

# TARTALOM

## Gyorskereső

Against Rome	78	B, T
Alien Blast: The Encounter	82	B
Aura: Fote of the Ages	13	H
Bad Boys II	82	B
Bard's Tale	38	E
Battle Mage	76	B
Colin 04	54	B, T
Conan	74	B
Earth 2160	22	H
Far Cry	56	B, T
Ganglands	80	B
Grafan	20	H
Harry Potter 3	34	Bt
Heart of Eternity	22	H
Initial D: Mountain Vengeance	82	B
Joan of Arc	68	B, T
Joint Operations	16	E
King Arthur	18	H
Knights of the Temple	62	B
Lords of the Realm III	66	B, T
Lost Paradise	14	H
Mashed	22	H
Metalheart: Replicants Rampage	20	H
Midnight Nowhere	82	B
Mortyr 2	17	H
Neighbours from Hell 2	70	B
One Must Fall: Battleground	82	B
Pariah	13	H
Perimeter	24	U
Pirates!	38	E
Prism: Black Shield	13	H
Rollercoaster Tycoon 3	13	H
Scooby Doo 2	14	H
Shadow Ops: Red Mercury	17	H
Sitting Ducks	82	B
Söldner	30	Bt
Spells of Gold	72	B
Stalingrad	14	H
Star Wolves	20	H
Sword of Dracula	17	H
The Roots	13	H
The Tales to Walenir	20	H
Thief: Deadly Shadows	25	U
Toca Race Driver 2	32	Bt
Toon Army	14	H
Trackmania	79	B
Utopia	22	H
Warhammer 40k: Dawn of War	10	EL

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

H: Hírek  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

U: Új információ  
EL: Első látásra

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

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom 6  
DVD-tartalom 7  
**Teljes játék: Sacrifice 8**



Első látásra: Warhammer 40k 10

## Újdonságok

Hírek 12  
Új infók: The Movies, Painkiller 22  
Games Developer Conference 26  
Söldner 30

**Toca Race Driver 2 32**

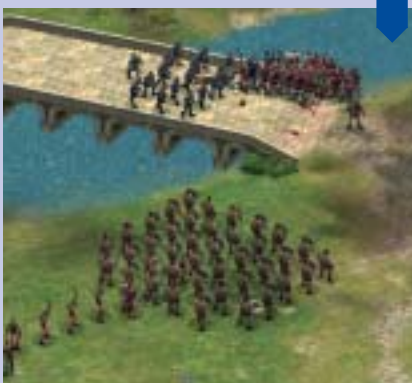


Harry Potter 3 34  
C64 Reloaded! 37

## Játékbeutatók

Fókuszcikk: Splinter Cell: Pandora Tomorrow 41  
A köztudott előfeltétel 54  
Colin McRae Rally 04 52  
Far Cry 56  
Knights of the Temple 62

**Lords of the Realm III 66**



Joan of Arc 68  
Neighbours from Hell 2 70

## CÍMLAP



## SPLINTER CELL 2

44. OLDAL

„Mi az élvezetes abban, hogy lassan görnyedve haladsz szuperhősöddel, és 'nem történik semmi'? Mitől hősiés az, hol van a katarzisélmény abban, hogy hátulról, csendben fojtod meg áldozatodat, nem pedig szemtől szemben, egy becsületes párvíadal során?”

**A KÖZTUDOTT ELŐFELTÉTEL - 56. o.**

56. oldal: Far Cry



# ÜDV olvasó!

„Egy rohanás az élet...” Broáfff... Na jó, nem erőltetem itt a közhe-lyeket, elvégre ez a GameStar, itt adunk a minőségre (meg a végén még elrohantok valami ponyvát venni a sarki könyvesboltba).

Azért jutott csak eszembe a fenti mondat, mert mostanság tényleg nincs egy percnyi megállásunk sem. Eddig is megszokhattátok

ugyan, hogy ha arról van szó, hogy infót kell szereznünk szá- motokra a legújabb játékról (vagy a csillagot kell lehozni az égről ☺), akkor mi szkafandert ragadunk, és útra kelünk (lásd pl. S.T.A.L.K.E.R. trip, amiről videót is láthattok a mostani le- mezeken)! De a mostani helyzet már überdurva! Gyu és ZeroCool most érkeztek haza a hannoveri CeBIT-ről, hogy a legújabb HW-trendekkel ismertessenek meg benneteket, Bad Sector Prágában járt Harry Potter 3-at bétatesztelni, de máris kezdek a készülődést az alig egy hónap múlva kezdő- dő los angelesi E3-ra, Zero ezen felül kizárólagos meghívást kapott San Franciscoba a Logitechtől egy kis gyárlátogatásra (videónkra és cikkünkre majd vigyázó szemeket vessétek), és Gyu is utazik hamarost Genbe, ahonnan az NVIDIA legújabb chipgenerációjáról hoz majd nektek friss ropogós híreket.

