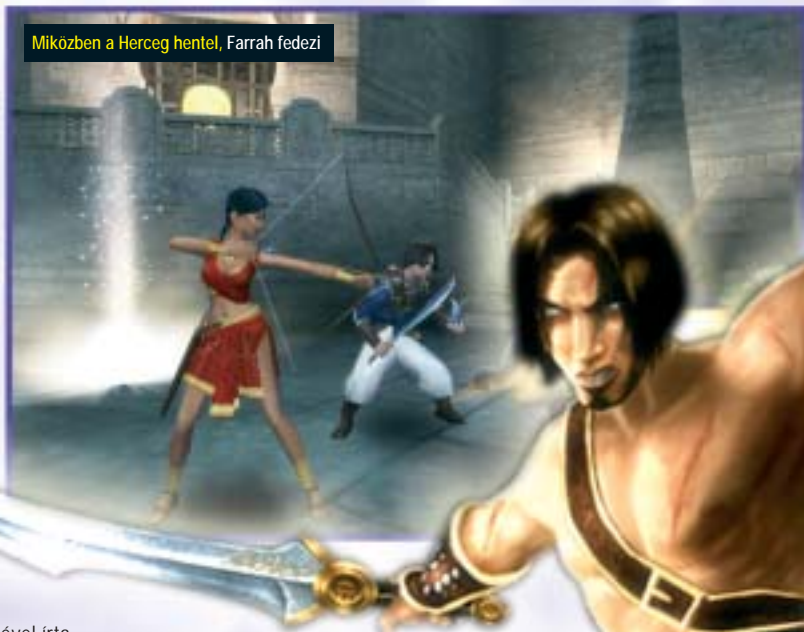
GYORSLINK >> 275

Jaffar nagyvezír karmai közül, ám mindegyre csupán egyetlen óra állt rendelkezésére. Az egésze a herceg fantasztikus animációja tette fel a koronát: Mechner saját öccsét vette fel egy kamerával, és ez képezte az alapjait az azóta is méltán híresen élethű mozgásnak. A szintén 2D-s folytatás leginkább a még szebb, mesészerű grafikával, kidolgozottabb, érdekesebb sztorival és pokolian kemény játékmenet-





# PERRSIA TIME



Miközben a Herceg hentes, Farrah fedezi

tével írta be magát emlékezetünkbe: emlékszem, mennyit küzdöttem vele, mire végigvittem, de csak azért is mellette maradtam, annyira magával ragadott a *Prince 2* hangulata.

Végül elérkeztünk a 3D-s harmadik rész, amelyet annyira vártunk, és amely oly keserű csalódást okozott, amikor felfedeztük a játékmenetét. Az még hagyján, hogy az akkoriban

## Fatális ballépés

Persze tévedni ugyebár „emberi dolog”. Amekkora gikszer a *Prince*-t az előző rész alapján megítélni, akkorát hibázott történetünk hőse, a herceg is. Ő csak az apjának akart mindenáron megfelelni, és az elismerését kivívni, ezért miközben hadseregükkel együtt ostromolják a ma-

**„Amikor megnyomjuk a hátratekerést, az események visszafelé, lassítva zajlanak le, miközben a hangok és a zörejek tökéletesen követik a jelenséget.”**

már nagyon lejáratott *Tomb Raider*-utánpótlásokhoz szinte semmit sem tett hozzá (sőt az ide nem illő váratlan csapdák rengeteget rontottak a jól bejáratott recepten), ráadásul azonban a herceg irányítása is katasztrofálisan tré volt, a pocskék kameranézetekről már nem is beszélve. A persza arisztokrátáról a rémes POP 3D után már mindenki letejt, ezek után nem csoda, hogy sokan meglehetősen szkeptikusan várták a *Sands of Time*-ot – csak azt nem vették számításba, hogy a legújabb rész fejlesztői már – enyhén szólva – letettek valamit az asztalra a *Splinter Cell*-lel...

haradzsa kastélyát, vakmerően előrohannak, hogy elrabolja az „időtört”, egy legendás, mágikus fegyvert. Miután megszerzi, a „vizír” egy rejtélyes mágusmachináció következtében a tör segítségével felszabadítja az „idő homokját”, s az órából kiszabaduló szemcsék az egész királyságban mindenkit megfertőznek, zombiszerű szörnyetegekké változtatván őket. Hősünk feladata, hogy helyrehozza baklövését, és valahogy visszafordítsa a sötét mágia erejét.

Az egész történet fontosabb fordulópontjait látványos, széles vásznonra illő videobetétek szemléltetik, miközben a herceg az Ezeregyéjszaka meséi stí-

lusában valakinek meséli, kommentálja az eseményeket (*...neadjisten a játékosnak? – ender*). Ennek köszönhetően, mint a *Max Payne 2*-ben, itt is sokkal személyesebb a játék hangvétele, tökéletesen bele tudjuk élni magunkat a herceg szerepébe. Természetesen a romantikus szál sem maradhat ki, ám a készítők ezt is mesteri stílusérzékkel vegyítették a sztoriba. A második fontosabb karakter ugyanis Farah, a legyőzött maharadzsa fiatal és szépséges lá-

nya. Ez elsőre persze érzélgős klisének hangzik, ám szerencsére itt szó sincs erről. A hercegnőről ugyanis sohasem tudjuk, hogy teljesen megbízhatunk-e benne: mivel csak ő menekült meg a varázslat ártó erejétől, ezért hamarosan mellénk keveredik, és kalandjaink során folyamatosan aktívan támogatja hősünket. Itt je-



## Extra bónuszok

Tekerd vissza a Prince 1-ig!

Ha végigvittük a játékot, akkor egy titkos kis kapcsoló segítségével megnyithatjuk a Prince 1 és 2 régi verzióit. Nostalgia rulez.



gyezném meg, hogy az általában magányos hőst főszerepeltető külső nézetes akciójátékokban még nem nagyon találkoztam olyan társsal, aki nemcsak hasznos segítő, hanem köztünk is hozzá. (A PS2-re megjelent ICO-t leszámítva.)

Itt kerülnek be a képbe a Mechner filmes vénájából eredő, zseniális és helyenként megható, máskor viszont mulatságos párbeszéddek: a két főszereplő folyamatosan hecceli egymást, illetve a herceg időnként magában zúgolódik, amikor úgy érzi, a lány megsértette hiúságát. Persze féltik is egymást rendesen: a herceg például mindig valamilyen védett zugba zavarja Farah-t, amikor a szörnyek megtámadják őket, és dühösen korholja, hogyha a lány mégsem képes veszteg maradni, a hercegnő pedig ijedtében fel-felsikolt, miközben hősünk egy vágástól megsebesül, vagy megtántorodik egy szakadék szélén. Hogy mennyire él a sztori a játékon belül, azt mi sem példázza jobban, mint ezek a profi stílusban megírt kis dialógusok, amelyeket nemcsak külön átvezetőkben, hanem akár a parázs akció kelles közepén is hallhatunk a két főszereplő szájából.

## Mátrix: perzsa kiadás

Hiába a segítőtárs, hősünk feladata lehetetlennek tűnik, hiszen a hatalmas, romos kastély telis-tele van halálos csapdákkal, a szolgálók és katonák mind rémséges szörnyeteggé változtak – hogyan is győzhetne ellenük bárki? Nos, hősünk alaptól sem akármilyen képességekkel rendelkezik, hiszen a legjobb perzsa mesterek tanították a fegyverforgatás művészetére. Már a játék elején izelítőt kapunk páratlan harci tudományából, amikor még csak tanuljuk az irányítást, és csupán pár egyszerű perzsa közkatonát kell lekardoznunk. Ám akkor döbentem le igazán, amikor a herceg már megszerezte a homoktörőt, és először kerültem komolyabb összetűzésbe a trónteremben lévő homokfirtózt katonákkal... Szinte nem is önthető szavakba, amit átéltem: az egész harci bemutatónak olyan jellege van, mintha a *Mátrix* effektjeit keverték volna a *Tigris és a Sárkány* kardpárbajaival, mindez egy Zorrót is megszágyenítő vívóbajnok szemszögéből nézve! A herceget irányítva nem

## A hercegnő ijedtében fel-felsikolt, hogyha hősünk harc közben megsebesül, vagy megtántorodik egy szakadék szélén.

egyszerűen küzdünk, hanem valósággal táncolunk, röpülünk, pörgünk, cigánykereket hányunk, közben pedig hihetetlen könnyedséggel és halálos pontossággal csapunk le, mindig megtalálván a védtelen pontot! A legbüntetősebb az, amikor a perzsa sráccal felrohanunk az ellenség feje búbjára (!), megpördülünk rajta, majd miközben a kamera *Mátrix*-szerű fordulattal és lassítással követi, gyilkos eleganciával hátba döfjük – na itt tényleg padlót fogtam!

## IDŐ-VISSZATEKERÉS

Vissza az időben

Ha a herceggel nagyon elszúrtunk valamit, akkor a megfelelő gombot lenyomva tekerhetjük vissza az időt. A hatás nemcsak látványos, de rendkívül hasznos is: nincs többé se káromkodás, se hangulatromboló quicksave/quickload!



És akkor még nem is beszéltem a herceg harcon kívüli extra képességeiről. Hősünk Niobe-hez hasonlóan tud a falon oldalazva futni, ám míg az *Enter the Matrix* esetében ez leginkább csak arra szolgált, hogy az akció végén jól állcsúcsra rúgjunk egy ügynököt, a Prince-ben elsősorban ennek segítségével tudunk eljutni másféleképpen elérhetetlen helyekre. Ugyanezt megtehetjük a fallal szemben állva is: ilyenkor fel tudunk jutni magasabb helyekre, illetve az adott felülettől elrugaszkodva átugorhatunk hátul lévő kapaszkodókra. Emellett – a cirkuszi akrobaták mutatványait idézve – lengedezhetünk még

hogy emlékeztetek: milyen szánalmas módon *nem* működtek ezek a lehetőségek az eddigi *Tomb Raider*- vagy *Legacy of Kain*-részekben! Remek, remek, de hogy lehet ezt irányítani? – merülhetett fel bennetek a kérdés a rengeteg mozdulatsort aggodva olvasva. Nos... tökéletesen ☺. Igaz, *ajánlott* egy gamepad a teljes elvezetethez, de szó sincs arról, hogy jelentős nehézségeink támadnának a billentyűzettel. Talán egy kicsit nehezebben megjegyezhető a sok funkciógomb, de ennél komolyabb problémám nem akadt a játék vezérlésével. Igaz, én gamepaddal toltam, mert mégis azzal az igazi ☺.

## Tér és idő meghódítása

Persze a Prince of Persia-játékok sohasem csak egyszerű ugrálásból álltak, hanem a tér meghódításával kellett eljutnunk A pontból B pontba. Ez részben azt jelenti, hogy egyszerűen le tudunk bizonyos akadályokat, például úgy, hogy falon futunk, vagy oszlopra oszlopra ugrálunk, és így tovább, időnként viszont komplexebb feladatokkal is szembesülünk. A játék hatalmas erénye, hogy minden egyes megoldandó feladat tökéletesen illeszkedik a környezet, illetve a játékmenet egészébe, sohasem érezzük azt (mint például a *Jedi Knight II*-ben): a készítő most csak azért raktak ide egy puzzle-t, hogy legyen ilyen is a játékban.

Bazz, az orromra szállt egy légy...



Hitchcock innen nyúlta le „Madarak” ötletét...



Itt már nem komál minket a vizír...





## Víziók

„Láááátom a jövőőőő!”

Amikor a herceg egy varázshomokörvénybe kerül, ahol játékaállást is menthetünk, egy rövid fekete-fehér jelenetben a jövőhöz kapcsolódó víziói is támadnak: ha nagyon figyelünk, akkor láthatjuk, mit kell majd tenni az elkövetkezőkben. A filmet elég gyors és kaotikus ahhoz, hogy ne leplezzen le mindent, de némi segítséget azért tud nyújtani, ha elakadnánk.



„Nem csak a láncainkat veszíthetjük...”

Ám nemcsak a teret tanuljuk meg tökéletesen uralni, hanem az időt is. A POP: SOT legzseniálisabb effektje az idő „visszatekerése”. Mintha egy videofilmet néznénk: amikor megnyomjuk a megfelelő gombot, az események visszafelé, lassítva zajlanak le, miközben a hangok és zörejek tökéletesen követik a jelenséget. Természetesen ez nemcsak öncélú csilli-villi feature (bár elképesztően dögösen is mutat ☺), hanem óriási jelentőséggel bír, ugyanis a fejlesztők ezzel a nagyon elegáns megoldással tették – részükről – pontot az állandó játékmentés monotonitása (PC) és a frusztráló checkpoint rendszer (konzol) közti ellentét örökös vitájára. Bár menteni itt is tudunk bizonyos helyeken, viszont elhalálózaskor, vagy egy kilátástalanná váló helyzetben nem a quicksave, quickload gombokat fogjuk állandóan nyomorgatni, hanem egyszerűen visszatekerünk addig a pontig, ahol úgy érezzük, zűrössé vált a helyzet. Szó sincs azonban arról, hogy ezt büntetlenül, bármennyiszor megtehetjünk: a varázshomokból csak adott mennyiséget birtokolhatunk, ha pedig elfogy, akkor újabb adag után kell néznünk, akár az elhullott ellenség testéből, akár a helyenként megtalálható homokfelhőkből vételezve. Mivel a homokhoz kötődő lehetőségről van szó, ezért ez nemcsak „úgy bekerült” a játékba, mint a Max Payne-be a bullet time, hanem szorosan kapcsolódik is a sztoriohoz! Briliáns!

## MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Nagy meglepetés



A Sands of Time révén a sorozat végre újból méltó lett régi, nagy híréhez. Már önmagában az idő kerekének „visszaforgatása” is hatalmas ötlet, nem is tudom, eddig miért nem jutott még senkinek sem az eszébe. Bár talán már ez is elvitte volna a hátán az egész játékot, a grafika, a zene, a pályák felépítése, de még a sztori is kiváló, így pedig nem meglepő, hogy az összehatás tökéletes. Kár is lenne tovább ragozni, az új Prince of Persia epizód egyszerűen tökéletes. Minden apró részlet a helyén van, és folyamatosan érezhető, hogy a játék összes mozzanata mögött aprólékosan átgondolt koncepció rejlik. Számomra már nem kérdéses hogy mi az év játéka.

## A Szépség és a Szörnyesok Újítás

Amit a cikk elején a játék egészéről írtam, az tökéletesen megfelel a grafikára leképezve is: egyszerre tartalmaz forradalmi újításokat, emellett pedig gyönyörű is. Ugyan végig csak egyetlen helyszínen, a maharadzsa lerombolt palotájában fogunk kavarni, de ez az épületkomplexum gigantikus, összetett, változatos, mi pedig kívülről, belülről is be fogjuk járni: dús vegetációjú udvarokon, gazdagon bútorozott szobákban, föld alatti kazamatákban, jégbarlangokban, a gonosz által megszállt templomokban és sok más, a keleti építészeti kultúrát felvonultató helyszínen kalandozhatunk. Mindezt oly részletességgel, gazdag textúrákkal, valamint a fény-árnyék viszonyok elképesztően tökéletes alkalmazásával, hogy maximálisan a mesés ókori Perzsiában érezzük magunkat. Mindehhez add hozzá, hogy a PC-s verzió a legszebb. Bár mindhárom konzolverzió (Xbox, GameCube, PS2) mindenki be volt ájulva, mekkora gyönyörűség a Prince of Persia, magasabb poligonszámának és éleesebb textúráinak köszönhetően még mindig a PC-s változat vezet az élmezőnyt. Mivel a Splinter Cell készítőinek munkájáról van szó, sok olyan hatás továbbfejlesztett megoldásaival is találkozhatunk, amelyeket Sam Fishert irányítva is láthattunk: ilyenek a hullámzó

tülszönyegeg, selyemruhák vagy a főhős lengedező sérója, az ablakon átcsillanó napfény és sok egyéb is. Egyedül talán bizonyos ellenfelek kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, de a megjelenítés egésze mégis annyira elsősorú, hogy ezt legfeljebb csak a gyakorlott szem veszi észre. A grafikához mérten a zenei élmény szintén egész egyszerűen varázslatos: nem pusztán távol-keleti muzsikákat és énekeket szólaltat meg (igazi arab zenészek munkáiról beszélünk), hanem rockos részekkel keveredik, így egyszerre magával ragadó és dinamikus. Harc közben a zenei betétek egy kicsit egy közel-keleti Mortal Kombat benyomását keltik: nagyon nagy királyság! Hasonló jókat mondhatunk el a párbeszedekről: a herceg és a hercegnő például kiváló beleéléssel, sohasem erőltetetten diskurálnak, de rajtuk kívül a többiek is elsősorú munkát végeztek egészen a legutolsó perzsa katona megszólaltatásáig.

## Akinek a „királyság” nemcsak születési előjog...

A Prince of Persia bizony megérdemli hercegi rangját: jelen pillanatban a külső nézetes akciójátékok áradatában nemcsak a PC-t, de a konzolt is beleszámítva messze ez a legbűntetősebb alkotás. Tökéletesen magával ragadó hangulat, eddig még sohasem (még a *Mátrix-filmekben* sem!) látott idő-visszatekerés effektus, gyönyörű grafika, valamint a külön-külön is kiválóan kidolgozott akció- és logikai elemek zseniális keverékének lehetünk tanúi. Egészen apró dolgok vesznek csak vissza a mágikus 100%-ból (bár meggyőződésem, hogy olyan játék nem is létezik). Az egyik ilyen például az, hogy hardcore arcoknak a harc talán egy hangyányit könnyűre sikeredett, és egy kicsit kiszámítható: ha például a *Heavy Metal* FAKK 2-vel vetjük össze,

akkor ezúttal talán túlságosan könnyen érvényesülhetünk szabályainkkal. Emellett a monsztár MI-je sem emelkedik einsteini magasságokba: még ha körbe is vesznek, akkor is lassúak, és bután támadnak. Ezt persze nehezen fogjuk észrevenni, mert túlontúl el leszünk foglalva a szájatással ☺. A Prince of Persia minden ízében igazi mestermunka: szerintem nagy esélyes Az Év Játéka címre...

## Bad Sector

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Nálam tükörsimán futott a játék.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Idővissza-tekerés! Fantasztikus harci jelenetek

▲ Kiválóan kidolgozott és a játékba ágyazódó puzzle-k

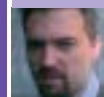
▲ Ezek tökéletes keveréke

▼ Egy kicsit túl könnyű a csata

GRAFIKA 10  
HANGOK 10  
IRÁNYÍTÁS 10

HANGULAT 10  
KIHIVÁS 8  
SZAVATOSSÁG 7

## Bad Sector VÉGSZAVA



A POP: SOT nemcsak egyszerűen bebütelt a többi TPS-t, hanem elképesztően kidolgozott harcjeleneitivel, okos és a játékba tökéletesen beleépülő puzzle-részeivel, illetve ezek tökéletes elegyével mutatja meg: így kell játékot fejleszteni.

96%

### ÉS A TÖBBI

Heavy Metal: FAKK 2	92%
Severance: Blade of Darkness	86%
Blood Omen 2	83%



ÉS MÉGIS MOZOG A FÖLD

# BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON

Amióta Charles Cecil, a yorki székhelyű Revolution cég feje önjelölt prófétaként megjelent a hagyományos „point and click” kalandjátékok halálát és az új kalandjáték-generáció eljövételét, a Broken Sword 3 a műfaj szerelmesei számára igazi enigmává vált: vajon miként sikerülhet diadalra vinni a megújulást súlyos veszteségek nélkül?

**A** *Sleeping Dragon* a nagy múltú *Broken Sword* trilógia zárófejezete. A sorozat első része, a *The Shadow of the Templars* 1996-ban jelent meg, és a Párizsba vetődött ifjú amerikai ügyvéd, George Stobbard, valamint a vagány francia újságíró, Nico Collard kalandjait beszélt el. Bár a „new age” misztikával fűszerezett sztorijára erősen hatott a *Gabriel Knight* sorozat, a játék mégis rendkívül eredetire sikerült: ez elsősorban a gyönyörű, képregényszerű grafikának, az életteli és humorral teli karaktereknek, a bájos hangulatba olvasztott misztikus történetnek volt köszönhető, no és nem utolsósorban az újfajta, rendkívül „felhasználóbarát” irányításnak. A folytatás, a *Smoking*

*Mirror* már kevésbé volt sikeres, a Revolution *In Cold Blood*ja pedig igazi kapitális bukásnak bizonyult, így Cecilék feje fölött igencsak lengedezni kezdett Damoklész kardja. A félelemtől évekre tetszhalottá vált Charles számára végül a jó öreg Broken Sword 1 Game Boy-os átirata hozta meg az életmentő infúziót: a konzolokon páratlan diadalt aratott kalandjáték hatására magához tért a yorki programozó-üzletember, és zsíros csecsemőmosolyával így szólt hírtelen: „hmm, mi lenne, ha...”

### Párizs megér egy fekete-misét

Bár az előző rész óta George és Nico elsodrótak egymástól, a sors megint

**TIPPEK** a 94. oldalon  
**ANIMÁCIÓ** dvd-n

közös kalandokba hajszolja őket. George egy misztikus ősi energiaforrásra bukkanó tudós hívására Kongó dzsungelébe repül, Nicót pedig ezzel egyidejűleg egy titokzatos kódexet fejtegető párizsi hacker várja magához. Sajnos azonban mindkét főhős késve érkezik, és már csak kihülöbön lévő hullákat talál. A kettős gyilkosság szálai egy Susarro nevű különös férfiúhoz vezetnek...

A játék egyes fejezeteiben az előző részekhez hasonlóan külön-külön, illetve együtt irányíthatjuk George-ot és Nicót. Előbbi elkövette azt a hibát, hogy egy ír pilóta magángépén vitette magát Kongóba, márpedig az iреkről tudni kell, hogy a Guinness sokkal jobban kedvelik a vezetéskor, ezért egy balesetet követően a szárnyaszegett repülő a dzsungel egyik sziklaszirtjén landolt. George első feladata kijutni a hegytetőn billegő gépből, majd az életveszélyesen omladozó sziklaperecekkel és vízesésekkel teli hegyoldalban elvergődni a tudós barlangjához. Ugyanez a Nicóra a nagyváros dzsungelében nem kevésbé nyaktörő mutatóvonalak várnak:

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
3D-s kaland	THQ
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Világ körül	Revolution
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Lure of the Temptress, Beneath the Steel Sky, Broken Sword 1–2, In Cold Blood	

GYORSLINK 523

mivel a lepuffantott hacker lakása zárva, az erkélypárkányzaton és a csatornákon kell eljutnia az áldozat ablakáig. Bár kalandjátéktól szokatlan az efféle kaszkadorkódás, a későbbiekben sokkal intellektuálisabb feladatok várnak ránk: a new age hippikkel és önjelölt misztikusokkal teli Glastonbury városában, Párizs nap-és holdfényes utcáin, valamint madár-csicsergéstől hangos parkjaiban, Afrika buja őserdejében, alvó prágai kastélyokban, egyiptomi sírkamrákban kell nyomoznunk. Az összekuszálódó szálak Salamon király kulcsához, a Földet behálózó titokzatos ősi energiaáramlásokhoz, földrengésekhez, viharokhoz, időjárás-anomáliákhoz vezető veszélyes kutatásokhoz vezetnek, és persze ismét előkerülnek a sátáni miséket szervező jó öreg templomosok.





Én megmondtam, hogy inkább busszal menjünk!

### Minden út a 3D-be vezet

„...mi lenne, ha a Game Boy-átírat sikerén okulva forradalmasítanám a műfajt? – tette fel magának a kérdést Charles Cecil, tekintetét a hipnotikusan lengedező konzolos gamepadre irányítva. – A kalandjátékok rákfenéje, hogy egy évtizede képtelenek megbirkózni a 3D kínálta új kihívásokkal. Lehetséges, hogy rábukantam a műfaj újjászületésének titkára?” Nos, Charles Cecilnek – legalábbis részben – igaza volt. A kalandjátékok egyik legnagyobb problémája az volt, hogy hiába 3D-sítették őket, a játékmenet továbbra is a két dimenzió kínálta sémákon alapult. Magyarul: a szereplők külsőleg térbeliek lettek, ám gondolkodásuk megrekedt a 2D szintjén. Ez alól egyedül talán a zseniális *Grim Fandango*, illetve a *Gabriel Knight 3* volt kivétel, és még az olyan

nagyszerű sorozatok is elvéreztek a 3D-s csatamezőn, mint például a *Gabriel Knight*, a *Monkey Island* vagy a *Simon the Sorcerer*. A BS3 nagy újítása az, hogy a térbeliség kínálta lehetőségeket a játékmenet szerves részévé tette, azaz George-nak és Nicónak itt már térben kell gondolkodnia. A játék elején például úgy tudjuk kiegyensúlyozni a sziklaszirten billegő repülőgépet, hogy a rakodótérben lévő ládát a gép hátuljába toljuk, Nicóval pedig úgy húzódkodhatunk fel a párizsi bérház tetejére, hogy az erkélyen lévő kövázat a csimpaszkodásra alkalmas eresz alá húzzuk. A mászás, húzódkodás, ugrás, a „tér logikai átrendezése” tehát a feladványok részévé vált, és bármennyire furcsán hangzik is mindez, nem-hogy nem vesz el semmit a „kalandjáték-feelingből”, hanem épp

## kaland > broken sword: the sleeping dragon

ellenkezőleg – egészen újfajta, élet-szagú, dinamikus kalandélményt alakít ki. Az árnyékban való lopakodás, a hallgatóság és leskelődés, az ellenség figyelmének elterelése ugyancsak a játékmenet szerves része lett. Az időzítésen alapuló rövidebb akció betétek is nagyon feldobják az egészet: a meggyilkolt hacker lakásában Nicónak például pár másodperce van arra, hogy az asztalon lévő tepsivel, majd a kicsapható hűtőszekrényajtóval háritsa támadója lövéseit; máshol ugyanilyen gyors reflexekkel kell félreugrania a feléje száguldó kocsitól. Az internetes fórumozók közül sokan hit-

sen irányíthatjuk a képernyő jobb alsó és bal felső sarkában megjelenő menüket. Az akció menüikonjai az adott szituációtól függően változnak: az ajtónál például a „hallgatózni”, „kinyitni”, „kopogni”, az ablaknál a „beleselni”, „betörni” ikonok jelenhetnek meg. Az inventory elemek között a fel-le nyilakkal lapozhatunk, a tárgyakat gombnyomásra használhatjuk, vagy kombinálhatjuk egymással. A beszélgetésnél kis rajzok jelenítik meg az egyes témákat, s ezek között szintén játszani könnyedséggel lapozhatunk. A képernyőn lévő aktív tárgyakat kis csillag felvilágosítja, ha több tárgy

## A Sleeping Dragon történelmi mérföldkő, a Syberia mellett az utóbbi öt év legfontosabb kalandjátéka.

ték korábban, hogy Cecil „eladta a lelket az akciójátékok Sátánjának”, azonban örömmel értesíték mindenkit, hogy erről szó sincsen: a program teljesen hű maradt a Broken Sword szelleméhez. A játék még ki is parodizálja az akció-kaland áthallásokat: az egyik fejezetben George-ot Indiana Jones, Nicót pedig Lara Croft szerkezőjében láthatjuk.

A konzolos gamepad nagyszerű lehetőséget kínál az újfajta kezelésre is, mert pár gomb segítségével tökéletes-

van közvetlenül egymás mellett, a fel-le nyilal változathatjuk őket. Mindez nagyon szépen hangzik, a gond csupán az, hogy míg Xboxon és PS2-n ideális ez a fajta irányítás, addig PC-n igencsak nehézkes. Felháborítónak tartom, hogy a konzolpiactól megmámorosodott Revolution nem vett annyira fáradságot, hogy PC-sítse az irányítást, s ennyire látványosan elhanyagolta a leghagyományosabb kalandjátékos-réteg igényeit.

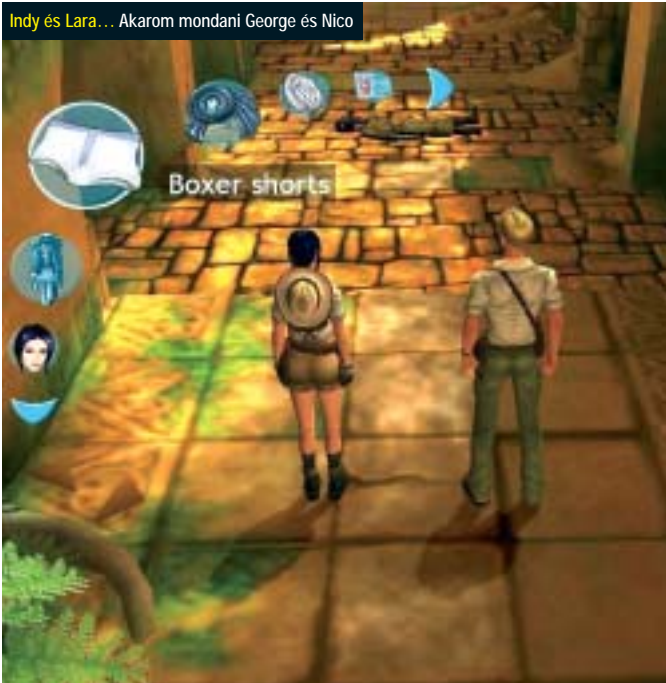
Várj, ne mozogj, most jó lesz!



Igy bizzon meg az írekben az ember...



Indy és Lara... Akarom mondani George és Nico



Lara, lejárt az idő!





## EGY AMERIKAI KALANDJAI PÁRIZSBAN

George és Nice korábbi kalandjai

### Broken Sword 1:

George Stobard a legelső epizódban egy amerikai turista, aki egy merénylet szemtanúja és szerencsés túlélője lesz. Találkozik egy csinos francia újságíróval, Nicoval és együtt nyomozni kezdenek az ügyben. Az egyszerű szövevényes és humoros kaland szálai hamarosan egy titkos templomos társasághoz vezetnek...



### Broken Sword 2:

Az 1997-ben megjelent folytatásban ismét George és barátja, Nico kalandjait követhetjük, amint Párizs, Marseille, London és Latin Amerikán keresztül utazva a "füstölő tükör" rejtélye nyomába erednek. A történet szerintem egy kicsit izgalmasabb volt, viszont sem a játékmenet, sem a grafika sem tett hozzá sokkal többet az előző részhez. A Broken Sword 2 anyagilag sem vált be túlságosan, ezért a két pár kalandjainak folytatására hat évet kellett várni...



A Broken Sword 1 annak idején látványosnak számító SVGA-s grafikájával és jól kidolgozott történetével emelkedett ki a műfaj klasszikusaként a többiek közül. 2002 októberében a GameStar teljes játéka volt.



George sem tudja, vajon mi lehet ez?

## MAZUR BELESZÓL!

Hehh ☺



A Grim Fandango, illetve a Gabriel Knight 3 óta nemigen érkezett olyan játék, mely meggyőzően bizonyította volna, hogy - akár "halott" a point 'n click, akár nem - a kaland műfaja 3D-ben is ugyanolyan életképes, mint fénykorában. A BS3:SD-nal szemben magas elvárásaink voltak, hiszen az egyik legnagyobb klasszikusról van szó - aggályaink viszont már az első tíz perc után szertefoszlottak. Sikeresen megőrizni mindazt, ami miatt az előző két részt szerettük, a hangulatot, az izgalmat, a 3D pedig tökéletesen egészíti ki a megszokott játékmenetet, úgyhogy megnyugodhatunk, a műfaj úgy tűnik, túlélte az ezredfordulót.

### Színes poligonokkal álmodom

A BS3 grafikájáról szinte csak szuperlatívuszokban tudok írni: a *Syberia* mellett ez a leggyönyörűbb kalandjáték, amelyet valaha is láttam. Igaz, kissé érződik az xboxos átirat hatása: a textúrák lehetnének egy hangyányit nagyobb felbontásúak - viszont a figurák, a fények, az animációk így is káprázatosak. George az előző részek palacsintaképe, Modern Talking-osan nyálás frizurájú, kissé transzszexuális hatást keltő figurájából igazi, Marlboro-reklámba illő macsóvá vedlett át, még szerencse, hogy amerikaias akcentusa nélkülözi a rekedtes dohányosszínűzetet. Mindeközben az intenzív hormonke-

a hirtelen nézőpontváltás miatt. Bár jó lett volna, ha a kamerát a Gabriel Knight 3-hoz hasonlóan szabadon mozgathatjuk, ez könnyen a grafika minőségének romlásához vezethetett volna - épp ezért a funkció hiánya inkább sajnálatos, de semmiképp sem zavaró.

A Broken Sword sorozat előző részeinek egyik erénye a képregényszerű, meleg színekkel teli bájos grafika volt, és ezt a képi világot a Sleeping Dragon tökéletesen vissza tudta adni. A napfényes Párizs és az éji Prága mellett különösen Glastonbury városának ábrázolása tetszett: pár éve magam is jártam ebben az ősi kelta hagyományokkal átszőtt, amatőrségükben megmosolyogtató kuruzslókkal és színes ruhájú öreg hip-

## George az előző részek palacsintaképe, Modern Talking-osan nyálás frizurájú, kissé transzszexuális hatást keltő figurájából igazi, Marlboro-reklámba illő macsóvá vedlett át...

zelésen átesett Nico keblei az előző részhez képest a kétszeresükre növekedtek, bájos csipomozgása teljesen magával ragadó, szépséges zöld szeméből pedig meglepően életszerű tekintet sugárzik: ennyire "élő" szemeket még egyetlen játékban sem láttam. Különösen élethűvé teszi a két főszereplőt a Revolution speciális fejlesztésű mimikai programja, amely situációtól függően az öröm, harag, gúny, ijedtség, érzékenyülés különböző árnyalatait varázsolja a főhősök arcára. A kamera automatikusan siklik a főhős után, mellett vagy előtt, és bár általában nagyon ügyes az irányítása, néhol kicsit zavaró tud lenni

pikkkel teli mesebeli városkában, és mondhatom, a Revolution-nak sikerült reprodukálnia az utánozhatatlan hangulatot.

Az átvezető mozik ugyancsak remekbe szabottak: szervesen illeszkednek a játékba, és néhol - például lassított felvételekkel - egészen drámai hatást tudnak kelteni: nemegyszer azon kaptam magam, hogy a mozi után még mindig bambán meredek a képernyőre.

A BS3 további erénye az előző részekhez tökéletesen hű, gyönyörű aláfestő zene: a halkán induló, fuvaltszerű melódia néha egészen varázslatos hangulatot tud teremteni.



A játékban időnként ügyességi részekben kell érvényesülnünk

A zenéhez hasonlóan a hanghatások is kitűnőek: valamennyi szereplő hangja litálat, és különösen a francia akcentusok bájosak.

### Tovább a cecili úton!

Örömmel jelenthetem, hogy a Broken Sword 3: The Sleeping Dragon, minden félelem, negatív jóslat, babona ellenére, pár kisebb hibát leszámítva elképesztően jó játék. Egyetlen komolyabb hibájaként a PC-s átirat irányításának összecsapottságát róhatnám fel, de ez sem változtat azon a tényen, hogy a program történelmi mérföldkő, a *Syberia* mellett az utóbbi öt év legfontosabb kalandjátéka. A Revolution megtette az egyik legfontosabb lépést a kalandjátékok megreformálása felé vezető úton: bebizonyította, hogy „mozog a Föld” a kalandjátékok világában is. Bár a játékipiacon egyelőre nem várhatók az Alvó Sárkány birodalmát megrengető szeizmikus mozgásokhoz hasonló változások, reménykeltő, hogy Nyugat-Európában számos mozifilm előtt reklámozzák a BS3-at, így talán a kalandjátékipiacról mindeddig olyannyira hiányzó promóció sem marad el. Charles, az önjelölt próféta most lepihenhet kicsit, kifújhatja magát, utána azonban el kéne gondolkodnia azon, hogyan idézhet elő további földcsuszamlásokat.

**Berr**

## HARDVER

### MINIMUM

PII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | GeF2 GTS

„Nem volt hardveres problémám.”

## A GAMESTAR

### ÉRTÉKELESE

▲ Nagyszerű 3D-s megvalósítás    ▼ Összecsapott PC-s irányítás

▲ Újfajta kalandstílus

▲ Gyönyörű grafika

▲ Remek történet

▲ Érdekes karakterek

GRAFIKA	9	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHÍVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	5	SZAVATOSSÁG	7

### Berr VÉGSZAVA



A Broken Sword 3-nak sikerült, amiben csak álmainkban mertünk eddig reménykedni: forradalmasította a kalandjátékok műfaját. Egyedül az irányítás ront az összképen.

90%

### ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Grim Fandango	94%
Gabriel Knight 3	92%







# BEMUTATÓ



CSENDES PIHENŐ HELYETT

# SILENT STORM

Bár a Commandos 3 csalódást okozott a második világháborús kommandós stratégiák kedvelőinek, kétségbeesésre semmi ok: a Pyro által el-ejtett zászlót egy másik csapat viszi tovább, amelynek játéka – örömmel mondhatom – méltó követője a stílus nagy öregjeinek!

**M**ár-már azt hittük, hogy nem lehet újat alkotni: néhány *Commandos*-klón (*Desperados*, *Robin Hood*) és végül a kifáradt harmadik rész után nem tűnt túl fényesnek a kommandós stratégiák jövője. A Blitzkrieggel elhíresült Nival csapata azonban másképp látta a dolgot, és összedobta saját alkotását. Amikor meghallottam a hírért, máris szimpatikussá vált egy „apró” jellemzője miatt: végre a tengelyhatalmak oldalán is lehet küzdeni! Ami azért jó, mert bár általában minden hasonszórú játék a szövetséges kommandósok hőstetteivel van telepakolva, valójában például a németek is je-

lentős tetteket vittek véghez Brandenburger névre hallgató alakulataikkal (a név onnan származik, hogy Brandenburg városában alapították a csapatot). A második kellemes meglepetés az volt, hogy – noha embereink ismét a második világháború különböző helyszínein lesznek bevetve – a történet sok tekintetben eltér a valóstól. 1943-ban kezdünk: a háború teljes intenzitással dühöng. Amiről viszont a két szembenálló fél egyelőre nem tud: létezik egy titokzatos harmadik is, amelyik csöndben építgeti a maga szuperfegyvereit, hogy aztán nevető harmadikként legyőzhesse a harcban legyengült ten-

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
TBS, RTS	JoWood
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
II. világháború	Nival Interactive
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Blitzkrieg	

**GYORSLINK** **87**

**RÖVIDTIPPEK**

összesen 24 küldetés során bizonyíthatjuk tehetségünket. Öröm, hogy egyes küldetések összekapcsolódnak a másik oldal feladataival – például egy németek által elfoglalt települést az angolokkal játszva vissza kell szerezni. Az átvezetőket a játék motorjával készült szkriptekben követhetjük végig, ami jobb, mint a semmi vagy egy szöveges ablak, de a grafika átlagossága miatt nem fogunk elajulni tőle. Stratégiai játékhhoz képest egyébként nem csúnya a látvány, de hiányoznak az effektek – valahogy túl szürke, túl kihalt a táj. A teljesen 3D-s grafika ugyanakkor igen részletes is tud lenni: az egyes katonák, a járművek, berendezési tárgyak, bútorok kidolgozottsága kitűnő, de még az ellenség összeesése is említésre méltó: bár nem használtak ragdoll-fizikát, amit összeraktak, az egészen jó lett. Csapatunk összesen öt főből és a parancsnokból áll. Szimpatikus volt,





Egy GameStart kérek de gyorsan!

## MENTSÜK AZ IRHÁNKAT!

Kis buherálással megoldható

Szerencsére azok számára is van megoldás, akik legalább „Hard” fokozaton szeretnének játszani a SS-mal, és igénylik a normális mentést. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a program \CFG könyvtárában található Autoexec.cfg nevű állományt, és írjuk be a legutolsó sor után, hogy „wirbelwind”.

Miután elmentettük, nyissuk meg az Input.cfg nevű állományt is. Itt keressük meg a „bind objectives ”O”” sort, és írjuk be a következő sorba, hogy „bind console ”F1””. Ezután a játékban az [F1] billentyűvel bármikor leghívhatjuk a konzolt, és beírva a „save name”-et, máris elmenthetjük az állást.

hogy a főnököt, azaz magunkat részletesen kidolgozhattuk: nemcsak a nemünket, harcnemünket választhattuk meg, hanem a bőr- és hajszínünket, arcunkon a sérüléseket vagy például az életkorunkat is meghatározhattuk, ami persze mind meglátzott a játékbeli kinézetben. (Mátrixkedvelők még napszemüveget is ráaggathatnak hősükre – igaz, Neo-féle sajnos nincs ☺).

Karakterünk kidolgozása egyébként szerepjáték-mélységű, és sok mindenben hasonlít a *Diablo* fejlődési

sunkat is akadályozzák, sőt akár el is vérezhetünk, ha kritikus sérülésekkor nem kapunk orvosi ellátást! Fegyverek terén szintén széles a választék: mintegy 80 pusztítóeszköz áll a rendelkezésünkre.

Fokozza a valószerűséget, hogy a pályán gyakorlatilag mindent szétlőhetünk, megsemmisíthetünk – s ez nemcsak dührohamaink kiélésére alkalmas, de akár alternatív módon is megoldhatunk egyes küldetéseket. Ha mondjuk túl erősnek látjuk egy ház bejáratát, meglehet, azt,

hevében megsemmisülnek a létrák, amelyeken felmászva tudnánk elvégezni feladatunkat, akkor máris búcsút mondhatunk a küldetés sikeres teljesítésének. Mindez különösen problémás akkor, ha „Hard” szinttől fölfelé játszunk a játékot, akkor ugyanis a misszió sikeres befejezéséig nincs mentési lehetőség! Igen, jól olvasta a tisztelt olvasó: bár ez nem konzolról bután átkonvertált gáma, mégis ilyen ostobaságokba botlunk. Rádásul ez alatt csak a „Normal” fokozat létezik – ez viszont nem jelent igazi kihívást. Igaz, némi trükközéssel ki lehet játszani a mentéstiltást (lásd a *dobozt*), de azért ez a korlátozás sokat ront az összképen.

A hangokról szintén kénytelen vagyok negatívan nyilatkozni. Míg a zene jó, a fegyverzörejek pedig elfogadhatóak, a beszédhangok igen-csak szánalmasak. Nem tudtam eldönteni, hogy a fejlesztők direkt vetették-e a szinkron poénra, vagy csak ennyire túljátszották magukat a huszadrangú színészek – mindenesetre

az idióta beszólások abszolút be-tesznek a kommandósfilming pattanásig feszült, borongós hangulatának. Mindezek a hibák azért nem rontják le súlyosan a játék érdemeit, de megakadályozzák, hogy komolyabb babérokra pályázzon. A stílus rajongóinak feltétlenül ajánlom a Silent Stormot, a többieknek pedig azt tanácsolom: kezdjenek hozzá, de csak mértékkel és finoman.

Uhu

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Általában elfogadható a sebesség, néha tapasztalható egy-egy kicsi lassulás.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kidolgozott taktikázási lehetőségek	↓ Átlagos grafika
↑ Részletes karakterfejlődés	↓ Nehezebb fokozaton mentési problémák
↑ Végre a tengelyhatalmak oldalán is harcolhatunk!	↓ Helyenként előforduló küldetés hibák
GRAFIKA <b>6</b>	HANGULAT <b>8</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHIVÁS <b>9</b>
IRÁNYÍTÁS <b>9</b>	SZAVATOSSÁG <b>8</b>

## Uhu VÉGSZAVA

Korrekten elkészített, változatos kommandós stratégia. Kisebb és néhány nagyobb hibája azonban megakadályozzák, hogy a 90-esek közé kerüljön.

**83%**

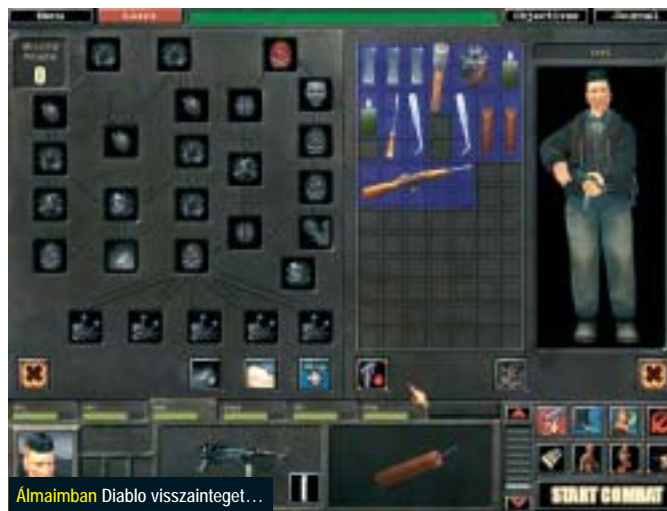
### ÉS A TÖBBI

Jagged Alliance 2	<b>88%</b>
Platoon	<b>77%</b>
Commandos 3	<b>73%</b>

## Szintlépéskor nemcsak embereink tulajdonságai fejlődnek, hanem a Diablóhoz hasonló képességből is ki kell választanunk, milyen specialitásokkal vértessük föl őket.

rendszerére. Itt hat „kaszt” közül választhatunk: a sima katona, a meszterlövész, a szanitéc, az utász, a felderítő és a gránátos mind-mind más képességekben jeleskedik, és eltérőek a hátrányaik. Szintlépéskor azonban nemcsak tulajdonságaink értékei nőnek, hanem a Diablóhoz hasonló képességből kell kiválasztanunk, milyen specialitásokkal vértessük föl csapatunk tagjait. A játékmenet ugyancsak igen szakszerűen lett kidolgozva: amíg nyugi van, valós időben történnek a dolgok, de a csata kezdődik, azonnal körökre osztott módban zajlanak tovább az események. Ilyenkor mindenki meglévő akciópontjait használja fel. Amennyiben nem mindet alkalmazta, akkor az ellenfél körében, annak megmozdulásaira reagálni is tud, például egy hirtelen felbukkanó katonára golyózáport zúdít. A fejlesztők a sérüléseket is igyekeztek minél hitelesebben megvalósítani: a komolyabbak már a célzásunkat, mozgá-

hogy odébb lyukat robbantunk a falba, és így hatolunk be az épületbe. Ami viszont zavaró, sőt helyenként frusztráló tud lenni: számos misszió teljesítése nem megy ennyire rugalmasan. Mert ha teszem azt, a csata



Almáiban Diablo visszainteget...



# STAR WARS

## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

RÉGES-RÉGEN, 4000 ÉVE, EGY TÁVOLI GALAXISBAN...

4000 évvel a Star Wars-filmek érája előtt járunk, amikor a jedi és a sith lovagok még nagy számban, szabadon jártak-keltek a galaxisban, és lézerekardjaik mellett gyakran fémből készült pengéket is használva vidáman kaszabolták egymást. Az Erő azonban már akkor is átjárta őket, ebben pedig nyilvánvalóan a BioWare is dúskál, a KotOR ugyanis döbbenetesen jól sikerült...

Négyezer esztendő bizony sok idő, mégse próbáljunk párhuzamokat vonni az emberiség és a „starwarsság” történelme között: ugyan eljátszhatunk a gondolatot, de hőseink mégsem fognak banthaháton, ókori vagy középkori páncélba öltözve lovagi tornákon részt venni, a wookie-k sem zúdítanak nyilvesszőket várfalak tetején forró szurkot öntözgető twi-lekekre. Nem, a KotOR univerzuma nagyjából megegyezik a jól ismert Star Wars-os világgéppel: az államforma köztársaság, a távolabbi űrutazásokhoz ugyanúgy hiperűrssebességet használ mindenki, a jó polgárok pedig különféle nézeteltéréseiket ebben az időszakban is lézerpisztollyal oldják meg. Hogy miért kellett akkor ez a visszaugrás az időben? Nos, igaz, hogy így nem fogunk Han Solóval és Leia hercegnővel találkozni, cserébe viszont a BioWare jóval nagyobb szabadságot kapott, mint ha a filmek eseményei kötötték volna...

### Baljós Árnyak? Felecs'd el!

Megmondom őszintén, egy kicsit épp ettől a nagy autonómiától tartottam, ugyanis a BioWare a Black Isle-től va-

ló elszakadása óta ugyan a játékművet szempontjából továbbra is elsőrangú RPG-eket készít, viszont akár a *Neverwinter Nights*-ot, akár a konzolos *Baldur's Gate*-et nézzük, egyikük sem ér fel a klasszikus PC-s *Baldur's Gate 1* és *Baldur's Gate 2* történetvezetéséhez, és küldetéseinek kidolgozottságához. Szerencsére a KotOR minden aggodalmamat szeretefoszlatta ezen a téren is: bár a sztori

### Amikor egy sith lovag Darth Maul-stílusban akar felnyársalni, vagy egy tusken harcos szét akarja verni a fejedet, akkor hiába is próbálnánk a párbeszéd pacifista eszközeihez nyúlni.

eleinte kicsit döcögösen indul, aztán nagyon hamar totálisan a monitor elé szögezi az embert.

Noha most is a Jó és a Rossz örökös küzdelméről van szó, a készítőknek sikerült kiragadni a filmekből azt a motívumot, amely igazából érdekessége tette őket: a játék központi témája az a belső morális konfliktus, amely jedi hőseinknél állandóan a Sötét Oldal megkísértéseként jelentkezik. Ha csak egyetlen elemet kellene kiemel-

nem ebből a korszakalkotó RPG-ből, akkor az nem más, mint e belső viaskodás tökéletes áttétele a játék nyelvére. Szó sincs ugyanis arról, hogy egy fix történet unalmas, megszokott fordulatain át láthatjuk, ahogy hőseink vagy egyes jedik síthekké válnak, vagy esetleg mégis csak a Jó oldalán maradnak. Nem, ezt a döntést Te fogod meghozni, de nem ám csak úgy, a mese adott pontján választasz, ha-

nem minden egyes cselekedeted előtt, a ravaszul megfogalmazott párbeszéd során adott válaszaidban, illetve az Erő megfelelő használatakor alaposan mérlegelned kell, hogy mi szolgálja a jót, és mi a rosszat.

Azt, hogy ez nem csupán Star Wars-os sallang, hogy a Sötét Erő hatalma mennyire csábító, a LucasArts-féle eddigi alkotásokban még sohasem éreztem ennyire, és szokásommal elmentém most szándékosan a jó ol-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Klasszikus RPG	Lucas Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
SW világ	BioWare
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights	

GYORSLINK

52

TIPPEK a 90. oldalon

dalon maradtam, mert így valahogy sokkal érdekesebb és nagyobb kihívást jelentett a KotOR. Baromi könnyű ugyanis alaposan feltöltött karakterünkkel macsó választ adni egy buta alien kötekedésére (aztán a torkába nyomni lézerekardunkat ☺), vagy cinikusan beszólni társunk egy kissé korlátolt, ám jóindulatú mondatára, sok pénzt kizsigerezni egy gyengébb figurából, esetleg fenyegetéssel rábírní, hogy ne kelljen fizetni egy méregdrága robotért – ám hiába az anyagi boldogulás okozta sikerélmény: rögtön kaptál egy Sötét Oldal-pontot, ha pedig ez túl gyakran fordul elő, akkor máris fogadnak a síthek, szeretettel ☺.

### Mocsok macsó meséi

Persze szó sem lehet arról, hogy ne próbáljam ki a Sötét Oldalt is ☺... Nagyon kevés olyan játék van, amelyet hajlandó lennék előlrol elkezdni, ám a KotOR-t egészen biztosan elő fo-



A twi'lekeket lelövök, ugye?



A játékot kimerevítve nyugodtan taktikázhatunk



## Mentsétek meg Tusken Willyt!

A tuskenek eredete

Ezek a szimpatikus külsejű és kedves hangot hallató lények először a '77-es negyedik részben szerepeltek, amikor majdnem szétverték Luke Skywalker fejét, a legutóbbi *Klónok Háborújában* pedig Anakin mészárolta le őket, miután elrabolták, megkínózták, majd megölték az anyját. A játékban nekünk is lehetőségünk van arra, hogy egy egész tusken falut lerendeznünk, ám választhatjuk a békés utat is, ezzel ugyanis nemcsak jófiúk maradunk, hanem egyszeresmind megismerhetjük a tusken nép – igen sajátos – eredetét is!



gom ezért még egyszer „kotorni”: egyszerűen vétek lenne kihagyni az említett számtalan, Machiavellit is megszégyenítő cinikus beszólást, kegyetlen jedi varázslatot és sok más egyéb, gonoszkodó tettet is. Emellett a kiváló történet alapszájai ugyan megegyezők, mégis egészen más-képp alakulnak az események, ha a Sötét Utat járjuk, akár a fontos, akár a kevésbé jelentős missziókat nézzük: megbocsáthatatlan lenne ezeket kihagyni!