Másrésről viszont vissza is fogtunk egy keveset a sietség- ből a cikkek minőségének jegyében: nem rohantunk letesz- telni múlt hónapban a Far Cry „közkezen keringő” 5 pályás sajtó-demóját, megvártuk inkább a teljes verziót, s így vi- szont mindenre kiterjedő, és hiteles értékelést kaphattok a játékról. Ugyanez a helyzet a Colin 04-gyel is. Szóval sietni kell, de nem minden áron, és ezt mi is tudjuk.

Végül, mielőtt kellemes szórakozást kívánnék a GameStar áprilisi élménycsomagjához (Splinter 2 fókusz és demó + Sacrifice teljes játék – nyami-nyami ☺) hadd jegyezzem meg, hogy ha áprilisban a megújult GS Online-on valamely exk- luzíve a GS olvasóinak fenntartott tartalmi rész a belépéshez „véletlenül” (☺) kódot kérne, írjátok be ezt: *gs4ever* (részle- tek májusban)!

**Boe**



## SZTORI

Spells of Gold	72
Battle Mage	76
Against Rome	78
Trackmania	79
Ganglands	80
Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: Lakatlan szigetes játékok	86

### Tipp, Trükkök

Rövid tippek	88
Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow végigjátszás	92

### Mélyvíz

CeBIT 2004	98
Piactér	106
Csendes Számítógép	108
Kombo meghajtók tesztje	112
Processzor tuningolás	114
Codec-biblia	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

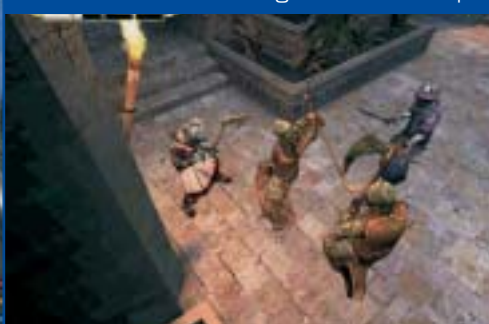
„Egy terrorista közeledett felém a sötétben... Észre- vesz? Riadóztat? Vagy eléggé láthatatlan vagyok ah- hoz, hogy továbbhaladjon? De vajon mit tegyek Sammel? Egyszerűen csak leüssöm hátulról, amikor el- halad mellettem? Vagy megragadjam, és esetleg kikér- dezsem? Netán pisztollyal, egyszerűen egy jól irányzott lövéssel fejbe trafáljam?”



52. oldal: Colin McRae Rally 04



62 oldal: Knights of the Temple



# CD-DVD TARTALOM

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármelyik állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html állományt.

Amennyiben rögtön a teljes játék (Sacrifice) telepítésével akarsz kezdeni, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első lemezen található).

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

### CD 2

- > Teljes játék
- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Extra
- > Filmelőzetesek

### CD 3

- > Játékdemók
- > Játékkiegészítések
- > Mélyvíz
- > Animációk
- > Javítások
- > Rovatok
- > TI küldtétek

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

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 12 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 36-tal több játékanimáció, 18 extra segédprogram, 20 egyedül teljes verziós minijáték, és még sorolhatnánk...

### Mi az a DUPLA DVD?

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

### Ha problémád van a lemezzel

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtót (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 06-1-577-4301-es számot.

Néhány héttel ezelőtt hatalmas változáson esett át internetes oldalunk, a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu). Ettől a hónaptól kezdve lemezmellékletünk küllemét is igyekeztünk ahhoz igazítani. Ennek értelmében a kezelőfelület külleme egyetlen kattintással megváltoztatható! Ha beléptél a főmenübe, a bal felső sarokban található gombok valamelyikére kell kattintanod.

Természetesen nem csak ezt az egy meglepetést tartogatjuk ebben a hónapban. Rengeteg érdekes demó, exkluzív animáció, kiegészítések és rovatok tömege. Ez pedig még csak a jéghegy csúcsa ☺.

Az aktuális teljes játékunk telepítéséhez szükséges kód a következő:

**1234-5678-6AEE-62YU**

## DEMO Splinter Cell Pandora Tomorrow

> kiadó: Ubi Soft > méret: 124 MB > hely: CD 2/DVD



HÓNAP DEMÓJA

A Splinter Cell első részének megjelenésével egészen új szintet hozott a lopakodós akciójátékok világába. Teljesen érthető volt, hogy sikeres lett, következésképpen elvárhattunk egy tisztességes folytatást. Ez időközben meg is érkezett a Pandora Tomorrow képében. Újabb feladatokat állítanak Sam Fisher elé, aki töretlen erővel és kitartással áll mindnek elébe. Miután elolvastátok a róla szóló cikket, próbáljátok ki Ti is akció közben!

## Far Cry Demo 2

> kiadó: Ubi Soft > méret: 553 MB > hely: Dupla DVD



A DUPLA DVD-N

Előző számunkban már kipróbálhattátok a csodálatos Far Cry demóját. Ebben a hónapban újabb különlegesség érkezett. Befutott ugyanis egy második demó is, melyben egy teljesen új terepet vonhatunk megfigyelés alá. A Research Lab nem kevésbé látványos, mint a korábbi demó, következésképpen legalább annyira gépigényes. Azért érdemes kipróbálni!

### További demók a CD-ken

- > Beyond Divinity
- > Colin McRae Rally 4
- > Conan: The Dark Axe
- > Syberia 2

### További demók a DUPLA DVD-n

- > Afrika Korps vs. Desert Rats MP
- > Bridge It!
- > Deer Hunter 2004
- > Gangland
- > Gangland MP
- > Kill.Switch
- > Nemesis of the Roman Empire
- > Nitro Family
- > One Must Fall Battlegrounds
- > Saturday Night Speedway
- > Spellforce
- > X2: The Threat



## Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítőket szeretnétek küldeni, vagy ajánlani, illetve rovatötletet 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 általalok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjátok ZeroCoolnak ([zerocool@gamestar.hu](mailto:zerocool@gamestar.hu)).

A videók megtekintéséhez mindig telepítsd a legújabb lejátszókat (Windows Media Player, Quicktime), valamint a szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, XviD)! (CD 2/DVD)

**GS**  
**SZÓTÁR**  
**A LEMEZEKEN!**  
HA EGY KIFEJEZÉS NEM VILÁGOS...

## EXKLUZÍV

### GSC Game World testközelben

Mint tudjátok, február közepén ellátogattunk a GSC Game World kijevi irodájába, hogy testközelben szemlélhessük meg a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl jelenlegi állapotát. Sajnos magát a játékprezentációt nem filmezhettük le, de nem kell búsulni. Sikerült elég sok szép életképet kreálnunk, többek között Csernobilról, valamint az azt körülvevő kihalt világról.



## Shellshock Nam '67

➤ **kiadó:** Eidos ➤ **hely:** CD3/ dupla DVD



**HÓNAP**  
**VIDEÓJA**

Alighogy a köztudatba került az Eidos legújabb játéka, máris egy felettébb hangulatos animációval lepett meg minket a kiadó. A Shellshock Nam '67 – annak ellenére, hogy újfent Vietnámban játszódik – igen jól szerkesztettnek tűnik. Profi hangulat, kiváló hangok, remekbe szabott játékmélet. Mindez pedig egy eddig ismeretlen fejlesztőcsapattól, a Guerrillától származik. Valami azt sejteti, hogy ettől a csapattól még kapunk nagyon ütős játékokat!

## Amit csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

Colin McRae Rally 4, Far Cry, Ground Control 2, Singles, Splinter Cell 2

### DUPLA DVD:

Conan, Joan of Arc, Wakeboard Unleashed

## További animációk

### CD 3:

Battlefield Vietnam, EQ: Gates of Discord, Far Cry, Hitman Contracts, Richard Burns Rally, Shellshock Nam '67, Solar, The Sims 2, TOCA Race Driver 2, World of Warcraft

### DUPLA DVD:

A.I.M., Battlefield Vietnam, Driver 3, Firepower, Gland, Ground Control II, LOTR BfME, Obscure, Perimeter, Pool Paradise, Sacred, Soldier Secret Wars, SC: Pandora Tomorrow, Syberia 2, Toon Army, Ultima X Odyssey, Utopia City, Xpand Rally