Így persze az ötvenöt kb. hetven óráig tartó tiszta játékidő (attól függően, hogy mennyire nyomod a mellékküldetéseket) a duplájára emelkedik. Na ilyenkor mondhatunk búcsút szociális életünknek: barátaink, barátnő(ü)nk, családjaink, főnökünk megszűnnek létezni számunkra – csak a Star Wars-beli galaxis sorsa számít, és semmi egyéb.

### Karakteres karakterek

Igen, a KotOR *ennyire* jó, de szerepjátékról lévén szó, erről nemcsak a svájci órák finomságával kidolgozott sztori, hanem a hasonló gonddal kimmunkált, általunk irányított karakterek ábrázolása is gondoskodik. Nagyon ritkán kötöttem így RPG-s hősökhöz – talán a két Krondor játék (*Betrayal at Krondor* és *Return to Krondor*) vagy a *Summoner* főszereplőiről tudnám ugyanezt elmondani. Igaz, bár önmagukban is érdekes figurák, mégis a profin megírt, választható párbeszédéből eleinte csak felsejlik, később egyre jobban kibontakozó belső



A tusken harcosok nem feltétlenül a világbeke szószólói...







Szegény rancorok mindig megszivják, mint kismókus az erdőtüzet.

konfliktusaiknak és nem utolsósorban az elsőrangú szinkronhangoknak köszönhetően válnak igazán felejthetetlenekké.

A szoftver borítóján látható Bastilát például eleinte rendkívül rüheltem: a játék első része nagyjából arról szólt, hogy meg kellett őt mentenünk a tarisi vulkarbanda karmai közül, ám amikor ez végre sikerült, akkor a csinos jedi lovagnő csak hihetetlen beépzeltségéről és gőgjéről tett tanúbizonyosságot. Később, amikor jedi lovgággá válunk (gondolom, ezzel nem árulok el nagy titkot...) persze egyre inkább bebizonyíthatjuk neki, hogy mekkorát tévedett, amikor először lebecsülte képességeinket, sőt akár... na de a többi maradjon titok ☹️. Bastila mellett további kedvenceim Mission Zhan, a bájos és talpraesett twi-lek lány vagy HK-47, a mértéketlenül cinikus harci robot, akinek a beszólásain harsány kacajokot hallattam, pedig ilyen ritkán teszek RPG-nél. A KotOR humora helyenként az erről híres *Anachronox* poénjaival is

vetekszik, a korábbi BioWare, vagy más fejlesztők RPG-i, illetve a legutóbbi Star Wars-filmek pedig ezen a téren a közelébe sem érnek! Végül nem szabad elfelejtenem a nagyszerűen kidolgozott NPC-kről sem: Calo Nord, az überlaza fejevadász vagy a Jabbához hasonlító hutt kiskirály – sőt még a legjelentéktelenebb NPC-k is mind-mind nagyon ott vannak!

### Advanced Cantinas & Banthas

Hmm... egy kicsit elkezdtem a sztoriszál és a hősök méltatásán... A KotOR azonban alapvetően mégiscsak egy remekbe szabott RPG, nem kalandjáték, ezért most áttérnék a műfaj alapvető stílusjegyeinek elemezésére. Nos, akik az eddigi Bioware RPG-kkel nyomultak, azok nem fognak elveszni, sem a karaktergenerálás, sem a küldetések, sem pedig a harc rejtelmeiben, hiszen a recept lényegesen nem változott – a különbség leginkább a 3D-s külső nézetes megjelenítésben jelentkezik.

## A BIOWARE FIÚ ÉS KONZOL MARI ESETE...

A BioWare konzolosodik?

Bár a BioWare-nek köszönhetjük minden idők legkiválóbb PC-s szerepjátékait, a *Baldur's Gate* két részét vagy a *Neverwinter Nightsot*, a kanadai cég az utóbbi időben igencsak a konzolokhoz pártolt... A legelső ilyen alkotásuk az először PS2-re, később Xboxra megjelent *Baldur's Gate*, amelynek köze sincs a régi PC-s címekhez, hanem egy – amúgy nagyon, nagyon sirály – Diablo/Gauntlet-szerű hack'n'slash akció-RPG. Már készűl a második része – sajnos továbbra is csak a két konzolra. A *KotOR*-orral kapcsolatban a cikkben írtam, mennyire

érezdik rajta az Xbox hatása, de legalább ez megjelent PC-re, a középkori Japánban játszódó *Jade Empire* viszont csak a fekete dobozra jelenik majd meg... Ejnye-bejnye!



A karaktergenerálás például sok tekintetben emlékeztet a harmadik generációs *Dungeons & Dragonsre*: a három választható karakter, a katoná, a felderítő és a „zsvány” (scoundrel) például a D&D-ben megszokott harcosnak, rangernek és rogue-nak felel meg.

Őszintén szólva azért elsöre kicsit vékonynak éreztem ezt a három osztályt, az viszont kárpótolt, hogy itt tényleg sok tekintetben befolyással van a játékménetre is, hogy férfi vagy női hőst indítasz: akár a szereplők közti esetleges romantikus szálakat, akár a küldetések lehetséges kimenetelét nézzük.

Ugyanakkor azonban, amikor jedivé lépünk elő, akkor további három kaszt közül válogathatunk – aszerint, hogy a lézerkardbéli jártasságunkat vagy inkább az „ékeszölő” Erőt használó beszédtechnikánkat akarjuk kamatoztatni. (Idézet Obi Wantól: „Nem ezeket a droidokat keresik. Továbbmehetünk ☹️.”) Az alternatíva nem is olyan egyértelmű, hiszen ügyes „Erő-beszéd-

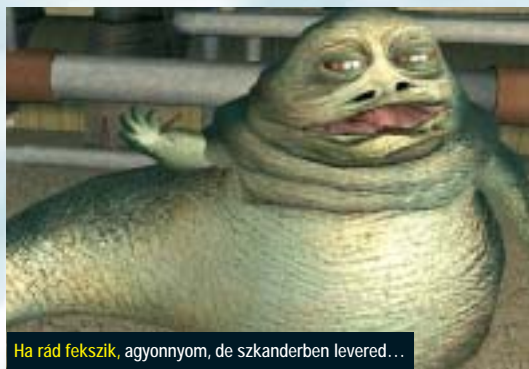
del” sok mindenről könnyedén meggyőzhetjük a velünk társalgó NPC-eket, ez pedig ebben a játékban épp akkora királyság, mint egy gyors lézerkardvágással lekasabolni valakit.

### Kard ki lézerkard!

Persze amikor egy sith lovag Darth Maul-stílusban akar felnyársalni, vagy egy tusken harcos szét akarja verni a fejedet, akkor hiába is próbálnánk párbeszéd pacifista eszközeihez nyúlni. A KotOR-ban a harc éppoly fontos szerepet játszik, mint a korábbi BioWare-játékokban, és hasonlóképpen is kivitelezett. Amikor egy alaplól ellenséges lényhez vagy egy aknához közeledünk, a játék automatikusan kimerevedik, nekünk pedig lehetőségünk nyílik arra, hogy különféle taktikai parancsokat osszunk ki, majd a szóköz lenyomásával valós időben folytatódik tovább a haddelhad, újabb szüneteltetéssel pedig ismét manőverezhetünk – a *Baldur's Gate* óta ennél jobb módszer egyszerűen nem létezik.



A Sith harcosok állítólag titkon láb-fétisizták...



Ha rád fekszik, agyonnyom, de szkanderben levered...



A jávák konzervatív népség: 4000 év múlva sem váltottak járgányt...





Gyakran érdemesebb valamilyen Jedi-trükköt használni, mint rögtön lézerekarddal az ellenségnek menni

Újdonság a KotOR-ban az egyszerűre több, sorrendben végrehajtható parancs kiosztásának lehetősége: így például egyetlen karakternek megadhatjuk, hogy az ötfős elléges csapatból először bénítsa meg az egyiket egy jedi trükkkel, a következőt lézerpuskával lyukassa át, a harmadikat pedig cakkozza szét lézerekarddal, ha pedig hősünk esetleg megsérült, akkor utolsóként még gyógyíthat is magán. A paran-

### Tatooine, amilyenek még sohasem láttad...

Szó sincs ugyanis arról, hogy a KotOR csupán egy gyenge konverzió lenne, bár egy-két ehhez kötődő bakit is felfedezhetünk, de alapvetően egy elsőrangú, teljes értékű PC-s változatról van szó. Itt van mindjárt a PC-n még szebb grafikai megjelenítés, amely valóban szemet gyönyörködtető: a Star Wars-filmekből ismerős vagy teljesen új

## Baromi könnyű macsó módon bealázni és lekasza- bolni mindenkit, de ha ez túl sokszor előfordul, ak- kor máris fogadnak a sithek, szeretettel ☺.

csokat bármikor meg is változtat-  
hatjuk, amire gyakran az események  
alakulása miatt van szükség. Bärmennyire taktikus is azonban  
a KotOR, azért amellett nem mehe-  
tünk el, hogy a konzolos örökség (hi-  
szen már fél éve megjelent Xboxra  
a játék) egy kicsit rányomta bélyegét,  
illetve a BioWare el is ismerte, hogy  
a PC-s stílusjegyeket szándékosan  
fogják vegyíteni a konzolosokkal.  
Ez részben azt jelenti, hogy  
a Baldur's Gate-rajongók inkább ne-  
héz fokozaton üljenek neki a játé-  
nak, különben túl könnyűnek érzik  
majd a harcokat, részben pedig azt,  
hogy a küzdelmek sokkal... hmm...  
„dinamikusabbnak” (konzolosabb-  
nak) hatnak. Ezen lehet keseregni,  
vagy lehet neki örülni, de a BioWare  
részéről egyre inkább ez lesz a trend,  
és örülhetünk, hogy egyáltalán elké-  
szült a KotOR PC-re, ráadásul ilyen  
kiváló minőségben.

helyszínek részletek, élethűek, és  
a PC-s hardver lehetőségeihez mérten  
magasabb felbontású textúrákkal is  
dicsekedhetnek. Emellett egyes ide-  
gen lények külsejét nagyon látványos  
tükröződési effektusokkal dúsították az  
Xboxos verzióhoz képest, úgyhogy  
ezen a téren nem lehet okunk panasz-  
ra. Saját karaktereink, illetve a legfon-  
tosabb NPC-k kialakításánál is na-  
gyon ügyeltek a készítő a változatos  
megjelenésre és a kiváló mimikára, rá-  
adásul a különféle páncélokot maguk-  
ra öltve nemcsak teljesen máshogyan,  
hanem igazán dögösen is néznek ki.  
Ugyanakkor sajnos a sztori szem-  
pontjából kevésbé jelentős figurákra  
már nem jutott elég idő és energia,  
ugyanis bizonyos arcok túlságosan is  
gyakran ismétlődnek. El kell ismerni,  
hogy egész egyszerűen „pofátlanul”  
kevés az arcmódel, akár az embere-  
ket, akár az idegen lényeket nézzük:  
bizony ítíróra zavaró, amikor egy átve-



A vuki és a twi'lek lány már régóta haverok

zető jelenet során már huszadszor  
látjuk ugyanazt a fizimiskát, miközben  
éppen böszén magyaráz valamit.  
Az is kissé bosszantó még, hogy  
a kamerát valamilyen furcsa fejlesztői  
döntés miatt (valószínűleg a hardver-  
igény csökkentése érdekében, illetve  
az Xbox-problémák elkerülése végett)  
nem mozgathatjuk szabadon, hanem  
fixen van tartva. Meg kell említenünk továbbá, hogy  
a KotOR bizony csúcsgépeken is be-  
szaggat (főleg, ha bekapcsoljuk  
Dantooine-on a fű lengedezését),  
a középkategóriások pedig jobban te-  
szik, ha alaposan lejjebb vesznek  
a részletességből – hacsak nem akar-  
nak Star Wars-diafilmet nézni.

Végül sajnos meg kell említeni a kü-  
lönféle – egyeseknek csak bosszantó,  
másoknak örjítő – bugokat is: szinte  
hihetetlen, de például Intel (!) procesz-  
zorokon a kiadott játék durván aka-  
dozik, és csak egy későbbi hivatalos  
javítás (illetve már készült egy nem hi-  
vatalos béta is) tudja ezt helyrehozni!  
Nekem szerencsémre AMD-m van, vi-  
szont az alaplapra integrált hangkár-  
tyával összeakadva a kis „kedves”  
nemes egyszerűséggel resetelgette  
a gépet! Szerencsére volt kéznél egy  
másik hangketyere, amely helyrehozta  
a problémát, de mire rájöttem a hiba  
forrására, akkorát káromkodtam,  
hogy a környéken lévő templom néni-  
kéi valószínűleg lekoptatták az ujjukat  
keresztvetéskor...

**Majdnem hibátlan gyémánt**  
Kisebb-nagyobb hibái ellenére  
a KotOR kétségkívül olyan klasszi-  
kus, amelyet még évek múlva is so-

káig emlegetni fogunk, és méltó ve-  
télytársa a szintén etalonoknak szá-  
mító *Betrayal at Krondornak*,  
*Baldur's Gate 2*-nek vagy  
*Morrowind*-nek. Sikerült benne fino-  
man vegyíteni a kiváló történetet  
a tökéletesen kidolgozott RPG-  
elemekkel, ez pedig bizony ritkán el-  
ért teljesítmény egy RPG-ben.  
Akár kezdő, akár haladó szerepjáté-  
kos vagy, egyszerűen bünt követsz el  
magad ellen, ha a KotOR-t kihagyod,  
még akkor is, ha egyébként heródot  
van a Star Wars-világtól. É minden-  
esetre lapleadás után megyek ismét  
a sötétségbe taszítani a galaxist, túl  
sokáig voltam jó fiú ☺...

### Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Ha mident relative magasra húztam, akkor időnként beszaggatott mint diszno.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Kiváló sztori, remek karakterekkel
- ▲ Okosan megírt, választható párbeszédek
- ▲ Jól kidolgozott fejlődérendszér
- ▲ Nagyszerű és látványos harc, bár...
- ▼ ...kissé konzolos, emellett pedig túl könnyű normálfokozaton.
- ▼ Technikai problémák, bugok
- ▼ Igen durva gépigény

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

## Bad Sector VÉGSZAVA

A BioWare igazi RPG-gyémántot adott ki a kezei közül, amely sokáig fog még emlékeinkben élni. A történetvezetés, a választható párbeszédek zseniálisak, a csata is nagyszerű, bár kissé konzolos. Kihagyhatatlan!

**94%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
Baldur's Gate 2	96%
Elder Scrolls: Morrowind	94%
Summoner	92%



Nagy flash lehet ez a homoksikló-verseny: 4000 év alatt sem sikerült megurnni...



Na most hova rejtetted a lézerekardod, Bastila ☹





SIKER, MENETREND SZERINT

# RAILROAD TYCOON 3

Hiába tapasztaljuk meg időről időre a MÁV "minőségi" szolgáltatásait, ha elhangzik a varázsszó: vasút, a férfiember szeme elhomályosul, halk sóhaj tör utat a torok mélyéről, óvodai vágyálmok elevenednek fel, gondolatban ismét elindítjuk a karácsonyra kapott játék mozdonyt... A pátosszal teli hangulatban sokan szenvedélyesen teszik hozzá azt is: Railroad Tycoon.

**XTRA**  
TIPPEK a 92. oldalon

**H**a valaki megkérdezne, szerintem mely programok voltak a legnagyobb hatással a játékkiparra, akkor valahol az első háromban lenne a helye a lassacskán másfél évtizedes múlttal büszkélkedhető *Railroad Tycoon* sorozatnak is. Mostanában ugye a tycoon nem éppen a minőségi szórákosztást jelenti, majdhogynem szitokszóként „üzemel”. Az RT azonban nem egy tycoon típusú játék, „ő” maga a stílus. Így van ez annak ellenére, hogy meglehetősen egyszerű témára épül a széria összes tagja. Különböző földrajzi pontok közé kell vasútvonalat építeni,

majd az így kialakított hálózatban lehetőleg nyereséget termelő járatokat üzemeltetni. És lássatok csodát, a koncepció életképes, sőt...

### Dimenziókapu

Azzal, hogy nem évente, félévente jelentek meg újabb „folytatások”, a sorozat megtartotta rangját, s az eltelt idő alatt a technika elegendőt fejlődött ahhoz, hogy a generációk között valóban markáns változásokat lehessen felfedezni. A ma már rútnak tetsző kétdimenziós pixelhalmazt a második epizód izometrikus madártávlata váltotta, most pedig végre megkaptuk a harmadik dimenziót is, s ezzel együtt páratlan szabadságot a nézelődésre. A tereptárgyak némelyike ugyan kicsit durván hat közelről, s a nagyobb tele-

pülések sem állnak két tucat épületnél többől, összességében mégis jónak minősíthető a látvány. Nemcsak azért mert menedzser programról beszélünk, hanem mert az óvatos duhajkodásnak köszönhetően alacsony teljesítményű gépek tulajdonosai is kedvükre forgathatják a kamerát. Ellenben a kezelőfelületet nem bántották túlságosan a PopTop szakemberei, mindössze némi kozmetikázást fedezhetünk fel az előző rész rendszeréhez képest. Ez egyébként nem tragédia, elég jól szolgált az annak idején is. Hangok tekintetében vegyes a kép. Habár nem vagyok mozdonyügyi szakértő, de lelkes amatőrként jól esett észrevenni, hogy a mozdonyok különböző stílusban pöfögnek, zakatolnak. A jó minőségű, igen hosszú zenei be-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Vasút-menedzser	Take 2
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
A nagyvilág	PopTop Software
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Railroad Tycoon 2; Tropicó: Paradise Island	

GYORSLINK **334**

tétre sem lehetne panasz, ha egy kicsit változatosabbra szabták volna. Mert nem tagadom, a vadnyugati küldetésekhez nagyon passzol a country zene, de a 2000 után játszódó, futurisztikus pályákon már némi ellentét feszül a történet és az aláfestő muzsika között.

### Korok, kontinensek, kampányok

Az is igaz, ha mindegyik pályához külön dallamot szerettek volna komponálni, akkor a megjelenés talán hónapokat is késelt volna, ugyanis stílusban, időpontokban és helyszínekben sem fukarkodik az RT3. Kampány, egyszeri küldetések, kötetlen játék és



13 év  
Képekben



Railroad Tycoon (1990)



Railroad Tycoon 2 (1998)



Railroad Tycoon 3 (2003)

multiparti is szerepel a palettán. A csokorból most az elsőt emelném ki, hogy egy picit részletesebben foglalkozunk vele. Érdemes! A „hadjárat” során végigpályázhatjuk Észak-Amerikát, Európát, a mesés Keletet, valamint néhány küldetés erejéig a közeljövő világát is. A pályák között, amelyek egy vasútmúzeum termeinek vitrinjében lapulnak, egy joviális bácsika rekedtes kommentárjai mellett válogathatunk. A sorrend tet-

győzelmi feltételekkel teljesítettük. Mégpedig azért, mert egyfelől sok küldetés elején (nemritkán közben is) választás elé állít a gép, s döntéseink jelentősen befolyásolják a további lehetőségeket. Másfelől minden alkalommal kicsit más térkép fogad minket. Például az egyik város jelentősebb iparral bír, a másiknál kicsit kevesebb lakost találunk, mint az előző startnál. Ezek az „apróságok” biztosítják, hogy sokáig, nagyon sokáig tartogasson kihívást a program.

### A rendszerváltozás előnyei...

Mint említettem, a célok nagyjából ugyanazok, mint 13 évvel ezelőtt, de a gazdasági rész drasztikusan átalakult. Immár nem kell törődnünk azzal, hogy milyen árut pakolunk fel az egyes városokban (ha akarjuk, azért ez most is járható út), a számítógép beállításaink alapján eldönti, mit érdemes fuvarozni. Szintén a múlté az az igencsak vicces elem, hogy az utasoknak és a leveleknek teljesen mindegy volt, merre visszük őket, lényeg, hogy jó messzire. Ilyenkor fizettek ugyanis a legtöbbit a buta népek. Nos a harmadik rész nyilvántartja az utasok igényeit, és egyáltalán nem biztos, hogy többet hajlandók fizetni egy távolabbi, de mondjuk infrastruktúráisan kevésbé vonzó célállomás eléréseért. Mi több, az emberek egy ideig bizalmatlanok velünk, azaz új cégünkkel szemben, és csak néhány év nyugodt üzemelés után kezdenek nagy tömegekben felbukkanni a peronok környékén. Szintén komoly – és igen okos – változás, hogy a szállítandó termékek nem kizárólag vasúton közlekednek. Folyók mentén, de ha nincs más, egyszerűen a pusztán keresztül haladnak az igére-



A szállítható áruk egy kis töredéke

lasztják az olcsó, kiszámítható – igaz, lassú – folyami közlekedést.

### ...és hátrányai

Nincsen rózsza tövis nélkül – hogy ezzel a rendkívül eredeti gondolattal vezesse be a negatívumok rövidke, ám keserű fejezetét. A változtatási hullámnak sajnos áldozatul esett néhány hasznos elgondolás is. Például nem raktározhatunk termékeket az állomásokon, hogy azt később egy másik járatunkra pakolva továbbvigyük. Szintén hiányoznak a második rész menedzserei, akik érdekes szint, változatosságot csempészték a játékba. Ugyancsak megváltozott a karbantartás módszere. A javító és feltöltő épületeket nem adhatjuk hozzá a pályaudvarokhoz, hanem külön kell telepíteni őket. Ez annyiban gond, hogy ekként sokkal többször kényyszerülnek megállásra járataink, hiszen nem lehet egy helyen elvégezni az áru ki-be pakolását, a víz és a homok feltöltését, illetve a karbantartási munkákat.

A mesterséges intelligencia meglehetősen érdekesen (leginkább gyengén) tolja. Néha például két jelentéktelen település között is beindít egy rakat járatot, így azok egymás orra elől halásszák el azt a kevés szállítanivalót, mindeközben hatékonyan zavarják egymást a két városka között zakatolva. Ugyanakkor a küldetések során az MI botladozása nem volt annyira zavaró, mert a tervezők vélhetőleg bealkalulták ezt a győzelmi feltételek kialakításakor.

**-csonti-**

Épp az USA hadseregének szállítjuk a kincset érő üzemanyagot



## HARDVER

### MINIMUM

PIII 400 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Ment, mint a bécsi gyors.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Változatos pályák	▼ Néhány kimaradt lehetőség
▲ Új ötletek	▼ Botladozó MI
▲ 3D-s térkép	
GRÁFIKA <b>8</b>	HANGULAT <b>9</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHÍVÁS <b>9</b>
IRÁNYÍTÁS <b>9</b>	SZAVATOSSÁG <b>10</b>

### -csonti- VÉGSZAVA

Feltem a teszteléstől, mint örödg a szenteltvíztől, de szerencsére nem kellett csalódnom. Apró botlásai ellenére a Railroad Tycoon új része méltó ősei nagy híréhez.

**87%**

### ÉS A TÖBBI

Sim City 4	<b>84%</b>
Sim City: Rush Hour	<b>80%</b>
Airport Tycoon 2	<b>50%</b>

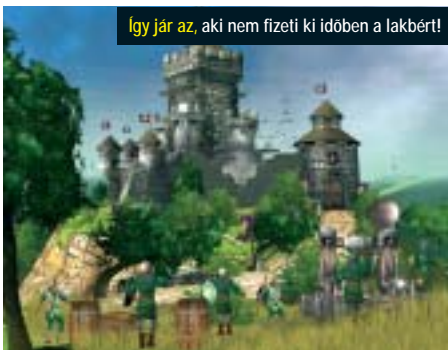
## Egy joviális bácsika rekedtes kommentárjai mellett válogathatunk

szöleges, de a „történelmi hűség” kedvéért azért érdemes sorban venni az akadályokat. A nehézségi fok nem feltétlenül fog egyenesen nőni, de aki aranyérmes akar lenni (kishitűek az ezüst, esetleg a bronz elismeréssel is beérik), annak általában jól átgon-dolt stratégia mentén kell lefektetnie a sínpárt. De még abban az esetben is érdemes lehet újrájátszani egy-egy forgatókönyvet, ha azt a legszigorúbb

tes piacok felé. Ez azt jelenti, hogy nem kell minden egyes eldugott, hegyvidéki tehénfarmra elvezetnünk a kultúrát (ejtsd: vasutat), elég, ha viszonylag közel van egy állomásunk, odáig meg majd szépen leterelgetik a nyáját. A rendszer annyira finom, hogy az alternatív lehetőségeket is mérlegeli. Amennyiben nem tudunk gyors, megbízható árufuvarozást biztosítani, akkor a termelők inkább vá-







Igy jár az, aki nem fizeti ki időben a lakbért!



Hello baby, mit szólnál egy kis bondage szexhez?



Ha ezt Errol Flynn látná...

EGY LEGENDA ÚJJÁSZÜLETIK

# ROBIN HOOD

## DEFENDER OF THE CROWN

Valaha, réges-régen, egy messzi-messzi számítógépen, amelyet Commodore-nak hívtak, létezett egy játék, amely hírével szinte valamennyi kortársát elhomályosította. A legendás Defender of the Crown most – 18 év elteltével újjászületett.

**A** pár éve újjáalakult Cinemaware több lépésben „rehabilitálta” kedvencét: a honlapon először megjelent a le-tölthető klasszikus játék, ezt követte a Defender gameboyos átirata, majd a digitálisan felújított PC-s változat. A folyamat betetőzésekképpen végre piacra került az új *Defender of the Crown*.

### Ijjal, karddal, lándzsával, katapulttal...

Mind történetében, mind pedig játékmenetében hű maradt az eredeti programhoz (ez utóbbról a Múzeumban írok részletesebben) ugyanakkor „feltupírozta” azt, korunk igényeinek megfelelően. A történet a jól ismert Robin Hood-sztorira épül: Oroszlán-szívű Richárd távollétében János herceg a trónra tör, Angliát pedig a teljes káosz fenyegeti. Az eredeti Defenderhez képest az új játék Robin Hoodot tette meg főszereplőnek, de a cél természetesen itt is az ellenségeskedő lordok és János herceg legyőzése, Anglia megyéinek elfoglalása. Ezt a célirányos missziót rengeteg hihetetlenül hangulatos

alküldetés, afféle minijáték színesíti. Mivel Robin Hood erőssége az íjazás és a kardozás, ezért az ő feladata váratlanul rajtaütni az ellenségnek. Pénzgyűjtés végett besurranhatunk ellenségeink várába, de a rablás másik

a játék talán lehangulatossabb és legszebb része: miután egy távcsővel kifürkészük a várak gyenge pontjait, katapultjainkkal köveket, tüzet, betegséget zúdítunk az épületre. Különösen hangulatos a csoportos kata-

### Különösen szórakoztatóak a gyakorlatias Marian és a fellengzős Robin veszekedései.

módja az erdei rajtaütés: ilyenkor a fák lombjai között rejtőzve kell lenyilazni az ellovagló karavánt kísérő öröket. Ugyancsak Robin Hooddal menthetjük meg a szászok által időnként elrabolt szépséges grófkisasszonyokat: ha sikerrel járunk, különleges erotikus kalandban lehet részünk. (Ott van ugye Marian, de úgy látszik, Robin itt nem a feltétlen hűség híve... ©) Küldetésünkben elsősorban a jól ismert sheerwoodi cimborák segítene, akik gyakran mulatságos eszmecseréket folytatnak a képernyőn: különösen szórakoztatóak a gyakorlatias Marian és a fellengzős Robin, valamint a pókhendí Ivanhoe és a földhözragadt Little John veszekedései. John feladata a hadsereg megszervezése, irányítása: Mariant kémként küldhetjük ellenségeink várába; Tuck barát a váltságdíj beszerzésében segít, Sir Ivanhoe-ra pedig a várak építése hárul, és vele mehetünk lovagi tornára is. Legfontosabb emberünk kétségtelesen Little John, mivel ő a hadsereg főparancsnoka. A nagyítható-kicsinyítható Anglia-térképen különféle hadtesteket irányíthatunk, várakat építhetünk, ostromolhatunk. A városrom

pulttámadás: ilyenkor valóságos föld-rengést idéz elő a várba csapódó kö-zápor.

### ...és sakkfigurákkal

Az ütközet során sakkbábuserűen mozgatjuk a különféle egységeket. Sajnos ez lett a játék leggyengébb, legkidolgozatlanabb része: nehézkes és kaotikus a manőverezés. A legjobb taktika a kétféle hadtest használata: miközben gyalogosainkat vagy lovagjainkat a frontvonalba küldjük, az íjz-szokkal a háttérből tüzet zúdítunk ellenfeleinkre. A harcok előrehaladtával minden egység újabb stratégiákat tanulhat meg.

### „Nem győztél a lovagi tornán”, de megjegyezték a neved”

A magam részéről nagyon nem értek egyet a Defendert lehúzó külföldi kritikákkal. Bár el kell ismernem, hogy ilyen zseniális alapanyagból sokkal többet ki lehetett volna hozni, a program, elsősorban sokoldalúságának és bájos hangulatának köszönhetően, nagyszerű szórakozást kínál – igaz, nem túl hosszú időre.

**Berrr**

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Stratégiai akció	Capcom
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Középkori Anglia	Cinemaware
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	

GYORSLINK >> 558

### HARDVER

<b>MINIMUM</b>	PIII 800 MHz   128 MB RAM   32 MB VGA
<b>EZZEL TOLTUK</b>	PIV 1,8 GHz   256 MB RAM   GeF4 Ti4200

„Nem volt semmi gond, sokkal gyengébb gépen is jól futna.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Sokoldalú játékmenet	▼ Kidolgozatlan stratégiai rész
▲ Hangulatos grafika	▼ Sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle
▲ Sikerült visszaadni az ő-Defender mesés hangulatát	▼ Rövid
<b>GRAFIKA 7</b>	<b>HANGULAT 9</b>
<b>HANGOK 8</b>	<b>KIHÍVÁS 5</b>
<b>IRÁNYÍTÁS 6</b>	<b>SZAVATOSSÁG 5</b>

### Berrr VÉGSZAVA



Ez a Robin Hood-os Defender – a nemrég kiadott siralmas „remake-el” ellentétben – a kiváló, teljesen új sztorinak, és a tényleg feljavított játékmenetnek köszönhetően lényegesen több egy újramelegített leve-snél. Kár, hogy még ez is kevés az üdvösséghez.

>>> **73%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
Medieval Total War: VI	<b>89%</b>
Warrior Kings	<b>85%</b>
Stronghold	<b>78%</b>



Ellenfelünk irányzékán még lenne mit csiszolni...



„HOZTAM IS, MEG NEM IS”

# HAEGEMONIA A SOLON HAGYATÉK

Alig egy éve, hogy a magyar fejlesztésű Haegemonia berobbant az űrstratégiák közé, és alaposan átrendezte a Homeworld által kialakított erőviszonyokat. Időközben azonban megjelent a konkurencia második része is – a kérdés már csak az volt, mit lépnek erre a Digital Reality-s srácok. A válasz megjött, lássuk, elég csattanós-e.

GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Űrstratégia	Digital Reality
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Sci-fi	Digital Reality
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Imperium Galactica 1–2, Platoon	
<b>GYORSLINK &gt;&gt;&gt; 497</b>	

**B**ár a *Homeworld 2* nem homályosította el a Haegemonia érdemeit – grafikában nem is sikerült überelnie – azért számos szempontból többet nyújtott, mint az Univerzum Légioi. A most megjelent kiegészítő nem mondható a *Homeworld 2* vetélytársának, de a megfáradt űrstratégiákat mindenképpen felfrissítheti. Az első kedvező benyomást rögtön követi egy sokkoló: bár a menü kellemesen új, hosszás keresés után sem lelünk rá a „Kampány” menüpontra. Ami nem véletlen, ugyanis a kiegészítőből teljesen kihagyták az egyszemélyes kampány lehetőségét! Erre sajnos semmi sem adhat felmentést. Ráadásul az egyszemélyes pályák száma is igen alacsony: összesen tizenkét új van, a többi nyolc már benne volt az alapjátékban is. Öröm az űrömben, hogy ezek viszont részletesen és jól kidolgozottak, akár a gép, akár egymás ellen vívunk meg rajtuk. Mindegyik kb.

1 órán át tart, és a legtöbbször nem is kizárólag egy naprendszerben zajlanak az események. Az alkotók igyekeztek eltérő stílusú küldetéseket generálni: bár a klasszikus Deathmatch, illetve „Gyakd le az ellenfeled!” jellegűek is megtalálhatóak közöttük, van, ahol keményen védekeznünk kell, sőt olyan pálya is akad, ahol harc nélkül is teljesíthetjük a feladatot. Új hősök is megjelennek a színen.

### A hálózat csapdájában

A hálózati csatákra kihegyezett rész már sokkal erősebben domborít a játékban. A tizenkét, hálóban is játszható küldetés mellett három, kizárólag egymás elleni pályán is nyomulhatunk, ahol ha nincs elég emberi játé-

a fegyvereit, hajtóműveit. Egyetlen gyengéjük, hogy működésükhöz szükség van egy solon kommunikációs egységre, s ha ezt az ellen megsemmisíti, az összes solon kutyú leáll. Több, az eredeti játékban szereplő hajót is átdolgoztak a készítők, javítva a fajok közti erőegyensúlyt is. A solon gépeken kívül a többi faj úgyszintén kapott néhány pluszjárgányt: ilyen többek között a diplomata űrhajó, amellyel pénzt, kutatási eredményeket és egyéb dolgokat adhatunk, vagy cserélhetünk más népekkel. Jó hír, hogy a fejlesztők, figyelembe véve a játékosok sirámain, javították a kutatómenedzselést is. Így most már egyszerre tíz kutatási célt jelölhetünk meg sorrendbe rakva, ami megkímél

## A fejlesztők, figyelembe véve a játékosok sirámain, javították a kutatómenedzselést is.

kos, néhány MI is bekapcsolódhat az összecsapásba. Számos új hajót vonhatunk irányításunk alá. Bár a solonokkal továbbra sem vonulhatunk küzdelembe, hagyta ránk néhány aranyos eszközt, amelyet felhasználhatunk az ellenség szekálására. A solon elyehajók alából erősebbek kategóriájukban a többi gépnél, ráadásul különböző extra képességekkel is rendelkeznek: leszívják az ellenség energiáját, megbénítják

minket attól, hogy a csaták közben is félpercenként a kutatási képernyőre sandítsunk. Nem mellékesen ötven új technológiát is kifejleszthetünk, úgy-hogy a kutatómániakusok elemükben érezhetik magukat ☺!

### Változatlan értékek

A játék grafikája voltaképpen nem változott, ami cseppet sem hátrány, hiszen továbbra is az egyik leglátványosabb – ha nem a leglátványo-

sabb! – űrstratégia. Hasonló a helyzet a zenével, csak minimális változásokat eszközöltek rajta a készítő-k. Összességében nem lett rossz a Solon hagyaték, de túl keveset nyújt ahhoz képest, amennyit egy profi kiegészítőtől várnánk. Talán kicsit unfair az összehasonlítás, de azért annyira mégsem érzem annak, ha a *Warcraft 3* kiegészítőjével vetem össze. Hiszen a *Frozen Throne*-ban is megvoltak azok az újítások, amelyek itt (egységek stb.), de ott a fejlesztők össze tudtak rakni több kampányt is, amelyek helyenként még az alapjáték történetét is lepipálták! Az egyszemélyes kampány hiánya pedig egyszerűen érthetetlen! Éppen ezért csak azoknak tudom egyértelműen ajánlani, akiknek már Haegemonia-elfvonási tüneteik vannak, és lehetőségük van hálón, egymás ellen csatázni, mert ebben az esetben tényleg ki tudják használni a kiegészítőben rejlő lehetőségeket.

**Uhu**

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 600 MHz | 192 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeForce Ti4200

„A sebességgel igazából nincsenek gondok, ugyanúgy muzsikál, mint az előző rész.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

<p>↑ Továbbra is gyönyörű grafika</p> <p>↑ Számos új egység és épület</p>	<p>↓ Nincs egyszemélyes kampány!</p> <p>↓ Kevés új pálya</p>
GRAFIKA <b>8</b>	HANGULAT <b>6</b>
HANGOK <b>8</b>	KIHIVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>8</b>	SZAVATOSSÁG <b>4</b>

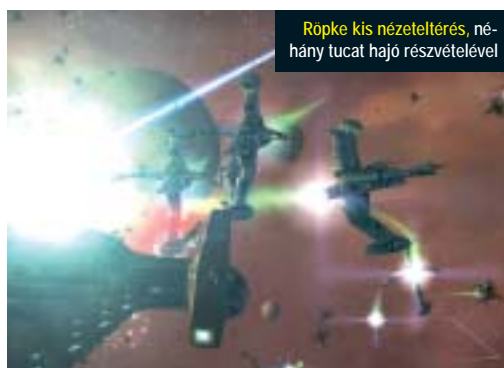
### Uhu VÉGSZAVA

Az egyszemélyes kampány hiánya és a kevés új pálya kiábrándító, de a számos új űrhajó és épület miatt a Haegemonia-fanoknak mégis javallott.

62%

#### ÉS A TÖBBI

Haegemonia	<b>90%</b>
Homeworld	<b>90%</b>
Homeworld 2	<b>87%</b>



Ropke kis nézetelérés, néhány tuca hajó részvételével



Csodálatos kis bolygó, napsütéssel, pálmákkal, tengerparttal. Vegyen Ön is házat itt!



<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Vivendi
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Gyűrűk Ura-világ	Liquid Ent.
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Battle Realms	



Szemből egy Nazgûl, hátulról banyapókok, de azért „hajrá Legolas”!

## FÁBÓL VASKARIKA

# THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

A mindenki által ismert és kedvelt Gyűrűk Ura-mondakörből klasszikus RTS-t készíteni? Bázisépítgetéssel, egységtermeléssel és populációs limitel? Bizarr ötlet. Elég, ha csak az ötven aranyért legyártott rohani lovasokra vagy a főépületből „kivehető” Gimlire gondolunk...

**M**ivel akció-kaland, illetve hack&slash játékot már kitaláltak a népszerű témára, a Tolkien-könyvek feldolgozási jogaival rendelkező Vivendinél az jutott a drága jó kollégák eszébe, hogy most egy jó kis RTS formájában kéne életre kelteni monitorunkon Középfölde szimpatikus és kevésbé szimpatikus lényeit. Megkeresték hát a *Battle Realms*-ről elhíresült Liquid Entertainment csapatát, amely boldogan mondott igent a felkérésre, s a relatív rövid határidők dacára bevállalták a játék elkészítését. Mondjuk a szoros határidőket nem erősítették meg hivatalos források, ám a bevezető és átvezető animációk teljes hiánya legalábbis erre enged következtetni. Persze az is lehet, hogy szó sem volt sietségről, és csak merő véletlenségből jelent meg a játék – kvázi „kasztráltan”, filmek nélkül – pont a LotR trilógia harmadik részének moziba kerülése előtt...

### Jegygyűrű mind felett!

No, de elég a szurkolódásból, lássuk, mit kapunk, ha a nagy Gyűrűk Ura-láz közepette úgy döntünk: beruházunk a War of the Ringbe! Gazdagodunk egy korrekt kis valós idejű stratégiával, amelynek küldetéseit az első idevágó Tolkien-művekben már fellelhető, autentikus Középfölde-térképen küzdhetjük végig (jó pont). Ezek a küldetések ráadásul a mai trendektől kissé elrugaszkodva nem fajok szerint vannak csoportosítva (pl. emberek, elfek, törpök és orkok), hanem a két nagy, ősi frakció, a „Jó” és a „Gonosz” hadai feszülnek egymásnak, és az egyes fajok „csupán” mint „egységek” fognak felbukkanni a megfelelő oldalakon. Maga a játérendszer a lehető leghétköznapiabb RTS-alapokon nyugszik: a legyártott munkásokkal bányászunk és építkezünk, a barakokban képzett katonákkal pedig le-

nyomjuk az ellenséges bázist. A fenti cselekedetek turbózása szempontjából kézenfekvő – és a WotR-ben is alkalmazott – megoldás a hősök használata; annál is inkább, mert a téma egyszerűen tálcán kínálja a jobbnál jobb lehetőségeket. A „Jó” kampány első két küldetésében Gimlit irányíthatjuk, a következő két-három pályán pedig Legolast, de később találkozhatunk Aragornnal, Gandalf-fal, sőt a „Gonosz” kampányban még Gollummal is! A hősök persze szintet lépnek, speciális képességekkel bírnak, és a tetejébe még jó erősek is, ahogy azt már megszokhattuk tőlük.

### Dráágaszáág?

Ennyit a játék „LotR” részéről, lássuk, mit tudtak hozzátenni a licenchez a liquides srácok. A *Battle Realms* óta tudjuk, hogy a „szükséges plusz” tekintetében nem kell őket félteni, ötle- tük az szokott lenni böven, ám az is

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

köztudott, hogy a BR-es újítások sokkal inkább túlbonyolították a játékot, mintsem hogy inspirálóvá, változatosá tették volna, így félt volt, hogy a WotR esetében is hasonló hibába esnek. Erre azonban hál’Istennek nem került sor: itt is megvannak ugyan a lenyomott ellenségek számával növelhető úgynevezett Fate-pontok (melyek a BR-ben Yin-Yang pontokként szerepeltek), ám használatuk fölöttébb egyszerű. Elkölthetjük őket hőseink speciális képességeinek kifejlesztésére, de néhány tőlük független varázslatot is vehetünk rajtuk (ezek legdrágábbika és legerősebbike a hét pontért „vásárolható” Ent/Balrog idézés, mely ugyan jól tud jönni egy nagyobb ütközetben, de ha nem akarunk várni a hét pont összegyűlésére, két-három Fate-egységért olcsóbb varázslatokat is vehetünk). Vizontlátjuk a bekapcsolható séta funkciót is (amellyel „csodálatos” módon minden egységünket öngyógyulásra sarkallhatjuk – ezzel egyébként a fejlesztők kiütötték a WotR-ből a stratégiai játékok egyik taktikai kulcselemét, a javí-





Azt a fát nem a közterület-fenntartók ültették az útra. Ő egy Ent, a Balrog megfelelője a „Jók” oladáján.



„...Jobbról az orkok árja, de azért a Törp az úr!” (És a fű is szépen hullámlázik!)

tást/gyógyítást, de erről majd később), és találkozhatunk a pályákon az úgynevezett Place of Powerökkel is. Ezek olyan warcraftos szökőkütszerű építmények, amelyek különböző bónuszokat (pl. nagyobb maximális életerő) szolgáltatnak seregünknek, feltéve, ha mi birtokoljuk őket.

A játék kellemes tulajdonsága, hogy a küldetések nagyon jól kitaláltak. A célok érdekesek, változatosak, elérésük érdekében gyakran kell statikusnak hiit pályaelemekkel „csinálnunk” ezt-azt – pl. nagy sziklákat gúrtanunk a völgyben leledző ellenséges táborra, vagy beomlasztanunk barlangkijáratokat, netán munkásokkal szétvernünk hidpilléereket, illetve megjavítanunk és használunk (!) óriási, évzredes katapultokat. Ha ehhez hozzá-

hoz a fejlesztők túl sokat vettek el a játék „Gyűrűk Ura” részéből, s túl keveset adtak hozzá az „RTS” feléhez. Miről is beszélnek? Nézzük először a stratégiavonulatot!

A harcrendszer közel sincs olyan mélységig kidolgozva, mint mondjuk egy WarCraft 3-ban, ahol például az egységek különböző sebességfajta különbözőképp érvényesülnek más és más páncéltípusokon (így nagyon meg kellett fontolnunk, hogy milyen célokra milyen egységet vetünk be). Aztán hiába a fajok közötti változatosság, az egységek túlon túl egy kaptafára készültek: a henteslétudomány áll a fő helyen, szinte alig találkozunk varázstudó vagy speciális célokra alkalmazható egységekkel, a légi hadviselésről pedig teljes egészében le kell mondanunk.

(közben gyárthatok még katonákat, de nem fontos). Sajnos – a regenerálódást leszámítva – ugyanebbe fulladt bele anno a Battle Realms is...

A probléma másik fele az, hogy a Gyűrűk Ura-hangulat nem nagyon akar összeállni a játékban. A könyv és a filmadaptáció által kialakított heroikus Középfölde-képbe például nem illik bele túlságosan, hogy a nemes effeket és a bátor rohani lovasokat – akik Szauron szolgáinál jóval erősebbek ugyan, de hozzájuk képest mindig sokkal kevesebben is voltak – itt tonnaszám termelhetjük némi érc és kaja ellenében. De ugyanez a másik oldalról megközelítve is igaz: a gonoszok eredetileg mindig is számbeli fölényükre hagyatkozva próbáltak győzedelmeskedni, ám az ő oldalukon ugyanúgy 100 a populációs limit, mint a jók esetében... Igen, jól gondoljátok: a témához egy *Shogun: Total War*, vagy egy *Myth* stílusú megközelítés sokkal jobban illett volna. Mindennek tetejébe szerintem nem volt jó választás a továbbfejlesztett Battle Realms-motor alkalmazása sem, mert bár szép a víz, és lenge-deznek a fűvek, a rajzfilmszerű grafika akkor sem klappol a világgal.

### Sajnos csak bizsu...

A War of the Ring összességében egy korrektül összerakott RTS: mindent tud, amit elődei (főleg a *WarCraft 3*), jól néz ki, jók a hangjai, könnyen kezelhető, jól designoltak a küldetései, és kellemesen játszható. Sajnos azonban a Liquid feláldozta a LotR-licencben rejlő páratlan le-

hetőségeket az egyszerűség (és a könnyű elkészíthetőség?) oltárán: ha inkább a kötött egységszámra épülő taktikai vonalat erőltetik, vagy veszik a fáradságot az egységek jóval markánsabb kiemelésére, sokkal hihetőbbé és hangulatosabbá vált volna a dolog. Jelen formájában azonban a játék inkább nevezhető kommersz fantasy RTS-nek, mint komoly Gyűrűk Ura-adaptációnak, ráadásul én ebben a titulussal is inkább a *kommersz* jelzőt nyomnám meg, mint a fantasy RTS-t...

### Boe

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1,4 GHz | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„1024x768-ban maximális grafikával bizony a fenti gépen nagy csatáknál és/vagy sűrűn beépített bázisok esetén már dőcögött a scrollozás rendesen, de játszhatatlanná sohasem vált.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ✓ Korrekt iparosmunka, minden fogaskerek a helyén van
- ✓ Erdekes célok, feladatok
- ✓ Néhány jó kis játékmenetbeli „újítás”
- ✗ Nem áll össze a Gyűrűk Ura-hangulat
- ✗ Egyhangú, monoton játékmenet
- ✗ Nagyon sokszor látunk már hasonló (ugyanilyen?) játékokat ezelőtt...

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>6</b>
HANGOK	<b>6</b>	KIHÍVÁS	<b>5</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>9</b>	SZAVATOSSÁG	<b>6</b>

### Boe VÉGSZAVA



Rutinból összerakott, ámde korrekt RTS, amellyel jókat lehet játszani. Két baja van csupán: a.) korántsem kiemelkedő Gyűrűk Ura-adaptáció b.) még anynyira sem kiemelkedő RTS...

**79%**

### ÉS A TÖBBI

WarCraft 3	<b>90%</b>
Battle Realms	<b>81%</b>
Kingdom Under Fire	<b>63%</b>

## Amikor már túl sok egységedet verték 'pirosba', állj meg és várj, amíg regenerálódnak (nézz tévét, vacsorázz meg), aztán menj tovább!

vesszük azt, hogy mind a Jó, mind a Gonosz kampányban szinte pályánként más és más fajú egységekkel, illetve hősökkel találkozunk – ami a csaták helyszínéül szolgáló környezet, az alkalmazható fegyvernemek, illetve a speciális képességek szempontjából egyaránt ad egyfajta lüktetést a programnak – azt gondolhatnánk, hogy megérkezett a kategória új királya!

### „Egy Gyűrűk Ura kegyetlen...”

Ez azonban sajnos több szempontból sem helytálló megállapítás. Ah-

Hiába a fent említett, jól kitalált feladatok, az előbb felsoroltak hatására a megoldás receptje minden küldetés esetében ugyanaz: gyárts le egy nagy adag távolsági egységet (az mindegy, hogy elf ijász, törp baltadobáló vagy Faramir embertársai – a hatás ugyanaz), majd egy csapat közelharcit egységet, amely megvédi őket. Indulj el, harcolj, és amikor már túl sok egységedet verték „pirosba”, állj meg és várj, amíg regenerálódnak (nézz tévét, vacsorázz meg), aztán menj tovább, és nyomd le a maradék egységeket a térképen



A Balrogot csak küldjük a csata sűrűjébe, aztán csodáljuk erejét, s nagyságát...



Mi vagyunk (vessző) a barátait!





Hóember nincsen, van viszont hóoroszlán a város közepén



Egyike a kevés újdonságnak: a paci segítségével szárazföldön is kereskedhetünk

HANZÁBAN SÜLT POGÁCSA

# PATRICIAN III

„Trendi” lett halálfejes lobogót biggyeszteni kaland-, akció- és stratégiai játékok dobozára egyaránt. A Patrician III esetében ugyan nagyobb hangsúlyt kap a békés kereskedelem, de akit elkapott a gépszíj, az a Hanza-szövetség felségvizein is megmutathatja, hogy hozzá képest Sir Francis Drake kispályás versenyző volt.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
ker. menedzser

**KÖRNYEZET**  
Észak-Európa

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Patrician II, Port Royal

**KIADÓ**  
Encore Soft.

**FEJLESZTŐ**  
Ascaron Ent.

GYORSLINK **556**

A hozzávetőleg két éve megjelent *Patrician II* kellemes nyomokat hagyott a kufárkodásra gyorsuló halandókban, így például bennem is. Összetett gazdasági rendszere (viszonylag), kellemes grafikája, szabad játéktílusú okán lelkiismeret-furdalás nélkül lehetett napokra a monitor előtt ragadni. Amikor híre jött a folytatás elkészültének, elégedetten sóhajtottam: végre ismét egy jó kereskedelmi játék!

### Átvágtak, mint avatás-kor a nemzetiszín szalagot

Aztán kénytelen voltam ismét felírni a monitor mellé a „Soha ne bizz a folytatásokban!” szöveget. Nem mintha a *Patrician III* annyira rosszul sikerült volna — sokkal inkább azért, mert az Ascaron Entertainment emberei is elkapták a „nem (sokat) dolgozunk, ám ehhez képest nagyot

kaszálunk” nevű népbetegséget. Azt, hogy mekkora minőségbeli különbség van a két epizód között, jól érzékelteti a PIII bevezető képsora, amely egy az egyben megegyezik az elődjében látottakkal! Ehhez a pofátlansághoz az ideológiai háttérrel a mozi előtt felsejő mondat adja, miszerint most azok számára következik egy kis fejtágítás, akik nem emlékeznek, hogy is kezdődött a második rész sztorija. Ügyes! Ettől kezdve nem sok jót vártam a programtól. Szerencsére, mert így

is. Azaz előfordul, hogy fegyvertelen hajóink húzzák a rövidebbet, megessik, hogy mi magunk fosztjuk ki az ellenlábás kövér gályáját, de némi szerencsével a régió hőségé válhatunk, amennyiben fülön csipünk néhány fekete lobogós haramiát. Mindenképpen váratlan események, házassági ajánlatok, háborúk, éhínség, járványok színezik életünket.

### 2 + apróságok = 3

Aki nagyon figyel, az azért elcsíphet néhány valódi újdonságot is. Ilyesm-

## Lehetünk prédák, vadak és vadászok is.

legalább több csalódás nem ért. Az új rész hozza a PII színvonalát, ami nem kevés ugyan, de két év után már nem is annyira vonzó. Célunk sem sokban változott: kispénzű kalmárból városunk megbecsült polgárává, nagy hatalmú patriciussá avanszálni. Az eszközök most is páratlanul szerteágazóak. Vehetünk pár hajót, hogy „sima” kereskedelemmel próbáljunk boldogulni. Bátorabbak befektethetnek gyárak, bérházak építésébe is, amelyeket jól menedzselve szintén tisztességes summát szakíthatunk. Aztán ott van még a már említett kalózkodós móka. Lehetünk prédák, vadak és vadászok

re példa néhány, eddig nem látott épület felbukkanása (pl. ált. isi), az időjárás és évszakok még látványosabb hatása a kereskedelemre (a folyók befagynak, így ideiglenesen megközelíthetetlen lesz egy-egy kikötő), vagy éppen az, hogy

## HARDVER

**MINIMUM**  
PII 233 MHz | 32 MB RAM | 4 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce FX 5600

„Ezzel a résszel nem sokunknak lesz problémája”



– amennyiben rendelkezünk a szükséges erőforrásokkal – saját városát alapítsunk. Szintén több lehetőségünk adódik majd, ha egy város polgármestereként a ránk bízott település védelmi rendszerét kell kiépítenünk. Ám ezek, amilyen érdekes, annyira jelentéktelen dolgok is egyben. A játékmenetet nem képesek drasztikusan – vagy akár kevésbé drasztikusan – új vizekre terelni. Így igazából azok számára jön jól a Patrician III, akik elmulasztották az előző fejezetet. Nekik valószínűleg felhőtlen szórakozást nyújt majd a kicsit öregecske, de azért okosan „összerakott” rendszer.