## Filmelőzetesek:

### CD 3:

Alien vs. Predator; Shrek 2, The Day After Tomorrow

### DUPLA DVD:

Hellboy, The Passion of the Christ

**MOD**



### CD-s legjobb: GTA VC 0.5 LAN Beta

Ez bizony nem áprilisi tréfa! Tényleg elkészült a várva várt GTA Vice City multiplayer módosítás. Noha a modifikáció csak béta-állapotban leledzik, azért mégis érdemes vetni rá néhány pillantást. Telepítés után lehetőségünk nyílik arra, hogy helyi hálózaton hentesseünk barátainkat. GTA-rajongóknak kötelező darab!



### DVD-s legjobb: CS Fusion Pack SE

A Counter-Strike-fanatikusok ismét örvendezhetnek! A Fusion Pack SE segítségével tulajdonképpen felturbózzhatjuk kedvenc multiplayer FPS-ünket. A csomag rengeteg eddigi hibát orvosol, ráadásul új skineket, pályákat, át-dolgozott fegyvereket és hangokat tartalmaz. Vigyázat, ez a MOD csak az 1.6-os verzióval kompatibilis!

## Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, Far Cry, GTA3, GTA Vice City, Max Payne 2, NHL 2004

## További érdekességek a Dupla DVD-n:

Counter-Strike, Quake 3: Arena, Return to Castle Wolfenstein, UT2003

## EXTRA

### Így készült - DRIV3R: Run the Gauntlet

Új vállalkozásba fogott az Atari. Összeállt egy filmstúdióval, és legújabb játéka, a DRIV3R népszerűsítő kisfilmjeit kezdték forgatni. E hónapban sikerült beszerezniünk egy olyan videót, amely a kulisszák mögé enged bepillantást.

### Rovatok:

Természetesen ebben a hónapban sem maradhatnak el kedvenc rovataitok. A 3DSMax, Barkács, Call of Duty, GTA3, HoMM, Honosítás, MoHAA, Postal 2, Programozás, Ti küldték és a Vasútmánia mellett újra visszatért az Idézők rovat is!



## Plusz

50 **játékhiba**, 17 **vicces Windows-kép**, 7 **átlalatok küldött érdekesség**

50 **háttérkép** 20 **játékról**, 98 **trainer** 94 **játékhoz**. Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

**CD:** 18 feltétlenül szükséges segédprogram és driver

**DVD:** 36 segédprogram kategorizálva, valamint meghajtók fontossági sorrend szerint

Lapozz  
a Teljes Játékhoz

# TELJES JÁTÉK

**TELEPÍTÉSI KÓD**

A játék első indítás után kódot kér, mely a következő:

**1234-5678-6AEE-62YU**



RÉMSÉGEK KICSINY BIRODALMA

# SACRIFICE

A Sacrifice nem mindennapi játék. 2000-ben, amikor megjelent, mind a szakma, mind a nagyközönség körében hangos sikert aratott, s ezt nemcsak korát messze meghaladó grafikájával, nagyszerű hanghatásaival és furcsán szurreális világával ért el, hanem soha nem látott játékmenetével is.

**M**iről is van szó? A *Sacrifice* tulajdonképpen egy valós idejű stratégia, még ha első látásra TPS-akciónak tűnik is (ígaz, akció is lesz benne bőven). Furcsa kinézetű központi karakterünk, Eldred egy varázsló, aki a világot uraló öt istenség panteonjából képviseli az egyiket itt, a drága anyaföldön (attól függően, hogy épp melyikük kampányánál tartunk a játékban). Nemcsak azért fontosak ők öten, mert mind-egyikük más varázslatokkal és egységekkel vértézheti föl Eldredet, de a sztori is körülöttük, illetve a hatalmi viszálykodásaik körül bonyolódik, tehát érdemes rájuk odafigyelni. A varázslatok többféleképpen lehetnek: megidézhethetünk velük lényeket, épületeket, kasztolhatunk védő- és támadómágiákat, amelyek segítségével elérhetjük általános célunkat: hogy megvédjük az adott pályán saját, illetve elpusztítsuk ellenfelünk oltárát (bázisát). Az RTS-ektől megszokott módon „bányászható” erőforrásra is szükségünk lesz a hódításához – a *Sacrifice*-ben ezek a lelkek (souls) és a mana. A lelkekből tudunk lényeket idézni, a mana pedig ugye lételemünk, a varázslás „üzemanyaga”. „Bányászhatuk” fölöttébb egyszerű: lelkeket a csatákban elhullott tetemekből nyerhetünk (két fajtájuk van, a tiszta – saját lényből származó – és a tisztátalan, utóbbiakat „használat” előtt át kell konvertálnunk tiszta lélekke), manánkat pedig a pályákon található töltőhelyekkel (mana fountain) tarthat-