**-csonti-**

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Összetett rendszer	↓ Régi grafika
↑ Sokféle út a sikerhez	↓ Régi ötletek
	↓ Régi dicsőség
GRAFIKA <b>7</b>	HANGULAT <b>8</b>
HANGOK <b>8</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>8</b>	SZAVATOSSÁG <b>9</b>

### -csonti- VÉGSZAVA



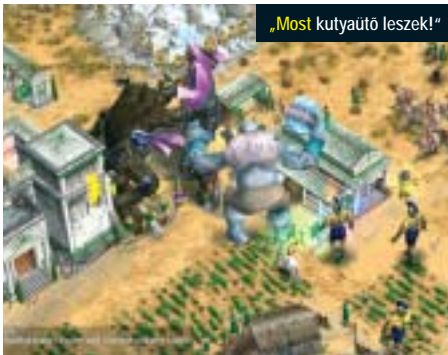
Az előző rész kiegészítő lemezeként, esetleg valamilyen exkluzív (újra)kiadás formájában, csökkentett áron talán még jó vételnek is tartanám a Patrician III-at. Így azonban...

**72%**

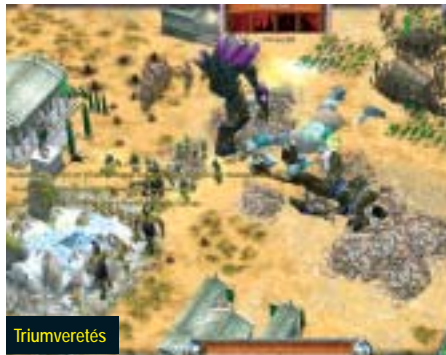
### ÉS A TÖBBI

Patrician II	<b>88%</b>
Europa 1400: The Guild	<b>85%</b>
EU: Crown of the North	<b>83%</b>





„Most kutyaütő lesztek!”



Triumveretés



Csendélet: Kronos és a lókéshullámok

FÉLISTENEK KÖZELEDNEK DÉLRŐL!

# AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

Az Ensemble Studios ismét bebizonyította, hogy még mindig bla-bla-bla... Azt hiszem, ennyi kitérő után most már a lényegre is ugorhatunk, hiszen aki szereti az AoE sorozatot, az tudja, hogy játékaik csak jók lehetnek, vagy még jobbak. És tényleg.

**T**últéve magunkat a kiegészítő újravágott, de jó eséllyel egyetlen új képkockát sem tartalmazó intróján, fejest ugorhatunk hát végre az atlantiszi mitológia kissé homályos forgatagába, hogy saját seregünkben tehessük próbára cseppet sem közismert mitikus szörnyetegeit. A nem létező nép nem létező mitológiája között feszülő ellentétet úgy sikerült áthidalnia az ötletes fejlesztőgárdának, hogy a kimeríthetetlen görög mondakört gyakorlatilag megfélezték, és az isteni mércével korai, titánok uralta éveket

multis gamerekre – túlzottan is óvatossra sikeredett a mitológiai lények aránya, így a *Titansben* vezeklésül minden korlépésnél ajándékba kapunk egy díszpéldányt épp elért istenünk kedvenc szörnyéből, amolyan étvágygerjesztő gyanánt. Atlantiszi istent követve kaphatunk többször is használható varázslatokat (persze csak módjával...), igen hatékony, saját őszvéreikre gyűjtőgető városlakókat, valamint a lehetőséget, hogy bármely emberünk hőssé váljon, ráduplázva ezzel eredeti ké-

## Titánunk az épületek létét szemtelen könnyedséggel szünteti meg...

újdonsült népünkre fogták. Véleményem szerint lett volna még azért bőven „beültetésre” váró és valós népekhez kötődő mitológia – például a kelta, csak hogy Európánál maradjunk, és nem biztos, hogy jó választás volt egy csak legendákban létező nép elképzelt panteonját feldolgozni. Kicsit olyan hangulata van az atlantiszi high-techhez játszani, mintha bármely pillanatban feltűnhetne akár maga Cousteau kapitány is. Na azért persze nem kell megjedni, a játék most is meglepően jól ki lett egyensúlyozva!

**Még több szörny! Még több varázslat! Még több...**  
Az alapjátéknál – gondolva a profi

pességeire. Ez nagyon hasznos lehet még akár az egyszerű felderítő jövendőmondónál is, aki ezáltal hazafelé már relikviát cipelhet, és persze sokkal gyorsabban látja be a környéket. Házaink költözhetnek, égi térkapukon szelhetjük át a térképet – hogy csak a legmeglepőbb alap-képességeket említsem. A titánok persze nem tartottak ígényt papokra, az isteni erő termelődését új városközpontok foglалásával javíthatjuk, amit már más népek előtt megtelhetünk.



„Pedig a 4-es metrót kerestük...”

## Na most már egy titánt akarok, de gyorsan!

Bármely népcsoport szerezhethet magának egy- (értsd: egy!) főnyi „titánsereget” szinte ingyér’, a mitikus korban elérhető kapu nem kis fáradságot igénylő kiadásával. Megtestesült istenségünket röviden jellemezve: balláttal faragott (csak *Warcraft III*-szintű. Ezt miért kellett!?!), és brutális. Persze utóbbira számítani lehetett, de az mégis meglepett, hogy erejük arányában régi nagy kedvencem, a *Total Annihilation* óriás Krogoth-jaira emlékeztet – leszámítva azt, hogy bár az épületek létét szemtelen könnyedséggel szünteti meg, azzal ellentétben nagyszámú apróbb egység ellen viszont nem túl hatékonyak. Titán ellen tehát titán kell – vagy rengeteg mitológiai lény elleni egység –, így kedvencünket kísérő sereggel kell védelmeznünk a sok lúd disznót győz elv érvényesülése ellen.

Ez a titánosdi egyfajta játék a játékban, még az egyébként hatalmas kolosszusok is semmivé törpülnek mellettük. Sajnos nem valószínűsíthető, hogy lesz ezenkívül AoM-kiegészítő, pedig legenda még volna bőven... Na sebj, majd az AoM 2-ben. A *The Titans* így is eléri célját, a rajongók most ismét jó ideig nem tudnak majd szabadulni ettől a világtól. Egy dolog bánt csupán egy kicsit: lehetett volna „még jobb” is, de ez így csak „jó”.

### Kecske

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Microsoft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Európai mitológia	Ensemble Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Age of Empires, AOE II	

GYORSLINK >>> 312

DEMÓ a dvd-n  
ANIMÁCIÓ a dvd-n

## HARDVER

**MINIMUM**  
PII 450 MHz | 128 MB RAM  
**EZZEL TÖLTÜK**  
AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4800

„Ez a konfig 12 játékos multihoz is bőven elég, mindent maxra téve.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Brutális újdonságok...	↓ ...amelyek mellett eltörpülnek a régiek
GRÁFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>9</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHÍVÁS <b>7</b>
IRÁNYÍTÁS <b>10</b>	SZAVATOSSÁG <b>8</b>

### Kecske VÉGSZAVA

Két baja van: a „titánt mindenkinek elv” kissé erőltetett, és eltörpülnek mellettük korábbi szuperlények. A másik hibája az „újdonság ereje”: a játék már megint abbafelejtélhetetlen ©...

**84%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
WarCraft III: Frozen Throne	<b>93%</b>
C&C Generals: Zero Hour	<b>88%</b>
Rise of Nations	<b>86%</b>



# NEED FOR SPEED

## EGYÉJSZAKÁS KALAND

Az NFS legelső része címválasztásával fején találta a szöveget: a szimulátorrajongóknak egyszerűen „kell a sebesség”! A legújabb részben sebességigényünk ingerküszöbét ismét sikerül lejjebb tornászni, hiszen az Underground illegális versenyei olyanok, mintha a Halálósabb iramban című filmben száguldanánk!

**A**sorozat közel tízéves történelme folyamán rengeteg autót próbálhattunk ki, főleg olyanokat, amelyekhez a legtöbb esetben nagyon kevesen férhetnek hozzá a való életben. Ám az elmúlt hat rész egyikében sem tudtuk módosítani a verdákat, csak és kizárólag a fejlesztők elképzeléseinek hódolhattunk. Most azonban más a helyzet, szerencsére elég nagy teret adnak a játékosoknak a kibontakozásra.

A hazai fejlesztésű Street Legal kedvelői nagy örömmel fogadták, hogy elkészült egy olyan játék, amelyben emberesen lehet alakítani kedvenc kocsinkat. A grafika nem volt igazán kielégítő, és idő hiányában sok minden ki is maradt, vagy félkészben ke-

rült be a játékba. Az így keletkezett űrt igyekezett kiegészíteni a legújabb NFS.

Eddig egyik korábbi epizódban sem nyúlhattunk ilyen szinten autóinkhoz, leszámítva azok színezését. De lásuk csak, mi mindent tehetünk most. (Ebben a pillanatban le is szögezném, hogy még csak véletlenül se számítsen senki arra, hogy felsorolom az összes lehetőséget. Csak az ajtók oldalára ragasztható matricák száma meghaladja az ötszázat, és akkor még nem is beszéltem a fontosabb alkatrészekről.)

### Tuningoljunk, amíg bírunk!

Kezdjük először a külsőségekkel! Először is kedvünkre cserélgethetjük

a járgány színét. A különféle festék-szinteket meg kell vásárolnunk, hogy még speciálisabb összeállításokat képezhessünk (sajnos nem végtelen számú színből válogathatunk, mint eddig, de legalább minőségiékből). Külön cífrázhatjuk a vázát, a szárnyakat, a motor egyes részeit, valamint a kipufogókat. A díszlámpa megválasztásával is könnyedén eltölthetünk néhány órácskát, a világ legismertebb gyártójának felhozatala áll rendelkezésünkre. Ha ez is megvan, elkezdhetjük felragasztgatni a több száz matricát, és adott esetben üvegeink színét is megváltoztathatjuk. Végül pedig, kedvünk szerint felhelyezhetjük a fényszóró-



### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Autóverseny	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Valós	Black Box Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
NHL 2004	

GYORSLINK **401**

### RÖVIDTIPPEK

**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

**ANIMÁCIÓ** a cd/dvd-n

**DEMÓ** a cd/dvd-n



# UNDERGROUND



## MEGKÉRDEZTÜK A KÉSZÍTŐKET

Múlt, jelen, jövő



Bátorkodtunk néhány kérdéssel illetni a fejlesztőket, hogy még több infót tudjatok meg a játékról. Lássuk, mi mindent tudtunk meg:

### Nehéz volt megoldani, hogy PS2-es és PC-s tulajok együtt tudjanak játszani interneten?

Igazából nem olyan nehéz dolog. Mivel már a kezdetektől fogva együtt haladtak a fejlesztések, pontosan tudták követni egymást az átíratok. Most ugyanolyan benne a fizika, azonos az autók és játékmódok száma, csupán a grafika különbözik (a PC-s részletesebb lett).

**Alapjában véve mi különbözteti meg az átlagos autósjátékoktól?**

Fontos a tuningolhatóság, de abban nem egyedül. Ami igazán kirívó, az a sebességérzet. Nagyon sok autósjátékot kipróbáltunk (beleértve a korábbi NFS-eket is), és sehol sem találtuk meg az igazi valóságérzést. Akadt olyan, amely túl lomha volt, mások pedig irreálisan gyorsnak bizonyultak. Nagyon figyeltünk arra, hogy ezúttal teljesen élethű sebességérzést kelthessünk, és a visszajelzések szerint sikerült elérni, amit akartunk.

### Mi volt a fejlesztés legnehezebb része?

Az eddigi részekben (és általában az autósjátékokban) ugyebár előre elkészített autókkal nyomulhatunk. Ha úgy vesszük, jelen esetben nekünk csak a váz volt megfixen. Messze a legnehezebb azt volt leprogramozni, hogy a játékos autója, minden rápakolt tuningelemmel és csicsával a lehetőségekhez képest akadástmentesen fusson.

### Mi lesz a sorozattal a jövőben?

Talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy igen, már készül a folytatás. De egyelőre még semmit sem mondanék róla, hiszen el tudjátok képzelni, jelen pillanatban milyen képlekeny minden...

kat, a hátsó világítást, valamint az aljzaton ékeskedő neoncsövet. Persze mindezen összetevők „csupán” optikai tuningnak számítanak, ezektől járgányunk még ugyanolyan „lomha” marad, mint amikor megvásároltuk. Funkciójuk tulajdonképpen az úgynevezett Reputation, avagy hírnévpontjaink növelése. Minél csicsásabb járgányt pakolunk össze, annál több csillagot kapunk. Minél többet szerzünk ezekből, annál több autót és extra alkatrészt szerezhünk meg magunknak.

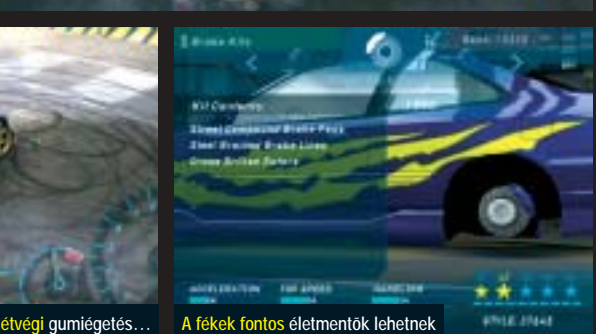
Ha úgy érezzük, a vizuális orgazmust nem fokozhatjuk tovább, figyelmünket fordítsuk a választott jármű motorikus túpírozása felé, hiszen alapvetően ez határozza meg

elemeinek cseréjével növelhetjük. Összesen kilenc különálló részre lett szétbontva a tuningolhatóság. Ezek sorrendben: motor, belső alkatrészek, kerekek, chipelhetőség

## Az előző epizódok egyikében sem módosíthattuk úgy a verdákat, mint most.

teljesítőképességünket. Három részre kell odafigyelnünk: gyorsulás, irányíthatóság és végsebesség. Ezeket az egész szerkezet egyes

(motorelektronikai tuning), turbó, fék, súlykorrigálás, felfüggesztés és végül a nitró. Az alapszint mind-egyiknél adott amikor megvásáro-





## BOE MÁSVÉLEMÉNYE

...és két füstölő kipufogócső

Amikor először betöltöttem, odavoltam a gyönyörtől! Arcade autóversenyhez képest brilliáns fizika, belső kameraállásból eszemment sebességérzet, s amit kikapcsoltam a tech-demókba illő aszfalttükroződést, már a grafikára sem szólhattam egy rossz szót sem (©). Az MI pedig olyan izgalmas versenyeket produkált, mintha csak lanoztunk volna ZeroCoollal. Aztán ahogy haladtam egyre tovább, és rájöttem, a tuningolás olyannyira lineáris, hogy szinte semmi beleszólásunk nincs, mit csinálunk (a megnyert versenyek után egyszerűen csak feltesszük a legutóbb „unlockolt” extrát), alig van értelme új kocsit vásárolni, mert csak a külalak változik, a belső értékek nem, illetve a versenyek elvesztése gyakorlatilag semmilyen hátránnyal nem jár, világossá vált, hogy a játékerőtelkedés nem mehet 90% fölé. Hiába ebben a legjobb versenyélmény az eddigi NFS-ek közt, a hatalmas újításként beharangozott tuningolásban sokkal, de sokkal több lehetőség volt ennél...



Két keréken nem olyan könnyű menni, de az biztos, hogy felesleges ©



lunk egy autót, ám a játék előrehaladtával további három szintet érhetünk el (speciális eset a negyedik szint, amelyet viszont csak megnyerni lehet, megvásárolni nem). Nagyon fontos, hogy hogyan válogatjuk össze a részleteket, mi mindent pakolunk egymás mellé. Nem elég csupán a csúcsebességre és a nitró mennyiségére gyúrni, hiszen hamar rájöhettünk, hogy célirányos „rásegítés” nélkül nagy sebességeknél irányíthatatlan lesz az autó. Túl nagy taktikázásra azonban nem lesz lehetőségünk, ahhoz ugyanis, hogy a végső párbajt is megnyerhessük, a végső meccseken már minden lehetséges adalékot fel kell pakolnunk. Ha egyszer végigvittük a játékot, újabb rakatnyi autót állíthatunk össze, az immár teljesen felszabadított lehetőségekből. Ezeknek már nem kell csúcskategóriásnak lenniük, hiszen egy- és többjátékos módban is főképp a velünk azonos kategóriájú modellekkel nyomulhatunk.

### Finomhangolt játékmódok

Eddig a valóban új ficsörökről szólok, most gyorsan összefoglalom a további fontos dolgokat. A képeket elnézve, illetve az aktuális mellékletünkön is megtalálható ki-próbálható demót nyújtólva rájöhettek, hogy grafikaiul elég szépen kidolgozták a játékot. Sajnos nem árt alapokolni egy izmosabb gépet ahhoz, hogy minden csilli-villi effektus jelen lehessen. Az autók modellezése szinte hibátlan, a testreszabhatóság tovább színesíti az összképet, a város megjelenítése is káprázatos, ám egy problémára itt is figyelhetünk. Sokak szerint a talajon felbukkanó zselészerű anyag nem túl élethű... nos, szerintem élethű lett volna abban az esetben, ha legalább egyszer elkezd csöpögni az eső a játékban. De nem kezdett ©... Az engine-hez még annyit fűznék hozzá, hogy bőven nem lett annyira „művi” a fizikai motor, mint az előző epizódban (úgy tűnik, nemtetszésük-

nek nagy hangot adtak a játékosok, a fejlesztők pedig kötélnek álltak), a járgányok viselkedése az úton szinte tökéletes. Itt jegyezném meg továbbá azt is, hogy mint a legtöbb autósjáték esetében, ennél is egyértelművé vált számomra, hogy kormányon a járgányok sokkal jobban irányíthatóak, mint billentyűzetről. Az egyes játékmódok között több újat is találhatunk. Most nem beszéllek részletesen a már jól ismert versenytípusokról, inkább a kurriózumnak számítókat emelném ki. Nagy kedvencemmé nőtt ki magát például az úgynevezett Drift mód. Ebben nem igazán a sebesség és a részidő számít, sokkal inkább az, hogy milyen szépeket tudunk csúszkálni, farolni a verdával. Egy zárt körpályán indulunk, a tömeg üvöltve drukkol. A rajtnál int az igen-csak figyelemre méltó keblekkel megáldott hölgyemény, s futam megindul, padlógáz, és máris hármasban repesztes az első kanyar felé. Kézifék, enyhe jobb, gáz, ellen-

kormányzás, és megint padlógáz! A tömeg örjög, Te pedig csak gyűjtöd a pontokat. Mindeközben Veled párhuzamosan, a másik három pályán egyidejűleg próbál bizonyítani az ellen is. Látod a pontjaikat, de Te csak összpontosíts a sajátjaidra ©. Másik nagy kedvencem a Drag. Ebben egy egyenes szakaszon kell a többieket legyorsulnod, adott esetben megfelelő mennyiségű nitrót is pumpálva a rendszerbe. Hohó, persze... ennyi lenne az egész? Dehogy! Oda kell figyelniünk a váltások pontosságára (lásd exkluzív videókat a lemezen), és az is jó ötlet, hogy ilyenkor sokkal érzékenyebb a kanyarodás: pillanatok alatt sávot váltathatunk, nagyon látványos helyzeteket produkálva így. Ráadásul nem elég, hogy rajtad kívül még hárman akarják elérni elsőként a célvonalat, a forgalom sem szunnyad. Részeg sofőrök, megszállott teherautósok, érdekeiket védő taxisok, sőt még a vonatvezető is igyekszik gátolni továbbjutásunkat. Sajnos azonban



Egy Honda Civic az én szájzem szerint



No no, csak el ne csapjátok!



Kis esti tájkép

## BUHERENCIA 4 LÉPÉSBEN

Teljes átalakulás



Az alapkocsi, semmi extrával



Színcsere és némi légtérrelő cicoma



A külsőn továbbfejlesztése



A mindent elsöprő autó

a minket körülvevő forgalom nagyon gyengére sikeredett. A hanyag kidolgozás fölött még szemel lehetne hunyni, de az, hogy az oldalról érkező autó szinte mindig akkor vág be, ha odaértünk, már kicsit nevelés.

### Az alkotás sötét oldala...

Ezzel el is érkezünk a játék hibáihoz. Noha az NSU igazán profi munka, sok dologba bele lehet kötni... Az első és örök probléma a törhetetlen autók jelenléte. Az eddigi *Need for Speed* játékok bizonyos részeiben törhették az autókat, másokban pedig még csak megkarcolni sem lehetett. Sajnos az Underground is beleesett ebbe a bizonyos utóbbi „hibába”. Habár a fejlesztők képességei bőven adottak, mégsem tehetnek meg mindent, amit esetleg elterveztek. A problémát néhány autógyár jelenti, amelyek egyszerűen nem adnak engedélyt az EA fejlesztőinek

Az NFS: Underground a sorozatban elsőként dicsekedhet tuningolhatósággal. Az ötlet zseniális volt, a megvalósítás azonban hagy némi kívánnivalót maga után. Hogy mire gondolok? Sokkalta jobb lett volna például úgy kialakítani a rendszert, hogy ne ezt az úgynevezett „feloldós” módszert kövesse (ahogy folyamatosan nyerjük a versenyeket, úgy vehetünk újabb extrákat). Ha a játékos elkezd az úgynevezett Underground módot, nem is kap oly nagy szabadságot, mint elsőre hittük. Csak fix sorrendben lehet végigvinni a pályákat, és pontosan meg van adva, hogy mely tuningszintet mikor kapjuk meg. Ugyan kell némi pénzt költeni rá, de simán végig lehet úgy vinni a játékot, hogy egyszer nem ürül ki a pénztárcánk. Ez kissé visszaveszi a játékélményt, holott pontosan ez számított igazán korszakalkotónak. Ha úgy oldották volna meg, hogy már az elején mindenhez hozzáférhetünk,

## Részeg sofőrök, megszállott teherautósok, agresszív taxisok, sőt még egy vonatvezető is igyekszik gátolni továbbjutásunkat.

a törésmoделl megalkotására. Indokuk egyszerű: az ő autóikat nem vezetik megszállottak, nem törik őket össze. (Csak egyszer néznének el az M7-esre... – *Bad Sector*) Más gyártók megengednék, hogy törjenek a modellek, de hogy nézne már ki, hogyha 20 autóból kettő egyszerűen törhetetlen lenne? Ugye, hogy még komikusabb lenne, mint így, hogy egyik sem török? Persze akárhogyan is, de az valóban kiábrándító, amikor 280-nal nekikrohanok a falnak, és semmi bajom se lesz, de hát ez van, ezt kell szeretni. (Ezért játszom inkább a GTA-val. Ott a verdák és az emberek sem „törhetetlenek”... – *Bad Sector*) Bizom abban, hogy hamarosan meg lehet majd győzni minden gyárat (ha mással nem, egy vaskos csekkkel ☺), és akkor ismét törhetünk, zúzhatunk kedvünkre.

csak a megfelelő pénzösszegre lenne hozzá szükségünk, sokkal reálisabbá vált volna az egész.

Apropó: pénzkeresés. Roppant idegesítő, hogy ha elvesztünk egy komolyabb versenyt, nemes egyszerűséggel újakezdhetjük a futamot, és addig játszunk, amíg mi leszünk az elsők. Semmi pénzvesztés, semmi levonás, egyszerűen csak „játszd újra Sam”...

A játék készítői több fórumon is hangoztatták, hogy az NFS: Underground alkotói között többen is aktívan részt vettek a *Halálósabb iramban (2 Fast 2 Furious)* című mozifilm forgatásán. Ez meg is látszik autókon, viszont más részekre már nem terjed ki a „film hatása”. Habár romba dönthetjük az egész várost, mindenkivel utközhetünk, egy szál rendőr sem jelenik meg az egész

## SAM.JOE MÁSVÉLEMÉNYE

A jogos nemtetszés



ZeroCool részletesen megírta, hogy mi az, ami jó ebben a játékban. Ha szabad, én csak azzal foglalkoznék, ami nem tetszett. A tuningolás békés. Gyakorlatilag szó sincs tuningról, csak ha elérsz egy bizonyos szintet, akkor feltehetsz teljesítményfokozó bigyókat. A különböző csomagok között nincs különbség, csak a gyártók nevében térnek el. Ezeket is csak akkor látni, amikor kiválasztjuk őket. Be kell, hogy lássam, hogy a *Motor City* „rengeteg alkatrészrel azt csinál, amit akarsz” világa talán túl bonyolult a többségnek, de annak, aki imádta, ez kiábrándító. Fáj, hogy Underground módban nem lehet több autóm, pedig szívesen tartanék más-más autót a pályaversenyekre, egyet a draghoz, egyet pedig a csapatáshoz. Pénzem annyi, mint a pelyva, csak éppen elkölteni nincs mire. Kifejezetten bosszant, hogy hatalmas mázlifaktor van a játékban, mert a forgalom időnként kikerülhetetlenül veti magát eléd, beláthatatlan helyekről. Sajna egy idő után unalmas a játék, hiszen gyakorlatilag háromféle játékmód van. Ha lehetne aprólékosabban tuningolni, akkor üdítően edekes lenne a pszichológiai eredményét újra és újra összemérni a többiekkel.



Igen változatos autókat kreálhatunk

– megjegyzem, illegális versenyeket feldolgozó – játék alatt. Kár, pedig pontosan a rendőrdözések adták volna meg az igazi pluszt, amit már jó néhány résszel ezelőtt megízlelhettünk. Hogy miért nem került bele a játékba? A fejlesztők nem akartak válaszolni ezen kérdésünkre... Végül egy kicsit hiányoltam a nappali, egzotikus, part menti pályákat, az alagútban való száguldásokat, stb.: az NFSU-ban ugyanis csak éjszakai városi versenyekben vehetünk részt.

### Összegzés

A cikk vége ugyan eléggé lezuhósra sikeredett, én mégis úgy érzem, hogy a sorozat egyik dobogós tagjával játszhattam. A sebességérzet fenomenális, a grafikára egy szavunk sem lehet, a hangok zseniálisak, a fizika és az ellenfelek MI-je is rendben van, egyszerűen a versenyélmény talán még egy másik autós játékban sem volt ennyire átütő. A probléma csupán az, hogy a nagy dirrel-durrall beharangozott „menedzser” rész hihetetlenül lineáris lett, így nagyon hamar monotonná, céltalanná válik a játék. Ebből a részből bizony sokkal többet is ki lehetett volna hozni... Ettől függetlenül csapjunk azonban a lóerők közé, és találkozzunk egy barátságos online futamon, hiszen ha kocsiépítgetésre nem is, versenyzésre kiváló a játék!

**ZeroCool**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 700 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2,2 GHz | 512 MB RAM | Radeon 9700

„Ha a sokak által csak 'zselé'-effektusnak nevezett extrát lekapcsoljuk, elég nagy sebességnövekedésre tehetünk szert.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Tökéletes grafika  
↑ Nagyon élethű fizikai motor  
↑ Berhelhetőség

↓ Nem elég változatosak a pályák  
↓ Összecsapott tuningolási lehetőség

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

### ZeroCool VÉGSZAVA



Attól eltekintve, hogy jómagam elég sok mindent máshogy szerettem volna, összességében egy remek NFS-résszel játszhattam. Remélem, a folytatás még izgalmasabb lesz, és még a jelenleginél több mindenbe enged majd beleturkálni ☺.

**88%**

### ÉS A TÖBBI

NFS: Porsche 2000	90%
NFS: High Stakes	87%
NFS: Hot Pursuit 2	86%



# BEMUTATÓ

ÁLLJ BELE, ÉS ZSÁKOLJ!

# NBA LIVE 2004

A kosárlabda örültjei eddig sem panaszkodhat-  
tak: az NBA Live 2003 szinte minden igénynek  
megfelelt, egész évre kellemesen elszórakoztat-  
va a reménybeli Paul Pierce-eket és Dirk  
Nowitzkikat. De ami most jön, az még a két szu-  
persztárnak is tetszene...

**M**inden sportok legcsodálato-  
sabbika, a kosárlabda örök  
szerelem: aki egyszer belé-  
szeretett, azt soha többé el nem en-  
gedi. Igaz ez az NBA Live sorozatra  
is, még akkor is, ha a 2001 gyengécs-  
ke lepattanózása, illetve a 2002 „meg  
nem jelenése” eléggé összehozta  
a PC-s kosarasok idegeit. A 2003 ki-  
köszörlte a csorbát, a 2004 pedig...

## Hajrá, Celtics!

Amint elindul a móka, azonnal egy ér-  
dekes újdonságra bukkanunk, ugyan-  
is a proggi megkérdézi, melyik a ked-  
venc csapatunk, s ettől kezdve ennek  
a csapatnak a színeiben pompázik

a menü, ennek a csapatnak a játéko-  
sai parádézhatnak a háttérben. Magya-  
rán nálam Boston Celtics-es menü je-  
lent meg, amely mellett Paul Pierce,  
Tony Battie és Walter McCarty figurá-  
zik. Természetesen bárki úgy állítja,  
ahogy akarja – de ez az alaphangu-  
lathoz jócskán hozzátesz.

## Passzolg már, passzolg!

Túlvergődve a menün, előbb-utóbb  
úgyis valamilyen mérkőzés forgatagá-  
ba csöppenünk (és végül is ez a le-  
geslegfontosabb része a dolognak).  
Nézzük, mi változott tavaly óta. Elő-  
ször is a fejlesztők 10 emberes  
motion capture-t használtak. Ez azt

jelent, hogy a labdával nem rendelkező játékosok mozgása hihetetlen reális lett, mivel valós kosárlabda-körülmények között vették fel, ki mit csinál, így a befutó játékosok vagy a bevetődő védők is mind-mind szinte igaziak. Apropó bevetődés: igen érdekes, ahogy a védekezés megváltozott. Ugyanis ebben a játékban – ugyanúgy, mint az *NHL 2004*-ben – a védő mindig igyekszik köztünk és a kosár között elhelyezkedni. Ez igen előnyös lehet olyankor, ha meg akarunk csapdázni valakit, ugyanis labdavezetéssel igen nehéz elmenni bárki mellett, így a támadó általában a hármastámasz környékén megállni kényszerül. S itt jön egy újabb zseniális húzás: ha irányított játékosunk a támadó közelében van, akkor az MI automatikusan dupla védelemre vezényli (ha épp nem nyúlunk a kontrollerhez), és bizony megcsapdázzák a labdavezetőt. S ha már halálra gyötörtük, előbb-utóbb kiejti kezéből a labdát, amelyre ő is, mi is

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Kosárlabda	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
NBA	EA Canada
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
NBA Live 2003, NBA Live 2001	

GYORSLINK 400

## RÖVIDTIPPEK ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

rávétődünk, s a padlón csúszva paszszolhatjuk tovább. Higggyétek el, hihetetlen reális és hangulatos. Persze ehhez még hozzájárul az is, hogy a játékosok menet közben is utasítgatják egymást, mondjuk egy-egy váltásnál, vagy kiabálva, ki merre húzódjon, merre mozogjon. Állati ☺.

## Bíró spori, ez nem volt falt!

Bizony-bizony, általában a bíró, aki a meccset vezeti, hát hogy is mondjam... inkább kecskét vezessen. Ebben az esetben viszont valami hihetetlen részletességgel állítható, mit vegyen észre a derék spori, és mit ne. Akár olyan beállítással is élhetünk, amikor minden testi kontaktus falt, de akár falt nélkül is tehetjük a meccset; érdemes a beállítgatásokkal bi-

A védő limbozik, Kenyon Martin ejt

Indul a bostoni támadás



belődni, megéri. S ha már szoba került a testi kontaktus, az *NBA Live 2004*-ben ez is zseniálisan van megoldva. Nincsenek többé egymáson átugró vagy átfutó játékosok: minden ütközést jól szimulál a program. Jó példa erre, amikor betörünk a festett területre (a.k.a. büntetőterület), és ott felugorva zsákolni akarunk, miközben előttünk tornyosul a védő. Fizikailag nem jöhet létre a zsákolás, a testek egymásnak ütköznek, s csak egy ilyen béna fél dobás lesz belőle, ami általában (ahogy a valóságban is) lejön a gyűrűről. Ugyanígy képesek a játékosok „begyűrni” magukat a későn összezáró védők közé, kigyóemberként haladva a gyűrű felé: egyszerűen csak pópcel!

### Most dobjak, vagy zsákoljak?

Amikor a tesztet kezdtem, elég hamar meglepődve tapasztaltam, hogy nem tudok zsákolni. Bármít tettem is, csak tempódobás következett. Nem értettem, miért. Aztán rájöttem: először a sorozat történetében szétválasztották a dobást és a zsákolást. Ez egyrészt lényegesen több variációs lehetőséget ad, másrészt sokkal irányíthatóbb lesz tőle a játék – bravó EA Sports! Ez azért jó, mert így kényesíteni lehet a játékost, hogy zsákoljon: nem az MI dönti el, hogy mit tegyen. Ha azonban messze vagyunk

a kosártól, és a zsákolás gombjának megnyomására ejtést vagy pöccintést kapunk csak, ne csodálkozzunk: a program elég intelligens ahhoz, hogy eldöntse: ez nem zsákolási helyzet volt. Másik újdonság a beleállási gomb. Igencsak megkönnyíti a helyzetünket, hogy ha a kosár felé törünk, és megnyomjuk ezt a gombot, akkor a játékos páros lábbal előreugrik, és beleáll; ezzel többször meg tudja előzni a védőt, el tud ugrani mellette egy jobb pozícióba, ahonnan ideiglenes előnyt szerezve sokkal biztosabban tud dobni/zsákolni. Figyelem! Ilyenkor, mivel kezébe veszi a labdát, nem tudja tovább vezetni. Igen hasznos találmány, bár arra azért figyeljünk: egy ilyen beleállással felhívjuk a többi védő figyelmét arra, hogy

## S ha már halálra gyötörtük, előbb-utóbb kiejti kezéből a labdát, amire mind mi, mind ő rávetődünk, s a padlón csúszva passzolhatjuk tovább

dobni akarunk, így a közelben levő védekezők odalépnek, és blokkolhatnak könnyen. Ismét egy, a játék élvezetét és realitását fokozó újdonság.

### Mondom, hogy passzoolj!

Hümm. A passzok. Hát igen. Amikor csapatunk támad, akkor többször előfordul (amint ez logikus), hogy játékosaink passzolni fognak. Ha azonban valamilyen furcsa ok miatt (biztos exhibitionizmus, vagy csak be akarnak kerülni a Harlem Globetrottersbe, nem tudom) a világ legnyakatekerőbb passzait mutatják be, felugorva

a levegőbe, félfordulattal hajtva el a labdát. Ennek legfőbb oka, hogy védik a labdát a hátvédőtől, hátukat mutatva neki (ez a labdavezetésnél elég frusztráló tud lenni, ugyanis többször nem arra megy a játékos, amerre én szeretném). Ugyanígy passzhibába, amikor lepattanót szedek, és előrelöbblőm, induló emberem ahelyett, hogy átvinné futva, és kosárra törne, felugrik a levegőbe, és szépen beleáll, ahogy a passzt megkapja. Ezzel rengeteg időt veszítünk, és a vé-



Parker és Kidd urak légibemutatója

Fratello hihetetlen részleteket mesél szinte mindegyik játékosról menet közben, s a közvetítés is fantasztikus, tehát le a kalappal, sosem lesz repetitív, sosem lesz megunható: aki ért angolul, annak kötelező így játszania. Ugyanígy a közönség reakciója szintén nagyon jó: attól függően, hogy áll a meccs, szurkolnak, dühöngenek, füttyölnek, vagy skandálják, hogy „Defense, defense!” Az edző is beberordít, szóval az egész nehezen überelhető. Ezúttal is van franchise mód (Dynasty mode); ez túl sokat nem változott, ideje lenne fejleszteni rajta. S itt van még egy nagyon fontos dolog: ennek a játéknak az összes extráit igazán csak az tudja kihasználni, akinek lehetőleg nyolc- vagy több gombos kettős analóg kontrollere van: bár a freestyle mozdulatok java része ott van a billentyűzeten is, ennek a használatát elég nehézkes: s egyébként is, lassan ideje egy jó botkormányt beszerezni a jobbnál jobb sportgémekhez, nemde?

### Gyu

dők könnyen utolérhetik. Doh. Egyébként ebben a játékban is van Off The Ball Control, mint a FIFA-ban, bár megmondom őszintén, itt nem lehet annyira kijátszani, s annyi értelmét sem látom, de aki a labda nélküli játékost akarja irányítani, megteheti (mondjuk befuthat vele a gyűrű alá passzt várva). Hurrá ☺!

### A mikrofonnál: Marv Albert és Mike Fratello!

A legendás kommentátor és az egykori NBA-edző kettőse ismét igen jól kezeli a helyzetet, ugyanis Mike



Jól jön a pihenés meccs közben



Vigyázz csapda!



Könnyű ziccer Jason Kiddnek



Az ex-bostoni Walker hatalmas zsákolása

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2500+ | 512 MB RAM | GeFX 5600

„Nagyobb felbontáson biz képes szaggatni, de 1024 768-ban igencsak jól ment.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Freestyle-vezérlés
- ▲ Külön dobás, zsákolás és beleállítás
- ▲ Kommentár
- ▼ Azok a passzok... és faltok. Hehe ☺

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

### Gyu VÉGSZAVA

Jó a freestyle, a beleállítás, a zsákolás és a dobás szétválasztása: csak vezetni mindig arra a labdát, amerre én akarom ☺! Ez nem volt falt, bíró spori!! Hééééé!!!!

# 92%

ÉS A TÖBBI	
NBA Live 2001	91%
NBA Live 2003	90%
NBA Basketball 2000	69%

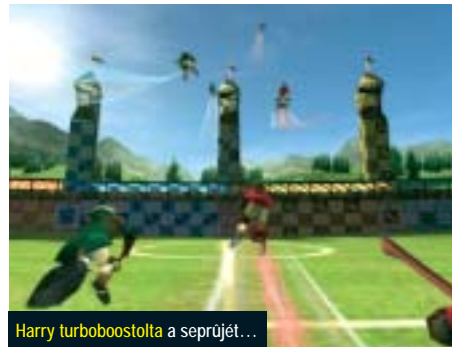




A megfelelő hangulathoz Harry-ék karácsonyfacsilagot hagynak maguk után...



Punks are not dead



Harry turboboostolta a seprűjét...

KI NYER MA? KVIDDICS ÉS KRITIKA TÍZ PERCBEN

# HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP

Idén karácsonykor nem lesz Harry Potter-film, így belőle készült játék sem: ez bizony sok szomorú HP-rajongó arcot fog majd okozni... Itt viszont kárpótlásul a Quidditch World Cup, amely az ismert meccseket fogja feldolgozni. Vajon sovány, vagy „kövér” vigasz...?

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Kviddicsmeccs	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
HP-univerzum	EA Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Harry Potter and the Chamber of Secrets	
<b>GYORSLINK</b>	<b>368</b>



**A**kár szomorkodnak most, akár nem, a rajongók mindenesetre jól tudják, hogy a kviddics egy izgalmas, dinamikus sport: egyfajta veszélyes keveréke a focinak, a rögbinek és a jégkocinak, a fő különbség csak annyi, hogy nem a földön, hanem a levegőben zajlik, és a játékosok legfőbb eszköze a repülő seprű és a kis repülő labda, a kvaff, illetve fontos szerepe van az intelligens kis aranylabdának, a cikesznek is. A J. K. Rowling által kiagyalt sportot az eddigi Warner Bros.-filmek tökéletesen adták vissza, és a készítők az eddigi játékokban is igyekeztek ügyesen ábrázolni a kviddicsmeccset a rövid részleteken keresztül, a kérdés csak az, hogy van-e értelme ebből egy külön részt csinálni?

### Mintha NHL-eleznél?

Bár meggyőződés, hogy igazából nincs, mégis el kell ismernem, hogy az EA hozta a szokásos minőséget, legalábbis ami a találatást illeti. A játék bevezetőjében és az átvezetőben

Harryt és barátait láthatjuk, a menürendszer pedig a szokásos EA Sports-stilusjegyeket hordozza magán, úgy-hogy aki FIFA-zni, NHL-ezni szokott, az rögtön otthon érzi magát benne. Itt persze egy teljesen fikcionális versenyről van szó, amelyben a Griffendél és a HP-univerzum más varázslócsapatainak küzdelmeiben vehetünk részt. A QWC nagy erénye, hogy nemcsak a HP-rajongók erényeit próbálja kielégíteni a különféle varázskártyák és egyéb extrák megnyitásával, hanem a sportjátékosok igényeinek is – legalábbis megpróbál – minél inkább megfelelni.

### Harry hepi

A kviddics részletes szabályainak ismertetésétől most helyhiány miatt eltekintek, azt viszont mindenképpen hangsúlyozom, hogy az EA tényleg betartotta ezeket, így a hitelességgel nincs is gond. A játékosokkal tökéletesen tudjuk

**Szó sincs a filmben olyan szédítő magasságokról, veszélyes kanyarokról: ez a kviddics olyan lassú, mint egy beteg teve.**

alkalmazni azokat a fortélyokat, amelyekről a könyvekben olvastunk, vagy a filmben is láthattunk őket: védekezünk, támadunk, megpróbálhatjuk leloknizni az ellenfelünket, és így tovább. A labda kilövéséhez nyomva kell tartanunk a lövésgombot, hogy „feltöltsük”: ez remek ötlet. Ragyogóan megvalósították a cikeszvadászatot, ami nemcsak óriási élmény, hanem taktikai vonással is gazdagítja a játékot. Ráadásul a QWC során különleges mozdulatokat is alkal-

mazhatunk, ha elég ügyesek hozzá. Akkor mégis mi az, ami oly elsomorító, és egészen 67%-ra vitte le a játékot?

### Harry szomorú

Sajnos az EA hatalmas bakit követett el, amelyet az sem indokol, hogy a játék inkább a „fiatalabbaknak” szó. Miről is van szó? Nos, az előző részekkel ellentétben, ahol a kviddics csak egy akció-kalandjáték részét képezte, itt nem lehet normálisan fel-le repülni, hanem ezt a játék kontrollálja. Ettől azok a „védelemre szoruló” fiatalok nemhogy könnyebbnek éreznék a játékot, hanem hideglelést kapnak tőle... A Titkok Kamrájában semmi bajom sem volt az irányítással, akkor itt vajon miért kellett elrontani @? Másik nagy hiba, hogy a QWC-ből teljesen hiányzik a sebességérzet! Szó sincs a filmben olyan látványos, illetve a könyvekben is megírt szédítő magasságokról, veszélyes kanyarok-

ról: ez a kviddics olyan lassú, mint egy beteg teve. (És egy gyors konfiguráció sem segít semmit: itt *nem* a grafika beszaggatásáról van szó!) Nagy kár ezért a játékért, mert nagyon szeretem a Harry Potter-univerzumot, és az eddigi PC-s játék-adaptációkkal (inkább az elsőt, mint a másodikkal) viszonylag elégedett is voltam. Ez a kviddics viszont sajnos nem az a kviddics...

**Mimóza**



Igazi szoros küzdelem, mely jól jellemzi a játék többihez képest elfoglalt helyzetét...

## HARDVER

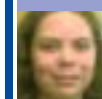
<b>MINIMUM</b>	PIII 500 MHz	128 MB RAM	32 MB VGA
<b>EZZEL TOLTUK</b>	PIII 800 MHz	256 MB RAM	GeF2 GTS

„A játék gond nélkül futott, csak a sebességérzet hiányzott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Kiváló HP-hangulat	▲ Kellemes grafika	▲ A szabályrendszer stimmel	▼ A vertikális hiánya	▼ Nincs sebességérzet
GRAFIKA	8	HANGULAT	8	
HANGOK	9	KIHIVÁS	4	
IRÁNYÍTÁS	5	SZAVATOSSÁG	7	

### Mimóza VÉGSZAVA



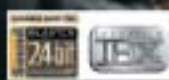
Szép, stílusos grafika, remek átvezetők: a film és a regények hangulata teljesen rendben van. Ugyancsak jó a szabályok alkalmazása is, és még új ötleteket is találunk, a vertikális és a sebességérzet hiánya viszont megöli a játék lényegét...

<b>67%</b>	<b>ÉS A TÖBBI</b>
Freedom Force	89%
Doom 2	75%
Midnight club I	65%



**AZ ORSZÁGODNAK  
RÁD VAN SZÜKSÉGE!**

# CALL OF DUTY™



ACTIVISION



**A JÁTÉKODNAK**

**SOUND  
BLASTER**  
**AUDIGY 2 ZS**

**KELL!**

Amikor megpróbálsz megmenteni a világot, a megfelelő eszközökre van szükséged. Neked az új Sound Blaster® Audigy® 2 ZS kell!

Hallgasd a 24 bites tisztaságú, továbbfejlesztett természeti hangeffekteket is tartalmazó 7.1-es térhangzásban a tüzérségi pusztítás robaját! A Sound Blaster® Audigy® 2 ZS és a Creative Inspire™ vagy GigaWorks™ 7.1 hangszórók elmoossák a játék és a valóság közötti különbséget.

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

Hivatalos disztributor:



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



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

CREATIVE

# BUDGET

## GANGSTERS 2

### Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Drome Racers 3990 Ft  
Haegemonia 3990 Ft  
Platoon 2990 Ft



Zapper 3990 Ft  
Incoming Forces 1999 Ft  
Global Ops 3990 Ft



Freedom Force 3990 Ft  
Project I.G.I. 1999 Ft  
Soldiers of Anarchy 3990 Ft



London Racer 1999 Ft  
King of the Road 3990 Ft



**E**mlékeztek még a *Gangsters* első részére? Egy időben igen nagy divat volt rossz fiúkat játszani (lásd *Dungeon Keeper*), így aztán magától értetődő volt, hogy a világtörténelem legendásabb bűnözőit vegyék elő egy rosszfiú-szimulációhoz: a gengsztereket. Al Capone és társai urbánus legendák lettek, így érdemes kipróbálnunk magunkat a 20-as évek Amerikájában. Visszatérhetünk tehát New Temperance városába, ahol fel kell építenünk gengünket, ezzel monopohelyzetbe jutva minden alvilági



tevékenységben. Ezúttal azonban nem vagyunk egyedül: mellettünk hasonló bandák is tevékenykednek majd. Természetesen megbosszulandó dolgunk is lesz, „szegény” apánk gyilkosát is le kell nyomni. A küldetések hasonlítanak az első részhez, mégis ezek határozzák meg a történet alakulását. Természetesen tevékenységünk javarészt ellenfeleink „hadállásainak” felszámolásából áll majd, erre mindenféle specialitással rendelkező (bankrabló, bomba-készítő, emberrabló stb.) gengsztereket fogadhatunk fel. Szerencsére a játékmenet jóval egyszerűbb, mint az első résznél, így könnyebb is játszani vele. Igazi problémákkal viszont akkor számolhatunk, amikor egy komolyabb csatánál ki kell jelölnünk valakit, hogy parancsokat adjunk neki. Ilyenkor minden klikkelésnél változik a feladat, általában

ezzel mi szívunk. Ha pedig nem adunk utasításokat embereinknek, akkor hozzájuk képest a zeller egyetemi tanár: szívbaj nélkül gyilkoltatják le magukat a legnagyobb golyózáróban is. S bár egyre fejlődő bandatagjainkat tovább lehet vinni a következő pályákra, de sajnos egyszerre csak hármat: így mindig újakat kell felvenni, akik persze nem olyan jók. Még jó, hogy azért kellemesen el lehet játszogatni vele a gengszterlelkűeknek.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 64 MB RAM | 32 MB VGA

↑ Mókás pillanatok  
↑ Továbbfejlesztett kezelőfelület  
↑ Változatos küldetések  
↓ Az MI butább, mint a zeller  
↓ Az irányítás körülményes

74%

ÁRA >>> 1 999 FT.

## EUROFIGHTER TYPHOON

**M**anapság ritkán csöpögnek a repcsiszimulátorok (Sz.JVC mester nagy nagy bánatára), így külön öröm, hogy legalább a budget rovatba érkezett egy. Az Eurofighter Typhoon az európai összefogással épülgető közös vadászrepülőprogram „eredményét” hozza képernyőnkre. Ebben a programban nincs túl sok kunszt: egy békés és egy háborús kampány közül választhatunk, illetve hat pilótát, akik a csapatunkban lesznek. Szerencsére a billentyűzetparancsok nem bonyolultak, ezzel a progival még a hülye (a.k.a. én) is simán tud repülni, különösebb gond nélkül. Persze ez a hardcore rajongóknak igen kevés lesz, viszont a gyors grafika és az egyszerű kezelőfelület bárkinek kellemes szórakozást nyújthat, aki csak kicsit akar botkormányt fogni és repkedni. Természetesen emiatt minden egyéb is igencsak le van butítva: egy valódi pilóta röhögőgörcsöt kapna, ha ezt kipróbálná, de nekem elég jó móka volt. A fegyverzet szintén le van egyszerű-

sítve. Bizonyos légiharc-rakétatípusoknál, amelyek a valóságban sokkal több interaktivitást igényelnek, itt csak kijelöljük a célpontot, lövünk, és készpász.

A küldetések rendszere sem túl bonyolult: ne várjunk valós háborús konfliktust, de aki oroszok ellen szeret légiharcolni, az ezt a progit is imádni fogja.

Apropó légi harc: ha lőnek, és kiugrunk a gépből, pilótánk meghalhat, vagy elkapja az elenség (ilyenkor jön a S.A.S., és kiszabadítja), esetleg kimentik a kommandósok: sajnos a CNN típusú híradó elég idegesítő, és nem túl informatív.

Számunkra külön érdekesség, hogy a nem repülhet, de azért a játékban felbukkanó repülőgépek között ott van a Saab JAS-39 Grippen, amely hamarosan a magyar légierőben is repülni fog. Kár, hogy nem lehet kipróbálni...



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 32 MB RAM | 8 MB VGA

↑ Egyszerű irányítás  
↑ Érdekes repülőgépek  
↓ Nem túl jó repülési modell  
↓ Kevés újdonság

77%

ÁRA >>> 1 999 FT.



# ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

## BATTLEZONE II



Védd meg a bázisod, vagy meghalsz! – ez volt egy, a nyolcvanas években nagyon híres játéktérmi automatának a jelmondata, amelyet *Battlezone*-nak hívtak. A *Battlezone II* érdekessége, hogy ennek az újrafeldolgozásáról van szó. A sikeren felbuzdulva az Activision nem sokkal a játéktérmi verzió után készített egy számítógépeset is, amely azonban jó nagyot bukott. Bár az Activision sohasem értette meg, mi lehetett az első rész kudarcának oka, ennek ellenére úgy gondolta, érdemes folytatni a játékot. Az első részben 1960-ban jártunk, és

az USA oldalán vehetünk részt a Szovjetunió ellen folytatott háborúban, amelybe hamarosan bekapcsolódtak a világűrűből jött idegen lények is, akik szokásukhoz híven a Föld teljes elfoglalását tűzték ki célul. A folytatásban az orosz invázió már nem téma, ám az idegen lényeket csak nem sikerült kiebudálni, és másodszor is meg kell próbálnunk megszabadulni tőlük, különben a világ többé...blablalba. Szóval nem a sztori, és nem a híres háttér viszi el a hátán a játékot, hanem az érdekes koncepció. Lényegében egy RTS és egy akciójáték keverékéről van szó, amelyben egy járműben ülve, a harcmezőn küzdve (tehát nem felülnézetből) kell megvédeni bázisunkat. Ez alából remek ötlet, ám a problémák a kivitelezésben jelentkeznek. Rengeteg misszióban ugyanis ott kell hagyni bázisunkat, és elgurulni valamilyen felfedező feladatra. Tulajdon-

képpen annyira gyakoriak ezek a magányos küldetések, hogy szinte az az érzése az embernek, a valós idejű stratégiai rész csak sallang... Pedig volt potenciál ebben a játékban: a kezelőfelület az – elvileg – nehezen kivitelezhető, furcsa ötlet ellenére nagyszerűen kidolgozott, a grafika is viszonylag kellemes (igaz, mai szemmel nézve már nem egy nagy durranás), és végül is az eleinte gagyi sztori is alakulgat a játék során. Mégis igazából azoknak ajánlanánk a *Battlezone II*-t, akik inkább multiban szeretnek nyomolni.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

P 266 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ▲ Aránylag jó grafika
- ▲ Multiban jópofa
- ▲ Akció és RTS keveréke
- ▼ Az egyjátékos hadjárat gyenge
- ▼ Nem elég taktikus

71%

ÁRA >> 1 999 FT.



### 1. Deus Ex

GS 2003. május – 95% 1 990 Ft.



### 2. Giants: Citizen Kabuto

GS 2003. február – 93% 1 990 Ft.



### 3. Sacrifice

GS 2003. február – 92% 1 990 Ft.

## SOUL REAVER II

Mostonában rendkívül népszerűek a vámpiros progik, amelyekben a nagy fogú éjszakai vadászok nem ellenségek, hanem a játék főszereplői – elég a *Blood Omen II*-re vagy a *BloodRayne*-re gondolni, de készülőlélelben van a *Vampire the Masquerade: Bloodlines* RPG is, amely jövőre fog megjelenni. A *Soul Reaver II* a *Legacy of Kain* sorozat egyik legjobban sikerült része. A különféle epizódokban felváltva irányítjuk Kaint, a kegyetlen vámpírlordot, valamint Razielt, az ellene örökösen lázadó alvezérét. A második rész grafikailag talán a legszebb, bizonyos tekintetben felülmúlja a későbbi *Blood Omen 2*-t is. A konzervatívabb játékosoknak ugyan valószínűleg nem fognak tetszeni a helyenként igen elborult helyszínek, de akik egy kis eredetiségre vágyanak, azok nem csalódnak majd a gazdag textúrák és gyönyörű effektusok láttán. Ezúttal, a *Soul Reaver* után ismét Razielt a főszereplő karakter, és hő-

sünkkel a bonyolult sztori során többek között meg kell fejtenünk a rejtélyes energiakard, a *Soul Reaver* titkát. Az átvezető jelenetek folyamán nagyszerű párbeszédnek lehetünk tanúi Razielt, Kaint, illetve más fontos figurák között, és ezek nagymértékben feldobják a hangulatot.



A játékmenet voltaképpen a jó öreg *Tomb Raider*-en alapul: hőszűket első nézetben láthatjuk, és a továbbhaladáshoz részint különféle logikai feladványokat kell megoldanunk, részint le kell mészárolnunk az utunkba

akadó valóságos szörnyeket és nem evilági lényeket. Érdekes ötlet, hogy sohasem halunk meg: amikor ugyanis nullára csökken az energiánk, akkor az „árnyékvilágba” kerülünk, ahonnan a lelkeket beszüppantva térhetünk vissza. A *Soul Reaver II* leginkább kiváló hangulatával, valamint egyéni stílusával emelkedik ki a többi TPS közül, viszont az eléggé gyengus irányítás miatt mégsem vált kedvencünké.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

P 266 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ▲ Eredeti sztori, környezet
- ▲ Szép grafika
- ▲ Akció és puzzle jó keveréke
- ▼ Gyenge irányítás

82%

ÁRA >> 1 999 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Soldier of Fortune 2 Gold	3990 Ft
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	3990 Ft
RtCW:	
The Extended Edition	3990 Ft
Donald Quack Attack	1990 Ft
Chessmaster	
6000 Exclusive	2990 Ft
Anno 1503	3990 Ft
Moh: AA	3990 Ft
Tiger Woods 2003	3990 Ft
Total Club	
Manager 2003	3990 Ft
NBA Live 2003	3990 Ft



# JÁTÉKMÚZEUM

## DEFENDER OF THE CROWN

### ANGLIA ÉS AMIGA HŐSKORA

Az 1985-ben alakult Cinemaware első játéka, egyben legnagyobb sikere az először Amigára kiadott Defender of the Crown volt: az addig sosem látott színvonalú grafikák, a „filmes” betétek, az atmoszférikus zene szó szerint elvarázsolták a játékosokat, és a program hamarosan a számítógépes történelem egyik legnagyobb kultuszjátékává vált.

**A** középkori Angliában játszódó program számos híres történelmi kalandfilmre (*Ivanhoe*, *Robin Hood*) utalt, és egyedülálló módon ötvözte a kosztümös mozik pazar csillogását Walter Scott regényeinek bájával. A játékmenet különlegessége az volt, hogy az amúgy elég egyszerű stratégiai részt rengeteg színes aljáték egészítette ki, így a lovagkor Angliájáról afféle igazi kaleidoszkópszerű képet kaphattunk.

#### Anglia, lóhátról

A játék elején, az új, Robin Hood-os Defenderrel szemben négy főhős közül lehetett választani: a javarészt Walter Scott-tól átvett szereplők (pl. *Ivanhoe*, *Geoffrey of Longsword*) különböző képességekkel rendelkeztek, amelyek későbbi játékstratégiánkat is meghatározták. A játék irányítása a megyékre osztott Anglia térképén történt, s a fő cél voltaképp minél több területi egység elfoglalása volt, hiszen az adókból befolyt pénz adta a hadsereg fejlesztésének alapját. A befolyt összegeket a hadsereg fejlesztésére (gyalogosokat, lovagokat, lovasokat meg ostromgépeket vásárolhattunk) és várak építésére fordíthattuk. Hasznos pénzszerzési forrásnak bizonyult az éjszakai pénzrablás is, ám az ellenséges várat védő örök lekarozása meglehetősen igénybe vette a joysticket és a csuklóizmot. A váron belüli vívójelenet a falra vetülő, fáklyák által felgyújtott árnyakkal a Kertész Mihály-féle *Robin Hood* híres párbajjelenetét idézte Errol Flynn és a normann serif között. Ha jó bajvívó képességgel voltunk megáldva, és hírnevünk gyarapítására törekedtünk, vagy csak kedvünk volt némi

kikapcsolódásra, lovagi tornára mehettünk. A játék egyik legszebben koreografált részében végignézhettük a verseny bevezető ceremóniáit, majd egy rövid, gyönyörű „bajvívó-szimulátor” rész következett, ahol pontos lándzsacélzással kellett kiütnünk ellenfelünket a nyeregéből.

### A kiéhezett nemes urak időnként elrabolták egy-egy vetélytársuk leányát.

A lovagi tornánál sokkal kevésbé szelíd várostromokhoz katapultokra volt szükség: először meg kellett bontanunk velük a falat, majd az ellenség legyengítése végett tüzet, illetve betegségeket tartalmazó edényeket lehetett behajigálni.

#### Amikor az udvarhölgyeket még vár-tornyokban tárolták

Különösen izgalmassá tette a játékot az, hogy a történet tele volt fordulatokkal, meglepetésekkel. A játék csúcspontja mindenképpen a nőmentés epizódja volt: a kiéhezett nemes urak időnként elrabolták egy-egy vetélytársuk leányát, s ilyenkor lehetőségünk nyílt az illető hölgy megmentésére. Ha sikerrel jártunk, azon túl, hogy az apa örök szövetségeseinkké vált, a játék legszebb és lehangulatosabb – meg tegyük hozzá, legpikánsabb jelenetében – végignézhettük, hogyan alakul át románcá a leánymentés kalandja, és egy csillagos éjjelen miképpen kötünk ki meglehetősen lengén öltözött hölgyünk karjában. A programozók azt is tudták, hogy ízlések és pofonok különböznek, ezért vörös,

barna, szőke meg fekete hajú szüzeket is szerepeltettek a játékban (nekem a fekete volt a kedvencem.) Sőt a C64-es verzióban szívünk választottját ismét elrabolhatták tőlünk, s ha netán már untuk hölgyünket, várhattunk addig, míg egy másik leányzó megmentésére nyílik lehetőség.

A Defender of the Crown a számítógépes játékok történetében egyedülálló módon évekig vezette a legnépszerűbbek listáját, sikere pedig számtalan nagyszerű programot inspirált – ám e játék hangulatát azóta sem tudta felülmúlni egyetlen, a lovagkori Angliát megidéző program sem.

**Berr**

## SILÁNY KÓPIA

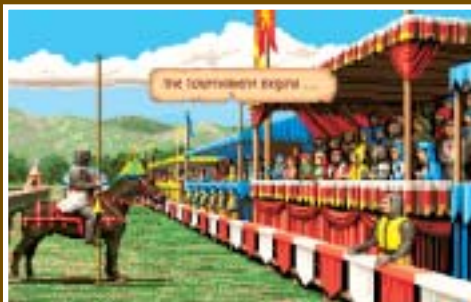
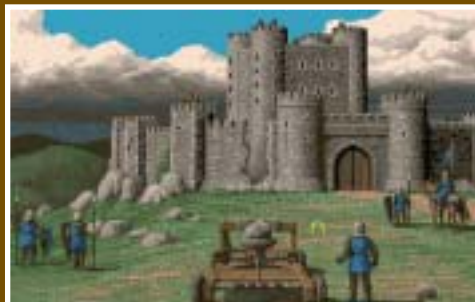
Inkább az eredeti!

Érdekesség, hogy a Cinemaware készített még egy „digitally remastered” verziót is az eredeti Defenderből, amely teljesen *megegyezik*



az 1986-os verzióval, csak ez SVGA-s! Bravó! A készítőik egyszerűen *minimalis* változtatást sem voltak hajlandók eszközölni rajta, pedig azért – klasszikus ide, vagy oda – mai szemmel nézve az alap Defender játékmenete mára rendkívül elavult. Ráadásul ennek az új konverciónak még valahogy az eredeti bájos hangulata is teljesen elveszett a jóval sterilebb, unalmasabb grafika miatt. Nem véletlen, hogy testvérlapunk, a német *GameStar* 9%-osra értékelte a játékot, mi pedig még arra sem tartottuk érdemesnek, hogy egyáltalán papírt és nyomdafestéket pazaroljunk rá...

**Bad Sector**





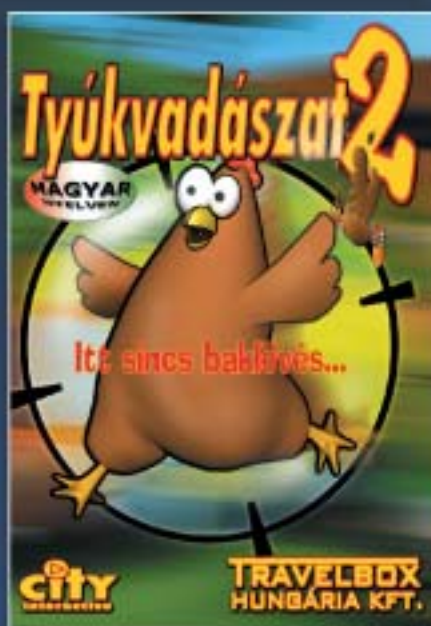
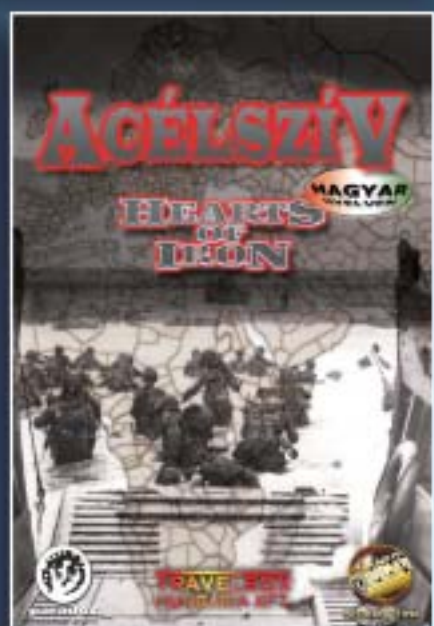
# IZGALMAS ÜNNEPEKET



## TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

06(37)315-905

MAGYAR NYELVŰ  
JÁTÉKPROGRAMOK



- ★ Időutazás a kínai történelemben
- ★ pilótaként az I. világháborúban
- ★ mágikus utazás
- ★ grandiózus ütközetek a II. világháborúban
- ★ állítsd meg az inváziót. Nagy vadászat



Termékeink többek között a Media Markt és TESCO áruházakban vásárolhatók

## Cheatz

### KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

**TIPP** Bár katonáink kemény legények, de még nekik is gondjaik akadhatnak az ellenféllel. Ha netalántán nem boldogulnánk, erősítésként bevethetünk néhány cheatet. A kódokat a program Help menüjében kell aktiválni (az [F1] billentyű le nyomásakor jön be).

Cheat	Hatás
[CTRL] + [M]	Kifogyhatatlan munició
[CTRL] + [X]	Láthatatlanság
[CTRL] + [I]	Sebezhetetlenség
[CTRL] + [H]	Vége a küldetésnek

A következő csalást a küldetés kiválasztó menüben kell beírni:

**HOSSANA**

Az összes pálya elérhetővé válik

### NO MAN'S LAND

**1. TIPP** Ha aktiválni szeretnénk a kódok valamelyikét, nyomjuk meg játék közben az ENTER-t, írjuk be a cheatet, majd nyomunk ismét egy [ENTER]-t, és élvezük cselekedetünk áldásait ☺.

Cheat	Hatás
<b>GOLDENMONKEY</b>	Kapunk 1000 aranyat
<b>WICKEDWANGO</b>	1000 nyersanyag úti a markunkat
<b>RAINBOWRING</b>	Az összes térkép láthatóvá válik
<b>WHEELOFMAYHEM</b>	Meghalunk
<b>BLOODMODE</b>	Bloodmode
<b>MUDHUT</b>	Ránk támad az ellenség

### CHROME

**1. TIPP** Hősünk élete néhol fabatkát sem ér a rá támadó seregek tömegével szemben. Kis segítséggel azonban máris kiegyenlítettebb viszonyok teremthetőek. Nyomjuk meg játék közben a [ ] gombot, írjuk be a kívánt kódot, majd nyomunk egy [ENTER]-t. Figyeljünk a kis- és nagybetűk pontos beírására.

Cheat	Hatás
<b>Cheat.GodMode()</b>	Isten mód
<b>Cheat.AddAmmo()</b>	Kapunk némi löszert
<b>Cheat.TuneWeapons()</b>	Feljavított fegyvereink lesznek
<b>Cheat.FullHealth()</b>	Teljes gyógyulás
<b>Cheat.NextMission()</b>	A következő küldetéshez ugunk
<b>Cheat.TuneImplants()</b>	Továbbfejlesztett beültetéseket kapunk

### TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

**1. TIPP** Nem boldogulunk egy küldetéssel? Az orrunkig sem látunk? Itt az ideje a cheat-hadsereg bevetésének! Kattintsunk a jobb gombbal a desktopon a játék ikonjára, válasszuk ki a Properties/Shortcut menüpontot, majd a Target sorban írjuk az exe után a kívánt kódo(k)at.

Cheat	Hatás
<b>-nofog</b>	Eltűnik a köd
<b>-startmap XXX</b>	Az XXX nevű térképen kezdünk
<b>-fps</b>	Kiíródik a framerate

## Tippek

### C & C: GENERALS

#### Blöffölés a kínaiakkal

**1. TIPP** Hálózati küzdelem esetén remekül használhatjuk a blöffölés képességét, amennyiben a kínaiakkal vagyunk. Ennek módja, hogy sokkal több bunkert építünk, mint amennyit meg is töltünk emberekkel. Ellenfelünk mindezt nem tudja, csak azt látja, hogy kiterjedt védelmi vonalakkal rendelkezünk, ezért kétszer is meggondolja a támadást. Amikor pedig megkezdí az offenzívát, értékes időt pazarol el azzal, hogy megsemmisítse az üres bunkereket.

#### Olajfűrő-tornyok

**2. TIPP** Mindenképpen törekedjünk arra, hogy elsőként foglaljuk el az olajfűrő tornyokat. Ezzel ugyanis további 1000 ponttal növeljük a hadvezéri számlánkat.

#### Szállítókapacitás-növelés

**3. TIPP** Bár az amerikai Chinook helikopterbe elméletileg csak nyolc gyalogos fér be, némileg megnövelhetjük a szállítókapa- cítását, ha öt-öt katonát egy-egy Hum-wee-ba pakolunk, majd a járműveket berakjuk a madárkába. Melléjük még további két gyalogos is fér, így máris tizenkét gyalogost és két járművet tudunk a frontra szállítani.

### CONFLICT DESERT STORM 2

#### Fedezés és újjáélesztés

**1. TIPP** Figyeljünk arra, hogy társaink lehetőleg mindig fedezni tudják egymást. Elalélt katonáinkat egy elsősegélycsomaggal hozhatjuk vissza az aktív harcosok sorába. Tartalékoljunk ezért mindig egy párat magunknál.

#### Járműjavítás

**2. TIPP** Figyeljünk arra, hogy Jones csak a mérsékelten sérült járműveket tudja megjavítani. Ha totálkárosra amortizálunk egy ellenséges gépet, azzal már ő sem tud mit kezdeni, ezért mindig a megfelelő időben vessük be a képességét.

#### Csata-tanácsok

**3. TIPP** Amennyiben egyik emberünk meggyullad, mindig nyomjuk le a földre, mert így hamarabb kialszanak rajta a lángok. Rövid sorozatokkal többre megyünk, mint folyamatos, eszetlen puffogatással: nemcsak pontosabbak lesznek a célzások, de az értékes munició is kevésbé fog. Arra is ügyeljünk, hogy a mögöttünk lévő területet is biztosítsuk – nincs annál rosszabb, mint ha hátulról lepnek meg minket.

#### A legmagasabb kitüntetés

**4. TIPP** A legmagasabb kitüntetést csak úgy tudjuk megszerezni, ha „Hard” fokozaton fejezzük be a játékot. Ezt követően megjelenik a menüben az „Extreme” szint.

### FREEDOM FIGHTERS

#### A bajba jutottak

**1. TIPP** Adjunk minden sérült NPC-nek elsősegélycsomagot – ezzel növelhetjük rendkívül fontos karizmapontjaink számát.

#### A mesterlövészpuskát észszel használjuk

**2. TIPP** Ne pazaroljuk el mindenféle mezei ellenségre a ritka és ezért értékes mesterlövészpuska-municiót. Csak a nehezen eltalálható, lövegek mögött megbúvó vagy őrtornyokban lapuló katonákat lepjük meg e különleges ajándékkal.

#### Ne kegyelmezzünk a helikoptereknek!

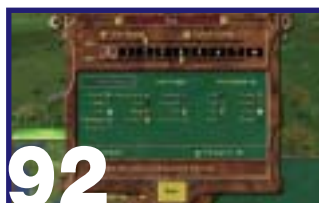
**3. TIPP** A szovjet helikopterek halálos veszélyt jelentenek Freedom Fightereinkre, ezért mindig ezeket iktassuk ki elsőként, még mielőtt a küldetés egyéb részével kezdenénk foglalkozni. A leszállópályákat könnyen meg tudjuk találni, mert a város-térkép egyértelműen jelöli azokat.





# 90

**Star Wars: KotOR**  
Egy Jedi mind fellett



# 92

**Railroad Tycoon 3**  
Még egy lapáttal



# 93

**Prince of Persia**  
Sivatagi Vihar

### **Oldalba támadás**

**4. TIPP** Amennyiben katonáinkat egy tömegben az ellenséges állások frontális megtámadására utasítjuk, használjuk ki a kavardást, és mi oldalról kapjuk el a másfelé figyelő szovjeteiket.

## **YAGER**

### **Rakéta-veszély**

**1. TIPP** Figyeljünk a rakétákra, mert igen veszélyesek tudnak lenni: legjobban, ha megpróbáljuk kikerülni őket, vagy gépágyúval semmisítjük meg a dögöket.

### **Railgun-használat**

**2. TIPP** A Railgunt elsősorban álló vagy lassan mozgó célpontok – tornyok, páncélosok – ellen érdemes bevetni, mert ez a precíziós fegyver nem rendelkezik célkövetéssel.

### **Terep-gyakorlat**

**3. TIPP** Használjuk ki mindig a terep adta előnyöket. A földhöz közel repülve társunk is elkerüli az ellenséges léghéltartás lövéseit, de a szűk kanyonokban a ránk támadó vadászok is csak nehezen találhatnak el.

## **GTA VICE CITY**

### **Wheelis és Stoppies-rekordok**

**TIPP** Zavartalan Wheelis és Stoppies tevékenységünkhöz legjobb helyszín a repülőtér egyik hosszú kifutópályája. Egy jó starthoz legalkalmasabb a Sanchez. Tartsuk lenyomva a Wheelis-gombot, majd adjunk óvatosan gázt. Egy kis lendülettel Tommy saját magától megtartja az egyensúlyát, ameddig óvatosan a gázon tartjuk a kezünket. Csak arra figyeljünk, hogy a motor hátulja ne érjen a földhöz. A Stoppieshoz leginkább a PCJ 600-as ajánlott. Állítsuk az egyik egérgombot az előre-hajlás funkcióra. Nyomjuk meg ezt a gombot, miközben gyorsulunk, hogy még több lendületet szerezzünk. Ekkor nyomjuk meg egyszerre a feket és a kék gombot, majd a végén még adjunk egy kis gázt, ezzel még egy kevés csúszási távot nyerünk. Így módon könnyedén megdönthetjük az összes rekordot.



## **RAILROAD TYCOON 3**

**TIPP:** Előfordulhat, hogy a vasút- és közlekedésfejlesztés túl nagy terhet ró vállunkra, ráadásul még a konkurencia is szorongat... Szerencsére a Cheat. Rt segítségével siethet, és megerősítheti vállalatunkat. Játék közben nyomjuk meg a [.] gombot, és írjuk be a kiválasztott csalást.

Cheat	Hatás
<b>we have a winner Gold</b>	Megnyerjük a játékot aranyéremmel
<b>we have a winner Silver</b>	Megnyerjük a játékot ezüstéremmel
<b>we have a winner Bronze</b>	Megnyerjük a játékot bronzéremmel
<b>all is lost</b>	Elveszítjük a játékot
<b>big dog</b>	Kapunk 10 millió dollárt
<b> bailout</b>	Cégünk kap 10 millió dollárt
<b>passport</b>	Cégünk az összes területre engedélyt kap
<b>go go go</b>	Az összes vonat kétszeres sebességgel halad
<b>oops</b>	Az összes vonat balesetet szenved
<b>trains are in my blood</b>	Az összes mozdonytípust megvásárolhatjuk
<b>double shift</b>	Az épületek dupla olyan gyorsan termelik az árukat
<b>safety first</b>	A vonatok sohasem ütköznek
<b>upgrade</b>	Összes vonatunk HST 125-re fejlődik (egy jó kis dizelgép)

## **LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING**

**TIPP** Mivel itt egész Középfölde léte a tét, nem árt, ha a nagy csaták idejére bebiztosítjuk magunkat néhány kóddal – jól jöhetnek a nehéz pillanatokban. A csalások aktiválásához a következőt kell tennünk: indítsuk el a küldetést, nyomjuk meg az [ESC]-et, amellyel szüneteltetjük a játékot. Nyomjuk le és tartjuk is úgy a bal oldali [CTRL], [SHIFT] és [ALT] billentyűket. A numerikus billentyűzetet használva írjuk be a kódokat (polipok előnyben ☺).

Cheat	Hatás
<b>7 7 5 5</b>	Visszaállítja életerőnket
<b>5 9 6 4</b>	Perfect mode
<b>6 8 6 9</b>	Mindig brutálisak leszünk (devastating)
<b>8 9 6 7</b>	Az összes upgrade-et megkapjuk
<b>7 7 9 5</b>	Rakéták
<b>7 5 7 8</b>	Sebezhetetlenek leszünk
<b>9 5 8 7</b>	Célkijelzés
<b>8 7 6 9</b>	Aragorn négyszeres sebességekombójának engedélyezése

## **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND**

**TIPP** Az összes pálya elérhetővé válik, ha elindítjuk a játékot, belépünk a főmenüből a Statistics almenübe, visszalépünk (a [DELETE] lenyomásával), majd ezt követően begépeljük a kívánt kódot.

Cheat	Pálya
<b>Gimmesomecircuits</b>	Circuits
<b>Gimmesomeprints</b>	Sprint Circuits
<b>Gimmesomedrag</b>	Drag Circuits
<b>Gimmeppablo</b>	Petey Pablo
<b>Gotcharobzombie</b>	Rob Zombie
<b>Havymystikal</b>	Mystikal
<b>Needmylostprophets</b>	Lost Prophets

Uhu

## HIDDEN & DANGEROUS 2

**Menthetetlen mentések** **1. TIPP** Ha nem akarunk többször az idegösszeomlás szélére jutni, és arra eszmélni, hogy habzó szájjal verjük fejünket a falba, akkor soha ne használjuk a gyorsmentés billentyűt ([F4])!!! Ugyan van bizonyos távolság közte és a gyorsöltést aktiváló [F8] között, mégis, a harc hevében előfordulhat, hogy összekeverjük a kettőt. Így történhet meg, hogy az egyszeri cikkírónak több ízben is újra kellett kezdenie egy pályát, mert egy balul sikerült akció után – gyorsöltés helyett – sikerült rámenteni a „jó” állásra ☺. Szóval, aki ettől meg akarja kímélni magát, az inkább használja a hagyományos, menüből elérhető mentési lehetőséget.

**Special Force** **2. TIPP** Különleges alakulat lévén legyen gondunk arra, hogy minden fontosabb részterület (célzás, lopakodás, orvoslás) esetében akadjon valaki a kis csapatban, aki azt mesterfokon űzi. Jobb néhány szélsőséges figura, mint négy átlagjános.

**Szerelünk felfele** **3. TIPP** A számítógép nem teljesen haszontalanul végzi az automatikus felmálházást, de azért nem árt felülvizsgálni a döntéseit. Általában egy-két plusz elsősegélycsomagot és néhány adag lőszer még felpakolhatunk bevetésre készülő harcosainkra.

**Magoljunk!** **4. TIPP** A legfontosabb parancsok számkombinációit jegyezzük meg fejből. Akció közben ritkán lesz elég időnk arra, hogy bogarásszunk a pontok között.

**Gyűjtsd a vasat és a fémet...** **5. TIPP** Minthogy a szövetséges tápcsatornából csak egy-egy nagyobb helyszín előtt vételezhetünk, így nagyon lényeges, hogy a közbenső pályák teljesítésekor milyen és mennyi felszerelés van embereinknél. Ha tudjuk, hogy közeleg a küldetés vége, ellenőrizzük katonáink cuccait. Töltsük fel a lőszerkészleteket, ha találunk elsősegély-felszerelést, abból is tegyünk el tétlre. A leglényegesebb: az ellenségnek néha jobb fegyverek vannak, mint a nekünk kiosztottak, így ne szégyelljük lecserélni az angol/amerikai ipar remekét egy jó kis német géppityura.



## JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

**Először szép szóval** **1. TIPP** Először mindig kíséreljük megadásra bírni a delikvenst, de ha nem kooperatív, akkor próbáljuk meg kilőni a kezéből a fegyvert. Ha ez sikerül, mindenki azonnal megadja magát.

**Fegyvertelenre soha** **2. TIPP** Amikor valaki a tarkója mögé tett kézzel letérdel, még véletlenül se lövök le! Néhány ilyen, és nyakunkon a belső elhárítás.

**Finom célzás** **3. TIPP** Ha kisebb tömeggel nézünk farkasszemet, akkor (mégis bírák volnánk, vagy mi) szólítsuk fel őket megadásra, majd középről valakit nyugodtan lövünk fejbe. Ilyenkor általában értik a finom célzást, és ketten-hárman is azonnal megadják magukat.

## CONTRACT J.A.C.K.

**Több, mint a semmi** **1. TIPP** A mesterlövészpuska meglepően gyenge — még a fejlevesből is legalább kettő kell —, de még így is sokkal hatásosabb, mint a többi fegyver. Nyílt terepen először mindig ezzel ritkítsuk a felénk rohanó ellenséges egységek sorait.

**A fal adja a másikat** **2. TIPP** Ügyeljünk arra, hogy ha fedezékben állunk (például egy fal mellett), akkor nem elég, ha mi nem látunk ki, mert az engine érzékeli azt is, ha kilóg a vállunk. Az ellenfeleknek persze ez is elég, és idegesítő, ha a falnál lapulva is kapunk egy csomó golyót.

**Idegen technológia** **3. TIPP** Az úrbázis után két új fegyverrel gazdagodik az arzenál: a lézerpuskával és az energia-gránátvetővel. Ezekkel mindenképpen takarékoskodjunk, mert messze a két legjobb fegyver a játékban, és az utolsó pályán nagyon jól fognak jönni.

**Szerenád ágyúval** **4. TIPP** A „Danger Danger” főhadiszállásán hiába is lövük az erkélyeken felbukkanó katonákat, újak jönnek helyettük. Ehelyett rohanjunk végig minden ágyún, keressünk hozzájuk ágyúgolyót, és süssük el mindet. Kemény meccs lesz, de ezen a pályán a páncélmellények és az elsősegély-csomagok – mint egy multiplayer meccsen – furá módon respawnolnak. Időnként szaladjunk körbe, és szedjük össze őket, különben nem lesz esélyünk.



## NFS: UNDERGROUND

**Fékezni is kell néha** **1. TIPP** Bár sokan imádnak száguldozni a játékokban, nem szabad elfelejteni, hogy egy jobb helyezés elérése érdekében nem árt néha fékezni is. A kanyar előtt érdemes mindig felvenni a megfelelő pozíciót, amely legtöbbször a célirány ellenkező oldala. Vagyis ha balra akarunk fordulni, nagyobb ívről érdemes elkezdenni a mozzanatot jobbról, némi fékezéssel fűszerezve.

**Cseles kis-kapuk** **2. TIPP** Az eddigi részekkel ellentétben itt nem mindig éri meg kihasználni a levágásokat. Minimális pluszpontot ugyan kapunk érte, viszont több esetben olyannyira le kell lassulnunk, hogy ellenfeleink simán megelőznek. Csak akkor éljünk ezzel a lehetőséggel, ha nagyon muszáj, vagy ha szinte egyenes az egész.

**Gyorsuljunk okosan!** **3. TIPP** A gyorsulási versenyen csúnyán is lehet nyerni. Ha kicsit elrontottuk az indulást, egyetlen ellenfél lesz, aki biztosan leelőz minket. Ha sikerül utolérnünk (márpedig a szélárrányban erre sok esély van), kicsit billentsük meg a hátulját. Ha szerencsénk van, kipördül, és miénk a megtisztelő első hely.

**Okos ellenfelek** **4. TIPP** Az NFSU-ben több esetben okosabbak az ellenfelek, mint eddig. Ebből úgy kovácsolhatunk némi előnyt, hogy zárjuk az íveket. Sokszor inkább lelassítanak, mintsem hogy kárt tegyenek magukban (van amikor persze frontálisan ütköznek ☺). Érdemes hát figyelni a visszapillantóban, hogy melyik oldalról próbálnak előzni.



## NBA LIVE 2004



### Defense, Defense!

**1. TIPP** A legújabb NBA-ben óvatosan nyúljunk az ellenfél felé védekezésben, könnyen fault lehet belőle. Elég egyszerűen mindig a támadó és a gyűrű között mozogni, s megpróbálni egy másik védőtársunk felé terelni, akivel megcsapdázhatjuk. Dobásnál mindig igyekezzünk blokkolni.

### Passz közelre

**2. TIPP** Mivel a gyorsindítást nem érdemes annyira erőltetni, mint az előző részben, itt inkább rövid, de biztos passzokkal haladjunk előre. Nem kell kapkodni, szépen játszunk ki, amíg valaki a gyűrű alá mozog. Esetleg tegyük ezt meg az Off The Ball Controllal magunk.

### Hárompon- tos dobá- sok

**3. TIPP** Ha a mérkőzés vége felé veszítésre állunk, akkor minden hármasspecialistánkat hozzuk be (nevük mellett kis 3-as szám jelzi, hogy jók ebben a műfajban); ha szoros az eredmény az ellenfél javára, időkéresekkel spóroljunk időt, álljunk bele a dobásba, és akkor nagyobb az esély. Sok kicsi hármás csodákra képes.

## SILENT STORM

### Célozzunk pontosan!

**1. TIPP** Amelyik emberünknek van puskája, de még igazából tapasztalatlan, azzal mindig „careful shot” tüzelési módot válasszunk. Ilyenkor ugyan elhasználja az összes akciópontját (AP), viszont nagyon nagy valószínűséggel el fogja találni a célpontját. Később már elég lehet az „aimed shot”, ami nem vesz el annyi AP-t, de növeli a célzás pontosságát.

### Összponto- sítsunk!

**2. TIPP** Mindig összpontosítsuk a tüzerőt, vagyis hat emberünkkel ne hatfelé lödözzünk, hanem mindig törekedjünk a célpontok mielőbbi kiiktatására. Míg ugyanis egy sérült ellenfél még vissza tud löni (még ha kevésbé effektíven is), addig a halott katona már nem jelent veszélyt embereink testi épségére.



### Minden egyes AP számít

**3. TIPP** A lövés után esetlegesen megmaradó néhány AP-nak is jó hasznát vehetjük — ha guggoló helyzetünkben lehasalunk, máris rosszabb célpontot nyújtunk, vagy ha sikerül épp visszabújni egy fedezék mögé, azzal még jobban kihasználtuk a „maradék” pontokat.

### Szakosodjunk!

**4. TIPP** Képességfejlesztésnél ne essünk szerteszt, hanem specializáljuk embereinket. Sokkal többet nyerünk egy szakértővel, mint egy mindenhez picit értő „amatőrrel”.

### Minden irányból zúzzunk

**5. TIPP** Ha nincs olyan sok ellenfél, érdemes megosztani a figyelmüket: míg a puskával rendelkezők távolról puffogatnak, a géppisztolyosok több irányból kerítik be az ellenséges egységeket. Bár lehet, hogy közeledő csapatgajainkra fog ráfordulni az ellenség, de ezzel a mozgásával is AP-eket veszít, amit már biztos nem tud a lelovöldözésünkre fordítani.

## LORD OF THE RINGS RETURN OF THE KING

### Törd szét a pajzsot!

**1. TIPP** A legelső, legfontosabb dolog, hogy észrevegyük: a pajzsos embereket hiába ütjük egyszerű ütésekkel, csak hátatáborodnak, de nem történik semmi más... Használjuk tehát az áthatóan erős („fierce”) ütést, hogy darabokra törjön a pajzs!

### Légy per- fekt!

**2. TIPP** Ahogy folyamatosan támadsz és védekezel, annál jobban nő a skillszint a képernyő bal sarkában. Minél magasabb ez, annál jobb „elismerése” van az ütésnek, aminek a speckóvásárlás szempontjából van jelentősége. A négy szint, egyre erősödő sorrendben: gyenge (fair), jó (good), kitűnő (excellent), tökéletes (perfect). Amikor teljesen „megtelt” a képességszint, akkor tökéletes módon nagyszerűen tudunk ütni-vágni.

### Hobbitok: Csak üss!

**3. TIPP** A hobbitoknál azt vettem észre, hogy nem nagyon érdemes a kombókkal szervenadni, hanem inkább ütni kell velük nagy sebességgel: meglepően könnyen tudtam így haladni a kövérkés Samuval is...

### Ne vegyünk túl „polipos” kombókat!

**4. TIPP** Persze ez egyéni, de én nem nagyon szeretek túl sok gomb lenyomását igénylő kombókat használni, mert ötször leütnek, mire sikerül... Aki hozzám hasonló mentalitású, a kombók vásárlásakor figyelje a képernyő jobb sarkában, hogy pontosan mennyi kell hozzá, ne szórja el a pénzt feleslegesen.

### Egy kombó mindenki- nek!

**5. TIPP** Annál érdemesebb viszont az egész csapatra vonatkozó kombókra költeni az XP-t, hiszen állandóan változik, hogy épp kivel vagyunk! Ha karaktert váltunk, és mégsem sikerül behozni őket, akkor ne aggódjunk, nem rontottunk el semmit, csak még nem olyan szintű a karakterünk, hogy használhassuk! Szintlépéskor viszont meg fogja tanulni!

### Villám csak gyorsan, csak szépen!

**6. TIPP** Gondolom, Gandalf sokak kedvence, ha másért nem, hát a varázslatok miatt... A fehér mágus leghasználhatóbb mágiaja szerintem az egyszerű villámlövés, amikor viszont a gombot hosszabban nyomva tartva „villámhullámot” hozunk létre, akkor Gandalf túlságosan sokáig védetelen, ráadásul az erősebb ellenfeleket csak fellöki, úgyhogy (legalább is alapszinten) szerintem nem érdemes küzdeni vele...



EGY JEDI MIND FELETT

# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A KotOR hatalmas világa rengeteg veszélyt és fedeznivalót rejt. Íme néhány jó tanács, amelyek talán segíthetnek abban, hogy később Te is igazi legenda, sőt tananyag legyél a Jedi Akadémián.

**Nem, de igen** **1. TIPP** Bár a Bioware eddigi szerepjátékaiban nem volt lényeges szerepe annak, hogy férfi vagy nő karakterrel vágunk a kalandba, a KotOR esetében ez másképp van. Bizonyos melléküldetésekhez csak férfi, másokhoz pedig csupán női szereplők juthatnak, illetve a nők esetében sokkal hatékonyabb a rábeszélés (persuade), és több NPC eleve barátságosabb velük – hiába na, minden férfi disznó, és csak egyet akar –, míg a férfiak sikeresebben alkalmazhatják a megfélemlítés eszközeit.

**Azért vannak a jó barátok...** **2. TIPP** Amikor a hajón vagyunk, érdemes szóba elegyedni csapatunk többi tagjával. Ilyenkor ugyanis mindenkit lelejlíthatunk némi ingyencucc erejéig: ha szépen megkérjük, Zaalbartól gránátot, Missiontól és T3-M4-től „security spike”-ot, Jolee-től gyógycuccokat, Canderoustól pedig stimulatorokat kapunk.

**Logisztikai szempontok** **3. TIPP** Legalább egy jedi mindig legyen a csapatban, főképp azért, mert néhány „buffoló”, támogató jedi erő magasabb szinteken eldönthet egy csatát is. De ha egy jedi a háttérből folyamatosan gyógyít minket, illetve szórja ránk a védővarázslatokat, ketten is bárkit le tudunk alázni.

**Az ördög bibliája** **4. TIPP** Ha nyerni szeretnénk Pazaakban, érdemes minél több +/- lapot összegyűjteni, illetve másodlagos paklinkat főképp ezekkel feltölteni. Ha pedig nem csupán nevetséges összegeket szeretnénk nyerni, akkor várjuk meg, míg megszerezük az Ebon Hawkot, majd repüljünk a Davik által benne „felejtett” koordinátára, a Yavin körül keringő bázisra. Az ott vegetáló rodian akár 700 kredites tétben is játszik ellenünk, így egy jó paklival komoly összegekre tehetünk szert. (A pénzt egyébként el is verhetjük nála, mert árul néhány kiváló cuccot.)

**Apró örömlők** **5. TIPP** Az összes minigame-et, gyakorlás – vagy szórakozás – céljából felelősség nélkül is kipróbálhatjuk. Az Ebon Hawk fedélzetén Missionnel játszhatunk Pazaakot, HK-47 révén nyomhatunk egy kis ágyúlögyarkolatot, illetve a Swoop versenypályákon benevezhetünk tét nélküli gyakorlófutamokra.

**Lemondjunk-e a páncélról?**

**6. TIPP** Bár a legnagyobb királyság az Erő használatával irtani az ellent, főképp karakterünkkel lemondhatunk az olyan „Erő-erőkről” (force powers – haha), amelyek páncél esetén nem alkalmazhatók („armor restricted”), mint például a villám. Ezeket hagyjuk meg csapatunk többi jedi tagjának. Az egyetlen kivétel talán a „force immunity”, amely sötét jedik varázslatai ellen jobban véd, mint bármilyen páncél.

**Alternatív megoldások**

**7. TIPP** Szinte minden küldetésnek több lehetséges megoldása is van, néhány esetben pedig olyan rejtett megoldások is léteznek, amelyek csak nagyon komoly agymunka árán deríthetők fel – bár az ezekért kapott XP akár ötszörös is lehet. Máskor bizonyos küldetések összefüggenek egymással, és ezek együttes teljesítése határozza meg a kapott XP-t. Sosem szabad a kézenfekvő megoldást választani, érdemes alaposan eltöprengeni azon, van-e alternatíva.

**Mielőtt kitor a forradalom...**

**8. TIPP** Amikor a Kashyyyk bolygón, a vukik között bonyolódunk az eseményekben, ügyeljünk arra, hogy még a végkifejlet előtt varrjuk el az összes melléküldetés függőben maradt szálait, mert utána már nem lesz rá alkalom. Amikor ugyanis kitor a forradalom, az emberek – akiktől több melléküldetést is kapunk – hanyatt-homlok menekülnek majd.

**De hová tűnt Damon Hill?!**

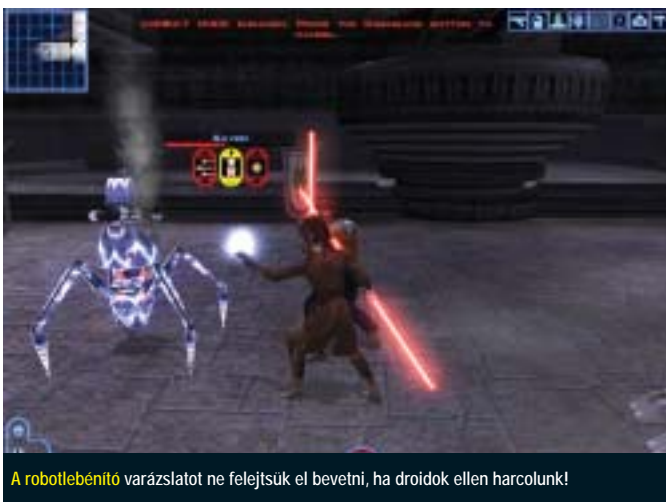
**9. TIPP** A Swoop-versenyt egy alkalommal kénytelenek leszünk megnyerni, mivel a sztóriához tartozik. Később azonban „csak úgy” is benevezhetünk különböző versenyekre (például Manaaban vagy a Tatooine-on) – ezek már sokkal nehezebbek lesznek, ám komoly pénzeket is hoznak. A győzelem biztos taktikája: sose ütközzünk akadálynak, minél több gyorsítópaddkára hajtsunk rá (még akkor is, ha ehhez éles kanyart kell vennünk), és a legfontosabb: mindig időben váltunk sebességet. Ne várjuk meg, amikor a képernyő alján látható fordulatszámmerő (vagy mi...) a piros sávba ér, mindig egy pillanattal előtte kapcsoljunk.

**Bizalmi állás**

**10. TIPP** Amikor végeztünk Calo Norddal, lehetőséget kapunk, hogy Manaaban, Hulas révén bekerüljünk a Genoharadanba, egy titkos, ősi fejedelemségbe. Hulas nem viccel, amikor azt üzeni, csakis egyedül menjünk hozzá a Genoharadan bizalmas ügyeiről beszélni. Az nem elég, ha bekapcsoljuk a szóló módot, és csapatunk tagjait messzebb leállítjuk: ott kell hagynunk őket a hajón, különben Hulas nem beszél, ha pedig ennek ellenére forszírozunk, akkor faképnél hagy minket, és végleg lemondhatunk a céhről.



A tuskeneket nem annyira nehéz levetni, de azért vigyázzunk, mert ennél a résznél jó ideig megállás nélkül támadnak!



A robotlebénító varázslatot ne felejtsuk el bevetni, ha droidok ellen harcolunk!







MÉG EGY LAPÁTTAL

## RAILROAD TYCOON 3

Sajnos a karácsonyi játékeső miatt drága szerkesztőkén kénytelen volt takarékra venni a Railroad Tycoon 3 bemutató terjedelmét. Sebaj, ami ott nem fért el, azt bepaszírozzuk most ide ☺!

### Egyszerűsítés

**1. TIPP** Seregnyi szempontból hasznos az, ha két állomás között minimális számú járatot üzemeltetünk (lehetőleg egyet). Például így nem lassítják egymást a szerelvények, és amennyiben megváltoznak a térségbeli lehetőségek, sokkal könnyebb egyetlen szerelvény munkarendjét módosítani. E szabály alól kivétel lehet valamilyen speciális járat üzemeltetése (mondjuk olyan, amelyik nyersanyagot szállít valamelyik gyárunkhoz vagy egy extragyors személyvonat két nagyváros között).

### Csillagtúra

**2. TIPP** A fenti gondolatmenetet folytatva adódhatnak olyan esetek, amikor egyetlen mozdony üzemeltetése is veszteséges. Elég egy apró település és egy metropolisz közötti szakaszra gondolni. Ha nincs elég szállítmányozható áru, utas, akkor a legjobb megoldás csillagtúrát szervezni, azaz egy központi nagyvárosból sorra felkeresni a kisebb jelentőségű városkákat. Így lesz idő arra, hogy némi termék halmozódjon fel addig, amíg a vonat legközelebb tiszteletét teszi.

### Központi szerepkör

**3. TIPP** A személyszállításban sok pénz van, de tudni kell a lehető leghatékonyabban kiszajtolni a baksist a kedves utasokból. Véleményem szerint akkor járunk a legjobban, ha a kistelepelekről begyűjtjük a vasutazni vágyókat a legközelebbi nagyvárosba, ahonnan jó kinézetű, gyors, étkezőkocsival felszerelt járatot indítunk a többi központ felé. Ezekben a csomópontokon mindenképpen húzzunk fel éttermet, kocsmát és hotelt is, mert sűrű személyforgalom esetén garantált a profitjuk.

### Műhely, víz, homok

**4. TIPP** Erre a három dologra van szüksége minden mozdony-nak (na jó, vízre nem mindegyiknek), ráadásul elég gyakran. Amint azt a bemutatóban már említettem, még a nagyobb állomásokon sem tudunk ilyen munkákat elvégezni, így a szerelvényeknek menet közben kell megállniuk felújítás vagy feltöltés ürügyén. Avégett, hogy a többszöri megállás és elindulás miatt elkerülhetetlen idővesztést minimalisra csökkentsük, érdemes az állomások mellé telepíteni ezeket a szervizépületeket (a gép általában az útvonalszakaszok közepére pakolja a cuccait, ebben is van logika). Így ugyanis nem maximális sebességről fékeződik le nullára a vonat (legalábbis kifele menet

nem). Sajnos hosszabb szakaszok esetében nem kerülhetjük el, hogy a prérre kelljen építkezni. Ilyenkor válasszunk olyan helyeket, ahol amúgy is lassan megy a mozdony, esetleg ahonnan dinamikus tud felgyorsulni – például egy emelkedő teteje.

### Nehogy hiteltelenné váljunk!

**5. TIPP** A vasútbizniszhez rengeteg tőke szükségeltetik. Vállalati alapításakor általában annyi forrásunk lesz, hogy két, egymáshoz viszonylag közel fekvő települést összekössünk, és ott beindítsunk egy szerelvényt. Ez – ha jó munkát végeztünk – hamarosan profitot kezd termelni, de nem túl gyorsan, így hosszú éveket kell tétlenül átpörgetnünk, mire új pályát tudunk lefektetni. Ezt elkerülhetjük, ha kötvényt (bonds) bocsátunk ki. A kamat attól függ, hogy mennyire stabil, megbízható cégként ismer minket az üzleti világ, illetőleg mekkora az eladósodottsági szintünk. A legjobb besorolás az „AAA”, majd az „AA” és a sima „A” következik; ugyanez folytatódik „B”-vel, „C”-vel. Minél lejjebb vagyunk, annál drágább lesz számunkra a hitel, sőt „CCC”-től kezdve már nem is élhetünk ezzel a lehetőséggel. Mindezek ellenére, ha kecsgető szállítmányozás van a láthatáron, ne habozzunk felvenni akár a legdrágább hitelt is, mert pillanatok alatt (néhány év) megkereshetjük a visszafizetéshez szükséges pénzt.

### Tőzsdecá-pák

**6. TIPP** Versenytársainktól legkönnyebben részvényeik felvásárlásával szabadulhatunk meg. Igaz, egy jobb cég bekebelezése horribilis összegeket emészt fel, de ha sikerrel járunk, megkapjuk a másik vállalat minden eszközét, így általában nem gond visszafizetni az esetlegesen felvett sokmillió kölcsönt sem.

**-csonti-**

## Ááácsi, vissza az egész

Korántsem UNDOritó dolgok

Véltetően nem a legfeltűnőbb, ám a leghasznosabb új „fegyver” az Undo ikon. Akik játszottak az elődökkel, azoknak nem kell mesélnem, milyen kacskaringós nyelvi lelemények hagyták el az egyszerű vasútcápa ajkát, amint ráébredt arra, hogy a milliókért lefektetett sín rossz helyre került. Ennek vége. A harmadik részben mindaddig lehetőségünk van a visszakozásra, amíg ki nem léptünk a pályáépítő almenüből. Ráadásul részletekben is visszafejthetjük a készülő szakaszt, így ha valamit elbáráztunk, elég az utolsó apró darabkát semmissé tenni. Komplikált területre (hegyvidék, folyó, települések stb.) érve, inkább kisebb szakaszokban fektessük le a sínpart, mert a gép nem tudja helyettünk kiválasztani a legoptimálisabb nyomvonalat. A felresikerült részeket meg úgyis könnyen visszafejthetjük.

A hidak és alagutak gyakoriságának változtatásával szintén érdemes próbálkozni. Gyakran sokkal többet nyerünk azzal, ha egy drága alagútba fektetünk be, mert így mozdonyaink gyorsan, gond nélkül szelhetik át az amúgy gyilkos hegyvidéket. Ez pedig hosszú távon többet hoz a konyhára, mint ha az elején spóroltunk volna.

A sínpálya tervezésénél még egy segítséget vehetünk igénybe. Nagyon ajánlom bekapcsolva tartani azt a választható opciót, amellyel építkezéskor láthatóvá válik minden egyes apró szakasz meredeksége.



Nemcsak számok, de színek alapján is megkülönböztethető az eltérő meredekség

**Még valami:** hiába felbecsülhetetlen kincs az Undo, mivel egy véletlen átváltással rögzülhet nem véglegesnek szánt tevékenységünk, ezért a költséges, sok macerával járó akciók előtt mindenképpen mentsünk egy egészségeset.



Elég egy hiba az árufelvétel beállításánál, és sokéves várakozásra kényszerítjük mozdonyunkat



SIVATAGI VIHAR

# PRINCE OF PERSIA

Nem lesz egyszerű dolgunk, hiszen a Herceg új kalandja nemcsak ügyességünket, hanem kombinációs készségünket is gyakran próbára teszi majd. Íme néhány apró trükk, amely remélhetőleg megkönnyíti a dolgokat.

**„Minta-mókus-fennfán...”**

**1. TIPP** Néha könnyű elvétetni az ugrást egyik oszlopról a másikra, de csak akkor, ha nem gyors egymásutánban visszük véghez. Ha nem állunk meg, akkor amint elkapjuk az oszlopot, rögtön nyomjuk meg az ugrás és az irány gombját, amerre ugrórnánk: nem kell megvárni, míg hercegünk körbeküzdí magát, ezzel a módszerrel rögtön továbblendül, és nem véti el a célt.

**Az érzéki-ség forrása**

**2. TIPP** Szerencsére az igazán kemény csaták helyszínén - vagy legalábbis a közelben - mindig van kút vagy legalább egy medence. (Hercegünk nem finnyás, simán beleiszik abba is... Lélekemelő látvány, főleg ha közben éppen benne ácsorog.) Ha fogytán az energiánk, ne legyünk restek akár bunyó közben is inni egyet: a legjobb, ha egy nyugodt pillanatot kihasználva elrakjuk kardunkat - így ugyanis gyorsabban futunk - és elrohannunk a legközelebbi vizelő helyhez. Ne is törődjünk az időközben ránk törő zombikkal, az ivás többet és gyorsabban gyógyít, mint amennyit kiszolgáltatott helyzetünkben sebezni tudnak rajtunk.

**„Szeretném a homokórát megállítani...”**

**3. TIPP** Az idő kerekének visszaforgatása egyértelműen a játék legzseniálisabb pontja. Itt két dologra érdemes figyelni: az egyik a bal felső sarokban látható fehér karika, amely jelzi, maximum milyen hosszú az az idő, amit még meg nem történté tehetünk. Ha gázos a helyzet, érdemes minél hamarabb nekilátni, mert legfeljebb tíz másodpercet tekerhetünk vissza. A másik az, hogy minden visszatekeréshez elhasználunk egy teljes „sand tank”-et - akkor is, ha csak egy pillanatra, vagy véletlenül aktiváljuk -, így érdemes fél szemünket rajta tartani. A világító homokbuckák - amellett, hogy szorgos gyűjtögetés után (minden hatodik alkalommal) egy új sand tanket adnak -, fel is töltik az összeset.