juk magas szinten. Ahhoz, hogy a mana áldásából kizárólag mi részesedhessünk, a mana fontaineihez a „manalith” nevű épületet kell felhúznunk, ez biztosítja, hogy az adott kút csak minket tápláljon. Végül annyit kell még a témához hozzáfűzni, hogy ha nem szeretnénk naphosszat a manalithok mellett álldogálni, fejünként egy lélekért cserébe megidézhethetünk néhány „manahoart” is. Ezek a kicsi lények segítenek eljuttatni a manát varázslónkhoz akkor is, ha

a levegőben pedig a sárkányokkal fogunk operálni – öt lélekért cserébe. Óvatosan kell taktikáznunk egységeink legyártásával és felhasználásával, lévén, hogy a lelkek véges számban fordulnak elő a pályákon, és az sem kifejezetten mindegy, hogy milyen típusú katonákat hogyan vegyítünk egymással, mennyit rendelünk a manalithok védelmére, és mennyit tartunk magunk mellett csata céljából. A lényeg, hogy a leghatékonyabban átgázoljunk segítség-

tünhet, de a *Sacrifice* szerencsére nagyszerű tutorial részekkel rendelkezik, amelyek segítségével rövid idő alatt tökéletesen elsajátíthatjuk ennek a kivételesen egyedi és élvezetes játéknak az alapjait. S ha már készségi szinten irányítjuk egységeinket, bátran odafigyelhethetünk a gyönyörű tájra, a briliáns hanghatásokra, valamint a folyton egymással civakodó istenségek dialógusaira, amelyek révén megismerjük kidolgozott személyiségüket, és talán még meg is szeretjük őket a játék végére. Induljunk hát...

**A GameStar Csapat**

## A lényeg, hogy a leghatékonyabban átgázoljunk az ellenséges varázsló seregén, majd az oltárhoz jutva feláldozzuk (Sacrifice!) egyik egységünket

távolabbi tartózkodunk a kúttól, és minél több van belőlük, annál gyorsabban töltődünk. Ne vigyük azonban túlzásba az idézésüket, mert a nagyobb és erősebb harci egységek több lélekbe kerülnek fejünként, és győzni csak velük tudunk.

### Az egység kétséges?

Az istenspecifikus egységek között találhatunk közelharcit, távolsági és légiharcosokat. Persephone-nél, az élet istennőjénél például az egyik távolsági katona a ranger (egy lélekbe és háromszáz manába kerül), közelharcit alapegység a druida, a levegőt pedig először a shrike-kokkal hódítjuk majd meg, de a kapmány vége felé már használhatjuk közelharccra a sokkal combosabb (és drágább) enteket,

gükkal az ellenséges varázsló hasonló seregén, majd az oltárhoz jutva feláldozzuk (Sacrifice!) egyik egységünket, megszenteltelítve, és ezzel végképp legyőzve ellenfelünk bázisát. Természetesen mind-egyben nagy segítségünkre lesz az oldalanként megkapható kb. tíz varázslat, amelyek közt a gyógyítás és a gyorsítás mindenhol szerepel, de ezeket leszámítva tökéletesen egyediek. A varázslatokat a képernyő alján sorakozó gombokkal hívhatjuk elő, de a nagyobb csatákban célszerűbb az előzőleg begyakorolt gyorsbillentyűkkel aktiválni őket.

### Ránk csodás mezők várnak...

Így leírva kissé talán bonyolultnak

## CHEAT

Játék közben nyomjuk le a [Ctrl]-[Shift]-[0] gombokat (ez utóbbi az [Esc] alatti gomb akár lenni), majd írjuk be az alábbi kódokat, de úgy, hogy mindegyik előtt beütünk egy @-ot (közte és a kód között pedig legyen szóköz!)