**Fülünk kutat kutat**

**4. TIPP** Bizonyos pontokon, rejtekutakon át egy kékes fényben pompázó, földöntúli hangulatot árasztó terembe juthatunk, amelynek közepén egy díszes kút áll. Ha ebből iszunk, a maximális életerőnket jelző csík is megnő. Mivel az ide vezető utak, helyek jó része ügyesen el van rejtve, a legjobb módszer az, ha néha leállunk hallgatózni. A titkos terembe vezető átjáró közelségére ugyanis egy jellegzetes, csilingelő hang utal, amely annál hangosabb, minél közelebb vagyunk.

**Mire is jó még a tör?**

**5. TIPP** A törrel nemcsak a földre terített ellenséget végezhetjük ki, hanem „bénító” szúrást is bevihetünk: ilyenkor ne öljük meg a harcképtelen ellenfelet, különben nem tudjuk begyűjteni érte a „homokot”. Inkább használjuk ki az időt, és összpontosítsunk a többi zombira. A tör második képessége az idő lelassítása: amellett, hogy hasznos, szenzációsan is néz ki. A leghatásosabbat viszont csak akkor vehetjük igénybe, amikor az összes „sand tank” és a hozzájuk tartozó „power tank” (gy.k.: a sárga gömbök és a mellettük látható fehér félkörök) tele van. Érdemes szorult helyzetekre tartogatni, de akár egy egész csatát is eldönthet, hiszen ilyenkor minden ellenfél ledermed, mi pedig 5-10 másodperc alatt végigcikázunk közöttük, és mindenkiel végzünk, aki körülöttünk áll.



Kard helyett törrel támadva lebéníthatjuk ellenfelünket

**Hatásos taktika a kék ruhások ellen**

**6. TIPP** Nagyon dögös csata közben átrohanni/átugorni az ellenségén, mert ha közben elég gyorsan kaszabolunk, azonnal a földre küldhetjük a legtöbb ellenfelünket. Az egyetlen, meglehetősen bosszantó kivétel a kék ruhás zombik jelentik, akiknél ez a trükköt sosem játszhatjuk meg. Ellenük a leghatásosabb taktika az, ha felrohanunk egy közeli falra, majd rögtön ezután onnan ugrunk rájuk. Ez persze nemcsak őket, hanem szinte minden ellenfelet leteríti.

**Földön fekve is védekezz!**

**7. TIPP** Csata közben a legkínosabb pillanat az, amikor a földre kényszerülünk. Nagyon fontos - és a kézikönyv sem említi - hogy ilyenkor is védekezhünk. Ha nyomva tartjuk a háritás gombját, sérülés nélkül megvárhatjuk, míg egy megfelelő pillanatban talpra ugorhatunk.

**Counter-Strike**

**8. TIPP** Nem egyszerű, de némi gyakorlással jól elsajátítható az ellentámadás taktikája. Ha ugyanis rögtön egy sikeres háritás után a megfelelő ritmusban támadunk, hősünk nem kardjával suhint, hanem rúg, ha pedig nem török meg a lendület, brutális kombót produkálhatunk.

**Ha kifogyó-nánk az ötletekből**

**9. TIPP** Amennyiben nagyon elakadtunk volna egy pályán, először próbáljuk ki a távolsági, illetve a belső nézetet. Ha még mindig nincs ötletünk, nézzük végig, nincs-e olyan hely, ahol csinos kolleginánk segítségét kellene igénybe vennünk (pl. repedés a falon vagy egy eltolható láda mögött). Ha továbbra is tanácstalanok vagyunk, akkor ballagjunk vissza a legutóbbi mentési ponthoz, és nézzük meg újra a „látomást” - itt gyakran fontos segítséghez juthatunk. (Ha még ez sem segített, írjunk levelet a kavesznet@gamestar.hu-ra ☺)

mazur



A mentések előtti „viziókat” alaposan szemügyre véve hasznos tippeket nyerhetünk a továbbjutáshoz

NE ÉBRESZD FEL AZ ALVÓ SÁRKÁNYT

## BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

A Broken Sword nem túl nehéz kalandjáték, de a tapasztalatlan kalandorok még így is elakadhatnak benne, ezért most a kezdőlépésekre koncentrálnak.

### Kongó

**1. TIPP** Amikor lezuhan a repülőgép Kongóban, használjuk az övet, hogy fel tudjunk állni, aztán nézzünk körül a repülőgépen. Toljuk hátra a ládát! A pilóta a soktól (vagy a sörtől...) javában alszik, így az a feladatunk, hogy felébresszük, ugyanis egyedül nem tudunk kijutni a gépből, és különben is piszokság lenne otthagyni. Keressük meg a sört, majd kutassuk át Harry zsebeit. Benne lesz a sörnýtő: nyissuk ki vele a bugyborgó folyadékot, majd használjuk Harryt! Ha megvagyunk, törjük ki a repülő ablakát a tűzoltókészülékkel, azután beszéljünk Harryvel!

### Sziklafal

**2. TIPP** A „mászalós” résznél egyedüli nehézség a gyengélkedő irányítás, ezért ha eddig nem tettük, mindenképpen osszuk ki használhatóan billentyűzetünket vagy a gamepadet! A lényeg, hogy mindig a megfelelő gombot nyomjuk le (ezt az Xbox-féle kiosztáson láthatjuk), akkor tudunk fel-le mászni, továbbhaladni! Figyelem: az egyértelműnek tűnő útírány gyakran zsákutca, ilyenkor keressünk elágazásokat!

### Párizs

**3. TIPP** Mint George esetében, Nicóval is a megfelelő utat kell megtalálnunk az erkélyeken! Húzzuk az eresz alá a pillért, álljunk rá, kapaszkodjunk fel az ereszre. Másszunk át rajta, majd a következő erkélyen kapaszkodjunk át. A zárt ajtót a sajtóigazolvánnyal nyissuk ki!

### A hacker lakása

**4. TIPP** Vizsgáljuk át a hacker hulláját! Egy névjegykártyát találunk nála. A ránk támadó bérgyilkosnőt először a palacsintasütővel, aztán az ajtóval vágjuk pofán. Mind a kétszer ugyanazt a gombot kell megnyomni. Az időzítés fontos.

### Tüzlétra

**5. TIPP** Miután lejöttünk a tüzlétrán, másszunk át a kerítésen a tulsó oldalra, és szedjük fel a pad előtt lévő parókát.

### Utca

**6. TIPP** A hacker lakásának környékén beszéljünk mindenkivel: a deszkás sráccal, az extancosnő takarítónővel, a rendőrnővel, a parkban ülő punk lánnyal, és akinek csak tudjuk, mutassuk meg a tárgyakat. Ha megvagyunk, lépünk be Nico lakásába.

### Nico lakása

**7. TIPP** Hívjuk fel telefonon az újságot és André! Tanácsára vizsgáljuk meg közelebbről a parókát: a gyilkos egy szőke nő. Hívjuk vissza André!

### Rendőri vallatás

**8. TIPP** Menjünk vissza a hacker lakásához, és kérdezzük a szőke nőről a rendőrnőt, valamint a takarítónőt! Új infó: a piros sportkocsi. Faggassuk ki a deszkás srácot róla. Erről már ő is tudni fog. Végül kérdezzük az autóról a rendőrnőt is: megvan a rendszám! Viszont jönnek a zsaruk... A nyomozónak mondjunk el mindent, és mutassuk a parókát.

### Barláng

**9. TIPP** Vizsgáljuk meg a hullát. Vegyük fel a képeslapot és a nagyítót az asztalról. Toljuk rá a ládát a kőlapra. A gép jobb oldalán található kart húzzuk meg. Minden felrobban, és hangokat hallunk. Lessük ki a gép mellett, jobboldalt található lyukon keresztül a párbeszédet, majd ragadjuk fel a letört kart, rakjuk bele a másik ajtónál lévő lyukba, és rántsuk meg! Húzzuk el a ládát a kőlapról, és toljuk át a másik szobába a falban lévő mélyedés alá. Másszunk fel rá, majd be a mélyedésbe!

### A szobor előtt

**10. TIPP** A tulsó oldalon verjük le a madárfészket, és vegyük fel. A kis intermezzó után dobjuk be a fészket a szoborba, és gyűjtsük meg a nagyítóval. Az átvezető után azonnal rohanjunk a kocsi után, és ugorjunk be!

### Glasbury

**11. TIPP** Beszéljünk az utcán fel-alá sétáló katonatiszttel, és hallgassuk meg sirámain a lányáról. A butikban kérdezzük ki a hippi külsejű eladót Brunóról, és vizsgáljuk meg minden áruját, de legfőképpen a képeslapjait. Utóbbiakat vessük össze a nálunk lévővel is! Beszélgessünk ismét a katonatiszttel és a jövődömondóval is. Mint máshol, itt is mindig menjünk vissza a régebbi karakterekhez, ha új infókat tudunk meg.

### A hippi boltja

**12. TIPP** A katonatiszt lánya a hippi boltjának felső emeletén bujkál. Úgy tudunk hozzá feljutni, ha felidegesítjük a tévés fickót azzal, hogy felolvassuk neki a hippi verseiből. A fazon erre berohan a boltba, és üvöltözni kezd vele. Mi ragadjuk meg ezt az alkalmat, és osonjunk fel az emeletre...

### Általános tippek

**13. TIPP** Végül néhány általános tipp: beszéljünk mindig mindenkivel, és ha előkerül egy új téma, esetleg tárgy, akkor ne habozzuk végigkérdezni az eddigi figurákat is! A ládahuizgálós részek általában könnyűek, ahogy a logikai feladatok is. Azt hiszem, még a kezdő kalandorok is látják most már a játék menetét, amely nem túl nehéz feladványokat tartogat... Ha mégis elakadnátok, akkor dobjatok egy emailt a kérészetbe Bad Sectornak!



Nicóval toljuk el a kötőbort, majd másszunk fel rá, végül kapaszkodunk fel az ereszre a továbbhaladáshoz!



Ez a rész a Tomb Raiderekhez hasonlít: egyszerűen ugrálunk, másszunk tovább, mindig a megfelelő gombot nyomva le a négy közül!



# KARÁCSONYI MOBILÖRÜLET

## SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódjaidat példaként: **65192018** a következő számon: **06-90-635-643**
2. Azonnali megérkezésként.
3. Mentd el a telefonodban!
4. Ha máskor szeretnél ajándékba küldeni, akkor tedd be a kódjaidat, hogy egy szöveget, majd add meg a 06-tal kezdődő mobil-számod példaként: **65192018 06301234567**

**SMS SZÁM:** Küldj most SMS-t!

**06-90-635-643**

A Noki díj: 30BFT • Állomány: 100 Ft • Az SMS kódján díj: 40BFT • Állomány: 100 Ft • Ügyfélszolgálat: A.N. Kft. Tel.: 06-1-346-5750

**SMS-ben bármely Vodafone, Westel és Pannon kártyáról rendelhetsz!**

## VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ

Tárcsázd most!

1. Hívd a következő számot: **06-90-515-566**
2. Add meg a telefon mellé a szerződési kódod, példaként: **100417**
3. Add meg a mobil számad
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentd el a telefonodban!

**06-90-515-566**

## KELLEMESEK CSENGEŐHANGOK

### NOKIA/SAMSUNG

- I wish you a merry xmas .....65220249
- Jingle Bells .....65220250
- Joy to the world .....65220251
- KisKarácsony .....65220252
- Mennyből az angyal .....65220253
- Pásztorok pásztorok .....65220254
- Tannenbaum .....65220255
- White Christmas .....65220256
- Dj Baba: Chosenow .....65220165
- 50 Cent: In Da Club .....65220168
- Bedi Guszt: Aranyos .....65220055
- K. Gabi&Lala: Örült szerelem .....65220130
- Panjabim: Jagi .....65220196
- Vuk .....65220171
- Busta R.A.M.Carey: I know .....65220125
- J. Timberlake : Senorita .....65220207
- T.A.T.U.: Not gonna get us .....65220119

- Desperado: Rajind melik .....65220188
- Linkinpark: Numb .....65220243
- TATU: 30 Minutes 1 .....65220237
- Scroober: Maria .....65220236
- Eminem: Business .....65220223
- Sósejt: p.l.m.p .....65220217
- Sean Paul :Get Busy 1 .....65220212
- B. E. P.& J.: Where is the love .....65220220
- LLJunior: Reggaeflin 2 .....65220244
- Fresh: Utolsó Tango .....65220242
- Varga Zsuzsa: Rád még .....65220235
- Crystal: Jég a tűzhöz .....65220232
- Dina: Roland ólmomod .....65220233
- Tomboy: A fény lánya .....65220234
- A gyűrűk sava (Énya) .....65220239
- Hogyan népmesék .....65220240
- Susi a sárkány .....65220241
- Romantik: Hangszer a szív.....65220246
- Bedi Guszt: Bilincs kezemen .....65220204

Csengőhangok csak az erős alkalmas NOKIA és a következő SAMSUNG 5160, 5200, V200 készülékekre rendelhető!

## JAVA JÁTEKOK

Each message sent instantaneously to the phone or text message!

Undercover Babes	
Types	Kód
N7210	05400109
N7650	05400108
N7250	05400101
N6610	05400199
N6100	05400193
N5100	05400192
N3650	05400105
S50/M50/S55	05400101

Magic Elements	
Types	Kód
N7210	05400206
N7650	05400203
N7250	05400200
N6610	05400207
N6100	05400219
N5100	05400219
N3650	05400204
S50/M50/S55	05400195

## SZINES MMS HÁTTÉRKEPEK



NOKIA: 05400443

NOKIA: 05400434

NOKIA: 05400227

NOKIA: 05400241

SIEMENS: 05220245

SIEMENS: 05220234

SIEMENS: 05220217

SIEMENS: 05220241

## POLIFONIKUS CSENGEŐHANGOK

Nokia: 5160, 5200, 5210, 5610, 6110, 7110, 7210, 7610, 8610, 8810, 9210, 9310, 9510  
Siemens: 520, 521, 620, 621 in SAMSUNG telefonokhoz is rendelhető!

	NOKIA	SIEMENS
Musikaj: 2 (0:49)	05790041	05590041
Musikaj: 3 (0:37)	05790040	05590040
Rashy: Eye of the tiger (1:29)	05790036	05590036
Charlie: Angyal: (0:28)	05790031	05590031
Desperado: Gyere és üssél!	05790034	05590034
Rozsaszín pásztor (1:20)	05790048	05590048
ER-Vészjelzés (1:25)	05790012	05590012
Lajcsi: Két a szem (0:55)	05790037	05590037
Jill: Jersey from the Block (0:41)	05790044	05590044
Janice: Sandstorm (0:45)	05790043	05590043
Romantik: Szerelem 71	05790045	05590045
BediFater (2:05)	05790014	05590014

**SMS SZÁM:** **06-90-629-629**

**ILYEN EGYSZERŰ!:** 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang/kép/játék kódját 2. mentd el a telefonban megérkezett kinyitóját vagy aq címet! 3. a web-módi segítségével csatlakozz az a megadott címre vagy kinyitójára 4. mentd el a csengőhangot/képet/játékot a telefonodban.

POLIFONIKUS CSENGEŐHANGOK, MMS JÁTEKOK ÉS MMS HÁTTÉRKEPEK CSAK SMS-BEN A 06-90-629-629-SZÁMON RENDELHETŐK. • Az SMS kódján díj: 30BFT • Állomány: 100 Ft • Az SMS kódján díj: 40BFT • Állomány: 100 Ft • Ügyfélszolgálat: A.N. Kft. Tel.: 06-1-346-5750

## Holdfény

## MENNYIBŐTUNK

## Játék Fantasy & Sport Bt.

E-mail: [hldfeny@axelero.hu](mailto:hldfeny@axelero.hu)  
www.holdfenyteam.hu  
Tel.: / Fax: +36 1 343 07 30



Gyűjthető ÉLETHŰ SZUPERSZTÁROK figurái!

Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.





# ATI 9600-128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!



## GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz: 128MB memóriával. Ezzel a grafikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megsejtető sebességgel futtat. Az elepáns formatervezésű ház 15" (1400x1050) nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorral is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb melegedés érhető el. Vágné egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Kapható AMD Mobile processzoros változatban is!

• **COMPUTER PANORÁMA 2003/10** tesztgyőztes gépe 17 notebook között!

• **PC WORLD 2003/11:**

„Az 1400x1050-es kijelző a legjobb minőségű amit valaha láttunk.

A GERICOM Blockbuster 9600-asa a legjobb választás az asztali gépeket kiváltó kategóriában.”

• **PC GURU 2003/11:**

„A GERICOM Blockbuster 9600 notebook-ja minden előítéletet meghazudtol: az asztali gépek privilégiumát, a mindent elsöprő teljesítményt a hordozható gépek világába is elhozza.”

• **MAGYAR PC MAGAZIN 2003/11:**

„Teljesítménye lealázza a legtöbb hordozható gépet, és az asztaliaknak is fel kell kötniük az alsóneműt.”

**299.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600**

- 15.1" TFT SXGA (1400\*1050) kijelző
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90, Ethernet 10/100Mb, FireWire IEEE 1394
- Infra port, 2x USB 2.0
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg

**349.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600**

- 15.1" TFT SXGA (1400\*1050) kijelző
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR**
- **TV-OUT**
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- Samsungite hordtáska ajándékkal

**369.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600 MOBILE**

- 15.1" TFT SXGA (1400x1050) kijelző
- Mobile Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Samsungite hordtáska ajándékkal

**399.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600**

- 15.1" TFT SXGA (1400\*1050) kijelző
- Intel Pentium4 2660MHz
- 512MB DDR RAM
- 80GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- Samsungite hordtáska ajándékkal

**3D Mark 2001SE: 8911**



**299.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600 AMD**

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- **AMD Mobile XP 2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Samsungite hordtáska ajándékkal

**319.900 FT**

**BLOCKBUSTER 9600 AMD**

- 15.1" SXGA TFT (1400x1050) kijelző

## GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelttől a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával felszerelt csúcsváltozatig 3 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

**229.900 FT**

**HUMMER LIGHT**

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- **256MB DDR RAM**
- **40GB UDMA merevlemez**
- CD-író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip +TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mb beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fehallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSUNITE hordtáska ajándékkal

**289.900 FT**

**HUMMER FX**

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90, Ethernet 10/100Mb beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, Infra port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA, külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fehallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSUNITE hordtáska ajándékkal

**379.900 FT**

**HUMMER FX**

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- **Intel Pentium4 2000MHz**
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- SAMSUNITE hordtáska ajándékkal



**3D Mark 2001SE: 9665**



**GERICOM CO. KFT**

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolina.net

**GARDEX**

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

**CÉDRUS COMPUTER KFT.**

1142 Budapest, Tatai u. 93/a.

Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

**B & T Irodatechnika Kft.**

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

**Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés** 8800 Nagykanizsa, Fő út 10.

Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

**Honlapkészítés Kft GERICOM Online**

www.gericom-computer.hu

info@gericom-computer.hu



# GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereléssel!



**239.900 FT**  
GEO ADVANCE

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset
- AMD MOBILE XP2400+ processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Soros port, FDD, PCMCIA, Intra
- Szemcséske hardtáska ajándékba!

**MAGYAR PC  
MAGAZIN TESZTGYŐZTES  
2003/01**

**189.900 FT**  
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- SiS650 chipset
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 20GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP VGA kártya max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet

- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Intra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereo nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Parhuzamos, soros, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

**219.900 FT**  
WEBSHOX

- 14.1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2400MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive



**1.7GHz**

**GERICOM  
OVERDOSE RADEON MC**

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzornál nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére meglepően gyors géppel dolgozhatunk. Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen a beépített DVD-író, az ATI 9000-es grafikus kártyája és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centrino processzorban a Wireless LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

Megvásárolható Centrino 1.5GHz és 1.7GHz processzorral is!

**399.900 FT**  
OVERDOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- Intel855 chipset
- Intel Centrino technológia, 1400MHz / 1MB Cache
- 512MB DDR RAM
- 60GB UDMA merevlemez
- DVD író + CD író Combo meghajtó
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- Intra Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereo nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon és hangfal, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 309mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

## ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

**164.900 FT**  
ACOMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz Hyper-Threading
- ABIT V17 alaplap, VIA FT800, F5B 800
- 2x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP 8x, 2x Serial ATA, 2x ATA133
- 512MB DDR-400 RAM
- 120GB 7200rpm/SATA merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- AC97 On-Board hangkártya, 5+P DP
- Ethernet 10/100Mbps csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Midtorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

**199.900 FT**  
ACOMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2800MHz Hyper-Threading
- ATI Radeon 9800SE grafikus kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- 4x DVD-író TOSHIBA SDR-5112 DVD-RW meghajtó
- Fax/Modem 56 kbps beépítve

**89.900 FT**  
ACOMP XPLORER

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességre SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- Ethernet 10/100Mbps hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Midtorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

**109.900 FT**  
ACOMP XPLORER Pro

- Intel Celeron processzor, 2900MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT

**59.900 FT**  
ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességre SONY / LG CDROM
- SiS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépen)
- Ethernet 10/100Mbps, Fax/Modem
- AC97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Midtorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CF, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig. Árunk az ÁFA-t nem tartalmazza. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648  
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)



Faxbank: 2-333-666/1477##

**ACOMP**

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Először is hadd kívánjak Kellemes Ünnepeket és Boldog Karácsonyt minden kedves olvasónknak! Remélem szépen, sok-sok gépezéssel telt az elmúlt egy esztendő mindenki számára ☺. Végignézve az elmúlt időszakot, rádöbbentem, hogy mennyi szép témával sikerült foglalkoznunk. Mindazonáltal azt a valamit is kerestük, ami biztosan sokakat érdekel, mégsem írtunk még róla. E hónapban a digitális fotózás papírra történő nyomtatását boncolgatjuk, egy hatalmas MP3-as lejátszó- és más érdekes tesztek kíséretében. Következő számunkban egy 2003-as, éves összefoglalót is olvashattok majd. Továbbá újabb frissítéseken esik át a rovat, hogy még több információ-tok legyen a hazai számítógépes piacról.

Jövőre ugyanitt, ugyanvelünk ☺.

ZeroCool

## DirectX 8 PDA-n

Jól észrevehetően a kéziszerkezőgépek világába is megérkeztek a játékelemek. Olyan gámák, mint a Need For Speed vagy az Age of Empires már régóta játszhatóak. Nemsokára azonban szinte minden PC-s játékot könnyen át lehet majd konvertálni PDA-ra, ugyanis ezeken a kis gépeken is lesz DirectX, még hozzá a 8-as változat. A hírek szerint a Microsoft ezzel egy időben a támogatott felbontást is megnöveli 480x640-re a PDA-k, illetve 240x320-ra a telefonok esetében.



## IBM-GYŐZELEM AZ INTEL FELETT

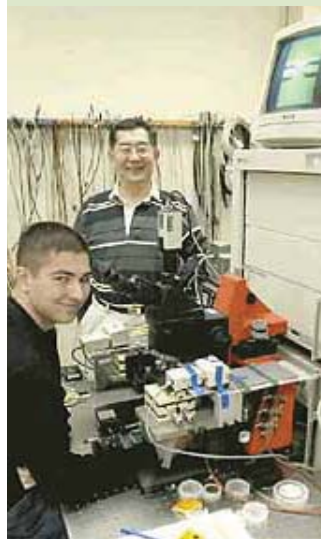
Ipari elemzők szerint a nagy meglepetést okozó döntést igazi győzelem az IBM részére, ugyanis az Xbox 2



processzorát nem az Intel, hanem a Kék Óriás, az IBM szállítja majd. Eleddig ugyanis mindenki úgy gondolta, hogy a "Wintel", azaz Windows-Intel barátság örök és megbonthatatlan. Többen úgy vélik, az IBM agresszív árstratégiája győzte meg a Microsoftot a váltásról, ugyanis tudvalevő, hogy minden egyes Xbox konzolt veszteségesen adnak el a minél nagyobb piacszerzés reményében. Külön érdekesség, hogy az IBM lesz a világ legnagyobb játéklapkás vállalata, hiszen a Nintendo GameCube chipjeit is e cég gyártja, illetve a Playstation 3 fejlesztésében is közreműködik. A végén még megérjük, hogy lesz IBM konzol.

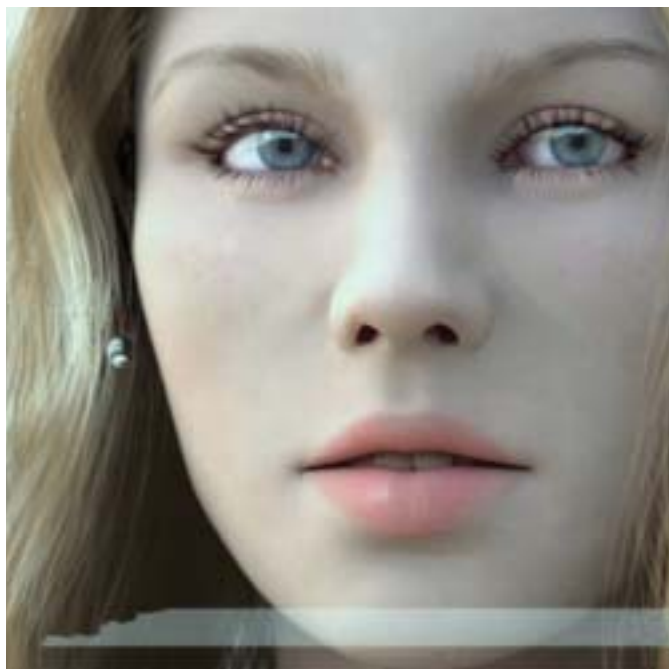
## TRANZISZTOR- VILÁGREKORD

Az Illinois-i Egyetem kutatói új sebességi rekordot állítottak fel. Elkészítették a világ leggyorsabb tranzisztorát, amely nem kevesebb mint 509 (azaz ötszázkilenc!) GHz-es. (Ne feledjük, a ma népszerű processzorok 3 GHz körüliek). A tranzisztor indium-foszfidból és indium-gallium-arszenidből készítették – nem pedig germániumból, illetve szilíciumból, ahogy ez manapság megszokott. Az ilyen anyagból készült tranzisztorok gyorsabbak és sűrűbben integrálhatóak. A kutatók szerint nemsokára megdöntik az 1 terahertzes határt is.



## MISS PIXEL

Olaszországban hirdették meg a világ első digitális szépségversenyét. A Miss Digital World versenyen részt vevő bombázók azonban nem valódiak, hanem mindannyian a képzelet szüleményei: több film- és animációs stúdiót, illetve játékelem-gyártó céget kértek fel arra, hogy készítsék el, milyen az ideális nő, modellezzék le 3D-ben, és nevezzék be a versenyre. A szervezők azt várják, hogy a programozók és a művészek meg fogják alkotni korunk nőideálját, aki olyan ikonja lesz a XXI. századnak, mint a milói Vénusz volt az ókori Görögországban. A győztest 2004 novemberében választják meg, és a digitális szépség a rendezők reményei szerint nagy karrier előtt áll...







**Emelt fényerejű monitorok**  
Fény az éjszakában



**MP3-as lejátszók**  
Digitális összhang



**Digitális fotózás**  
Papírra mindent!

## A MŰÉNEKES SOSEM HAMIS?

Azoknak, akik nem koptatták évekig az énektanárok padjait, esetleg csak össze akarnak gyorsan barkácsolni egy sláger, és nem tudnak szerezni, vagy megfizetni egy jó énekest jó hírrel szolgálhatunk. Jövő év elején megjelenik a Yamaha által fejlesztett Vocaloid nevezetű program, amelyben két teljesen műénekes, Lola és Leon, illetve Miriam

Stockley hangját hallgathatjuk, illetve ezekkel a hangokkal készíthetünk angol vagy japán nyelvű éneksávot. A hangminőség igencsak meggyőző, az ének tiszta és felismerhető, a szöveg tökéletesen érthető. A Vocaloid segítségével lehet akár hajlítani is, vagy vibrátót (hang vibrálás) esetleg tremolót (szagatott vibrálás) is lehet az énekbe vinni.



### ÚJRA TÁMAD A RIAA

Újabb 80 embert perelt be a RIAA, az a cég, amely az állománycserélő rendszerek híveinek legnagyobb élő ellensége a világon. Eredetileg 204 embernek küldött figyelmeztető levelet, azonban ezek közül 124-en inkább peren kívüli megállapodásra törekedtek. Külön érdekesség, hogy az előző per óta a KaZaA látogatottsága drasztikusan csökkent: a június eleji csúcs óta (akkor 7 millióan használták a rendszert) októberre ez a szám 3,2 millióra esett vissza, ugyanígy a KaZaA ügyfélprogramjának letöltése is drasztikusan csökkent. Úgy néz ki, a keménykedésnek vannak hatásos jelei.



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Megjelent** az NTFS Reader for DOS 1.0.2. Ez a kis szabadon terjeszthető program lehetővé teszi, hogy DOS-os környezetből is láthassuk NTFS formátumú me-revlemezünket.  
<http://www.ntfs.com>

→ **A Computer Associates** ezentúl ingyenes vírusirtót kínál mindenkinek, aki regisztrálja magát, és letölti a programot. A vírusirtó mellett ingyenes tűzfal is benne foglaltatik a csomagban.  
<http://www.my-etrust.com>

→ **Letölthető** (s a mi CD/Dupla DVD mellékletünkön is megtalálható) a Total Commander 6.0-ás változata. A programban végre megjelent a régóta várt tömeges ablakkezelés és még számtalan új érdekesség.  
<http://www.totalcommander.com>

→ **Várhatóan 2004** márciusában jelenik meg a Windows XP második nagy hibajavítása, az SP2. A béta-tesztzereknek már kint van a csomag, így nemsokára mi is megkaphatjuk.

→ **Kaszparov** döntetlenre végzett az X3D Fritz rendszerrel vívott sakkcsatájában. Ez a készülék hangfelismeréssel és virtuális képbárázolásal is rendelkezett.  
<http://www.x3dchess.com>

→ **A KJK-Kerszöv Kft.**, a tízéves Complex CD Jogtár kiadója bejelentette: mindenki számára ingyenesen hozzáférhetővé tette honlapján az összes eddig született magyar törvényt, Szent István korától napjainkig.  
<http://www.complex.hu/1000>

→ **Karácsonyi meglepetés** a Microsofttól: megjelent a Windows XP Winter Fun Pack. Három, ingyenesen letölthető multimédiás kiegészítőcsomag érhető el a rendszerhez, amelyek téli tematikájú elemekkel bővítik a felhasználók lehetőségeinek körét.  
<http://www.microsoft.com>

# ELÍTÉLTÉK A HACKERT

A bíróság bűnösnek találta azt a 18 éves angol hackert, aki 2002. június 25-én betört az amerikai Fermi National Accelerator laboratórium számítógépeibe. Ezt a cselekedetet hacker barátai segítségével hajtott végre, a szervereken több száz giga-

bájt jogvédett filmet és zenét helyezve el, amelyet lekódoltak, hogy a baráti társaságban megoszthassák egymás között. A hacker fizikailag nem okozott kárt, nem jutott hozzá titkos dokumentumokhoz, betörése mégis 20000 dollár bevételkiesést



okozott a leállások miatt. Amerikai-angol közös nyomozás után otthonában tartóztatták le. Külön érdekesség (és ezt a bíróság is kimondta), hogy a bűnös azt hitte: csupán egy "ártalmatlan" egyetemi szerverről van szó.



## Rövid hírek

### H A R D V E R

→ **Piacra került** a Nokia 7700, az inkább játékkonzolra hasonlító új telefon. A 640x320-as felbontású képernyőn akár mozifilmeket is lehet nézni.

<http://www.nokia.com>

→ **A SIS** piacra dobta első Socket 939-es (Athlon 64 FX) chipkészletét, a 755FX-et. A 755FX támogatja az 1 GHz-es Hypertransfert, valamint a 8x AGP-t. Ily módon az FSB átviteli sebessége akár 8 GB/másodperc is lehet.

<http://www.sis.com.tw>

→ **Öt év** börtönbüntetést kaphat a jövőben az Egyesült Államokban az a személy, aki a moziban kezébe vesz egy kamerát. Az új törvényjavaslat kiagyalóit még az sem érdekelte, ha egyáltalán nem rögzít semmit.

→ **Kína a DVD-ről** EVD-re vált. A DVD továbbfejlesztett változatát szeretnék nemzeti szabványként használni a jövőben. Az EVD ötször jobb képminőséget és sokkal nagyobb tárolókapacitást tesz majd lehetővé.

→ **A Rio** radikálisan áttervezett, vadonatúj MP3-lejátszókat jelentetett be, a Rio Karma, Rio Nitrus, Rio Cali, Rio Chiba and Rio Fuse akár 15 órányi lejátszási időt és könnyű áttölthetőséget tesz lehetővé.

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

→ **Drezda** mellett lefektették az új AMD-processzorgyár, az AMD Fab 36 alapkövét. Ez az üzem a már ismert Fab 30 mellett áll majd, és 2006-tól onthatja magából a különböző AMD termékeket.

<http://www.amd.com>

→ **Chris Lin**, az XGI elnöke szerint a cég termékei jövőre, 2004-ben 5-10 százalékos piaci részesedést érnek majd el a grafikus kártyák piacán. A Volari sorozat GPU-it ebben a hónapban kezdték el tömegesen gyártani.

<http://www.xgitech.com>

→ **Paul Otellini**, az Intel elnöke bejelentette: az első 90 nanométeres Celeronok 2,8, illetve 3,06 GHz-es órajellel fognak megjelenni a jövő év második negyedében.

<http://www.intel.com>

# 5 EXABÁJT INFORMÁCIÓT TERMELT AZ EMBERISÉG 2002-BEN

Ez nem kevesebb mint tíz a tizennyolcadikon bájt. S ezt még megszorozzuk öttel. Szóval irtoztató mennyiség – annyi információ, mint félmilliónyi Országos Széchényi Könyvtár! Sze-mélyekre lebontva ez 800 MB/fő – a Föld kom-plett lakosságát figyelembe véve –, s ez körülbe-lül egy 9-10 méter magas könyvhalomnak felel meg. Magyarán ez iszonytató mennyiségű adat. Annak, aki esetleg nem tudná: az informatika váltószámai (a szorzás közöttük 1024): kilo-, mega-, giga-, tera-, peta-, exa-.



## Objektív javítás

A 3DMark03 manapság nem arról hí-res, amire szánták: ahelyett, hogy mindenki ezzel mérné számítógépe teljesítményét, a program igen rossz hír-be keveredett, bizonyos elfogult-ságról és csalásokról pletykáltak igen sokan. Most megjelent hozzá egy, az

objektivitást előmozdító javítás, amelyre nem hatnak a különböző VGA-kártyák meghajtóprogramjaiban található trükkös optimalizálások. Ki-váncsian várjuk, ez javítja-e a 3DMark03 igencsak megtépzott hírnevét.



## BILL GATES SZERINT A VILÁG...

A világ legnagyobb szoftvercégének első embere megjósolta, milyen lesz az otthoni PC 2006-ban. Természetesen a Longhorn kódnevén ismert operációs rendszert használó tipikus PC a következő paraméterekkel rendelkezik majd:

4-6 GHz-es processzor, 2 GB vagy több memória, 1 TB (terabájt), azaz 1024 gigabájt) merevlemez-kapacitás, a mai VGA-kártyák teljesítményének háromszorosát nyújtó grafikus kártyák, 1GB-os Ethernet, 54 Mbps-os zsinór nélküli hálózat. Egy ilyen konfiguráción a Longhorn minden bizonnyal tökéletesen fog futni.



### CHIP A KUTYAORR HELYETT

Amerikai mérnökök olyan chipet fejlesztettek ki, amely a kábitószerek és robbanóanyagok keresésére szakosodott kutyák szaglásánál is jobb teljesítményre képes. A Georgia Institute of Technology kutatói olyan lapkát készítettek, amely pontosabban és gyorsabban dolgozik, mint a jelenleg ismert érzékelők, egyesítve a biotechnológiát és a mikroelektronikát. A processzoros szaglás antitesteket használ, amelyek alakja megváltozik a keresett anyagok molekuláival ütközve. Amennyiben ez a reakció létrejön, a csatlakoztatott számítógép azonnal jelez. Az új rendszer előnye: nem fárad, mint azok a kutyák, amelyek napjában csak néhány órára vehetőek be.



### A NOVELLÉ A SUSE LINUX

Könnyen lehet, hogy közeledik az ingyenes Linuxok korszakának vége. A pingvines operációs rendszer fejlesztőinek, illetve kiadóinak egyik legismertebb éllovasa, a SuSE Linux 210 millió dollárért tulajdonost váltott. A hálózati rendszereiről ismert Novell vásárolta meg a céget. Sajnos azt egyelőre nem tudni, hogy ez a húzás a jövőben mennyire befolyásolja majd a népszerű és magyar nyelven is elérhető SuSE Linux további sorsát, elemzők szerint azonban megindult a Linuxok "kommerciálizálódása".





# Láss tisztán!

a **Genius** digitális kameráival



## G-Shot D211 digitális fényképezőgép

- valós 2.1 megapixel felbontás
- színes 1.6" TFT LCD kijelző
- 4x digitális zoom
- 16 MB flash memória, SD/MMC kártyahely
- webkamera üzemmód



## G-Shot P210 digitális fényképezőgép

- valós 2.1 megapixel felbontás
- színes 1.5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- 8 MB flash memória, SD/MMC kártyahely
- webkamera üzemmód



## DSC-1.3M TFT digitális fényképezőgép

- valós 1.3 megapixel felbontás
- színes 1.5" TFT LCD kijelző
- 2x digitális zoom
- 8 MB flash memória, SD/MMC kártyahely
- webkamera üzemmód

## G-Shot P313 digitális fényképezőgép

- valós 3.3 megapixel felbontás,  
CCD érzékelő
- színes 1.5" TFT LCD kijelző
- 4x digitális zoom
- 8 MB flash memória, SD/MMC  
kártyahely
- beépített automata vaku,  
vörösszem-hatás csökkenés
- PAL/NTSC TV kimenet



1204



TAIWAN  
SYMBOL OF EXCELLENCE  
2003 WINNER

web: [www.genius.hu](http://www.genius.hu)

Képviselet: G.Network Kft.  
1139 Budapest, Teve u. 9/c. 1sz.  
Tel.: 239-7021, Fax: 452-0720

## CREATIVE INSPIRE P580

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 17 800 Ft+áfa | http://www.ramiris.hu

**H**a a képre nézünk, mint apa és ötös ikrei, úgy sorakoznak a fekete készlet elemei: a szatellit-ek és a középsugárzó azonos típusú egységek. A távirányító ennek folytán nem lehet



más, mint a családi kutyus (anya talán éppen mosogat). A készlet segítségével a Dolby Digital hangzású filmek hangja is visszaadható, amennyiben a hangkártya és/vagy a DVD-lejátszó szoftver AC-3 dekóderrel rendelkezik, merthogy ezt nem tartalmazza a konstrukció. Három darab 3,5 milliméteres sztereó jack aljzatba csatlakoztatandó a hangszórókészlet, így gyakorlatilag minden 5.1-es kártyával képes üzemelni. Leginkább – ha már térhatás – EAX- és DirectSound-támogatással rendelkező 5.1 csatornás hangkártyához ideális az Inspire P580.

A mágnesesen árnyékolt 6 wattos (RMS) sugárzókat 17 wattos mélyláda támogatja. A hangerőszabályzó

kétméteres kábel végén kapott helyet, így a rendszerint a padlón elhelyezett mélynyomóból az íróasztalra kigyózzhat.

A kábelek nem olyan hosszúak, hogy körbeérjék a szobát, a teljesítmény pedig legfeljebb egy kisebb szobára elég. Mivel jack kimenetes 5.1-es kártyák már meglehetősen alacsony áron kaphatók, viszonylag olcsó térhatású játékhangrendszernek ajánlanám a készüléket, hangminősége megfelelő.

↑ Elfogadható ár  
↑ Megfelelő hangzás  
↓ Távirányítója kábeles  
↓ Csak kis szobában használható

83%

## GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ TRAVELER

G. Network Kft. | 06-1-239-7020 | 5 050 Ft+áfa | http://www.genius.hu

**A**z utóbbi évek legsebbe vezeték nélküli optikai egerai közé tartozik a Genius Wireless NetScroll+ Traveler, amellyel a cég a sokat utazó felhasználókat cé-



lozza meg. Erre a pozicionálásra jó okot szolgáltathat – az átlagnál kisebb méret mellett – a noteszgéptulajdonosok körében fokozottan elvárt esztétikus megjelenés. Jól jöhet az optikai érzékelő nagy, 800 dpi-s felbontású – így a megszokotthoz képest feleakkora helyet igényel csak a teljes képernyő bejárása, ami utazás közben, esetleg luxuslimuzinunk utasterében egerészve bizony nem hátrány. Itt is élvezhetjük a számos új, vezeték nélküli Genius-termékbe beépített töltési lehetőséget. A jelfogadó egység egyben kétrekeszes ceruzaakkumulátor-töltőként is funkcionál, lehetővé téve kisméretű (AAA)

cellák behelyezését is. LED-es kijelzést kapunk a töltés folyamatáról, befejeztéről. Kezdetnek négy darab 1300 milliamperes cellát találunk a csomagban, így – mivel működéséhez két ceruzaakkumulátort igényel – folyamatos üzembent tarthatjuk az egeret: míg egyik akkumulátorpárral üzemelünk, a másik töltődhet. Több hétig működöttünk, míg cserélnünk kellett akkut, vagyis ezen a téren is megálta a helyét!

↑ Kidolgozás  
↑ Extra töltőfunkció  
↓ Töltője elég nagy

87%

## PLANTRONICS M3000

Quantum-R Kft. | 06-1-456-2060 | 22 800 Ft+áfa | http://www.quantum-r.hu

**A** Plantronicstól ebben a hónapban két terméket is kipróbáltunk. Az egyik a Bluetooth technológiára épülő M3000-es headset volt. A képen is látható, hogy kialakítása elég igényesre sikeredett. Annak ellenére, hogy első ránézésre elfogadható a mérete, a fülünkre helyezve már kicsit böszmének tűnhet. Persze ezt néhány napos használat után meg lehet szokni. Egy feltöltéssel (huzamosabb használat mellett) olyan 2-3 napig működik. Üzembe helyezése nagyon egyszerű, a mellékelt magyar nyelvű leírás pontosan elmagyaráz mindent, lépésről lépésre. Többféle mobiltelefonhoz használható, értelemszerűen olyanokhoz, amelyek szintén támogatják a Bluetooth technológiát (például a mostanában bevezetett Nokia N-Gage – mi is ezzel hoztuk össze). Hangminősége tökéletes, a kagyló túlsó oldalán lévő személy nem is hall semmiféle különbséget, ha a fejhallgató-készlettel vagy a nélkül beszélünk. Tö-



kéletesen tiszta hangzást biztosít, és valóban nagyon kellemes használni. Több méterre is elmehetünk a telefontól, a kapcsolat még akkor is fennmarad. Vagyis beszéd közben bármit csinálhatunk, nem akadunk bele a zsinórba, és a kapcsolat sem lesz szakaszos. A technológia egyetlen hátránya, hogy kicsit borsos az ára...

↑ Gyönyörű hangzás  
↑ Igényes kidolgozás  
↓ A Bluetooth miatt kicsit drága  
↓ Némileg csökkenteni kellene a súlyát

92%

## LOGITECH MX 900

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | 23 200 Ft+áfa | http://www.logitech.hu

**M**int minden játékos, a szerkesztőségünkben belül mi is mindig a tökéletes hardverelemeket keressük. Persze ez számunkra nem merül ki csupán a grafikus kártyákban és processzorokban, mi szeretjük, ha megfelelő a billentyűzetünk és az egerünk is. A Logitech-től már nagyon sokféle megoldást láthattunk az utóbbiból. Legújabb termékünk az MX 900 nevet kapta: ez első ránézésre nem igazán különbözik az előző "csúcstartótól". Az MX 700-as valóban remek újítás volt, képességeit és kialakítását tekintve egyaránt. A 900-as ehhez nagyon közel áll – lényegében csak technológiájában fejlettebb, abban viszont sokkal. A manapság egyre több helyen alkalmazott Bluetooth-t építették bele. Az egerkéhez tartozik egy tartó is, amely maga az úgynevezett hub (ez csatlakozik közvetlenül a géphez). Nagy előnye, hogy ezen az egységen keresztül más hardverek (telefon, notebook,



miegyéb) is kommunikálhatnak a géppel. Főként azoknak a komoly játékosoknak tudjuk ajánlani, akik először is elég mélyre tudnak nyúlni a zsebükbe, mindenképpen minőségkedvelők, és nem utolsósorban gondolnak a jövőre. Remélhetőleg a jövőben egyre több ilyen Bluetooth egység lesz, és nem hal meg ez a technika, mint sok más a számítástechnika történelmében.

↑ Teljesen kézre áll  
↑ Szuperérzékeny  
↓ Elég drága  
↓ A Bluetooth kevés újításnak

88%



## ABIT A17

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 24 800 Ft+áfa | http://www.ramiris.hu

**A**z Abittól már megszokhattuk, hogy időközönként egy új, megbízható alaplapcsaláddal jelentkeznek, amellyel az előző szériát kívánja leváltani. Ez alól az új A17-es sem jelent kivételt, amelyet az igen népszerű, olcsó és jól tuningolható Intel 865PE lapkakészlet köré építettek.



Maximálisan 800 MHz-es FSB-t képes feldolgozni, kétsatornás DDR400-as memóriamodulokkal működik, és támogatja az Intel Hyper-Threading szolgáltatását is. Ezenkívül olyan extrákkal is fel van szerelve, mint a kétsatornás SATA RAID-vezérlő, a házimoizáshoz elengedhetetlen 5.1-es hangrendszer, USB 2.0, FireWire port, valamint integrált 10/100-as hálózati kártya.

Az Abittól az sem meglepő, hogy ez az alaplap is fejlett BIOS-szolgáltatásokkal rendelkezik, így a finomhangolási és tuningolási műveleteket is sokkalta könnyebben

és eredményesebben megoldhatjuk, mint más, konkurens modelleké. Az elért teszteredmények is azt mutatják, hogy ismét egy sikeres 865-ös családtaghoz van szerencsénk, amelynek létezik egy nagy testvére is (A17-G) Giga LAN szolgáltatással. Aki megbízható és tuningbarát alapokra szeretné építeni inteles rendszerét, annak nyugodt szívvel ajánlhatjuk az A17-est.

↑ Remek finomhangolási lehetőségek  
↑ Sok-sok extra

↓ Picit lehetne gyorsabb

**87%**

## PLANTRONICS DSP-100 PC HEADSET

Quantum-R Kft. | 06-1-456-2060 | 16 700 Ft+áfa | http://www.quantum-r.hu

**A**z idők folyamán már nagyon sok fejhallgatóval és headsettel volt dolgunk. Az előző hónapban már rávilágítottunk arra, hogy mi a különbség a fejhallgatók és a fülhallgatók között. Mindazonáltal nem tértünk ki egy harmadik dologra. Az amolyan "fél fejhallgató", avagy féldolgalas kategóriába tartozik például a Plantronics ezen headsetje. Igen profi kis készülékről van szó. Ahogy az várható volt (hiszen ez a cég világszerte elismerten kiemelkedő termékeket alkot), remek a hangminősége mind a fejhallgatónak, mind a mikrofonnak. Két extrával is rendelkezik. Az USB-csatlakozású zsinóron elhelyeztek először is egy távkapcsolót, amelyen a hangerőt szabályozhatjuk (ezt a vezérlőt fel is csíptethetjük magunkra). Kicsit továbbhaladva egy nagyobbacska elembe ütközünk. Ebbe egy olyan vezérlő van beleépítve, mely lehetővé teszi, hogy hangkártya híján is tökéletesen működjön! Főleg akkor érdemes használni, ha mondjuk



több ismerősödnek van hasonló készüléke. Ekkor az MSN Messenger, Roger Wilco vagy más programok révén remekül használható egyszerű telefonnak. Játékhoz is tökéletesen megfelel, bár azt kicsit szokni kell, hogy csupán az egyik oldalon kapjuk a hangot... (persze van ilyen is, csak az már nem headset).

↑ Remek hangzás  
↑ Beépített hangvezérlő  
↑ Profi kidolgozás

↓ Ár

**90%**

## OZAKI HM050

Pulsar Hungary Kft. | 06-1-219-0395 | 26 000 Ft+áfa | http://www.pulsar.hu

**N**os kedves hallgatóink, ime egy igen komolyan tűnő hangfal-készlet: szép nagy subwoofer, fekvő center, magasabb, álló első és kicsi hátsó szatellitiek. Az egésznek komoly "fillingje" van, nem tűnik gagyinak, főleg miután kiderül, hogy a hangszórók anyaga fa, nem pedig műanyag. Ez derék dolog, hallathatnánk egy-négy dicséreteket. Továbbra is szépeket és jókat mondunk: a jól használható távirányító mellett hihetetlen mennyiségű kábelt kapunk, amelyekkel a rendszert nemcsak PC-hez, hanem DVD-hez, tv-hez és hifihez is csatlakoztathatjuk egyszerre! Ez pedig ismét remek dolog, ritkaság ebben a kategóriában. A kábelek meg vannak jelölve, melyik hova vezet, a külső forrásokhoz vezetőek pedig különböző színűek: gondoltak a fejlesztők minden felhasználóra. Eleddig minden szép és jó, ám most jön a black-soup (a.k.a. feketeleves): a sok-sok kellemes tulajdonság után fantasztikus



hangminőséget várók kicsit csalódní fognak. A basszusok extra brutálisak (sajnos néha túlzottan is), a középfhangok elfogadhatóak, a magasak nem szignifikánsak (ismét Beethoven és a Yes zenekar volt segítségünk), így érdemes esetleg egy kis equalizert beiktatni, illetve a basszus szintjét csökkenteni, mert egyébként csak lassú, vontatott brummogást hallunk majd alaphelyzetben.

↑ Rengeteg kábel  
↑ Ingyenes kialakítás

↓ Túlzásért dominál

**82%**

## LOGITECH MOMO RACING FF WHEEL

Logitech | 06-1-239-8028 | 23 920 Ft+áfa | http://www.logitech.hu

**N**éhány hete jelent meg a boltokban a Need for Speed sorozat legújabb tagja. Akkor úgy gondoltuk: márpedig kormányval is ki kell próbálnunk, hiszen úgy az igazi vezetni. Választásunk ezúttal a Logitech legutóbbi PC-s modelljére esett. A Momo Racing Wheel ezen "verziója" nem sokban tér el attól, amelyet már jó ideje megvásárolhatunk. Lényegében egy botkormány az extra, amely igenis nagyon fontos egy igazi autósjáték-kedvelőnek. Telepítése teljesen egyszerű. Csupán rádugjuk a gépre, a mellékelt meghajtókat elindítjuk, és máris minden tökéletes. Asztalunkhoz három ponton rögzíthetjük (kettő az asztal tetején, egy az alján). Magának a kormánynak a fogása tökéletes, némileg tapad, persze nem idegesítően, csupán élethűen. Az előlapon hat gomb van, ezek mindegyike játéktól függően konfigurálható. Hasonlóan átállítható a kor-



mánykerék mögé helyezett két további vezérlő, amelyeket akár sebváltóként is használhatunk (bizonyos autóversenyeknél ezzel a módszerrel váltanak, és nem a sokak által ismert botkormányal). Minden olyan játékmániakusnak csak ajánlani tudjuk, aki azt hiszi, hogy billentyűzetről a legjobb játszani. Sajnos ára kicsit borsos, de a minőségét ugye meg kell fizetni!

↑ Tökéletes fogás  
↑ Force Feedback

↓ Kevés újdonság

**89%**

FÉNYES KILÁTÁSOK

# EMELT FÉNYEREJŰ 17 HŰVELYKES MONITOROK

A sokat emlegetett TFT-kről a megfizethető, katód-sugárcsöves megjelenítőkre fordítjuk tekintetünket, hogy bemutassuk azokat a modelleket, amelyek fényerőben a megszokottnál többet képesek nyújtani. Szót ejtünk a technológia előnyeiről, korlátairól és a témához kapcsolódó egyéb szolgáltatásokról.

**N**em igazán várható már áttérés a CRT-fronton, mégis akadnak olyan újítások, amelyek – ha nem jelentenek is kvantumugrást – sokat adnak a kényelemhez, ergonómiához. Tesztünk valamennyi résztvevője kínál olyan üzemmódot, amely a TFT-megjelenítővel és a televíziókészülékekkel vetekedő fényességet produkál, és/vagy használat közben igyekszik az éppen látottakhoz igazodni.

Joggal érvelhetnénk sokan a TFT-monitorok felsőbbrendűsége mellett, mondván, hogy egy katód-sugárcsöves (CRT) monitor soha nem ad olyan egyértelműen tökéletes geometriát, mint egy TFT-panel, sosem lesz olyan lapos, és a szemet is jobban fárasztja. Ugyanakkor vannak előnyei is a katód-sugárcsöves készülékeknek: szintartományuk lényegesen kiterjedtebb, és nemcsak hogy nagyon tág szögből nézhetőek, de ugyanazt a szintet is nyújtják oldalról szemlélve, mint szemből. Nagyon sok felbontásban használhatóak,

nem csak natív felbontásukban adnak szép képet.

### Tv és monitor házassága

Elég összehasonlítani egy tévékészülék és egy monitor képét, néhány különbség azonnal szembetűnő. A monitor sokkal pontosabb, vibrálásmentesebb, élesebb képet ad, a tévé viszont fényerejével büntet. Az is köztudott, hogy hiába jobb minőségű a monitor képe, a tv-ből rögzített vagy arra optimalizált anyagok jobban mutatnak a nappali jó öreg dobozán. Legjobb lenne valami képp a kettőt előnyösen összekeverni. Jelen tesztünk valamennyi monitora biztosít speciális mozi üzemmódot, amely jelentősen megemelt fényerejű képet ad. A fényerő technikai problémája az, hogy nem elég a képpontok gerjesztéséhez nagyobb energiát használni, mert pusztán ettől az egész kép – beleértve a feketének szánt területeket – kivilágosodik. A megnövelt energiát kordában is kell tartani, azaz erősebb elektronikát, pontosabb vezérlést igényel a feladat.

## EIZO FLEXSCAN T566

Narba Hungária Kft. | 06-1-430-0600  
92 000 Ft+áfa | <http://www.narba.hu>

↑ Kiváló kép  
↑ Részleges USB-vezérlés

↓ Magas ár  
↓ Területkiemelés csak speciális alkalmazásban

**A**mezőny profija árával és képességeivel egyaránt kimagaslik a többiek közül. A kötelező VGA-aljzat mellett komponensszintű, BNC-csatlakozókból kiépített bemenetet is találunk.

Diamondtron képcső köré épül a készülék, szép színeket kapunk, a monitor ismeri az sRGB-szintért, sőt a Color Restoration funkciót. Utóbbival az elállított fényerő- és színjellemzőket képes automatikusan a gyári beállításokhoz közeli állapotba hozni.

Geometriája a mezőny legjobbjá, egészen a kávaig igazítva sem torzul. Enyhe fényerő-növekedést véltünk felfedezni a sarkokban, ezenkívül csak jót mondhatunk a képről. 1280x1024-es felbontást ad meg a gyártó, amellyel valóban dolgoztunk is, a 85 Hz-es képráfrésztés elég stabil látványt biztosít. Az állítgatás megkezdése előtt érdemes igénybe venni az automatikus beállítást.

FineContrast cimszó alatt szöveg-, böngésző-, kép-, grafika- és mozgóképsablonokat vehetünk igénybe. Ezek a fényerőt, kontrasztot és kontrasztképzést foglalják maguk-



ban. Az USB-csatlakozás révén szoftveralkalmazásként megadható, hogy az adott program aktiválásakor melyik üzemmódba váltson a megjelenítés. A fényerő és kontraszt a Windows-tálcáról elérhető. Csak a Desktop Viewer speciális képnéző alkalmazás segítségével jeleníthetünk meg képeket kiemelt fényerővel, ablakban.

KÉPMINŐÉG 40/40  
KEZELHETŐSÉG 17/20  
SZOLGÁLTATÁSOK 18/20  
KIALAKÍTÁS 8/10  
ÁR 2/10

85%



## IYAMA LM704UT A

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200  
51 600 Ft+áfa | <http://www.ramiris.hu>

- ↑ Sík kép
- ↑ Szép színek
- ↑ Kiváló kontraszt

- ↓ Csak teljes képernyős kiemelés lehetséges, fokozatok nélkül

Az elsők között fejlesztette ki a Mitsubishi magas fényerejű, sík képcsövet, amely a kontrasztban is jó teljesítményt nyújt. Apertúrarácsos szerkezetükből adódóan a Diamondtron képcsöveknek eleve nagyobb felületük aktív, összevetve a lyukmaszkos szerkezetű képcsövekkel. OPQ-üzemmódban a televíziós készülékek fényerő szintjén teljesítenek, ez akár 400 cd/m<sup>2</sup>-t is jelenthet.



SXGA-felbontás viszont már él-

Sajnos a magyar dokumentációból nem derül ki – szerencsére az eredetiből igen –, hogy a Menu gomb nyomva tartásával válthatunk "turbó" állásba és vissza. Tesztfelbontásban sikerült is jól behangolni a képet, elhanyagolható eltéréssel, közel a műanyag kávéig. A képesség jó, a kontraszt kiváló, könnyen kihajtható a zavaró moarérinta a képből, viszont tapasztalható némi konvergenciahiba. Még elfogadható a kép közepes (1152x864) méretben, az

vezetetlen. Nagyon szép a monitor színvilága – amit viszont hiányoltunk belőle: nincsenek átmeneti, például internetböngészéshez vagy képnézegetéshez kínált üzemmódok.

KÉPMINŐSEG	36/40
KEZELHETŐSÉG	14/20
SZOLGÁLTATÁSOK	8/20
KIALAKÍTÁS	8/10
ÁR	5/10

71%

## PHILIPS 107T5

Macroda Kft. | 06-1-214-2392  
31 700 Ft+áfa | <http://www.macroda.hu>

- ↑ Automatikus területfelismerés

- ↓ Egyetlen fényerőelosztás
- ↓ Hagyományos képcső

LightFrame 3 funkciót építettek a Philips készülékébe, amely szakterületének egyik legjobb szolgáltatásokkal ellátott darabja. A CD-n mellékelt alkalmazás a VGA-kábel kommunikálva képes arra, hogy automatikusan felismerjen és kivilágítson akár 16 különálló kifényezendő fotó- és videóterületet böngészés közben. A piac legokosabb, állítható érzékenységű algoritmus működik a rendszerben, de így sem tökéletes; jelen verzió az egyre gyakoribb Flash animációkat nem sorolja a képek közé. Kézzel is "felkapcsolhatjuk a villanyt" az egész képernyőn – teljes képernyős mozízáshoz -, vagy egy kiválasztott ablakban. Egyfajta elmosó hatás is érvényesül, ami mozgóképek lejátszásánál és háromdimenziós játékoknál jön jól. Hiányoltuk az egyszerű, egy gombnyomással üzemmódváltásokat (szöveghez, internethez stb.). Normál XGA-felbontásban 85 Hz-en tudtuk megszólaltatni az elekt-



ronikát, ez a

készülék ajánlott

munkaüzemmódbja. Jó színkonvergenciát figyelhetünk meg, a geometria is jól beállítható, a képszabályozás viszont gyengébb az átlagosnál. Sajnos a fehér teszthárteret egyetlenlenségek, foltok tarkították, és a kép nem teljesen sík.

KÉPMINŐSEG	32/40
KEZELHETŐSÉG	15/20
SZOLGÁLTATÁSOK	20/20
KIALAKÍTÁS	6/10
ÁR	10/10

83%

## SAMSUNG SYNCMASTER 765MB

Samsung Magyarország | –  
34 768 Ft+áfa | <http://www.samsung.hu>

- ↑ Területkiemelés több fokozatban
- ↑ Jól szervezett menü
- ↑ Jó dokumentáció

- ↓ A sarkokban domború a kép
- ↓ Kézi területbeállítás

MagiBright képcsővel szerelik a gyártó minden MB jelzésű készülékét. Jól – minimális eltéréssel – beállíthatók a kép határai a megfelelően elrendezett menü segítségével, amiből egyedül a saroktorzítást kiküszöbölő funkciót hiányoltuk.



a kerethatárokat.

Kiemelendő a termék lokalizációja, magyar nyelven hozzáférhető a garanciális és szervizinformációk a kézikönyvben és a multimédiás tájékoztató CD-n is, sőt a képernyőmenü nyelvei között is szerepel a magyar.

KÉPMINŐSEG	36/40
KEZELHETŐSÉG	17/20
SZOLGÁLTATÁSOK	16/20
KIALAKÍTÁS	9/10
ÁR	8/10

86%

## LG FLATRON EZ T710PH

LG Magyarország | –  
34 490 Ft+áfa | <http://www.lge.hu>

- ↑ Jó képmínőség
- ↑ Izléses külső
- ↑ Négy optimalizált üzemmód

- ↓ Nincs területkijelölés

Az ezüstös burkolaton ott kéklik a BrightView logó, amelynek révén tesztünkben szerepel a készülék. Az "EZ" jelölés gyakorlatilag arra utal, hogy a kép közel áll a síkhoz, de nem tökéletesen az.



általános használatra bátran

E kis csalódás ellenére is sok jót tudunk elmondani a T710PH modelről. A kép megvilágítása egyenletes, jó kontraszt- és fényerőegyensúly jellemzi. Geometriája párhuzamosan, néhány milliméteres hézaggal állítható. Nagyon nyhe konvergenciahiba tapasztalható, viszont a képreguláció nagyon jó. Munkafelbontásnak XGA-t ajánlunk.

A 350 cd/m<sup>2</sup>-es fényerőt négy lépésben illetve beállításban vehetjük igénybe, ezek: szöveg (160 cd/m<sup>2</sup>), kép (220 cd/m<sup>2</sup>), mozi (350 cd/m<sup>2</sup>) és normál. Kép üzemmódban kissé a sárga irányba tolódik a látvány, a movie mód ellenben a hidegebb árnyalatokat emeli ki. Jó képmínőségének köszönhetően

KÉPMINŐSEG	36/40
KEZELHETŐSÉG	17/20
SZOLGÁLTATÁSOK	14/20
KIALAKÍTÁS	10/10
ÁR	8/10

85%

## SOLAR GP770

Flamingo Computers | 06-30-421-5088  
37 760 Ft+áfa | <http://www.flamingo.co.hu>

- ↑ Sík, éles kép
- ↑ Olcsó apertúrárcos monitor
- ↑ Erős kontraszt
- ↓ Nem jól etalált üzemmódok
- ↓ Kis teljesítmény

Öt nyomógombbal kezelhető hagyományos külsejű monitor a Solar. OSD-menüjében a standard geometriai transzformációk mellett az alsó és felső saroktorzítás is megtalálható. FD Trinitron képcsőre épül a készülék, képe teljesen sík. A kávéig ki lehet terjeszteni az aktív képterületet, ebben kicsit hátráltat a menü kissé szokatlan kezelése. Kiváló a reguláció, és a konvergenciahiba is csak nagyon kis mértékű. Teszt-felbontásunkban 85 hertzes, stabil képet kaptunk, a nagyobb felbontásokban már villódzást tapasztaltunk. Az optimalizált fényerejű üzemmódokat összefoglalva iVideo-nak hívják. Teljes képernyőre vonatkozóan válthatunk a normál, éles, Zafir, Topáz és Rubin beállítások között. Utóbbiak csak kevéssé variálnak a fényerővel és kontraszttal – a féldrágakövekről elnevezett üzemmódok nagyított és élesített látványt produkálnak, más-más színhőmérséklet mellett. A megoldás nagyon



ötletes, ám gyakorlatilag csak videózáshoz használható (kilógathatók a villogzó szélű felvételek), internetezéshez és szövegszerkesztéshez túl erősek a kiemelések, maradjunk normál módban. Némi nehézséget jelent, hogy az iVideo funkció el van rejtve a menüben, nincs külön nyomógombja.

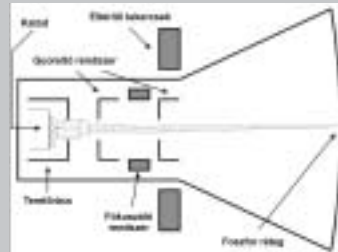
KÉPMINŐSÉG 34/40  
KEZELHETŐSÉG 12/20  
SZOLGÁLTATÁSOK 10/20  
KIALAKÍTÁS 7/10  
ÁR 7/10

70%

## HOGY MŰKÖDIK A MONITOR?

Kis agytorna mindenkinek

A CRT az angol Cathode Ray Tube rövidítése, jelentése: katódsugárcső. Ez az alkatrész az, amelynek nagyobbik felét egyszerűen képernyőnek hívunk. Belső oldalán a foszforréteg pontjainak felvillantásával áll elő a kép. Ezeket a hátrafelé szűkülő ernyő csúcscsában elhelyezett katód kibocsátotta elektronsugár kelti. A cső köré épített tekercsrendszer segítségével fókuszálják és irányítják a sugart a megfelelő pontra, ciklikusan soronként felülről lefelé, és egy soron belül balról jobbra végigpásztázva az egész felületen.



### Összefoglaló

Örömmel tapasztaltuk, hogy a mezőnyben igen széles skálán mutatnak be a gyártók újabb szolgáltatásokat, soha nem jártak még monitrok ennyire a vásárló kedvében. Majd minden készülék kínál egyedi szolgáltatásokat, amelyek nagy vonzerővel hatnak, de úgy alakult, hogy hajszálnival a Samsung modelle bizonyult a legjobbnak. Képmínősége jó, képfelülete közel sík, megfelel munkához és szórakozáshoz is – olyan monitor tehát, amely általában véve sok helyütt alkalmazható. Nem ez nyújtja teljesítményben a maximumot, de bőven megüti a mércét, és ára megfizethető, ezért is merjük ajánlani általánosságban, megérdemli a Legjobb Vétel címet! Még ilyen csekély számú résztvevő esetében is ki kell osztanunk egy technológiai díjat: ezt a Philips monitornak ítéltük oda. E gyártónak sikerült a legtöbb intelligenciát beépíteni a rendszerbe: a 107T4 jelű típus automatikusan detektálja a ki-

világítandó területeket, külön USB-összeköttetés nélkül. Emellett a mezőny legolcsóbb készüléke, figyelemre méltó árkülönbséggel a többiekhez képest. Az összehatás a fényerő-egyenletlenség kissé lefontja, így munkához nem kifejezetten, de otthonra – játék, internet-böngészés, videózás – örömmel ajánljuk.

**Zími**

### TESZTSZEMPONTOK

ÍGY MÉRTÜNK MI

**KÉPMINŐSÉG** Összesítve a képélesség, kontraszt, geometria, fényerő, stabilitás

**KEZELHETŐSÉG** Milyen jól használható a készülék menüje, illetve a kiegészítő fényerő szabályozás

**SZOLGÁLTATÁSOK** Milyen extra képességekkel bír a masina, például kinélt üzemmód sablonokat vagy automatikus fényerő kiemelés ablakban.

**KIALAKÍTÁS** A kasztni legyen minél kevésbé szegélylínával

**ÁR ...**

## TECHNIKAI ADATOK

Termék	iiyama LM704UT A	Samsung SyncMaster 765MB	Philips 107T5 EZ T710PH	LG Flatron T566	Eizo FlexScan	Solar GP770
Vízszintes frekvencia (kHz)	30-70	30-85	30-71	30-85	30-96	30-72
Függőleges frekvencia (Hz)	50-160	50-160	50-160	50-160	50-160	50-130
Maximális felbontás	1600 x 1200 @ 70 Hz	1600x1200 @ 68 Hz	1280x1024 @ 60 Hz	1920x1440 @ 60 Hz	1600x1200 @ 72 Hz	1280x1024 @ 67 Hz
Teszt alapján javasolt munkafelbontás	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
Képpont távolság (mm)	0,25	0,25 (0,21 vízszintesen)	0,25 (0,21 vízszintesen)	0,25	0,25	0,24
Extra menü funkciók	forгатás, saroktorzítás	forгатás, linearitás	-	forгатás, alsó-felső saroktorzítás	konvergencia, fine contrast	alsó- és felső saroktorzítás
Méret (mm)	408x420x430	398x412x400	399x410x419	400x411x401	310x413x439	410x417x421
Extrák	-	Natural Color szinkalibrációs szoftver	LightFrame 3 automatikus terület kiemelés	-	USB kapcsolat, szoftver vezérelt automatikus üzemmód váltás, profi színkezelés	A kiemelt üzemmódok a képméretet is befolyásolják

## KISLEXIKON

Mi micsoda?

**KONVERGENCIA** A monitor azon képessége, hogy az alapszíneket gerjesztő három sugart mennyire pontosan tudja a megfelelő színű foszforpontra irányítani. Kiseb-nagyobb mértékben minden monitornál megfigyelhető a színek szétválása, főleg a képszélek felé közeledve.

**KÉPÉLESSÉG** Minél inkább elkülönülnek egymástól az egyes elemi képpontok, annál jobb élességről beszélhetünk. Alapvetően

a képpontmérettől és -távolságtól függ.

**KONTRASZT** Nem keverendő össze a képélességgel. Azt adja meg, milyen arányú árnyalatkülönbséget képes létrehozni a monitor két szomszédos képpont között.

**STABILITÁS** Vibrálásmentesség. A monitor elektronikájának pontossága – mennyire kis eltéréssel képes egymás után kétszer ugyanazt felrajzolni –, és a képráfrítések magas

száma (másodpercenként) együttesen eredményez stabil képet.

### FÜGGŐLEGES FREKVENCIA

**(VERTICAL FREQUENCY)** – Egy másodperc alatt hányszor képes megjeleníteni a képet a monitor.

### VÍZSZINTES FREKVENCIA

**(HORIZONTAL FREQUENCY)** – Más néven sorfrekvencia, azaz ennyi soron képes

végigfutni az elektronsugár másodpercenként. Jól használható a monitor teljesítményének leírására.

**KÉPPONTTÁVOLSÁG (PIXEL PITCH)** – Két szomszédos elemi színpont távolságát mutatja. Minél kisebb ez az érték, annál élesebb képre számíthatunk.

**OSD (ON SCREEN DISPLAY)** – Képernyőn megjelenő beállítóménu.





# ALIEN

computers

1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Decemberben: H-P: 10-19, Szo-V: 10-16  
www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

**Konfigurációk: 2% kedvezmény, 3 év garancia, Tesztgyőztes gépek!**

Számítógépek munkahelyre, otthonra, **Különleges konfigurációk** csúcsgépek játékokra, videószerkesztéshez, grafikára; szerver gépek

**Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása**

**Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, internet) saját szoftverrel, 99.800 forinttól (számítógép+kártya+szoftver), viszonteladónak is**

---



**ALKATRÉSZEK MOST KEDVEZŐ ÁRON IS KIEGÉSZÍTŐK (pl. nyomtató, scanner, digitális fényképezőgép, monitor, multifunkciós készülék, stb.)**

**Tetszőleges konfigurációk, költségek nélkül, akár 60-120 ezer forint kedvezményrel, egy része visszatéríthető ÁFA-val!**

**KÉRJE TANÁCSUNKAT! SEGÍTÜNK AZ OPTIMÁLIS MEGOLDÁS KIVÁLASZÁSÁBAN!**

**Néhány konfiguráció:** (jelenleg árak a WEB-en)

**Sirius Plus** (irodai, otthoni alapgép) **51.600**  
(AMD 1.8, 256 MB, 40 GB, CD, VDA + hang + LAN, AGP)

**Sirius 2 Plus** (irodai alap játékgép) **78.400**  
(Intel A7000-3, XP 2200+, 256 MB DDR2, 80 GB IDE, DVD, ATI Radeon 9500/94, hang, Coolergate 307K stb.)

**SIRIUS 3** (késő-kétség játékgép) **99.900**  
(Gigabyte TN40BL, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB IDE, DVD, CoolFX 5600/528, 5.1 hang, Door bar 3090 stb.)

**SIRIUS 3 MAX** (játékgép / AMD) **147.960**  
(AMD NPT-8, XP 2600+, 2\*256/900 Head DDR, 120 G HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 5.1 hang, Coolink 2590)

**SIRIUS 3 Ultra** (csúcsjátékgép / AMD) **316.960**  
(Gigabyte TN40BL, XP 3600+, 2\*512/1000 Kingston, 120 GB 18 MB Cache), LU DVD+RW, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chameleon 3600K, Logitech Comfort Optical)

**ALPHA Centauri MAX** (csúcs / Intel) **329.960**  
(Intel Pentium 3 Ultra, de Athlon 3, Intel PA 3.0 GHz/900)

További részletek bármilyen konfigurációk megtekintésére!

---

**GIGABYTE** TECHNOLOGY

**kiemelt viszonteladói 3 év garancia, akciók**

ACER, LG, Samsung, Hyundai TFT-k  
ADC monitorok 3 év helyszíni garanciával  
17" Bar 28.600, 19" 35.800, 19" Bar 47.600  
17"-os ECS TFT monitor (1280x1024) 86.900  
EPSON színes lézeryomtatók már 99.600-tól!

Raktárról, vagy néhány napos rendelésre:  
Digitális kamerák, DV kamikorderek (prof. is)  
Netbook-ok (az országban az egyetlenek)  
Nagy teljesítményű F-F és színes lézeryomtatók  
Példányozók, multifunkciós készülékek, faxok

**Részletfoglalás helyszíni ügyintézésel**  
Számlák, e-árjegyek, e-árusítások, és más online vásárlás

**Néhány akció árak:** (jelenlegi árak a WEB-en)

ATI Radeon OEM 9800Pro **33.200** 9800 (is) **48.000**  
Sapphire 9800XT/256 **124.960** 9600XT (is) **42.960**  
9600Pro (is) OEM **34.960** Abit FX-5600 (is) **24.400**  
Abit NPT-8 (csúcs) ML-440 **19.800** NPT 16.320  
120 GB IDE RMB e **18.960** 120 GB Seagate **21.420**  
120 GB Seagate Serial ATA SML e **21.420**  
P4 2.8000 **28.960** 2.8000 **44.960** 3.0000 **55.960**  
4x DVD-írás **AKCIÓNIA II** NEC + RW **89.960**  
TEAC + W-500 **26.400** LG s, RAM 4040 **25.960**  
Kingston **AKCIÓNIA** 256/400 **9.760** 512/400 **18.400**  
Kingston HyperX 256/433 **14.400** 512/433 **27.600**  
SMC Router **14.960**, vezeték nélküli **modem**:  
Fujitsu FiioPin S304 3 MPixel, 8x opt. zoom **75.960**  
ZALMAN hűtők, tápegység és monitorok alkatrészek

# GAME-O-VER

**MINDEN PENTEKEN**

**19:15-től a fix.tv-n**

**PC & CONSOLE GAMES**

**ANDRIS, BENCE, MÁTYI**

**Quiz játékok keretében nyeremény**





TEL 438 588 0

1219

**Az Extrém nyereményjátékunkon**

Nikon Coolpix 2500 digitális fényképezőgépet nyertek:

Gál Béla  
Sárospatak

Varga László  
Budapest

Joó Adrián  
Veszprém

**Gratulálunk!**

## POSZTERT AKARSZ?

**Üresek a szobád falai és nincs kedved nyálas popsztárok arcképeivel megtölteni?**

**Akkor Neked csakis a GameStar poszter különkiadására van szükséged!**

**Keress az újságárusoknál!**

**Így néz ki!**

## SOK JÓ ZENE KIS HELYEN IS ELFER MP3-LEJÁTSZÓK TESZTJE

A karácsony közeledtével úgy gondoltuk, ideális ajándékok után nézünk. MP3-lejátszókat vizsgáló tesztünkben azt a néhány megoldást kerestük, amely mindenkinek tökéletes választás. Hosszas tesztelés után meg is találtuk, amit kerestünk...

**E** meghajtók mindegyike valamilyen nem mechanikus és nem is optikai adattárolási elv szerint működik: azaz kihagytuk mind a merevlemezes, mind a CD-s lejátszókat. Előzőeket azért, mert még elég borsos az áruk, utóbbiakról pedig úgy gondoltuk, hogy már nem annyira tökéletesen elegáns megoldások. A digitális világban a kis méret és a funkcionalitás a lényeg, ezt tartottuk mi is szem előtt. Természetesen a legjobbak kiválasztásában elsősorban az ár/teljesítmény arányra támaszkodtunk. Arra külön nem térünk ki, hogy mi az, ami

egyikből-másikból hiányzik. Minden egyes megoldáshoz hozzá lehetne még tenni valamit (ha más nem is, akkor az OGG-támogatást). Inkább csak azt emeltük ki, ami már kicsit idejétmúlt (például a túl kevés memória). Az értékelésnél a hangminőség magába foglalja a fülhallgatók minőségét, illetve a kiadott hangok tisztaságát és azok állíthatóságát. A kialakításnál nem egyszerűen a küllemet minősítettük — arra is figyeltünk, hogy mennyire olcsó, vagy minőségi anyagból alakították ki az egyes készülékeket. Az extrák a dobozokban található ráadások összefoglalása. Az árat nem érdemes hosszan magyarázni: minél több pontot ért el valami, annál olcsóbb.

Még annyit, mielőtt belevágnék, hogy természetesen tonnaszám vannak még más készülékek is. Ha külalakra esetleg a 14 készülék egyike sem felel meg, nézz körül a hozzád leközelebb lévő számítógépes üzletben. Csak arra figyelj, hogy a mostani nyertes termékek technikai tulajdonságaihoz hasonlóakkal rendelkező modellt válassz!

### Zenei formátumok

Zenei formátumokat már nagyon sokat hallhattatok. Most gyorsan tekintsük át a jelen tesztünkben is előforduló néhányat:  
**MP3** a ma legelterjedtebb digitális, tömörített hangformátum (MPEG Layer II)  
**WMA** a Microsoft saját formátuma (Windows Media Audio)  
**ASF** az interneten használatos formátum (Advanced Streaming Format)  
**OGG** villámgyorsan terjed manapság, mivel teljesen ingyenes (OGG Vorbis)

### Samsung YP-55 H

#### Kellemes útítár

Az elsőként érkezett Samsung termék elég meggyőző volt. Kialakítása és tudása egyaránt kielégítő. Teljesen lekerekített oldalain elosztva találhatjuk meg a vezérlőket. A tekerés a fej rész elcsavarásával lehetséges, ami kifejezetten felhasználóbarát megoldás (hiszen zsebben is könnyedén megtaláljuk). Beépített memóriája 128 megabájtos, arra USB-n keresztül tölthetjük a számokat. Hangzása kellemes, bár kicsit szebb is lehetne. MP3 és WMA (48–192 kbps-os tartományban) állományokat képes lejátszani, de akár rádiózhathunk, vagy hangot is rögzíthetünk vele. Dobozában egy tokot is találhatunk, amely megvédi az enyhébb sérülésektől. Kiváló választás mindazoknak, akik elegáns, elfogadható árú készülékre vágnak.



	↑ Kialakítás	↓ Nem bővíthető
HANGMINŐSÉG	34/40	
KIALAKÍTÁS	18/20	
EXTRÁK	22/30	
ÁR	7/10	

81%

### MSI MS-5511

#### Kis angyal

Az MSI "angyali" készüléke képességeiben hasonlít a Samsung modelljéhez. Ebben is sajnos csak 128 megabájtos memória van, szintén MP3 és WMA lejátszására lett felkészítve, és ezzel is tudunk rádiót hallgatni, illetve hangot rögzíteni. Természetesen azért léteznek közöttük különbségek. USB 1.1-es csatlófelülete ezúttal nem zsinóros megoldású, a port a készülék "fejbübjáról" lepatintható fedél alatt bújjik meg. Dobozában azért találunk hozzá egy hosszabbítót, hátha valakinek úgy kényelmesebb. Ezt is, akár csak az előzőt egy AAA elem üzemelteti. Hangzása valamivel tisztább, és ára is egészen elfogadható. Méretét is figyelembe véve az egyik legjobb választás!



	↑ Remek hangzás	↓ Kevés memória
HANGMINŐSÉG	34/40	
KIALAKÍTÁS	16/20	
EXTRÁK	22/30	
ÁR	7/10	

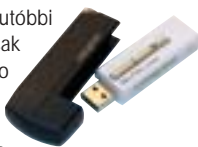
79%



## Creative MuVo

Már nem elég...

A Creative az utóbbi időben igencsak beindult. MuVo zenelejátszó sorozatának már több tagja született. Mi a legkisebbet vizsgáltuk meg. Lényegében elég szerény készülékről van szó. Semmi cicoma vagy különleges extra. Sajnos nincs kijelzője, ezért a számok címét sem láthatjuk. Viszont legalább adatot lehet rajta tárolni (bár ezt az előző két készülékkel is megtehettük). Hangzása meglepően jó, kár, hogy nem lehet túl sok számot másolni rá. A gyártó ezen MP3-lejátszója sajnos már nem igazán felel meg a kor elvárásainak, hiszen 64 megabájt memóriát edeskevés (és ehhez képest nem is olyan nagyon olcsó). Esetleg azoknak jó, akik nem akarnak túl változatos számokat hallgatni, vagy csak adathordozásra vennék igénybe.



↑ Adathordozó is ↓ Nagyon kevés memóriája

HANGMINŐSÉG	30/40
KIALAKÍTÁS	15/20
EXTRÁK	20/30
ÁR	6/10

71%

## Leading Spect Digital 7 in 1

A kis cseles

Talán vonzó lehet az elnevezése, mégis inkább marketingfogásról van szó. Elsőre azt hinné az ember, hogy hétféle memóriakártyáról olvas, de sajnos nem. Ettől persze még nem olyan rossz készülék. Mit is tud? MP3-at játszik, SMC-kártyaolvasó, 1.1-es USB-meghajtó (beépített 32 megabájt, 128-ig bővíthető SMC-kártyával), FM-rádió, hangfelvevő egyben. Kialakítását tekintve kissé tömzsire sikeredett. Sajnálatos, hogy a távirányítója és a készülék közötti zsinór nagyon rövid (gyakorlatilag elveszti értelmét a "táv" kifejezés). Hangja sem igazán kiemelkedő, bár fülhallgatói egészen jól sikerültek (más termékkel próbálva jobban szólt). Az előre definiált equalizerekkel operálhatunk, de nem lesz tökéletes...



↑ Telemes tudás ↓ Szinte nulla alapmemória  
↓ Nem szól szépen

HANGMINŐSÉG	30/40
KIALAKÍTÁS	13/20
EXTRÁK	24/30
ÁR	9/10

76%

## BenQ Joybee

Tömzsi utas

Időközben a BenQ is belépett az MP3-lejátszók piacára. Megoldásai elegánsak, de bizony van még mit tanulniuk. Először is kissé idejétmúlt a mindössze 64 megabájt memóriája. Van ugyan 128-as változata is, de az jóval drágább is. Csak az MP3 formátumot ismeri (32-256 kbps), viszont legalább tárolhatunk rajta egyéb adatot is. Beépített USB-vel kapcsolódik a géphez, melyet azonnal felismer a rendszer. Nagy előnye viszont, hogy nem elemmel, hanem akkumulátorral üzemel – így, ha viszonylag hamar le is merül, azonnal tölthetjük (USB-n keresztül), nem kell újabb elemet vásárolni. Memóriamennyiségét leszámítva egész jó kis készülék, habár a hangzása lehetne némileg tisztább, és az ára is valamivel alacsonyabb.



↑ Adathordozó is ↑ Akkumulátoros ↓ Túl vastag ↓ Kevés memóriája

HANGMINŐSÉG	34/40
KIALAKÍTÁS	16/20
EXTRÁK	22/30
ÁR	6/10

78%

## Amac HAN-320

Tömör elegancia

Ez a lejátszó, akárcsak a BenQ modellje, kicsit zömökre sikeredett. Ez viszont már jóval elegánsabb és funkciódu-sabb. Memóriája nem kevés (128 megabájt), viszont a hasonló képességű termékekénél már kétszer ennyi is du-kál. Hatalmas előnye, hogy SD-kártyával 128, 256 vagy akár 512 plusz adattároló területet is adhatunk hozzá. MP3 és WMA lejátszásához éppolyan remekül alkalmas, mint FM-rádióhallgatásra vagy hangfelvevésre. Beépített equalizere 5 hangszínből enged választani. Ezek a legtöbb zenei stílushoz remekül illenek. Hangzása szép, bár néha kicsit sok a basszus. Dobozában egy tokot és egy karcipeszt is találhatunk. Remekül kezelhető, és elfogadható minőségű megoldás.



↑ Rengeteg funkció ↑ Extrák ↓ Az elem miatt kicsit vastag

HANGMINŐSÉG	35/40
KIALAKÍTÁS	17/20
EXTRÁK	26/30
ÁR	6/10

84%

## Zillion PA30B

Olcsó és jó

Belső memóriája 64 megabájt, SD-kártyával további 256 megabájt adhatunk hozzá. A két háttértárat egynek látja, így nem kell változtatnunk lejátszás közben. 32-320 kbps-os (akár változó) bitarányú MP3, illetve 64-192 kbps-os WMA állományokat tud lejátszani. USB 1.1-gyel csatlakozik a géphez, ami nem annyira gyors, ilyen méretnél azonban elfogadható. Egyetlen aprósága, hogy a szerzői jogokra "hivatkozva" - csak annyit mutat a számok címéből: TRACK001, 002 stb. Beépített mikrofonjának segítségével fel is vehetünk vele. Az energiát két AAA típusú elem vagy akkumulátor szolgáltatja, amely elég hosszú működést biztosít. Méretei teljesen elfogadhatóak, és kellemes hangzásának köszönhetően remek utitárs.



↑ Kicsi és olcsó ↑ Bővíthető ↓ Lassú USB 1.1-es kapcsolat

HANGMINŐSÉG	32/40
KIALAKÍTÁS	17/20
EXTRÁK	22/30
ÁR	9/10

80%

## Freecom Batman Flash MP3 Recorder

A "full extrás"

Ezúttal igazán kitelt magáért a Freecom: szinte tökéletes terméket sikerült alkotnia. A 256 megabájt belső memóriája teljesen elfogadható. MP3 és WMA formátumot játszik le, a 32-320 kbps-os intervallumban, s ezeket USB-n keresztül tölthetjük fel rá. Külleme, távirányítójának kialakítása szintén profi összhangot kelt. Egy AAA elemmel üzemel, amely hosszú órákon át megtartja benne a lelket. Hangzása tökéletes, és a rádió is gyönyörűen szól belőle. Akár hangot is rögzíthetünk vele (2 óráig jó minőségben), és dobozában tartalma (tokok, csatlakozók, átalakító) több mint kielégítő. Két hibája említhető: egyrészt nem lehet bővíteni, másrészt meg igen magas az ára. Főleg azoknak, akik igazán profi megoldásra vágnak!



↑ Kiváló kialakítás ↑ Rengeteg extra ↓ Nagyon drága ↓ Nem bővíthető

HANGMINŐSÉG	38/40
KIALAKÍTÁS	19/20
EXTRÁK	28/30
ÁR	4/10

89%

## Mercury KOB MP210

Az UFO

Első ránézésre azt hinné az ember, hogy a jövőből érkezett ez a lejátszó. Teljesen futurisztikus kialakítása még a legszembetűnőbb modellek közül is kiemeli. Hangzásával nincs sok probléma, 128 megabájt memóriája elfogadható. MP3 és WMA lejátszására egyaránt felkészítették, mindezt 8-320 kbps között! Sajnos nem adnak hozzá túl sok extrát, de cserébe legalább nem kell olyan kimagaslóan sokat fizetnünk érte. Egyetlen AAA elemmel hosszú órákon át üzemeltethetjük. A géphez a normál USB-csatolón kapcsolódik, a rendszer azonnal felismeri. Annak, aki egy valóban egyedi küllemű, dinamikus hangzású lejátszót szeretne a magáénak tudni, megfelelő társ a Mercury kreálása.



↑ Nagyon könnyű ↑ Jó hangzás ↓ Kevés extra

HANGMINŐSÉG	32/40
KIALAKÍTÁS	16/20
EXTRÁK	22/30
ÁR	9/10

79%

## Trust Digital MP3 Player

Kezeslábás

A Trust egyedi megoldásai között ez a – némileg egy lábra emlékeztető formájú készülék – is bevezetett tesztünkre. Sajnos nem mondható túlságosan korszerűnek. Mindösszesen 16 megabájt beépített memóriával rendelkezik, ami edeskevés. Ekkora helyen úgy két-három, jó minőségű szám fér el. Szerencsére bővíthető, az oldalán található kis nyílásba maximálisan 128 megabájt MMC-kártya fér be. Hangzása nem annyira rossz, de azért elmarad az elemzőnyitól. USB-felülettel kapcsolódik a géphez, amely nem túl gyors, de ennyi tárolókapacitást azért meg lehet tölteni vele. Ha mostanában akarsz MP3-as lejátszóba beruházni, és nem ragadt meg ennek az alakja, nem feltétlenül érdemes leragadni ennél.



↑ Bővíthető ↑ Eleg könnyű ↓ Neveltség alapmemória

HANGMINŐSÉG	30/40
KIALAKÍTÁS	12/20
EXTRÁK	20/30
ÁR	9/10

71%

## Enox EVR-M750

### A letisztult forma

A teszt vége felé haladva egy igen elegáns lejátszóba botlottunk. Formája teljesen letisztult, semmi felesleges cicoma vagy kitüremkedés. A dobozán található "A világ legjobb felvevője és lejátszója" felirat talán kissé túlzásnak hangzik, de valóban teljesen jól végzi a dolgát. MP3 és WMA állományok lejátszására készítettek fel, ezeket 256 megabájt beépített memóriára tölthetjük fel. Mindemellett rádiózhantunk, továbbá hangot is rögzíthetünk vele. Kijelzője hosszúka, a készülék maga pedig több nyelven is kommunikál. Hangzása teljesen megfelelő, minden hangszínből kellő mennyiséget kapunk, és a basszus sincs túlsúlyban. Ahogy több más lejátszó, ez is kikapcsolja magát, ha nem nyúlunk hozzá egy ideig.



## Xclef MT-500

### A kis tömzsi

A kissé ismeretlen Xclef termékét is megvizsgáltuk. Kialakításában kissé az Enox bemutatott modelljére üt, bár annál némileg nagyobbra és nehezebbre sikeredett. Belső memóriája 128 megabájt, erre MP3 és WMA zenei állományokat tölthetünk. Ha nem lenne elegendő valakinek a hely, SD- és MMC-kártyával bővíthetjük a készüléket. A számítógéphez a jól megszokott USB-felületen csatlakozik, ehhez hosszabbítót a dobozában találunk. Adnak hozzá még egy nyakba akasztót, illetve egy jack hosszabbítót is. Hangzása elfogadható, bár néha túl sok basszust ad a zenére (a beépített equalizerrel ez valamelyest korrigálható, de nem lesz tökéletes). Érdeklenség, hogy különösen sokáig bírja a terhelést.



## i-River IFP-390T

### A mi kedvencünk

Igazi különlegesség az i-River készüléke. Képességeiben igen közel áll a Freecom megoldásához (még dobozának tartalma is nagyon hasonló), mi több, néhány dologban még kényelmesebb is. Szintén 256 megabájt memóriát építettek bele, és sajnos ezt sem lehet tovább bővíteni. MP3, WMA, sőt még ASF hangformátumot is képes lejátszani! Rádiózhantunk, vagy akár fel is vehetünk vele. Külön érdekesség, hogy beépített szoftvert is frissíthetjük (ki tudja, idővel talán újabb hangformátumokat is képes lesz lejátszani, például OGG-t). Ami még kellemesebbé teszi, mint a Freecomot, az az, hogy vételi ára (ha nem is teljesen kellemes), jóval "vásárlóbarátabb". Tesztünk egyik győztese ez a lejátszó.



## i-Bead 150

### A szunnyadó tehetség

Tesztünk végére egy i-Bead lejátszót tartogattunk. Képességeiben alig marad el a Freecom vagy az imént tárgyalt i-River terméktől. Kialakítása letisztult, nem annyira figyelemfelkeltő, mégis elegáns. USB-meghajtóként is használható, nem csupán MP3- és WMA-lejátszásra alkalmas (FM-rádió és hangfelvevő is egyben). Memóriája 256 megabájt, erre azért már elég szépen lehet tölteni. Hangszínei teljesen elfogadhatóak, de a basszusból olykor kicsit sokat adagol. Beépített akkumulátora a gépre csatlakozva töltődik (az USB-porton keresztül, amely a lepattintható fedél alatt található). Huzamos használat mellett is elég sokáig bírja. Dobozában sajnos eléggé visszafogott tartalom fogadott.

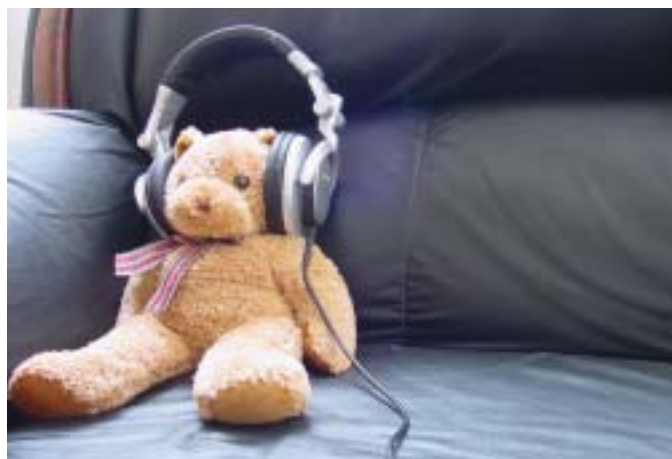


↑ Elegáns kialakítás	↓ Kevés extra
↑ Memóriaméret	
HANGMINŐSEG	35/40
KIALAKÍTÁS	17/20
EXTRÁK	26/30
ÁR	6/10
<b>84%</b>	

↑ Elég sokáig bírja az elem	↓ Túl egyszerű kialakítás
HANGMINŐSEG	32/40
KIALAKÍTÁS	14/20
EXTRÁK	22/30
ÁR	5/10
<b>73%</b>	

↑ Rengeteg funkció	↓ Picit vastag
↑ Remek kezelhetőség	
HANGMINŐSEG	38/40
KIALAKÍTÁS	19/20
EXTRÁK	29/30
ÁR	5/10
<b>91%</b>	

↑ Kiváló funkciók	↓ Kicsit egyszerű a kialakítása
↑ Könyvtárkezelés	
HANGMINŐSEG	36/40
KIALAKÍTÁS	18/20
EXTRÁK	28/30
ÁR	5/10
<b>87%</b>	



Sikerült elég ideig tesztelni a termékeket, és majd mindet többen is meglehetősen tüzetesen átvizsgáltuk. Az egyértelműen kiderült számunkra, hogy minőségileg egyik termék sem rossz.

memória méretén kell spórolni. Pedig az nem megoldás, hogy egy meghajtóra 5-6 száznál többet nem tudunk tölteni. Sajnos sok esetben a bővíthetőség sem oldották meg, ami tovább ne-

## // Az elfogadható megoldásokért elég mélyen kell a zsebünkbe nyúlni... //

A mellékelt fülhallgatókon útközben nem is igazán hallani a különbségeket. A meghajtók képességeit sokkal inkább kihangsúlyozva lehet észlelni. Lényegesen szembetűnőbb probléma, hogy egyes gyártók még mindig azt gondolják, a

hezhetheti a készülék elterjedését. A ma megvásárolható lejátszók ára elég széles tartományban mozog. Szerencsére a százezer forintos határt ezúttal nem értük el (nem úgy, mint a grafikus kártyák nagytesztje esetében ☺).

Termék	Cég	Telefon	Ár (Ft+ Áta)	Web	Belső memória	Bővíthető-e?	Támogatott formátumok
<b>Samsung YP-55 H</b>	Samsung Magyarország	N/A	N/A	<a href="http://www.samsung.hu">http://www.samsung.hu</a>	128 MB	nem	MP3, WMA
<b>MSI MS-5511</b>	Ramiris	06-1-888-3200	27 500 Ft	<a href="http://www.ramiris.hu">http://www.ramiris.hu</a>	128 MB	nem	MP3, WMA
<b>Creative MuVo</b>	Ramiris	06-1-888-3200	33 300 Ft	<a href="http://www.ramiris.hu">http://www.ramiris.hu</a>	64 MB	nem	MP3
<b>Zillion PA30B</b>	ATCOMP Multimédia Kft.	06-1-431-3415	18 400 Ft	<a href="http://www.atcomp.hu">http://www.atcomp.hu</a>	256 MB	Igen	MP3, WMA
<b>Leading S. 7 in 1</b>	Napfény Kft.	06-1-463-9030	23 992 Ft	<a href="http://www.multimedia.hu">http://www.multimedia.hu</a>	32 MB	Igen	MP3
<b>Freecom Beatman</b>	Napfény Kft.	06-1-463-9030	71 992 Ft	<a href="http://www.multimedia.hu">http://www.multimedia.hu</a>	256 MB	nem	MP3, WMA
<b>BenQ Joybee</b>	Ramiris	06-1-888-3200	30 900 Ft	<a href="http://www.ramiris.hu">http://www.ramiris.hu</a>	64 MB	nem	MP3
<b>Mercury KOB</b>	Mercury	06-1-221-3020	14 880 Ft	<a href="http://www.mercurycomputer.hu">http://www.mercurycomputer.hu</a>	128 MB	nem	MP3, WMA
<b>Amac HAN-320</b>	East Computer	06-1-327-8444	29 600 Ft	<a href="http://www.digital-world.hu">http://www.digital-world.hu</a>	128 MB	Igen	MP3, WMA
<b>Trust 13329</b>	Napfény Kft.	06-1-463-9030	15 992 Ft	<a href="http://www.multimedia.hu">http://www.multimedia.hu</a>	16 MB	Igen	MP3
<b>Enox EVR-M750</b>	East Computer	06-1-327-8444	29 600 Ft	<a href="http://www.digital-world.hu">http://www.digital-world.hu</a>	256 MB	nem	MP3, WMA
<b>Xclef MT-500</b>	Infopatika Bt.	06-30-200-4568	39 120 Ft	<a href="http://www.infopatika.hu">http://www.infopatika.hu</a>	128 MB	Igen	MP3, WMA
<b>i-River IFP-390T</b>	East Computer	06-1-327-8444	49 600 Ft	<a href="http://www.digital-world.hu">http://www.digital-world.hu</a>	256 MB	nem	MP3, WMA, ASF
<b>i-Bead 150</b>	Infopatika Bt.	06-30-200-4568	51 600 Ft	<a href="http://www.infopatika.hu">http://www.infopatika.hu</a>	256 MB	nem	MP3, WMA



**Így vélekedünk most**

Összevetve eddigi tapasztalatainkat és frissen szerzett információinkat, Madyval döntöttük el a helyezéseket. Mindketten úgy gondoltuk, hogy jelen tesztünk minden szempontból legkedvezőbb versenyzője az i-River IFP-390T volt. Alakjával, képességeivel és minőségével is kimagaslóan szerepelt, és bár nem adják ingyen, kategóriájához képest megfelelő az ára. Kiválóan bizonyult a Freecom terméke is, amely hasonló képességekkel bír, mindazonáltal indokolatlanul magas az ára (talán rövidesen alább zuhan). Tökéletes hangzása és baráti ára okán harmadikként az MSI készülékét ajánljuk mindazoknak, akik nem akarnak túlságosan mélyre nyúlni a pénztárcájukba. A kapott eredményekből és a táblázatból még kiderül, hogy melyiket igen és melyiket nem érdemes beszerezni. Reméljük, még időben, a karácsonyi nagybevásárlás előtt sikerült átböngészned a lapot, és sikerült is választanod ☺.

**ZeroCool**



ATCOMP Multimédia Kft.  
http://www.atcomp.hu

**Mi kerüljön a fa alá...**

**ZILLION PA 30B**

- MP3 / WMA lejátszás
- VBR támogatás
- ID3 Tag kezelés
- Diktafon
- Grafikus LCD
- Equalizer
- 64MB memória
- SD kártyahely
- Playlist



**18 400 + Áfa**

**Aosta AR 220**



- 6 MP. max
- 1,6" TFT
- 4x digit. zoom
- Lithium akku
- TV kimenet
- SD bővítés

**29 800 + Áfa**

**9 800 + Áfa**

**SIGN PV-897**

- CD / MP3 / VCD / DVCD
- SONY alkatrészek
- Rázkódás védelem
- TV kimenet
- Távirányító
- Hálózati adapter



Tel.: 43 - 13 - 415 | 43 - 13 - 445  
1107 Bp, Ceglédi út 1-3

**Microsoft**

A hónap Játéka.  
Windows nélkül.

A szoftverek több, mint 90%-át Windowsra tervezik.  
Új számítógép vásárlásakor keresse a Windows jellet, hogy otthon ne érhesse meglepetés!  
További információk: [www.microsoft.com/hun](http://www.microsoft.com/hun)

Windows XP

A NYOLCADIK GENERÁCIÓ

# ATHLON 64-ES ALAPLAPTESZT

Talán emlékeztek még a nyári nagy, átfogó AMD-s tesztünkre, melyben a KT400-asok és az akkor csúcsnak számító NVIDIA nForce 2 chipes alaplapok mérköztek meg egymással. Azóta persze eltelt egy kis idő, és teljesen új lapkakészletek jelentek meg. Most ezeket vizsgáltuk meg...

**A** tesztben a legújabb VIA K8T800-as és a várva-várt nForce 3 150-es szereplőkkel találkozhattok, melyekkel alaposan megizzasztottuk az új 64 bites AMD Athlont. Már évekkkel ezelőtt keringtek hírek az AMD teljesen új, nyolcadik generációs

processzoráról, melynek egyik legedekesebb tulajdonsága az lett volna, hogy a processzor az AMD saját 64 bites utasításkészlet-architektúráját használja. Mindezt úgy, hogy kompatibilis maradjon az x86 ISA-val, vagyis a "régebbi" 8, 16 és 32 bites alkalmazásokat egyaránt képes lenne futtatni.

Nos, az álmokból szép lassan elérkeztünk a valósághoz, amikor is három teljesen új AMD processzorcsaládot (Opteron, Athlon 64, Athlon 64 FX) üdvözölhet a nagyközönség. Ebből a háromból nekünk, játékosoknak jelenleg az Athlon 64-es érdekes, amely bizakodásra okot adó paraméterekkel

rendelkezik. Ilyen a jócskán megnövekedett, 193 mm<sup>2</sup>-es magméret, a beépített 105,9 milliónyi tranzisztor, ezenkívül a 64 bites DDR400-as integrált memóriavezérlő HyperTransport illesztőfelülettel, illetve az 1 megabájt másodsztű és 128 kilobájt elsősztű gyorsítótár. Ami viszont nekünk, játékosoknak teljesen meghúzza a régebbi Athlon processzoroktól elválasztó határvonalat, az a teljesen új, Socket 754-es foglalat, mely azt jelenti, hogy ha Athlon 64-es rendszert szeretnénk magunknak, akkor régebbi, Socket A foglalatú alap-

## MSI K8T NEO

A SOKOLDALŪ

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 35 100 Ft+áfa | <http://www.ramiris.hu>

Legelső versenyzőként az MSI VIA K8T800-as lapkakészletre épülő alaplapját dobtuk a mélyvízbe. A lapon található új Socket 754-es foglalat minden gond nélkül képes kezelni a tesztalanyt (kicsit bizalmatlanul ismerkedtünk a friss szerzőmennyel, de nem volt semmi fennakadás ©), a 3200+ típusjelzésű Athlon 64-es processzort, sőt a 3400+ és az ennél nagyobb testvéreket is elboldogul (legalábbis a papírforma szerint – mivel még nincs ennél gyorsabb processzor a piacon, ezt nem sikerült kipróbálnunk egyik modellnél sem). A memória kezelésével nincs különösebb gond, ismeri a ma kapható szinte összes típust, a DDR266-tól a DDR400-as memóriamodulokig, amelyekből összesen 2 gigabájtnyi pakolhatunk bele. A 800 MHz-es FSB-támogatáson kívül 8-szoros

AGP-portot, szép számú PCI-bővítőhelyet, ATA/133-at, Serial ATA/150-et, továbbá extra mennyiségű 2.0-s USB-portot is találunk rajta. Különlegességként megemlíthetjük az 1000 mbps-os hálókártyát, a hatcsatornás, AC'97 szabványú hangkártyát, a gazdag BIOS-lehetőségeket, a RAID-vezérlőt és nem utolsósorban az igen hasznos FireWire csatlakozót. A tesztnek során megmutatta a K8T Neo, hogy mit is tud. Gazdag és színvonalas felszereltségével, jó teljesítményével és kedvező árával jó választás.

TELJESÍTMÉNY 31/35  
SZOLGÁLTATÁSOK 22/25  
EXTRÁK 21/25  
ÁR 12/15

86%

## EPOX 8HDA

MINŐSÉG ÉS MEGBIZHATÓSÁG

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | 39 900 Ft+áfa | <http://www.herta.hu>

Az MSI után kíváncsian vártuk, mit sikerült összehegesztenni az EPOX háza táján. A gusztusos csomagolásban minden fontos dolgot megtalálhatunk, mindenféle kábeleket, kivezetéseket, leírást és egyéb nyálánkságokat. Beizzítva a vasat, hamar kiderült, hogy a legfrissebb BIOS-verzióval felruházott lap ismeri a jelenleg kapható AMD Athlon 64 család összes tagját. Az MSI-hoz hasonlóan ez szintén a VIA K8T800-as lapcsaládra épül, tehát egyaránt támogatja alából a 800 MHz-es FSB-t és a 400 MHz-en üzemelő DDR-memóriamodulokat. Ami a felvontatott extrákat illeti: integrált gigabites hálózati kártyával, SATA-támogatással, RAID-funkcióval és hatcsatornás hangchippel, ezenkívül

rengeteg bővítési lehetőséggel, kimenettel (USB 2.0, optikai bővítőhely, optikai csatlakozó) és egyéb különleges szolgáltatásokkal van felvértezve. A tesztek lefuttatása azt bizonyította, hogy két, szinte tökéletesen azonos lapkakészletre épülő alaplap között is lehetnek eltérések. Igaz, ezek a különbségek nem olyan nagyok, hogy érzékelné lehessen őket a különféle játékokban, programokban, inkább fogalmazunk úgy, hogy az EPOX orr-hosszal jobban teljesít, mint az elsőként tesztelt MSI.

TELJESÍTMÉNY 32/35  
SZOLGÁLTATÁSOK 23/25  
EXTRÁK 23/25  
ÁR 10/15

88%



## ALBATRON K8X800 PRO II

A FULL EXTRÁS VERSENYZŐK

Flash Point Kft. | 06-1-407-1500 | 36 800 Ft+áfa | -



Kíváncsian vártuk a mindig nagy meglepetésekkel szolgáló Albatron megoldását, a VIA K8T800-as szériához csatlakozó K8X800Pro II-est. Mint az eddigi versenyzők, ez is Socket 754-es foglalattal rendelkezik, és képes "megenni" az összes ma kapható (BIOS-frissítéssel pedig a későbbi modelleket is) AMD Athlon 64-es processzorok bármelyikét. A 8-szoros AGP-port itt is 3.0-s, azaz maximum 66 MHz-en képes üzemelni. A memóriamodulok terén sem kell szégyenkeznie, sőt olyannyira nem, hogy a DDR400-as memóriákon kívül még a régi SD-RAM-okat is képes kezelni. Olyan dolgok kerültek fel a lapra, mint az új, bár egyelőre még kiaknázatlan 7.1-es hanglapka, Gigabit LAN, FireWire, illetve USB 2.0 port, Ultra ATA 133-,



SATA-támogatás és RAID-funkciók. Ezenkívül kiemelhető a rengeteg extra és a jól használható BIOS-szolgáltatás. A sok ígéretes szolgáltatás és extra áttanulmányozása után következett a teszt, mert hát ugye a próbája az evés – és ez alól az alaplapok sem képeznek kivételt. Az elért eredményekkel nagyon meg lehetünk elégedve, azt hiszem, egy remek teljesítményt nyújtó, különleges minőségű alaplapról van szó, melynek egyetlen szépséghibája igen borsos ára.

TELJESÍTMÉNY 33/35  
SZOLGÁLTATÁSOK 23/25  
EXTRÁK 24/25  
ÁR 10/15

90%

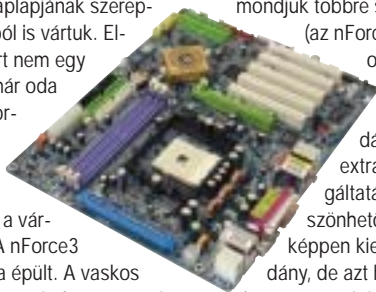
## GIGABYTE GA-K8NXP

AZ EGYETLEN NFORCE3-AS

CHS Kft. | 06-1-451-3500 | 32 120 Ft+áfa | http://chs.hu



A Gigabyte alaplapjának szereplését több okból is vártuk. Először, mert nem egy díjat ítélünk már oda neki, másodsorban ez volt a teszt első és utolsó szereplője, amely a várva-várt NVIDIA nForce3 150-es lapkára épült. A vasos dobozban szinte minden van, amit csak el lehet képzelni, bár ezt a doboz díszelgő Limited Edition feliratnak köszönhetjük. Tudásilag nagyjából megegyezik a K8T800-as családtagokkal, ez is 800 MHz-es FSB-vel és 400 MHz-en ketyegő DDR RAM-okkal működik a legszivesebben. Az extrák között olyan szolgáltatások tűnnek fel, mint a dual LAN (Gigabit + 10/100-as hálózati kártya), a hat USB 2.0 csatlakozás, az 5.1-es AC'97 hangchip – és még sorolhatnánk napestig. Igazából a teljesítményre voltunk nagyon kíváncsiak, ezért azonnal megkezdtük a tesztelését. Ennél



mondjuk többre számítottunk (az nForce 2-es alaplapokból kiindulva), de azért nem okozott csalódást. A mellékelt extráknak és szolgáltatásoknak köszönhetően mindenképpen kiemelkedő példány, de azt hiszem, jócskán lenne még mit javítani rajta, hogy még méltóbb legyen az nForce névhez. Így csak az előkelő második helyet tudta megszerezni, megosztva az Albatron K8X800Pro II-vel. Ez a teljesítmény különben nagyon jónak számít ebben az erős K8T800-as mezőnyben, de egy NVIDIA nForce 3-tól ennél talán egy picit többet várnánk.

TELJESÍTMÉNY 32/35  
SZOLGÁLTATÁSOK 22/25  
EXTRÁK 23/25  
ÁR 13/15

90%

	3DMark03	3DMark2001SE	UT2003
MSI K8T Neo	6118	18649	84,28
EPoXo 8HDA	6089	18657	84,39
Gigabyte GA-K8NXP	6118	18688	84,45
Albatron K8X800 Proll	6115	18775	84,56
AOpen AK86-L	6119	18779	84,98

lapunkat le kell cserélnünk. A kérdés már csak az, hogy megéri-e! Tesztünkben erre kerestük a választ.

### Kínpadra vele!

Az AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz valós órajel) típusjelzésű processzort sem részesítettük külön bánásmódban, mint a nagytesztben szereplő bármelyik társát. Alaposan megizzasztottuk a már jól bevált tesztprogramokkal, játékokkal. A viszonyítás kedvéért a 3DMark03 mellé elővettük a régebbi 3DMark 2001SE-t is, illetve a játékok közül a Quake 3:

### Azok a bizonyos tanulságok

A teszt végére teljesen világossá vált, hogy az Athlon 64-es processzorok beváltják a hozzájuk fűzött reményeket, és az eddigi Athlon XP családhoz képest is csúcsteljesítményre képesek. Persze más kérdés, hogy egyelőre még méregdrága processzorról van szó, ráadásul ehhez az a már említett kellemetlenség társul, hogy az áttálláshoz új, szintén nem túl olcsó Socket 754-es alaplapot kell vásárolnunk. Elgondolkodtató továbbá, hogy megéri-

## Ma még nem érdemes váltani, de hamarosan figyelni kell a 64 bites rendszerekre

Arenát és az Unreal Tournamentet választottuk. A gépbe két, egyenként 256 megabájtos, 400 MHz-en minden gond nélkül üzemelő Kingston tuningmemóriákat pakoltunk. A grafikat egy 8-szoros AGP-porttal rendelkező NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra (52.16 driver) videokártyára bízunk. Operációs rendszernek a szokásos Windows XP Professional telepítettünk, SP1 javítócsomaggal és DirectX 9.0b-vel.

e ez nekünk, mert manapság nem lehet kiaknázni a processzorban rejlő 64 bites előnyöket, hiszen még nem nagyon van ilyen szoftver vagy akár operációs rendszer a piacon. Szerintem még nem igazán indokolt az áttállás, de hamarosan az lehet, és akkor az AMD rendszerek kedvelőinek feltehetően érdemes lesz továbblépni!

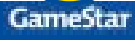
Mady



## AOPEN AK86-L

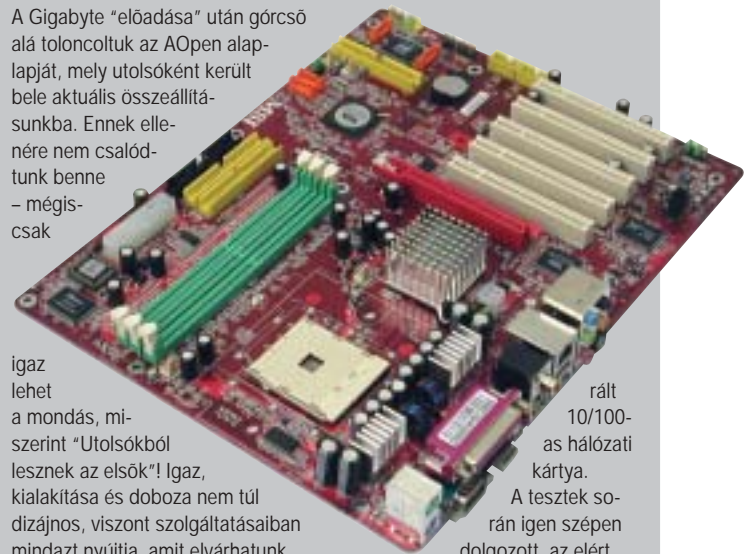
A LEGJOBB VÁLASZTÁS

Sowah Rt. | 06-1-350-4539 | 31 500 Ft+áfa | http://www.sowah.hu



A Gigabyte "előadása" után görcső alá toloncoltuk az AOpen alaplapját, mely utolsóként került bele aktuális összeállításunkba. Ennek ellenére nem csalódtunk benne – mégiscsak

igaz lehet a mondás, miszerint "Utolsókiból lesznek az elsők"! Igaz, kialakítása és doboza nem túl dizájnos, viszont szolgáltatásaiban mindazt nyújtja, amit elvárhatunk tőle. A befogadott processzort minden gond nélkül képes felismerni és kezelni, sőt a BIOS-a fel van készítve a következő Athlon 64-es modellekre is. VIA K8T800-as lapkája támogatja a 400 MHz-es DDR-memóriákat, ezekből összesen 3 gigabájtot pakolhatunk bele (ez pedig a mostanában uralkodó memóriára árak mellett végül is elérhető ☺). Természetesen extraként olyan szolgáltatásokat fedezhetünk fel rajta, mint a Serial ATA, az USB 2.0, a RAID-vezérlő, az AC'97 szabványú hanglapka, valamint az integ-



rált 10/100-as hálózati kártya. A tesztek során igen szépen dolgozott, az elért eredményekkel pedig nagyon is elégedettek lehetünk. Olyannyira kitűnően teljesített, hogy az egyik legjobb pontszámot tudhatja a magáénak! Ezt az alaplapot mindenkinek ajánlhatjuk, aki elfogadható áron szeretné a legtöbbet kihozni az Athlon 64-es platformból.

TELJESÍTMÉNY 33/35  
SZOLGÁLTATÁSOK 23/25  
EXTRÁK 23/25  
ÁR 13/15

92%

## MIT, KITŐL, MIKOR?

# A KÖZELJÖVŐ GRAFIKUS KÁRTYÁI

Már egy ideje csend honol a grafikus kártyák világában. Hamarosan újra felpöröghetnek az események, és gondoltam, elmondom, mire is számíthatok. Néhány szóban összefoglaltam, mi kapható már napokon belül, és körülbelül mi várható az elkövetkezendő egy évben...

**T**ermészetesen „előrelátásomat” nem valamiféle mágiás hatalomnak köszönhetem, egyszerűen csak összeszedtem a tényeket. Ha azt hittétek, hogy az elmúlt egy-másfél évben zajlott ATI vs. NVIDIA csata káoszhoz vezetett, nagyot fogtok nézni. A két versenytárs megmaradt, viszont újabb esélyes befutókkal kell megmérkőzniük. Mi, átlagfelhasználók ebből annyit fogunk észlelni rövidesen, hogy a mostanra kicsit gatyába rázott felhozatal újra kusza káosszá növi ki magát.

### Az elérhető újdonságok

Korábbi számunkban már szó esett az ATI legújabb gyermekeiről, az XT sorozat képviselőiről. A dolog pikantériája, hogy még mindig nem igazán terjedtek el, holott már jó két hónapja hemzsegniük kellene a piacon. Ezek nem sokkal haladják meg elődeiket, csupán a mag- és a memória-órajelet módosították valamelyest rajtuk. Két változatuk van: a 9600 XT, valamint a jelenlegi leggyorsabb ATI, a 9800 XT. Habár jól hangzik a leggyorsabb jelző, nem hinném, hogy erre valóban bárkinak is szüksége lenne. Annyival nem jobb, mint amennyivel többért adják a 9800 Próhoz képest. Természetesen még mindig ott tartunk, hogy alig van

olyan játék, amelyik kiaknázza ezt a típust – akkor meg miért kellene rögtön egy még jobb?

NVIDIA-ék oldalán szintűgy megjelenetek a friss képviselők. Ebben az esetben is két biztos típusról beszélhetünk. Az egyik az 5950 Ultra, a másik pedig az 5700-as. Előbbi a cég leggyorsabb, otthoni felhasználók gépébe szánt terméke, utóbbi pedig az olcsó kategóriás legjobb. Habár lapunk leadásáig hivatalosan nem erősítették meg a hírt, egy újabb esetleges modellről kaptunk jelentést. Ha igaz, akkor az MX 4000-es a jól ismert (és eléggé félrevezető) MX 440-es még

szélen pedig a CinemaFX jeles képviselői. Ezek főleg azoknak jöhetnek jól, akik nemcsak játszani akarnak, hanem filmet szerkeszteni is. Áruk kicsit borsosabb, mint az alaptípusoké, de valóban többet is nyújtanak.

### A káosz előjelei

Mint említettem, egy újabb, szépséges vihar felé közeledünk. Először is, ha igaz, rengeteg új grafikus kártya lepi el a piacot. A régebben már említett S3-féle Delta Chrome sorozat legalább három taggal lép be a ringbe, a SIS kissé megtépzott Xabre sorozata pedig minimum két változattal

a versenyt, de a megfizethetőbb kategóriában is indítanak néhány résztvevőt. Technológiai specifikációjuk még nem teljesen tisztázott, de amit már tudunk, abból egyértelműen megjósolható: elméletileg nyújtaniuk kell a két jelenlegi versenytárs kínálta lehetőségeket. Más kérdés, hogy ezt a gyakorlatban mennyire sikerül megvalósítaniuk, illetve hogy mennyire lesznek kompatibilisek a játékokkal, valamint az azok által generált effektusokkal.

### Esélyek és események

Kérdéses lehet, hogy az S3, illetve a SIS sorsa mennyire van bebiztosítva. Nos, az tény, hogy az S3 már nagyon régóta halogatja Delta Chrome termékeit. Már rég itt kellene lennie a második szériának is, az elsőt – valószínűleg a nem megfelelő mérési eredmények miatt – háttérbe szorították. A SIS óriási bukott a Xabre első képviselőivel, világviszonylatban nem igazán jött be senkinek. Hogy Xabre II kártyájuk mire képes, csak ők tudhatják. Az idei CeBIT-en, még márciusban, beszélgettem a cég képviselőivel, akik azt mondták: ha török, ha szakad, karácsonykor már Xabre II-vel játszadozhatok. Ehhez képest még csak pontos megjelenési dátumot sem ismerünk...

Remélem, a jövő márciusi CeBIT igazi áttörést hoz, amikor is több nagy cég hatalmas bejelentésre készül. Kis szerencsével addigra már közvetlenebb kapcsolatba kerülhetünk a PCI Expressszel is, mely újfent új fordulatot hoz majd a grafikus kártyák történelmében.

Egy kis érdekesség még a végére: az egykor igen kedvelt Diamond is visszatér a piacra, és NVIDIA, illetőleg ATI kártyákat fog gyártani (Viper kártyáik kis hazánkban is közkedveltek voltak). Állítólag a Club3D-hez hasonlóan fogják megosztani saját termelésüket, magyarán egyik chip felé sem húznak majd. Egyetlen céljuk, hogy eladjanak...

**ZeroCool**

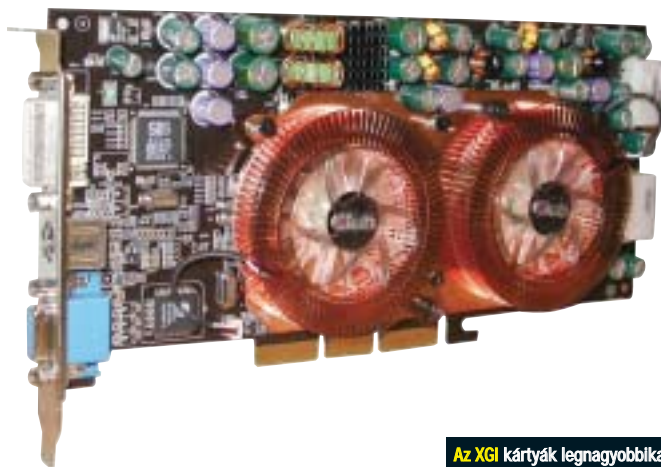


## „Az elkövetkezendő egy évben újra nagy kavalkád lesz”

tovább butított változata lesz. A pletykák szerint ezt nem is a játékosoknak szánják, ha pedig mégis, akkor már most intenelek: felejtsetek el! Ilyet még csak véletlenül se vegyetek, hiszen még mindig egy GF2-es alapon ketyegő chipről van szó.

A jelenlegi két igazi rivális oldalán megtalálhatók a legújabb „mindent egyben” kínáló kártyák is: az ATI részéről az All-in-Wonder széria, a másik

csatlakozik. És ezzel még mindig nincs vége. A semmiből előbukkant XGI egy egész szériával kedveskedik majd a játékosoknak és multimédiás emberkének. Utóbbiról annyit érdemes tudni, hogy már idén hazánkba érkeznek az első teszt példányok, így hamarosan górcső alá is vesszük őket. A különféle kategóriák között lesz olyan, amelyik a legkeményebb ATI és NVIDIA kártyákkal veszi fel



Az XGI kártyák legnagyobbika



GeForce FX 5700 Ultra





PIXELRŐL PAPIRRA

# DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZÉS

Minden olyan egyszerűnek tűnt: megvásároltuk vadonatúj digitális fényképezőgépünket. A probléma azonban ezután jön – vajon miként tudjuk megosztani felvételeinket azokkal a rokonokkal és ismerősökkel, akik nem rendelkeznek számítógéppel? A megoldás szerencsére egyszerűbb, mint gondolnánk. A válasz most következik...

**S**okan a digitális fotózás elterjedésének legnagyobb korlátját abban látták, hogy míg az analóg felvételeket egyszerűen beadtuk a legközelebbi laborba, addig a digigépekkel készült képeket csak jóval bonyolultabb eljárást követően lehetett papíron viszontlátni. Szerencsére ez mára megváltozott, rengeteg labor foglalkozik a digitális fényképezőgéppel készített felvételek papírra való áttűtetésével. A hobbiszintű digitális fotózás robbanásszerűen terjed, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az egyik labor munkatársától szerzett információ, amely szerint amíg tavaly a hozzájuk kidolgozásra beadott felvételek mindössze tíz százaléka volt digitális, addig ez az arány idén már 40-50 százalékra emelkedett! Ráadásul a digigépek tudása folyamatosan nő, míg áruk ezzel együtt csökken, így el-

érkezettnek láttuk az időt arra, hogy kicsit részletesebben foglalkozzunk a digitális képek papírra történő "előhívásával". A szerkesztőségben összeállítottunk egy 24 felvételtől álló gyűjteményt. A felvételek között több olyan is volt, amelyen a kidolgozás részletgazdagságát illetőleg a színek élethűségét tudtuk lemérni. Ezután öt boltot látogattunk meg, és mindegyiknél ugyanazokat a felvételeket adtuk le.

## Fotex – A legszebb képek helye

A Fotex üzletében a legmodernebb Noritsu 2901-es, teljesen digitális laborgéppel dolgozzák fel a fotókat, 400 dpi felbontásban (ez nemcsak a digitális, hanem az analóg felvételekre is vonatkozik). Bármilyen digitális adathordozót képesek fogadni, a floppy-lemeztől kezdve a CD-n át egé-

szen a különféle memóriakártyákig. Az elkészült képek legkisebb mérete 9x13-as, legnagyobb pedig 30x45 centiméteres lehet. A többi laborhoz hasonlóan a képeken csak minimális szín- és denzitáskorrekciót hajtanak végre, de kérésre (és felárért) természetesen bármit elvégeznek, legyen az részletnagyítás vagy retusálás (például vörös szem eltüntetése, avagy kisebb hibák a képről). A fotók legkisebb másnapra elkészülnek, de ha éppen kevés a megrendelés, akkor akár meg is várható. Az elkészült felvételek nagyon szépek, részletgazdagok, véleményünk szerint a legjobbak az egész mezőnyben. A színek teltek és élethűek. Áraik kicsit magasabbak, mint a konkurensekéi, de a képek minősége meggyőző. A vizsgált boltok közül egyedül ebben az üzletben készítenek 30x45 centi-

méteres, igen látványos nagyításokat. Érdemes még kiemelni a bolt dolgozóinak segítőkészségét, minden kérdésünkre részletes választ kaptunk. A cég lehetőséget nyújt online fotókidolgozásra is a [www.fotexnet.hu](http://www.fotexnet.hu) internetes oldal révén.

## Photo hall – A lehetőségek netovábbja

A Photo hall (korábban Foto Porst) eldöntötte, hogy megszabadít minket a 9x13 centiméteres papírképektől. Ennek érdekében a 10x15-ösöket is ugyanolyan árbán adja, mint a "kicsiket" (nekik ezért jár egy jó pont). Logikus, hogy ugyanazért az árért érdemes a nagyobbat választani. Ennél a cégnél is lehet az interneten keresztül rendelni, a [www.photohall.hu](http://www.photohall.hu) címen. Online rendelés esetén a képeket a 300 Photo hall-üzlet bármelyikében átvehetjük a megrendelést követő harmadik napon, de postai kiszállítást is kérhetünk. Természetesen üzletben is leadhatjuk digitális képeinket CD-n, flopin vagy memóriakártyán is. Személyes megrendelés esetében háromféle határidő közül választhatunk (1 napos, 2 napos és 1 hetes), az ár

Cég	Forte bemutatóterem	Fotex üzlet Skála	Foto Kovács Kft.	DKT Kft.	Photo hall
<b>Telefon</b>	06-1-419-4106	06-1-209-1783	06-1-398-8155	06-1-328-0581	06-1-412-1225
<b>Min. méret</b>	9x13 cm	9x13 cm	9x13 cm	9x13 cm	9x13 cm
<b>Max. méret</b>	20x30 cm	30x45 cm	25x38 cm	20x30 cm	30x40 cm (üzletben), 25x38 cm (online)
<b>9x13 ára 1 nap alatt</b>	59 Ft	79 Ft	75 Ft	50 Ft	87 Ft (üzletben), 69 Ft (online)
<b>13x18 ára 1 nap alatt</b>	85 Ft	109 Ft	130 Ft	95 Ft	119 Ft (üzletben), 99 Ft (online)
<b>20x30 ára 1 nap alatt</b>	379 Ft	790 Ft (21x30 cm)	600 Ft	245 Ft	899 Ft (üzletben), 699 Ft (online)
<b>Extra szolgáltatások</b>	Szinkorrigálás, retusálás, CD írás	Képeslap, naptár, igazolványkép, retusálás, szín- és denzitáskorrekció, részletnagyítás, montírozás	CD írás, részletnagyítás, szín- és denzitáskorrekció, retusálás, élesítés	Index kép, CD írás, egyedi képszerkesztés, méretezés, részletnagyítás	CD, DVD írás, szín- és méretkorrigálás, retusálás, montírozás, üdvözlőlapp és naptárkészítés

\* A Photo hall Online árai 3 napos kidolgozási határidőre vonatkoznak

\*\* A Forte a 13x18 és a 20x30 cm-es képeket másfél hetes kidolgozási határidőre vállalja





ennek függvényében változik. A többi céghez hasonlóan itt is csak minimális színkorrekciót hajtanak végre a leadott felvételeken, kérésre felárért természetesen bármilyen beavatkozást elvégeznek. Kiegészítő szolgáltatásként a képeket CD-re vagy DVD-re írják, sőt akár údvözlőlapot vagy naptárt is csináltathatunk a fotóinkból. Az elkészült felvételek részletgazdagok, de néhánynak a színével nem voltunk száz százalékban megelégedve – például a vízeséses képek túlságosan zöldre sikerültek...

### Kodak – Rengeteg helyen

A Kodaknak nincsen Magyarországon hivatalos fotóhátlózata, a cég franchise rendszerben üzemelteti boltjait. Az általunk felkeresett üzlet a többihez hasonlóan bármilyen adathordozón (CD,

memóriakártya, flopi) elfogadja felvételeinket, egynapos kidolgozási határidővel. A legkisebb rendelhető kép 9x13, a legnagyobb pedig 25x38 centiméteres. Extra szolgáltatásként a különféle adathordozón érkező felvételeket CD-re írják. Kérésre a képekről részletnagyítást készítenek, szín- és denzitáskorrekciót végeznek, retusálnak, valamint élesíthetnek is a felvételeken. Az elkészült képeket vizsgálva feltűnt számunkra, hogy bizonyos felvételek kicsit fakók, "életlenek" lettek (további színkorrigálással ez valószínűleg javítható), viszont a víz alatti képek nagyon szépek, természetesek. Ezzel szemben a képek részletgazdagságával semmiféle probléma nem merült fel. Internetes rendelésre nincs lehetőség a cégnél, de a [www.kodak.hu](http://www.kodak.hu) internetoldalon olvashatók részletek a digitális fotókidolgozásról.



### Konica – A legolcsóbb megoldás

A Konica laborjában négyféle elkészítési határidő közül választhatunk: leghamarabb egy óra múlva, "leglassabban" pedig három nap múlva kaphatjuk meg a papírképeket. Természetesen itt is igaz, hogy minél gyorsabban szeretnénk a képeinket papíron látni, annál mélyebben kell a zsebünkbe nyúlnunk. A választható méretek "hagyományosak": a 9x13 centiméterestől egészen a 20x30-ig terjed ki a cég választéka. Az elkészült képek jónak mondhatók, mindegyikük kellően részletgazdagnak tűnt, a színek is élénkek, és élhetőek voltak. Érdemes kiemelni, hogy mind közül ennek a boltban elhelyezett szórólapja a legrészletesebb, ez az egyetlen, amely többek között kitűnően elmagyarázza a FILL (kitöltés) és

pek hátuljára nyomtatott adatok között nem szerepelnek ennek a műveletnek a paraméterei. Ez talán nem is annyira nagy baj, mert az elkészült felvételek többsége nagyon élethű, a színek teltek, csak néhány kép tűnik természetellenesnek. Kérésre retusálják is felvételeinket, a bolt munkatársának elmondása alapján az egyszerűbb beavatkozásokat ingyen is elvégzik.

### Érdemes elgondolkodni a lehetőségeken

A képek vizsgálatánál kiderült, hogy óriási különbségek nincsenek az elkészült felvételek között. Nagy átlagban mindegyikkel elégedettek voltunk. Ha választanunk kell, akkor a legjobb felvételeket szerintünk a Fotex laborjában készítették, az itt "előhívott" összes kép színével meg voltunk elégedve. A többi labornak néhány kép-

## FIT és FILL

A digitális fényképezőgépekkel készített képek és a róluk készített papírkép oldalárányai eltérhetnek egymástól. Ha van egy 16001200 képpont felbontású felvételünk, akkor rövid számolással kideríthető, hogy arányai se a 913 cm-es, se a 1015 cm-es papírképeknek nem felelnek meg. Ennek a problémának a megoldására a laborok két eljárást alkalmaznak:



### Eredeti kép

**FILL eljárás:** Ezen eljárás használatával a fotó teljesen kitölti a papírképet, de ha az állomány oldalárányai nem egyeznek meg a leendő kép arányaival, akkor bizonyos részek lemaradhatnak a felvételtől. Alapesetben a laborok ezt a módszert alkalmazzák, mert egyrészt az analóg képek nagyítása is így működik, másrészt általában kevésbé zavaró, mint a FIT eljárás.



**FIT:** A FIT eljárással készült fotók esetén a felvétel minden részlete látható lesz a papírképen, de a méretarány különbségéből adódóan a kép szélén fehér csíkok maradnak. Akkor érdemes ezt az eljárást választani, ha szükséges, hogy a felvétel egésze rajta legyen a papírképen.



## A jobb képeket érdemes kinyomtatni, nem is annyira drága a megvalósítás...

FIT (egész kép) eljárás közti különbséget is (lásd a mellékelt képhármason). A cég extra szolgáltatásai közül érdemes kiemelni az A/4-es méretű indexkép készítését, az egyéb adathordozón beszállított képek CD-re írását, valamint azt, hogy egyedi képszerkesztésnél az ötödik felvétel után kedvezményt kapunk az árakból.

### Forte – Akár egy óra alatt

A Forte boltjában is mindenféle adathordozón (CD, flopi, memóriakártya, ZIP-lemez) képek fogadni felvételeinket, de akár interneten keresztül is eljuttathatjuk hozzájuk a képeinket. Három kidolgozási határidő közül választhatunk, a türelmetlenebbek akár egy óra múlva is átvehetik a kész képeket, akinek pedig nem annyira sietős, az három nap múlva mehet a kész fotóért. Itt is igaz, hogy minél gyorsabban készülnék el a felvételek, annál többet kell fizetnünk értük. A rendelhető képek mérete a szokásos: a legkisebb 9x13, a legnagyobb pedig 20x30 centiméteres. A fotókon minimális színkorrekciót hajtanak végre, viszont a többi laborral ellentétben a ké-

be már beletört a bicskjája, elsősorban az "alapból" kissé túlságosan zöld, valamint a víz alatti felvételekkel adódtak problémák. Mindezek mellett részletgazdagságban szintén a Fotex képei voltak a legmeggyőzőbbek, ráadásul a 30x45 centiméteres felvételek nagyon látványosak.

Ha az elkészült képek színével nem lennének elégedettek, akkor nyugodtan tegyük ezt szóvá az üzletben. Mivel a fotó hátulján lévő adatok között az is szerepel, hogy milyen színkorrekciót hajtottak végre rajta, könnyedén tovább lehet javítani a felvételen. Vizsgálódásunk eredményeképpen megállapítható: a digitális fotózás már elérte ezt a szintet, hogy otthonra jóval egyszerűbb, mint a hagyományos analóg fényképezés. Ha akarjuk, akkor az elkészült felvételeket otthon leválogathatjuk, és csak az igazán jól sikerültekből kérünk papírképet. Egy közepes minőségű digitális fényképezőgéppel már olyan fotókat készíthetünk, amelyek igazán jól mutatnak a falon vagy egy fotóalbumban.

**Caris**

## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Ebben a hónapban nagy változások nem történtek, csupán néhány helyen fedezhetünk fel kisebb-nagyobb módosításokat. Egy új kategóriát indítottunk, a fejhallgatók összesítőjét. Igazán nagy változások viszont következő hónaptól várhatók, ugyanis egy teljesen megújult és reményeink szerint még jobb hardverteszt-összesítővel fogunk jelentkezni. Addigis mindenkinek kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. PowerColor Radeon 9600 Pro	81%	38 000 Ft	2003*07	www.cptech.com.tw	9800-asok testvére, relative olcsón
Új	2. ASUS GeForce FX 5600	81%	30 350 Ft	Bels? Teszt	www.asus.com.tw	5800-asok kistestvére, baráti áron
Frissítés	3. Abit Siluro GF4 T14200 128 MB	80%	24 500 Ft	2002*09	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9 támogatás
	4. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	79%	15 900 Ft	2003*05	www.inno3d.com	Főlöttébb sebes és DX9-et támogat
Frissítés	5. Connect 3D Radeon 9200	76%	13 000 Ft	2003*07	www.connect3d.com/	A legolcsóbb "még OK" kártya
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	13 000 Ft	2003*07	www.connect3d.com/	A legolcsóbb "még OK" kártya

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	99 750 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
Frissítés	2. Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	96 500 Ft	2003. 08.	www.inno3d.com	Nagyon gyors, „nagyon” olcsón
Frissítés	3. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	86%	100 500 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
	4. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	95 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
	5. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	86 900 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	66 900 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

### Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	46 900 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
	2. Terratec DMX6 Fire 24/96	94%	45 600 Ft	2003. 03.	www.terratec.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6 Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terratec.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
Frissítés	4. Terratec SiXPack 5.1+PCI	92%	19 000 Ft	2002. 01.	www.terratec.de	Egy kártyán minden
	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	9 900 Ft	Belső teszt	www.philips.com	Közepes árához képest nagyon jó

### Socket 478-as alaplak

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	32 000 Ft	Belső Teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
Frissítés	2. ASUS P4T533 - C	95%	30 900 Ft	Belső Teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
	3. ASUS P4PE	92%	16 900 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
	4. Aopen AX4C Max	91%	38 200 Ft	2003. 09.	www.aopen.com	Csúcs 875-ös magas áron
	5. ASUS P4P800 Deluxe	90%	29 900 Ft	2003. 09.	www.asus.com.tw	Az Intel 865-ösök élharcosa
Ártipp	Abit BH7	87%	16 000 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

### SocketA-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
	1. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	23 500 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és megfizethető
	2. MSI K7N2G	89%	23 500 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Fullektrás
	3. Aopen AK79G Max	88%	25 900 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
	4. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 400 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
	5. ASUS A7N8X	86%	17 900 Ft		www.asus.com.tw	A szokásos ASUS minőség
Ártipp	ECS L7VTA	85%	14 500 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jól!

### Fejhallgató

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
	1. Sennheiser HD 212 Pro	85%	11 192 Ft	2003. 11.	www.sennheiser.com	A tiszta hangú
	2. Sennheiser HD 202	83%	4 472 Ft	2003. 11.	www.sennheiser.com	Nagyon jól szól
	3. Sony MDR-CD480	79%	14 990 Ft	2003. 11.	www.sony.com	Dögös és trendi
	4. AKG K-66	78%	8 080 Ft	2003. 11.	www.akg-acoustics.com	Remek ár/teljesítmény arány
	5. OZAKI Hometheatre	77%	5 360 Ft	2003. 11.	www.ozaki.com.tw	5.1-es lehetőséggel
Ártipp	Panasonic RP-HT225	70%	3 800 Ft	2003. 11.	www.panasonic.com	A legolcsóbb megoldás



## CD írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	24 500 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
Frissítés	2. Plextor PlexWriter W4012	93%	17 900 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors, és megbízható
	3. Teac CD-W540E	91%	16 500 Ft	-	www.teac.com	Írtó gyors, Burn-Proof, jó hibajavítás
	4. TDK 161040X	90%	19 500 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
Frissítés	5. ASUS CRW2410S	90%	18 000 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé, és biztos vétel
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	10 500 Ft	-	www.samsung.com	Olcsó és minőségi megoldás

## DVD írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Freecom DVD-R/RW	89%	60 500 Ft	2003. 09.	www.freecom.com	Kompromisszummentes választás
	2. Pioneer DVR-A05 (Dobozos)	84%	42 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széleskörű támogatottság, jó ár
	3. Plextor PX-504A	84%	44 900 Ft	2003. 06.	www.plextor.com	Sok extra, jó sebesség
	4. Freecom Internal DVD-RW	82%	48 900 Ft	2003. 06.	www.freecom.com	Mindenben kielégítő, kedvező ár
	5. Sony DRU-500AX	82%	59 800 Ft	2003. 06.	www.sony.com	Nagyon jó választás nagyon drágán
Ártipp	Pioneer DVR-105 (OEM)	84%	41 500 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széleskörű támogatottság, jó ár

## 17 inches monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T21	97%	42 000 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
	2. Iiyama HM 704 UCT	95%	58 000 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
	3. Samsung Syncmaster 757MB	93%	36 500 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
	4. LG Flatron F700B	91%	30 200 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	62 800 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	LG Flatron F700B	91%	33 000 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség

## 19 inches monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
	1. Eizo Flaxscan F730	96%	131 500 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
	2. Iiyama Vision Master Pro 454	95%	98 600 Ft	-	www.iiyama.de	Brillians kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-G420	94%	126 000 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	107 900 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957MB	90%	56 900 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	48 000 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

## Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (nettó)	lapszám	Info	Néhány szóban
Frissítés	1. Logitech MX 700 COM	88%	15 990 Ft	2003. 10.	www.logitech.com	Nagyon precíz, tökéletes ergonómia
Frissítés	2. Logitech Cordless Click! Plus	86%	12 900 Ft	2003. 10.	www.logitech.com	Nagyon precíz, nagyon jól kézre áll
	3. Microsoft Wireless Optical	84%	8 290 Ft	2003. 10.	www.logitech.com	Precíz, néha picit nehézkes
	4. Creative Mouse Lite	82%	2 890 Ft	2003. 10.	www.creative.com	Alig finom mozgás, olcsó kidolgozás
Új	5. A4Tech Wheel 3D SWW-37	81%	1 615 Ft	Belső Teszt	www.a4tech.com	Egy átlagos egér
Ártipp	Super Power Optical	80%	15 00 Ft	2003. 10.	www.interboard.hu	Olcsó és kellemes megoldás

## A GAMESTAR E HAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

### BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	14 500 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	13 600 Ft
Hűtő:	Spire Fridgerock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	15 600 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	13 000 Ft
Hangkártya:	Philips Dynamic Edge 5.1	9 900 Ft
DVD-ROM:	DVD 16x48 LG	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 80 GB 7200 RPM	15 800 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	A4 Tech Wheel 3D SWW-37	1 615 Ft
Ház (400 W):	noname	8 800 Ft
Monitor:	LG Flatron F700B	30 200 Ft

**ÖSSZESEN:** 136 635 Ft + áfa

### BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	Abit BH7	16 000 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	14 000 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	15 600 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	13 000 Ft
Hangkártya:	Philips Dynamic Edge 5.1	9 900 Ft
DVD-ROM:	DVD 16x48 LG	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	14 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	A4 Tech Wheel 3D SWW-37	1 615 Ft
Ház (300 W):	noname	7 500 Ft
Monitor:	LG Flatron F700B	30 200 Ft

**ÖSSZESEN:** 135 815 Ft + áfa

### OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	Soltek SL-75FRN2-RL	23 500 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2600+	21 500 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	15 600 Ft
Videokártya:	P. C. Radeon 9600 Pro	38 000 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	12 900 Ft
DVD-ROM:	DVD 16x48 LG	6 500 Ft
Merevlemez:	Maxtor 120 GB 7200 RPM	22 000 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Logitech Click! Plus	12 900 Ft
Ház (400 W):	noname	8 800 Ft
Monitor:	Philips 107T21	42 000 Ft

**ÖSSZESEN:** 212 400 Ft + áfa



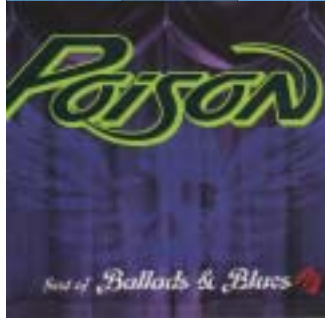
# STARMUSIC

## Poison

Best of Ballads & Blues

A dallamos, mégis kemény rockzenét játszó zenekarok világszerte többnyire arról is nevezetesek, hogy csodálatos balladákat írnak a lendületes nóták mellé. Általában az ilyen szépséges dalok arra a legjobbak, hogy oldják az album keménységét. Ebben az esetben egy glam-rock zenekartól kapjuk csokorban ezeket a nótákat, néhány igazán dögös fehér blues-zal együtt. Érdekesség két akusztikus változat: a Stand és a Something to Believe In (ez utóbbiba még egy kis új dalszöveget is becsempészték). Szépek a dalok, de én egy új Poison lemeznek jobban örülnék.

Szép balladák és bluesok	Jobb lett volna egy új lemez	<b>83%</b>
--------------------------	------------------------------	------------



## Hooligans

Szenzáció!!!

Tudom, tudom, sokan szerettétek ezt a bandát, s kétségtelenül nagyon jó hangulatú rockmuzsikát nyomatnak, koncerten elsőrangúak, a srácok jópofák, meg minden. Sajnos azonban így is beleesnek a szokásos magyar rockzenei betegségbe, amitől engem kiskorom óta kiver a frász: ez pedig nem más, mint egy jó dallam és jó refrén szinte végtelen ismételtetése. Egyszerűen nem értem, egy ilyen kvalitású bandának miért van szüksége erre: úgy látszik, ez tipikus magyar betegség. Kevesebbet kéne ismételtetni a refrént, és akkor jobb lenne a végeredmény...

Magyar és rock!	Némelyik nótát túl egyszerű	<b>77%</b>
-----------------	-----------------------------	------------

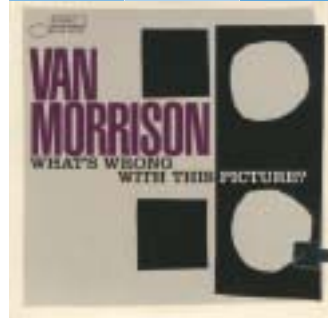


## Van Morrison

What's Wrong With This Picture

Könnyű, laza dzsessz egy némely blues elemekkel: igazán jókat lehet szundikálni rajta. Se nem bonyolult, se nem vad, se nem agresszív, öröm ilyesmit hallgatni. Olyan dzsesszmuzsika ez, amely nem a zenészek virtuozítására hajt; csak és kizárólag a kellemes élet, a békés esték, egy koccintás soha el nem felejthető hangulatát adja. Attól félek, sokan még életükben nem hallottak ilyesféle zenét: a dübörgés szinte mindig elnyomja. Pedig ezt a kis bluesos-soulos, dzsesszes kellemetességet érdemes megismerni, s békésen szundítani rá.

Kellemes, lágy és laza	Allató hatású	<b>79%</b>
------------------------	---------------	------------




## Necropsia

Mítoszok romjain 2003

Már megint sokan utálni fognak, pedig csak ősi problémáim közül egy másikat fogalmazok meg egy újabb magyar zenekarral kapcsolatban: ez pedig a dalszövegírás. Nem mintha külföldi bandák nem írnának közhelyes nótákat, esetleg nem annyira rimelő dalokat – de ez angolul nem tűnik fel annyira. Az egyébként elég igényes és zűzös hardcore muzsikát nyomató debreceni Necropsia jól elegyíti erőszakos zenéjét a dzsesszes elemekkel és az érdekes vendégekkel (Sebők Anikó, ex-C'est La Vie). Engem a túl sok scratchelés azért nagyon zavar. De ez az én bajom ugye...

Jó kis zűzés	Azok a dalszövegek	<b>75%</b>
--------------	--------------------	------------

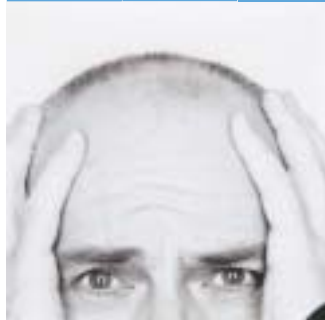


## Peter Gabriel

HIT

Bár ez is csak egy válogatás, mégis megérdemli az igencsak magas pontszámot. Peter Gabriel, aki egykor a Genesis legcsodásabb korszakában énekelt, kiválása után érzékeny, kreatív, továbbá igen izgalmas önálló karrierbe kezdett. Excentrikus személyiségéhez egyéni hang és stílus tartozik, így igazi rockbálvánnyá vált. Eddigi pályafutásának méltó összegzése a HIT, amelyen legnagyobb slágerei (Sledgehammer, Big Time, Steam, Biko stb.) mellett egy vadonatúj dal is szerepel: a Burn You Up, Burn You Down. (Aki nem tudná, ez az Uru. Ages Beyond Myst betétdala)

Ez a pasi egy zseni	Nem találtam ilyet	<b>91%</b>
---------------------	--------------------	------------



## Dream Theater

Train of Thought

Aki ismer, az tudja: imádom a Dream Theatert: hihetetlen zenei tudású, innovatív virtuózok csapata, amely sorra készíti zseniálisabbnál zseniálisabb lemezeit. Egészen eddig. Az új albumban ugyanis egyre inkább előretér a manapság igencsak divatos rockhullám, a rap-metal sok-sok jellegzetessége. Megértem, hogy haladni kell a korrallal, de az azt jelenti, hogy előre! Nem pedig azt, hogy vissza... és sajnos a dalok többségében öncélú hangszerorgazmushoz elég csak a virtuozitás. S ez még így sem rossz – milyen lenne ha a sok szutykot kidobnák ☺?

Hihetetlen zenei tehetség	Miért kell divatozni?	<b>82%</b>
---------------------------	-----------------------	------------



## Fool Moon

Csillagok...

„Kedves Gyu! Leles olvasója és vásárlója vagyok a GameStarnak, és a következő dolog miatt kerestelek meg. Szeretném megkérdezni, hogy megoldható lenne-e, hogy a decemberi számban a lemezajánlóban közöljétek egy lemezbemutatót a CD-nkről.” Németh Miklós kérésének nem tudtam ellenállni: az acapella (csak ének, semmi hangszeres kíséret) album igen kellemes, az átiratok zseniálisak, igazi mesterművek: kár, hogy hozott anyagból kellett dolgozniuk, és az alapul szolgáló magyar slágerek java része eredetiben a feldolgozás minőségének negyedét sem éri el...

Szuper vokális skill	Rémes magyar slágerek	<b>85%</b>
----------------------	-----------------------	------------




## Asian Dub Foundation

Keep Bangin' On The Walls

Sötét basszusok, furcsa ázsiai hangszerek és lüktető dubmuzsika: mi kelhet még ahhoz, hogy egy fergeteges koncertet halljon az ember? Ez a zenekar egyébként is világhírű arról, hogy előben igencsak jó: a reggae-vel rokon dub folyamatosan, órákig élvezhető és tombolható. No persze ízlések és pofonok különbözőek, de talán a modern stílusok közül ez áll a legközelebb hozzám, rengeteg izgalmas ázsiai hangzással fűszerezve. Igazán nagyon jó. A baj talán az, hogy a dalok szövegvilága, az aktív politizálás idegen nekem... **Gyu**

Döbbenetes hangulat	Aktív politikai szövegek	<b>89%</b>
---------------------	--------------------------	------------







# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Az Amazonas kincse

Welcome to the Jungle

Régi barátunk, a sziklából faragott arcélú The Rock ezúttal éttermet szeretne nyitni; ehhez mindösszesen Brazíliába kell elmennie, és onnan hazahozni a tékozló fiút, az Amerikai Pite sorozatból megismert Stiflert, akit ezúttal Travisnek hívnak (Sean William Scott). Persze bomba nő nélkül mit sem ér egy akció-komédia, így ott, a helyszínen találkozunk a Man In Black II-ből ismert Rosario Dawsonnal (Mariana szerepében). S bármilyen meglepő, a Christopher Walken által játszott gonosszal együtt fölöttébb mókás, vidám kvartett jön össze, így a szokásos bunyó- és lövöldözés-hegyek mellett igencsak mosolygató és kacagtató jelenetek tucatjait is tartalmazza a film, egy némely váratlanul tűnő fordulattal, nem utolsósorban a csodás braziliai őserdővel mint háttérrel. Persze van itt szerelem, kincskeresés, üldözés, lázadó, robbantás és minden, ami csak kell. Kellemes, móka és bunyó az őserdőben. Ajánlom.

Jópofa poénok **Nem túl eredeti** **82%**

## Tizenhárom

Thirteen

Nem tudom, Ti észrevettétek-e, de az amerikai tinifilmekben minden középiskolában három olyan menő csaj van, akire a főhős hasonlítani szeretne: az ilyen főhősnek a szülei lehetőleg elváltak, és anyagi problémákkal küszködnek, a film elején megismert barátói pedig kötelezően Mickey Mouse-os zoknit és rajzfilmes pólót viselnek. No persze a menő csajokról hamar kiderül, hogy lopnak, csálnak, hazudnak, kábítóznak, és mindenféle huncut dolgokat művelnek, így az ott-hon romlatlannak tartott 13 éves leányzó hamar dögös kis „bünöző” lesz. Ismerős a helyzet? Azt hiszem, igen: minden valószínűség szerint a Tizenhárom készítői egyszerűen csak felütötték a kliségyűjtemény második kötetét, szereztek a filmhez néhány csinos-dögös tinilányt, egy pár rapper kölyköt, és körítették mellé egy kis szirupot. Már csak egyvalami hiányzik: a happy end. Mert az bizony hiányzik, a film vége nyitott, mintha jövőre le akarnak forgatni a következő részt Tizennégy címen. Jaj Ne !!!!

Tinik problémáinak megértése **Uncsi kliségyűjtemény** **59%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## A Medál

The Medallion

Itt egy újabb Jackie Chan-film! Ez idáig jó hírek tűnik, hiszen a lassan korosodó mester filmjei általában igen jó szórakozást nyújtanak. Van bennük sok poén, vicc, móka, kacagás, bravúros koreográfia, látványos verekedés és sok-sok akció: ahogy az kell. De ahogy a mester sem lesz fiatalabb, úgy változnak a filmjei is: néhány látványosan koreografált rész most sem hiányozhat, ez esetben azonban inkább a történet a lényeg. Akkor kezdjünk bele, mi is tetszett: a két főbb női szereplő, Claire Forlani és Christy Chung nagyon (főleg ez utóbbi, aki sokkal nagyobb szerepet érdemelt volna). Néhány jópofa poén, Julian Sands tökéletesen hozza önmagát mint gonosz. S ami nem: Lee Evans. Ez a színész kétségtelen tökéletes szereplő a tipikus „csetlő, botló, balek zsaru” szerepre – ám egy Jackie Chan-filmben ez nem helyénvaló, egy InterPol szuperzsaru ne legyen ENNYIRE bugyuta és béna, ez azért elég nagy túlzás. S kár ezekért a jelenetekért, mert az egyébként sem túl kimagasló filmet ez még kicsit vissza is húzza.

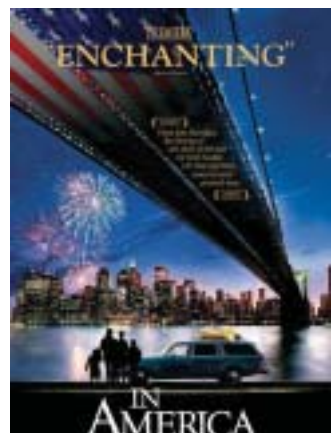
Jackie és a lányok **Rendőrákadémia-fíling** **74%**

## Amerikában

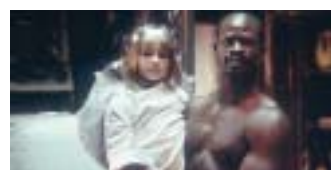
In America

Bevallom, elég ritkán nézek drámákat. Ennek egyszerű oka van: a magam élete is képes hihetetlenül tragikus lenni, így a vásznonról inkább a mosolygató alkotások a szimpatikusak. Ez alkalommal azonban kivételt kell tenni. Jim Sheridan filmje igencsak szívhez szóló: az ír család, aki saját kisgyermekük halála miatt (is) menekül Amerikába, nem azt találja ott, amit elvárt: nélkülözés és reménytelenség egy lepukkant házban, ahol rengeteg kábító és fura alak lakik. De a két csodás kislány kedvessége, és a család természetes bája lassan barátokat szerez nekik, például a házban lakó néger „ordító” embert, ráadásul egy újabb jövevénynek örülhetnek. Mindazonáltal a meghalt kislával sok mindent veszítettek: talán túl sok mindent is, amit most az új jövevényről várnak, akár életük kockázatásával is. Megindító, humánus történet ez, hitelesen ábrázolja az Amerikába frissen bevándorolt család viselkedését, a szegénységgel, a betegséggel, saját és mások félelmeivel, a környezettel, az étellel. Kár, hogy a vége hollywoodi lett...

Szép komoly történet **Egynémely hollywoodi vonás** **84%**



Eredeti plakát



Tisztelettel köszöntöm a világ legnagyobb olvasóit. Vagy köszönettel tiszteltetem a világ legolvasottabb nagyszerűit? Netán Olvasattal világotlom a nagyszerű legköszöntöttebb tiszteletét? Ugye milyen szép a mi anyanyelvünk? Mennyi szépség van benne, s néhányan mekkora butaságokra használják... Szerencsére mi nem ☺. A karácsonyi készülődés előtt tehát itt a legfrissebb Aréna exkluzív kiadása!

## Dani

**NAGYON KIRÁLY A POSZTERRRR!!!!!!!!!!!!**

(...)Végre valaki/k kitalálták, mi kell a játékosoknak a játékok mellett: hát a POSZTER. Nagyon megörültem, amikor lépek be az egyik kedvenc hírlapárushoz, és látom, úristen, hogy posztermelléklet van a kedvenc újságom mellett, hát nagyon hamar vettem két csomaggal, nem játszottam a színekkel.

Igazából azt szeretném megkérdezni, hogy lesz-e folytatása ennek a remek POSZTER-mellékletes kiadásnak. Mivel a borítón az van: 2003/1, ebből következőleg, lesz további POSZTER-kiadás. Én remélem, még olyan 12000, ha nem több.

Na szóval én csak biztatni tudlak titeket, hogy hajrá, hadd bújjanak azok a POSZTER-nyomatások, nagyon ügyesek vagytok !!!!!!!!!!!!!

Nagyon köszönjük, hogy még szebbé tettétek a gamerek életét.

**Elárulok egy titkot. Állítólag ez az ötletünk annyira megtetszett a stockholmi Nobel-bizottságnak, hogy nemsokára mehetünk szmokingot venni, ugyanis várhatóan kitüntetnek minket. Vagy ha nem is minket, valakit akkor is ki fognak. S a szmoking a lényeg. Mindenesetre az ötlet tényleg jó volt, s ha ezentúl látod a feliratot, hogy No Smoking, akkor jusson eszedbe: nem szabad szmokingot hordani, mert túl szoros viselet. Egyébként szívesen, bármikor ☺.**

## IST

**Vélemény**

Helló! Röviden és tömören az átalakított újságról: alapvetően tetszik, letisztultabb lett az egész, csak:

- a képaláírások (jobbban mondván képaláírások) nem olvashatók jól.

Nem lehetne egy kérést feltenni a T. olvasóknak, hogy ne használjanak olyan szavakat mint például a „newság”, meg hasonló idióta angol-magyar sza-

vakat? Lehet, hogy csak engem zavar, ki tudja? Abba már kezdek beletörödni, hogy mindenki gámézik a játék helyett, de a newság az már az abszolút idiótáság netovábbja.

**Bárcsak most belemehetnének egy kis nyomdaipari elemzésbe. Tudod, amikor itt elkészítjük a lapot, a monitoron még überfrankón néz ki, aztán mi is csak csodálkozunk, amikor már ki van nyomva, milyen random effekteket lehet belerakadni utólag. De hát kell az izgalom! Egyébként ez az angolosítás igen régi dolog, nem tudom ismered-e, a klasszikus: „I too you not, good too you not” (Aki nem tudná megfejteni, annak elárulom: Én Istenem, jó Istenem). Szóval lesznek még ennél cifrábbak is, de ettől a véleményedet közlöm: mindenki okuljon belőle, aki csak akar.**

## M. Ákos

**Fontos kérdés!**

(Eddig, amit írtam, mindent aláhúzott a WORD pirossal.) Mindegy. Na, azért írok, hogy elmeséljek egy történetet. Most 2003. 11. 14. péntek este 20:17 van. De ez is mindegy. Most léptem le a netről, mert muszáj elmesélnem neked egy történetet. Szóval neteztem. Méghozzá a [www.jojatek.hu](http://www.jojatek.hu)-n. Biztosan sokan ismerik. Tehát, itt, miközben játszol egy emberrel, közben chatelhetsz is vele. Én is ezt tettem. Elég jól összejöttünk (mármint úgy, mint barátok :)), és megkérdezte tőlem, hogy ismerem-e a CS-t? Mondtam, hogy igen, de nem szoktam vele játszani. Ezután én is megkérdeztem, hogy ismeri-e a GameStart? (Nem, mintha nem ismerné mindenki!). Ezek után csak annyit közölt velem, hogy: „Hülye vagy, na, én most leléptem!” És tényleg lelépett. Szóval azt szeretném megtudni tőled, Dr. Gyu, hogy vajon miért tette ezt? Talán ő is hülye kérdésnek találta, hogy ismeri-e a GameStart? Vagy netán eszébe jutott, hogy még nem adta fel a csek-

ket a GameStar-előfizetéshez, és oda akart gyorsan menni?

**(Be lehet állítani, hogy más színrel húzza alá, sokkal szebb!) Mindegy. Húha, valószínűleg azért menekült el, mert eddig a konkurens lapok szerkesztőségének csapatait szinte minden versenyen jól elvertük mindenféle játékokban, s szerintem azt gondolja (s ez így is van), hogy ettől kezdve semmi esélye sem lenne egy GameStar-olvasó ellen (ha már a szerkesztők ilyen jók, az olvasók is azok). Szóval én biztos vagyok abban, hogy nem akarta vállalni a biztos vereséget, és gyáván elmenekült. Ezen nem is csodálkozom ☺. A másik lehetőség, hogy az egyik konkurens lap fanatikus imádójába botlottál, aki rosszul viseli, hogy ők egyre kevesebben, Ti pedig egyre többen vagytok ☺.**

## Qwert

**Sokminden**

Na a GS (nagy a-val) nagyon király, übercool stb., messze lekörözték a pc g\*\*\*t és a g\*\*\*t. (csak hogy legyen mit csillagozni). Most jöjjenek az észrevételek, kérdések:

1. Te honnan szerezted meg az RFT. mind a 42 kötetét, amikor csak 2065-ben jelenik meg? Vagy van idogépved?
2. Az új dizájn nagyon fájintós (milyen jó kifejezés), nekem nagyon tetszik.
3. Ahhoz, hogy játékujságró legyen valaki, mit kell csinálnia? Kell valami kiegészítés, vagy csak simán tapasztalt legyen a gamek világában?
4. Cameleon melyik fajjal játszok a StarCraftban?
5. Egyik számban írtad, hogy azért utálok az FPS-eket, mert egyszer CS-ben valaki lepuffantott. Nos, akkor az az ember, aki játszik ellened mondjuk FIFA 2004-ben, és te jól elkened a száját, akkor annak a balnak meg kell utálnia a sportszimulátorokat? Szvsz eloszor gyakorolnod kéne, és nem rögtön CS-zni hardcore gamerekkel...

6. Nektek kábé mennyi a fizetésetek??? Nem kell válaszolni, ha nem akarsz...

1. Ez egy hosszú történet, s valószínűleg az RFT XLII kötetében megtalálható, a második fejezetben: **A címe: "S akkor Gyu belépett a Vortexbe, és ott találta magát..."**. Nagyon tanulságos fejezet, sok minden kiderül belőle.
2. Azt a kirejezumát, sőt a fűzfánfűtülő rézangyalát neki! Mordizomadtá!

## A HÓNAP LEVELE

### Pothead

**pothead Magyarországi akhoz írott levele**

-kelt az úr 2003. esztendejében  
Oh hatalmas Gyu mester!  
Hatalmas orom vala szívemben, mikor elmémben megszületett vala a gondolat, hogy üzenetet küldjek néked. Rogton éreztem, hogy te sugalltad ezt a mennyei gondolatot, hogy térítsem a népet. Igen, most jól figyelmeztetek szavam, mert e szikrázó elem korunk nagy tértífoje volt, ki GameStar olvasása közben felhívta vala figyelmem, hogy nékem feladatom van. Bizony, én szereztem egy másik huséges híveddel, Mathew testvérrel a szlovákiai nyáj nagy részét. Lelkes tértífojainkon sok eltévelyedett testvérunket, kik holmi más lapok olvasásával kisebbitették érde-med, tereltük vissza a helyes útra. Szívem örülne, ha helyet szorítanál a lapban e csekély levélnek! Pothead voltam, szoltam  
Ul.:bocs az ékezetekért, de a ku\*\*a billentyűzet szlovák.

**Oh, szívünknek oly becses Pothead testvér!**

**Irgalmas szavaid egyenesen szívünkbe hatoltak, s nagy öröm lángja gyulladt lelkünkben: íme egy testvér, az igazság hordozója, aki nem átalott szembezálni a gonosz erokkal, s szent esküvéssel, a becsület és a tisztaság jelét magán hordozva térítette vissza nyájunkba az elkoboroltakat, akiket megérett a Sátán. Pusztítsuk a gonoszt, s terjesszük az igét! In Aeternum Gamestarum, ámen.**





# 125

**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



# 126

**KV-szünet**  
Hardveres problémák



# 127

**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

3. Például nem árt írni, olvasni tudni, jó kommunikációs képességek is kellene hozzá. Nem tudom, máshol hogy van, de nálunk például mindenki okos, értelmes és kedves (s persze végtelenül szerény). Mindemellett nagy mázli is szükséges, no meg rengeteg sok munka és tapasztalat.
4. Dunsztom nincs róla .. (Na jó, van: Protoss)
5. Nem, az FPS-eket már a Wolfenstein 3D óta utálom, egyszerűen semmi élvezetet nem találok abban, hogy le kell lövöldözni mindenkit egyesével. Atomot nekik, oszt kész! Sokkal gyorsabb és praktikusabb, és jóval kevesebb macera, muahahaha!
6. Nem akarok ☺

Félre ne érts, én hardcore GS-fan vagyok, és előfizető, csak ezek már elég régóta érlelődnek bennem, és kizárólag a Ti érdekekben írtam mindezt! Ezek nagyrészt kritikák, amiről nem írtam, vegyétek úgy, hogy már majdnem tökéletes:.

**Helló!**  
Nem nagyképűek vagyunk, hanem büszkék! Elmagyarázom: ha egy demó exkluzív, esetleg egy videó vagy cikk, az azt jelenti, hogy csak nálunk látható, kapható, olvasható. S erre igenis büszkék vagyunk, mert nagyon sokat munkálkodunk azon, hogy Ti valóban a lehető leg-

**nem hiszi, számoljon utána. Túl sok a reklám? Ez azt jelenti, hogy sikeres az újság, megbízhatnak bennünk a hirdető, és inkább hozzánk hozzák a hirdetéseiket, mint máshova: ez pedig azt jelenti, hogy szakmai körökben is elismerik a munkánkat. A 132 oldal egyelőre marad. Készülnek a videók, EXKLUZÍVAK, csak tőlünk, csak nektek! A dolog érdekessége, hogy felvesszük, amint a legújabb, értékelt, vagy béta fázisban lévő játékokkal játszunk. Már évek óta. Csinált már ilyet valaki ebben az országban? Nem! Tehát erre is büszkék vagyunk ☺.**

**ismerem, s ettől olyan jó kedvem lett, hogy egyből el is hívtam kakaózni. Jó, mi? Mi található az asztalomon? Sorolom: Egy nestea-s üveg félig tele, két mosatlan tányér, kb. 20 darab zenei CD. Egy üres vaníliakólas üveg, a mobiltelefonom, három írható CD, két hangfalszett, billentyűzet, gép, monitor, egér, irattartó, egy CD-olvasó, egy 80 GB-os üres vinyó, átolvasandó GameStar-oldalak, rengeteg papírhulladék, egy plüsskutyá, egy Saab kisautó, egy telefonkészülék, uszke 6-8 toll, egy mosatlan kanál, egy Speed Link joypad, egy 4 GB-os vinyó rackfiókban és egy albatronos naptár. S mindez bájos káoszban! Bár egyesek szerint „oltári kupi van az asztalodon, Gyu”, azonban én úgy hiszem, a zseni átlát a káoszban ☺.**

## Szeretném, ha mindenki nagyon boldog lenne karácsonykor

jobb, legérdekesebb információkat és dolgokat kapjátok (...Doom 3? -ender). Az ingyenesen letölthető cuccokat pedig általában azok töltik le, akiknek: **1. van internetjük, 2. ha már van, akkor legalább ISDN-jük vagy ADSL-jük van. De sajnos ebben az országban még elég csekély az internetpenetráció, így igen sokan nem tudják letölteni ezeket, és nekik igenis fontosak ezek a programok! Az e havi 260 MB-os Max Payne 2 demó pl. ingyenesen letölthető, mégsem érhető el csak azok számára, akik szélessávú eléréssel rendelkeznek (és mindenféle felmérések szerint ők vannak sokkal kevesebben). Illetve nekiállhat valaki modemmel is letölteni, de az el fog tartani egy darabig. Meg aztán az „ingyenes” is relatív: a szolgáltatónak elég szép összegeket fizetsz a netért, nem? Manapság már semmi sincs ingyen... A 14 CD-nyi tartalom totálisan igaz. Elfelejtet ugyanis, hogy a számítástechnikában nem 1000 a váltószám a „mega” és a „giga” között, hanem 1024 (mint ahogy a „kilo” és a „mega” között is). A Dupla DVD-n pont 14 CD-nyi adat van (Total Commanderrel is utánaszámolhatsz), másrészt ha valóban lenne 14 CD-nk a GameStar mellé, akkor pont elég lenne, hogy a dupla DVD tartalmát rátegyük. Nem hazudunk mi senkinek, aki**

## Irtis

### Új design

Hello Gyu!  
Először is hadd gratuláljak az új designhoz, nagyon jól eltaláltatok! De van itt 1 kis probléma: észrevettem, hogy az utóbbi időben egy kicsit nagyképűek lettetek: címlap: 14 CD-nyi anyag, exkluzív videó, exkluzív játszható demó. Csak nálunk, nálunk először, ajándék játékprogram, extra ajándékok a DUPLA DVD-n stb.! Szerintem ez teljesen felesleges, enélkül is tudjuk, hogy ti vagytok a legjobbak!; és ettől még nem lesz jobban eladható a GameStar, arról nem is beszélve, hogy szerintem nem kéne reklámozni annyira a címlapon az ingyenesen letölthető cuccokat!!! Meg ráírjátok a táborvideóra, hogy exkluzív: még szép, hogy a Pc G\*\*\*ban nincs ilyen! Dupla DVD, 14 CD-NYI TARTALOM! Ekkora hazugságot még nem láttam (leszámítva a tv-reklámokat). Alapból, ha megnézem a tulajdonságok fülénél a kapacitást, akkor CSAK 7,45 GB!!!, ami még 11 CD-nyi anyag sincs (11700 MB), de ha 650 MB-os elavult CD-ket veszünk, akkor is csak valamivel több mint 7 GB jön ki!! Úgy-hogy ezt most egyáltalán nem néztem jó szemmel, úgyhogy ha a következő szám dupla DVD-jére is 14 CD-nyi tartalmat írtok, akkor nagyon csúnyán fogok nézni... Az újságba kevesebb reklám kellene.  
A dupla DVD „tengernyi” helyére meg elférne néhány hosszabb lélegzetű videó is a nagy nevek közül. Emelhetnétek az oldalszámot, már 1 jó ideje 132 oldal (amiből kb. 20 reklám...)

## P. Dávid

### Asztalod...

See Gyu!  
Hi, én vagyok megint! Mizújs? Kösz, hogy beraktát az Arénába. Király vagy! Bár nekem nem ezt írtad vissza :-). De azért rendes vagy. Ha áttanulmányoztad a múltkoti HW-adagot, akkor íme az újabb. Ja, amúgy kíváncsi lennék arra, hogy mi található számítógépes asztalod környékén (e.g.: csipszes zacsi, kólasdoboz, sörösüveg, pálinkásbutykos :-)? Na egyszerűen: nem az asztalodon turmixolsz?

**See Dávid!**  
Köszönöm, én nagyon jól vagyok. Épp ma tértem be egy számítástechnikai boltba, ahol egy csodaszép lány mosolygott rám. Kiderült, hogy sok-sok éve

## MaRtEeN

### MaRtEeN

Hi Gyu!  
Most mondom neked valamit, amin nagyot néztem. A minap épp portás voltam (portás = ülök a széken, és ha vki be akar jönni, megnyomok egy telefonon lévő gombot, és be lehet jönni, ja meg nem kellett tanulni :) ) és egyszer csak elmegy mellettem egy igen formás csaj, és mit fogdos (na nem arra gondolni :) ) hát nem találjátok ki! Egy Gémsztár volt nála! De tényleg így volt, itt haljak meg, ha nem!

**Ha a formás lány ezt olvassa, nálam jelentkezhet, ugyanis mostanában még az orvos is formás csajokat írt fel nekem. Bár akivel a számítérboltban találkoztam, Ő is meglehetősen for-**

# FORUM GAMESTARORUM

Ehavi topik ajánlónk három igen izgalmas címet fog tartalmazni. Elsőként említeném a Randák, nyomik, szemüvegesek és elnyomottak klubja nem túl optimista, de legalább összegyűjt egy nagy adag jó arcot. Nemrég indult, de eddig már 236 hozzászólást regisztrált.  
Tovább böngészve egy régi topikot találunk, a Melyik játéktól kaptál már dührohamot (Millenium) igen érdekes játékméenyeket regisztrál, kiderül, melyik progi jó arra, hogy halálra frusztrálja az embert (3412 hozzászólás).  
De a legszebb mégis az egyik nagy kedvencem, az Egy igazi téma: A szerelem topik, ahol valóban szerelmeikről csalódásokról, tanácsokról, sikerekről és bukásokról van szó. Imádom ☺ (4117 hozzászólás).  
Várunk benneteket is sok szeretettel a Gamestar fórumán (<http://forum.gamestar.hu>)

# CSAK RÖVIDEN

Csál

Nem ártana egy új windows, ami jobb mint az XP!! (Makra Hangya)  
**Ja, épp a múlt héten beszéltem a Billy gyerekekkel messzen-dzseren, hogy most már összehúthatnának valami jobbat, azt mondták, hogy No Problémo, de ezután lefagyott...**

Helló. A FIFA 2004-ben hogy lehet elmenni a szélen, mert elindulok, de mindig szerelnék. Hiába nyomom a shiftet, könnyedén szerelnék. (Sándor)

**Fuss, Sándor, fussssssss!!!**

Szerintem ütőshangszer lett az új design, és a „zöld” GS-t is megvettem. (DNA.d1mitry)

**GameStar Marimba Edition? Esetleg Üstdob on GameStar? Kíváncsi leszek, mi lesz a sárga GameStarban, mert az még nem volt. De még lehet ☺.**

Mimóza fiú vagy lány? Mert a képről, amit betettetek, nehezen lehet kitárolni. (tomye)

**Mimóza lány, azért élőben elég könnyen meg lehet állapítani ☺.**

Helló Gyu! Nekem mindössze 3 dolgra van szükségem! GameStarra, GameStarra és GameStarra! (Dario)  
**„A háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz és pénz” (Raimondo Montecuccoli herceg). Én választhatom ezt ☺? Mindenesetre a Te hozzáállásod is nagyon szimpatikus.**

Hello!!!

Ma egy hülye haveromtól hallottam hogy a Windows XP Home 10 000 ezer Ft-ba kerül! Hülye ez? Most öszintén szerinted? (B. Balázs)  
**Őszinte leszek. Szerintem nem. Maximum nem árulta el, mennyi Windows XP-ről van szó egyszerre. Ez pedig okosságára vall. Nagy okosságra ☺.**

Tisztelt Dragon Gyula!  
Ezúton felszólítottam magát, hogy azonnali hatállyal válaszoljon nekem az előző levelemre! A válasza egy napja van! (xxxx xxxx)  
**Levelét továbbítottam Dragon Gyulának. Szegény most meg lehet ijedve ☺.**

Nem tudod, kinek írhatnék letöltés ügyben, kéne egy csomó játék! (B. Ferenc)

**Mi nem foglalkozunk ilyesmivel, így ha nem haragszol, csak a legközelebbi szoftverboltot ajánlanám.**

**más ☺. Hmmm ☺. Ne halj meg, nyomoz! Eredményeket kérek a következő hónapban! Telefonszám, cím, stb. Lelephet.**

## Tyon

<No subject>

1. „Mindent megfontoltam, mindent meggondoltam” (Ferenc József), és eldöntöttem, hogy elmegyek a 2004-es GameStar- táborba. De aztán olvastam, hogy sokan viszik a PC-jüket, és akkor nekem is kell vinnem. És ezért elment a kedvem, mert én nem vihetem. Utána eszembe jutott, hogy megkérdeztelek téged, hogy kell-e vinni monitort, és ha nem kell, mert van ott, akkor megyek a gépemmel együtt. Szóval lécci ird le, hogy lesz-e ott monitor, meg hogy mik lesznek ott, meg ilyenek.
2. Írj normális választ, mer olyan idegesítő, hogy valaki ír neked, és te valami teljesen mást válaszolsz, meg viccelődsz meg ilyenek!
3. Mikor olvastam az Arénát (közös-séget), egyből kiszúrtam, hogy a válaszotok után nincs odairva a nevetek! Írjátok oda a kedvemért!

**„Mindent megettem, mindent megittam” (Víz Elek, mielőtt távozott). Senki sem mondta egyébként, hogy Neked is kell vinned PC-t, egyáltalán nem kötelező. Nem, monitor nem lesz (hacsak kölcsön nem kéred valakiét, az ez évi táborban is, aki elhozta a gépét, monitort is hozott). Szerintem nem idegesítő, sőt nagyon jóóóóó! Muahaha! Nézd csak meg a cikk végét. Na mi van ott?????**

## MailMan

Öjömődöttá :)

Szia Gyu!

1. Szépen beindult az új designos topic, mi ?
2. Mimóza tök szimpi, meg jó cikkeket is ír. Neki miért nincs az impresszumban kiírva a mailcíme?
3. Most leleplezlek! GyZ tulajdonképpen Te vagy, csak a 3. betűt egyszer elgépelted!!! Na ehhez mit szólsz?
5. Mr. Chaoszal mi van? Csak azt nem mondd, hogy azt nem tudod, ő kicsoda :)!
6. Ugye az a bizonyos „Panzer Elite-es tévedés” le lesz írva az újságban...?
7. Amikor láttam, hogy a Turok 2 is lesz full játék, egy pillanatra zavart éreztem az erőben... Ugyanis az tette tönkre az előző videokártyát (a jó öreg Voodoo 3-at :)). Azóta van Ti4200-as a 400 MHz-es gépemben :DDD!!

8. Tetszik, hogy most már a zenékre is adsz százalékot. Nem lehetne a filmekre is?
9. Neked még nem mondtam, de szeptember elején levágtuk a hajamat... Ugye emlékszel, milyen hosszú volt? Na, most tök rövid, várjál, majd küldök képet, és lesz nemulass :).
10. Te M.A.G.U.S.-oztál valaha?

1. Igen elég jó lett. Ja mostantól <http://forum.gamestar.hu> a cím, lehet özőlni fórumozni!
2. Na majd most már benne lesz, ha megint nem felejtjük el.
3. Mindent tagadok, szerintem Ó sem szeretne Gyu lenni ☺.
5. Mr. Chaos a PC World főszerkesztője, Bognár Ákos álnéven.
6. Igen, két számmal ezelőtt egy kis arannyal többet adtunk nektek, mint kellett volna. Hála az égnek a címlapon nem rontottuk el, csak bent a lapban. Bocsánat érte, tévedés volt.
7. Illó temetése volt?
8. Gondolkodom rajta.
9. Már felhívtam néhány pszichiáter ismerősömet, és egy mentőhelikopter is állandóan készenlétben áll, szóval nem félek ☺.
10. Ja, de hamar rájöttem, hogy nem tetszik. Öreg AD&D-s vagyok én, teccikérteni?

## MoRpH3uS

hmmm:)

Azér írok, hogy +osszak veletek egy rövid és nagyon tanulságos történetet). Tehát mivel én Francia.-ban lakom, hétvégén kiruccantam Párizsba (aki nem hiszi, járjon utána). bántam is hogy nem írhattam a fórumba 2 teljes napig!) huhhh! Tehát lementem a Louvre-ba, ahogy illik Párizsban, látni a Mona Lisát stb. És mit láttam?? Egy gyereknek GameStar volt a kezében, a hülyéje a képek helyett is azt olvasta:))!!), azaz nem hülye, mert hát ugye mégiscsak GS, de akkor is! Nem tudom hogy milyen volt, úgy hallottam, mintha német lett volna!! És hogy mi a tanulság:)? Az, hogy a GS-t egész Európa olvas-sal:))U.i.: állandóan rajtatok lógok MoRpH3us néven, most aztán nagyon híres lettem:)

**Csövi Morfáromegyesültállamok! Nos, sokszor ránk süttötték, hogy nagyképek vagyunk, mert kiírtuk a címlapra, hogy Európa legolvasottabb gamer magazinja a Gamestar. Ez nem nagyképűség, ez van. Ez is csak büszkeség volt, van és lesz: hiszen még Mona Lisát is lenyomjuk. Ezt csinálja utánunk valaki ☺! Jaj és van kínai**

**GameStar néhány millió példánnyal. Meg az USA-ban is lesz... Hmmm... Ennek Nati is örülne. Aprópó fel kéne hívnom, mert a rögzítőt annyira telebeszélte, hogy miatta más nem tud üzenetet hagyni. Ez a nő akarhat valamit...**

## ER

Arénába, köszi

Giga GS-rajongó vagyok, de most írok első ízben. (...) :o) Néhány szó magamról: 31 éves, nős, kétgyermekes családapa vagyok, mellékesen pedig egy informatikai cég üzletágvezetője, és nem utolsósorban fáradhatatlan PC game-rajongó. Minden mennyiségben zabálok a játékokat. Nappal dolgozom, gyereket nevelek, éjjel játszom hajnalig :o). Úgy érzem, soha nem nővök fel, örökre gyerek maradok, de egyáltalán nem bánom. Isteni a lapotok, így tovább. Jók a cikkek, jók a mellékelt progik, játékok. Ha van rá mód, szívesen adna a cégem nektek PC-t játéktesztelési célokra. Hát csak ennyit akartam. Na pusza mindenkinek, legyetek rosszak.

**Köszönjük szépen a bemutatkozást, ha nem lennél nős, isten bizony azt hinném, hogy társkereső hirdetését írtál nekünk ☺. Gratulálok a két gyerkőchöz, gondolom, rengeteg örömd van bennük. Egy vigasztalnom is, akik ezt a lapot csináljuk, szintén örökre gyerekek maradtunk, hisz a játék a mi életünk is. A PC-t pedig kérlek, az én asztalomra küldd, karácsonyi ajándéknak pont jó lesz ☺. Ja, és mi jók vagyunk (csak néha nem).**

Ahogy közelednek az ünnepek, igen emelkedett hangulatú lett az Aréna is, s a végére csak két fontos üzenetem maradt: szeretném, ha mindenki nagyon boldog lenne karácsonykor, s végre elmúlna gyűlölet, harag és egymás megbántása. S vegyétek komolyan mindnyáján a következő örök érvényű szavakat: „megbocsátunk az ellenünk vétkezőknek”. Karácsonykor van ennek a legjobbjá ideje: szeressük egymást, gyerekek!  
Maximális tisztelettel,  
Gyu

A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivetve a közölköz. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérdés hiányában leközölhetünk tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

**E-mail: arena@gamestar.hu**  
**Levelezési cím: 1065 Bp. Révay u. 10\***  
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!





# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN..

## FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

Időnként érdekes levelek jönnek... ☺ Lássátok szümtükkkel mindjárt az első kettőt, amelyeken, hmm... szóval jókat mulattunk ☺. Kaptunk viszont egy nagyon hasznos levelet az EA-s játékok registry-problémájával kapcsolatban is, és ebben a hónapban debütál Gyík című extra rovatunk! Mottónk: Ne légy gyík, olvasd el ☺!

## Uundy

GT3 + Vice City

Hi!  
Segítségekre lenne szükségem a GTA sorozattal kapcsolatban. Amikor felinstallálom a GTA3-at vagy a GTA: Vice Cityt, akkor még minden rendben megy, de amikor belépek a játékba, annál a képnél, amelyiken minden szereplő rajta van, lefagy és nem megy tovább! Pedig amikor megkaptam a gépet, még a GTA3 fenn volt 2-3 napig, aztán letöröltődött. Nem tudom miért, mindenestül eltűnt a gépről. Egyébként az egyik régebbi GameStarban minimumkonfigon futni kéne mindkettőnek!

**Hello!**  
Nem igazán vágom, mit szeret-

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és azokat a legégetőbb problémákat tartalmazza, amelyekkel kapcsolatban a legtöbb levelet küldtél.**

→ A Max Payne 2 zenéjének kiszédéséhez erről a címről lehet leszedni a programocskát:  
<http://www.darklordsofsith.com/ask/riffextactor.zip>

→ A FIFA 2004 meccs közbeni jeleneteket sajnos nem lehet kimenteni. Talán a javításban orvosolják a problémát.

→ A Mafia konzolját a [Shift] + a hullámos vonallal (-) lehet lehozni. Az eredeti verzióban biztosan működik, legvégső esetben próbálkozzatok angol billentyűzettel.

→ Ha magyarosítást keresel egy játékhoz:  
[www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)

**nél tölünk... Esetleg keressük meg a gépeden az elveszett GTA 3-adat? Vagy találjuk ki, hogy hova tűnt? Szerintem elvitte a kiscica. Vagy a Fogtündér. Még az is előfordulhat, hogy le-törölted. Amikor a Windows Commanderben megnyomod a [Delete] vagy az [F8] billentyűket, és igent (angolul: yes) válaszolsz az előkerülő kérdésre, akkor a fájlok, huss!, eltűnnek! Ezek már csak ilyenek...**

## Béla

Mélyen tisztelt Gémsztár!!!  
Először is szeretnék köszönetet mondani, amiért meghallgattak egy ilyen kis parasztleányt Tamásibó. Bár lenne 1 kérésem. A Return to Castle Wolfenstein-cédém karcos lett, így nem lehet felinstallálni :-). Ha elküldénétek a következő fájlokat, azt nagyon megköszönöm: Setup mappa tartalmával: Autorun; autorun (jegyzetomb); autorun (másik jegyzetomb); setup; setup (jegyzetomb);

**Persze, persze! Már küldjük is Egonnal, a postagalambunkkal! Mivel sajnos egy winchester nem fér fel a lábára, ezért inkább betanítottuk neki a program forráskódját, úgyhogy amikor megérkezik, akkor el fogja csicseregni neked, csak fülelj figyelmesen ☺!**

## Laci

Max Payne 2

Hi!  
A MP2 part3 chapter 8:-ban a talpig fehér ruhás csávó kis bombákat a ku-

pola felett dobál le, és nem tudom kinyírni azt a \*\*\*it.

**Hali!**

**A megoldás egyszerű: nem a csávót kell sorozni, hanem annak a hatalmas tákolmányak a tartópántjait, amelyen áll. Először a huzalokat kell ellőni, aztán amikor lejjebb zuhan, akkor az újabb huzaloknak a csavarja-it. Siess, mert a fickó szétrobantja alattad a talajt! Egyébként köszi a lényegre törő kérdésért! Bárcsak mindenki ilyeneket írna... ☺**

## valaki

MOHAA

Hello Bad Sector!  
A GameStar Ha elakadtál játék közben rovatát olvasva a 2003. 11. számában BonemanX MOHAA telepítésével kapcsolatos kérdésére adott válaszodat te is kérdéssel fejezed be. Üzenem a srácnak, hogy sajnos ebben az esetben már valóban csak a registryben való turkálás segít, a start menü-futtatás-regedit elindítása után a [Ctrl]+[F] és az [F3] használatával háromszor is menjen végig a registryn, és a játék készítőjére (DreamWorks Interactive), a forgalmazóra (Electronic Arts), valamint magára a játék nevére is keresve az összes MOHAA-ra utaló bejegyzést törölje. (A keresőbe [Ctrl]+[F] ajánlom csak a Dream, Electronic és Medal kifejezéseket írni, persze külön-külön.) Ha ugyanettől a fejlesztőtől vagy forgalmazótól más játéka is van, akkor kellő körültekintéssel járjon el, és csak a MOHAA essen áldozatul! Hasonló esetek elkerülése érdekében

azonban a jövőben felejtse el a törlést, mint a fagyú utáni első lépést. Nagyon valószínű, hogy a kényszerű leállítás után, ha nem a programkönyvtár törölésével kezd, a program telepítőjének repair funkciója orvosolni tudta volna a hibát, vagy az uninstall felismer elemeket, és leszedi azokat, a registry-bejegyzések nagy részével együtt, úgy legalább újra lehetett volna telepíteni a játékot...

Amúgy is a telepítők nagy része a már meglévő célkönyvtárban levő állományokat felülírja, tehát általában nem zavar, ha az eredeti (esetleg hibás fájlok) is jelen vannak.

**Köszönjük a segítséget!**

## Lac

GTA 4: San Andreas?

Hello Bad Sector!  
Elakadtam a Haloban a The Library pályán. Egyszerűen nem fogynak el a szintek, ráadásul mindegyik egyforma, sehol egy végleges kijárat, ráadásul fegyver meg sehol. Már nagyon unom. Jó lenne átjutni ezen az „izgalmas” pályán. Mit tegyek? Egyébként az újság király.

**Hát, mit is mondhatnánk. A türelem sok halott alien terem ☺. És még többet, és még többet, és... ☺ Szóval ezen a pályán tényleg nem lehet mást csinálni, mint irtani ezerral. Még egy dolgot megpróbálhatsz: fuss, Forest, fuss! Magyarán ne állj meg, csak akkor, amikor meg kell védened egy adott helyszínt, egyébként ügyesen szlalomozva rohanj tovább. Bad Sector**



**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 legyetek 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 keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

### Szabó Tamás

#### Problémák

Helló Mady! Az a problémám, hogy tanácsodra új CD-írórt vettem, és nem tudom beszerezni. A kábel nem ér odaig, mert a másik vége a másik vinyóba van bedugva. Mit lehet ilyenkor csinálni? Csak azt ne mondd, hogy ki kell szednem a régi vinyót!

**Helló Tamás! Ne aggódj, van rá megoldás, és még a vinyó is megmaradhat! Annyit kell csak tenned, hogy a hagyományos IDE-kábelt lecseréled egy újra! Manapság már nem számít újdonságnak a kerek, hengeres IDE-kábel, amely azonkívül, hogy a szerelés szempontjából is praktikus, valamivel hosszabb a hagyományosnál.**

### Zoolee

#### Sulinet Expressz

Helló Mady! Olvastam a cikkedet a sulinetes konfigurációról, és úgy döntöttem, veszek egyet, mert kéne egy új gép a régi 466-os Cerka helyett (...teljesen jó az, nekem is olyan van, csak Klamath - ender). Persze azt is megérdeklődtem, amit írtál, hogy lehet-e upgrade-lehetőséget kérni, és azt mondták, igen. Úgy döntöttem, beletetetek egy erősebb Radeon 9600 Prót. Egy dolog viszont nem tiszta, azt mondják, hogy csak max. 60 000 Ft-ot tudunk majd visszakapni, ha megvesszük a gépet! Ez most hogy van, Te azt írtad, hogy majd-hogynem visszakaphatjuk a gép árát!

**Helló Zoolee! Nos, pontosan azt írtam, hogy "3 év alatt majd-hogynem visszakaphatjuk a gép árát". Ez igaz is, de ebben az esetben nem egy összegben kell megvenni a gépet, hanem**

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Azt kell, hogy mondjam, ismét eltelt egy év, és az idei utolsó GameStar utolsó KV-hardver rovatában köszönhetek Mindenkit. Egy év alatt persze rengeteg dolog változott, új hardverek garmadája látott napvilágot, és még sorolhatnám. Egy dolog viszont örök, ez pedig a technikai ördöge, "aki" – ünnepek ide vagy oda – folyamatosan próbál borsot törni az orrunk alá.

**tartós bérletben. Ez annyit tesz, hogy 3 évig fizeted a gépet, és így három számlát kapsz róla, minden évben egyet. Ez pedig azt jelenti, hogy minden évben max 60 000 Ft-ot kaphatsz vissza, így jön ki a 3 x 60 000, azaz a 180 000 Ft, ami már majdnem egy gép teljes ára. Érdeklődj a boltosknál, mi ez a tartós bérlet, ők tudnak segíteni (és ne hagyd magad lerázni...!)**

### Viktor

#### GA-t, de milyet?

Helló KV-s Mady! Gondolom, ezren írnak neked, de szeretném, ha segítenél, mert vásárlási tanácsra lenne szükségem. A gépemben egy Duron 1200 MHz-es proci van, és egy integrált inteles videokártya. Szeretnék bele valami olcsó és jó kártyát, ja és írd már le azt is, hogy nem lesz-e gond, ha két VGA lesz benne.

**Helló Viktor! Én egy 1200 MHz-es Duron mellé egy Inno GeForce FX 5200-as kártyát ajánlok. Árban és teljesítményben is szinkronban van ezzel a konfigurációval. A beszerelés roppant egyszerű (feltéve, ha van AGP-portod), a régi kártyát BIOS-ból le kell tiltani, újabb alaplapok ezt már automatikusan megteszik. Ezek után csak be kell tenni a kártyát a gépbe, és telepíteni a ForceWare nevű drivert! ([www.nvidia.com](http://www.nvidia.com))**

### Striker

#### megint én :)

Hy Mady! Nekem USB-s gondom van! Vettem egy nyakba akasztható memóriazét, és nem látja a gépem! Lehet, hogy azért, mert túl olcsó volt :)? Azt mondják, hogy az XP

Professional azonnal felismeri az ilyen cuccokat, és tudja kezelni, nem kell szórakozni. Na, ez meg nem akarja! Ha még 1-szer segítesz, meghálálom!

**Helló Striker! Igen, jól tudod, elvileg az ilyen USB-s eszközöket minden gond nélkül képes kezelni az XP. Más kérdés, ha nincs az USB-port megfelelően telepítve, akkor gondok lehetnek. Szerintem nálad teljesen más a probléma, vannak olyan "akciós" pen-drive-ok (nyakba akasztható memóriazét ☺) amelyek nem éppen a legújabbak, ezért ezekhez még telepíteni kell a meghajtóprogijukat. Szerintem neked ilyen van. Ha van márkája, nézz szét a weboldalukon, hátha van erre valami utalás.**

### K.Tamás

#### Kérdések

Szia Mady, kedves GS-szerkesztők! Azzal a kérdéssel fordulok Önökhöz, hogy vásároltam egy használt P4-es gépet, és szeretném, ha picit pontosabb képet kaphatnék a gépről, hogy pontosan mi van benne. A processzor és a memória érdekelne elsősorban. Van erre valami módszer, amellyel a Windowson belül megnézhetem, vagy fel kell nyitni a házat?

**Szia Tamás! Ha a processzorról szeretnél pontosabb képet kapni, akkor az Intel Processor Frequency ID Utility nevű programra lesz szükséged. Ez könnyen megállapítja a processzor és az alaplap pontos órajelét. Különbözően a SiSoft Sandra 2004-es, ingyenesen letölthető teszt-programját ajánljuk, ezzel szinte még a csavarok márkáját is ellenőrizhetjük ☺) (Van magyar progija is, az AIDA32 – Gyu)**

### Nagy Gábor

#### tuning

Helló Mady! Szeretném egy kicsit kikérni a véleményed tuningügyben! Van egy 2,4 GHz-es P4-es procim, és szeretném tuningolni. Nem akarom elfüstölni, ezért szeretném, ha tanácsot adnál: mennyit lehet, hogy biztonságos legyen, illetve milyen módosításokra van szükségem, meg hogy mi kell hozzá? A másik kérdésem, hogy a memóriát is szeretném meghúzni egy picit – ennek is kell külön ventilátor?

**Helló Gábor! Ha procituningon töröd a fejed, jó, ha tudod, hogy nem veszélytelen vállalkozás, és csak saját felelősségedre próbáld ki. Én általában 10-15%-os – extrém esetekben 18-20%-os – órajelnövelést ajánlok. Ebben az esetben viszont már átlépjük a bűvös 2,5-2,6 GHz-es határt, és ennek kellemetlen következményei is lehetnek. Éppen ezért javasolom, hogy előtte a gyári Intel hűtőt kapd le, és valami nagyobb teljesítményű, réztalpu hűtést szerelj rá! A memóriatuninghoz csak annyit fűznék hozzá, hogy nem kell feltétlenül ventilátort beszerezni, elég, ha passzív memóriahűtő bordákat szerelünk rá. Ezeket a tuningcuccokat különben már itthon is beszerezhetjük 2-3000 forinttól.**

Ismét elérkeztünk a rovat aljára, nem maradt más, mint hogy elmondjam elérhetőségeinket. Ha problémátok, kérdéseitek lenne, keressetek fel minket a GameStar fórumán ([www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)), a "Problémák – Segítségek" altópikban. Végezetül szeretnék mindenkinek kellemes ünnepeket kívánni, találkozunk jövőre!

Mady



A TI OLDALATOK

# MÁSIK OLDAL

Eltelt egy teljes hónap, amióta megszületett az új design, és örömmel tapasztaltuk, hogy tetszett nektek! No persze apróbb javítanivalók mindig akadnak, s köszönjük a sok-sok értékes tanácsot és hozzászólást ez ügyben is! Akkor nézzük, mi is történt az elmúlt hónapban.

## Le a vírusokkal! Legyen öröbódottá' forevva'!

Sajnos az egyébként igencsak idegesítő PC-s vírusok mellett a valós világ is produkál kiadós fertőzéseket: mostanában a szerkiben mindenki láztól csillogó szemmel ül, szédülten kóvályog, rekedt hangon beszél, roppant fáradékony, és tömi magát mindenféle gyógyszerekkel. Mellesleg a környék boltjaiból eltűntek a 100-as papírzsepis csomagok, mi vásároltuk fel ezeket! Mindemellett dolgozunk persze ezerral (majd a két ünnep között kipihenjük magunkat! Legalábbis remélem.) S persze már megy a nagy

töprengés, ki mit kérne a Télapótól (alias Jézuska), s ki mit ajándékozna szeretteinek. Én speciel azt szeretném, ha nektek mind csodálatosan telnének az ünnepek, ezért az egész szerkesztőség nevében mindenkinek a lehető legboldogabb, legbékésebb és szeretettel teli karácsonyt kívánunk!

## Előfizetői akció

Nagyon sok levelet kaptunk a legfrissebb, 2 millió forintos előfizetői akciónkal kapcsolatban, a kérdések java része arra vonatkozott, mi történik azokkal, akik már az akció előtt előfizettek.

## A HÓNAP LEGJOBB OLVASÓI ÉRTÉKELÉSE

**Ezúttal rendhagyó módon közöljük szerbia-montenegrói olvasónk, Csongor alternatív kritikáját, mely nem a legprofibb a hónapban, de aranyos, lényegretörő, és kézzel írt (ráadásul külhonzól származik), így ehónapban ezt közöljük.**

LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Gráfika: Nagyon szép a grafika, a jelvények, az ellenségek is jól kidolgozottak. A feliratok is szépnek látszanak, csak az, hogy nem úgy néznek ki, mint a filmek.

Írásmód: Aragonnal és Gandalfal nem volt baj, csak egy kicsit Frodóval, de ehhez étel - utóbbi korszak lehet Frodo.

Karakterek: Proper, bár a játék eleje is jó, de a karakterek egy kicsit unalmasak. A hangulat ebben a legjobban, amikor Aragonnal az orvokból öljük.

Karakterek: Frodo - gyenge a harcban, de jó a lopezkodásban, Aragon - kiváló harcos, de a nyila károsítható, Gandalf - jól használ, de még a mágia is jól

90%

## SZERVIZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítés:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kaveszUNET@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő - előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. - összes levelet ide)

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címetek.

Nos jó hírem van a számukra, ugyanis az akcióból azok az olvasók sincsenek kirekesztve, akik mondjuk augusztustól augusztusig fizettek elő, mert a meghosszabbítást (újítást) megejthetik november-decemberben is! Gyakorlatilag: ha valaki előfizetett 2003 augusztusában, és 2004 augusztusában jár le az előfizetése, akkor megújíthatja azt a mostani akció keretében - a lapot 2005 augusztusáig kapni fogja! SÓT! Ha tíz évre akar előfizetni, akkor feladhat tíz csekket is most, tíz évig kapni fogja a GS-t, és tiszter akkora eséllyel pályázik a nyereményekre! Tehát figyelem, bárki, aki most fizet elő, vagy most újítja meg az előfizetését (akár a jövő évre) részt vehet a nagy előfizetői akcióban! S mindezt megteheti 2003. december 31-ig! Jó, mi?

## CD-k vagy DVD?

Régi téma ez, de most mindennél aktuálisabb. Sok-sok levelet kaptunk olyan olvasóktól, akik féltik a CD-s GameStart,

a Dupla DVD-s GameStar is épül, szépül, így bárki szabadon választhat, s azt hiszem ez a legfontosabb.

## Lesz nyílt nap!

Lehet örülni, boldognak lenni, és készülni ezerral! Ugyanis ismét lesz GameStar Nyílt Nap! Ezúttal azonban nem a szerkiben lesz (legalább nem nekünk kell rendet rakni, muahahaha), hanem a MOM-Park bevásárlóközpontban (XII. ker, Alkotás utca 53), a mozik előterében kerül majd sor erre, január 10-én, szombaton. Legfontosabb pillanata az lesz, amikor közjegyző jelenlétében kisorsoljuk majd az előfizetői akció fődíjának nyertesét, aki az irigylésre méltó szuperatomerőmű PC-t viszi majd haza (a mázlista). Ahogy megszokhattátok, jelentkezni ezúttal is a honlapon lehet (www.gamestar.hu), ahonnan a részletes programot és egyéb információkat is megtudhatjátok majd. Remélem, karácsony után, bejglivel eltelve, vidáman és kipihenve jöttök velünk bulizni! Ja, háló-

## „Mindenkinek a lehető legboldogabb, legbékésebb és szeretettel teli karácsonyt kívánunk!”

illetve úgy vélik, ezt fokozatosan háttérbe szorítjuk. Meg kell nyugtatnom mindenkit: mi nem akarunk befolyásolni senkit, nem akarjuk senkinek megmondani, vagy megszabni, hogy „Márpedig mostantól Dupla DVD-s lapot veszel”, és még csak arra sem akarunk biztatni senkit, hogy térjen át a DVD-re. Egyszerűen minden olvasónk igényét ki szeretnénk elégíteni: a CD-seket is maximálisan, és a DVD-seket is maximálisan. Itt viszont értelemszerű fizikai korlátokba ütközünk: három-négy CD-n lényegesen kevesebb dolog fér el, mint egy dupla DVD-n. Tudnotok kell azonban, hogy CD-s GameStart jelenleg még többen keresitek, mint DVD-sból, így egyértelmű, hogy CD-ROM-mal rendelkező olvasóink támogatása számunkra nagyon fontos, és az is marad hosszú távon. Tudjuk, hogy sokatoknak bizony néha még a havi GameStar beszerzése is anyagi gondokat okoz, így egy DVD-olvasó megvétele szinte lehetetlen. De büszkék vagyunk rátok, mert így is megveszitek a lapot, ezért támogatunk benneteket, CD-seket. Természetesen

zat is lesz ott, de én nem fogok quakeezni (hiába is várják ezt többen türelmetlenül). Szóval ezúttal nem budapesti versenyzők is jöhetnek nagy-nagy mennyiségben, ugyanis szombati napról van szó... Várunk benneteket!

**Gyu**

## A hónap bugshotja

Előző havi bugshotunkat SomeFire barátunk küldte be, csak én elkevertem a nevé, ezúton kérek tőle elnézést a hiba miatt.

**Beküldő: K. Jenő**

**Játékcím: NBA Live 2004**

Hát kérem szépen, a fiúk is azt vallják: I Love This Game - vagy csak egy-mást szeretik? Akkor minek a labda?



# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## Secret Weapons of Normandy

A Secret Weapons of Normandy az X-Wing sorozat készítőinek legújabb akció-szimulátora, amely a második világháborús légi csaták témáját dolgozza fel. Ám a SWON a kiváló X-Wingekhez képest sokkal inkább a lövöldözésre, mint a szimulációra koncentrál, pedig már az sem volt túlságosan összetett. A komolyabb szimulátorok rajongói tehát kerüljék ezt a játékot, mert nem nekik szól, akik viszont hangulatos háborús lövöldözésre vágyanak... nos, azok a következő számból megtudják, megtalálják-e számításukat a SWON-nal.



## Armed and Dangerous

Emlékeztek még a Giantsre? Egy remekbe szabott, egyszerre humoros és epikus, látványos és izgalmas, többféle játékmódot is tartalmazó (többek között normális TPS mód mellett repülni is lehetett benne, sőt még RTS-elemekkel is szembesültünk) stuffról volt szó, amelyben egymás után többféle karaktert is irányíthattunk. A folytatás sajnos nem készült el, ám itt az Armed and Dangerous, a csapat legfrissebb játéka, és amit eddig láttunk belőle, annak alapján büntetni fog — vagy legalábbis reméljük ☺.



## Spellforce: The Order of Dawn

Már régóta várjuk a JoWood valós idejű RPG/RTS-ét, amely egyszerre viseli majd magán a Warcraft III és a Neverwinter Nights stílusjegyeit. Az idei ECTS-en volt alkalmam első kézből is megtapasztalni, mennyire büntetés mind a játék grafikája, mind a hatalmas csatákat felvonultató játékmenet, úgyhogy valószínűleg itt a következő nagy szerelem ☺.



## Beyond Good and Evil

A Ubi Softtól a Prince of Persia: Sands of Time-ja mellett a Beyond Good and Evil is megkaptuk, ám sajnos ez a verzió még rettenetesen bugos volt, ráadásul irányítatlan is, pedig kémeink jelentése szerint (☺) a végleges verzióban erről szó sem lesz... A BG&E-vel megint csak nagy durranásra számíthatunk, ami a Splinter Cell, a XIII és főleg a PoP: SoT után már szinte kezd megszokottá válni a Ubi Softtól...



## DX 2: Invisible War

A klasszikus, nagy sikerű, cyberpunk témájú FPS/RPG visszatért. A legújabb rész az Unreal II motorját használja, és annak alapján, amit eddig láttunk belőle, igen látványos grafikával dicsekedhet. Egyes pletykák szerint ugyan jóval rövidebb, mint az epikus előző rész, mégis sok tekintetben felér azzal. Azt, hogy mi a teljes igazság, következő számunkból megtudjátok...



A következő számunk teljes játéka:

## CELTIC KINGS

Celtic Kings, amelyben a kaland- és szerepjátékokra jellemző, valamint a stratégiai elemek egyaránt nagyszerűen keverednek: a Diablóból, Starcraftból és Baldur's Gate-ből is merítő játék szinte minden internetes gamer honlapon (pl: GamesDomain, GameSpy) igen magas százalékot kapott, úgyhogy egész biztosan méltó a „Kelták Sirálya” becenévre ☺!



A következő Kék GS  
**4CD-vel,**  
az Ezüst GS  
**DUPLA DVD-VEL**  
jelenik meg!

A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnos előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékor mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ☺) elnézésüket kérjük!

**MEGJELÉNÉS:**

**kék és ezüst GameStar: január 13.**

**Rendhagyó módon, a hónap második keddjén!**



# AZ EMBERISÉG SORSA A TE KEZEDBEN VAN

## TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES™



EMBER A GÉP ELLEN, TÖBBIÁTÉKOS AKCIÓ AKÁR 32 JÁTÉKOSSAL ONLINE MÓDBAN

**16+**  
www.pegi.info

[WWW.T3WAR.COM](http://WWW.T3WAR.COM)

PC CD-ROM



INTERMEDIA

CLEVER  
GAMES

POWERED BY  
gamespy

ATARI

Terminator 3: War of the Machines™ © 2003 Atari, Inc. A & S Value U.S. All rights reserved. Developed by Clever Games, LP. Terminator 3: War of the Machines™ is a trademark of Atari, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" logo are trademarks of GameSpy, Inc. All rights reserved.









Ez az a hely,  
ahol Tom gumija teljesen elkopott.



A MotoGP™ az N-Gage™ játékgépen! Válaszd ki „gyári” csapatodat és versenyződet, hogy a világ legmenőbb pályáin, többjátékos módban is versenyezhes! Töltsd fel az elért pontjaidat a THQ világranglistára! [n-gage.com](http://n-gage.com)

**N-GAGE**  
NOKIA

bárhol  
bármivel



Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Game and Software © 2003 THQ Inc. MotoGP™ and © 2003 Borealis Sports, S.L. A MotoGP és a MotoGP logók, karakterek, név és megjelölések a Borealis Sports, S.L. és a Borealis Sports, S.L. kizárólagos tulajdonságai. Minden jog fenntartva. A THQ, a THQ Wireless és a Wireless logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett termékek és logók a tulajdonosok kizárólagos tulajdonságai. Minden jog fenntartva.







# SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

egy varázslattal, harcokkal és  
kalandokkal teli világban a bátorság  
megpecsételheti a világ sorsát!

új stratégiai játék a jowoodtól.

PHENOMIC  
GAME DEVELOPMENT

JOWOOD  
PRODUCTIONS

© 2003 by Phenomic Game Development, Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.