**alliwantforxmasisa:** lényidézés  
**aplethoraoaf:** négy lény megidézése  
**bythepowerofgrayskull:** teljes gyógyítás  
**ihavethepower:** teljes manatöltés  
**dontfearthereaper:** harminc lelket ad  
**castratetheheathens:** vörös lelkek használhatók konvertálás nélkül  
**gimmegimmegimme:** új varázslat  
**timeisonmyside:** visszaállítja a varázslat számlálóját  
**yourbulletscannotoharmme:** a varázsló sérthetetlen  
**mywingsarelikeashieldofsteel:** a varázsló legyőzhetetlen

# WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

ELSŐ  
látásra



A robotrákok a szobor tövében szeretnének csoportképet készíteni



...hogy vagyunk, hogy vagyunk?

**A** Warhammer 40 000: Dawn of War egy RTS lesz, méghozzá az új generációs vonal (*Rome: Total War*, *Battle for Middle Earth*) egy újabb tagja.

A játék kezdetén Gabriel Angelos űrgárdista parancsnokot alakítjuk, a Blood Ravenök vezetőjét (ez az űrgárdista egység eddig nem szerepelt a *Warhammer 40k*-univerzumban, a készítőik találták ki őket, a jogtulajdonos Games Workshop engedélyével), akit a Birodalom egy látszólag egyszerű feladattal bíz meg: egy közepes méretű ork betörést kell megállítania a Galaxis egy kevésbé fontos régiójában. Játék közben azonban kiderül, hogy az események sokkal bonyolultabbak ennél, és a sztori szálai egyre mélyebbre és mélyebbre vezetnek. Az eseményeket egyébként jobbra az engine segítségével készült mozikból, nem pedig előre renderelt

filmekből tudjuk meg (bár a képeket elnézve, nem lenne nagy különbség). A játékban két nagyobb helyszíncsoportot különböztethetünk majd meg, a *Warhammer 40k*-ból már közismert „szétrombolt várost”, illetve a dzsungelt. Egyébként a készítőik nem ragaszkodtak a végtelenségig az eredeti táblás játék szabályainak hű átkonvertálásához, sokkal inkább az eszenciáját szerették volna megfogni ennek a részletesen kidolgozott, hangulatos világnak. Ebben nagy szerepe van annak is, hogy a csatákban is körülbelül ugyanannyi szereplő vesz részt, mint a táblás verzióban. Ennek megfelelően nem szabad több ezer embert megmozgató utközetekre számítanunk: maradunk a „mindössze” pár száz embernél. Arra azonban ügyeltek a készítőik, hogy ennyien is betöltsék a csatateret, így az egységek valóban harcolni fognak egymás-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	THQ
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
TBA	Relic Ent.

GYORSLINK > 807

sal, különböző fegyvereket és harcmódorokat változtatva, nemcsak saját „táncukat” adják elő az ellenség előtt. A fejlesztők úgy gondolták, nem nagyon illik bele a *Warhammer 40k* világába, hogy körülbelül 30 másodperc alatt legyártunk egy űrgárdistát (akinek a képzése néha évtizedekig is eltarthat), így nyersanyaggyűjtés és bázisépítés nem lesz a játékban, hanem inkább a csatára kell összpontosítanunk. Viszont űrrepülőterek elfoglalásával kérhetünk segítséget és utánpótlást az orbitális pályán keringő anyahajóktól.

## FELKÉSZÍTÉS

A megfelelő fegyverrendszerek kiválasztásával egyénivé tehetjük katonáinkat, változatos hadseregeket és stratégiákat kiépítve.

## BÁZIS

Építkezni ugyan nem lehet, de (az UT-Onslaughthoz, vagy a régi Z-hez hasonlóan) a meglévő bunkereket felhasználhatjuk saját céljainkra.

## NYERSANYAG NÉLKÜL

Bizonyos helyek elfoglalásával utánpótlást kérhetünk feletteseinktől

A Budapest Aréna nyitóbuli



Kedves fiatalember



Aggyá má egy sórt!



Neki most annyira nem jó



Robotzsaru 3

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Hölgyeim és Uraim!

Ebben a hónapban azt a különös stratégiát választottuk, hogy nem egyetlen nagy béta-tesztel bombázzunk Titeket, hanem három rövidebb, ámde érdeklődésre számot tartó játék próbaverzióját töltük, a kiadó szíves hozzájárulásával. Külön felhívnam a figyelmet a *TOCA 2*-re, amely egy-behangzó véleményem szerint nagyon forró kis cucc.

Ha már így szóba került a *S.T.A.L.K.E.R.*, felhívnam minden kedves érdeklődő (és nem érdeklődő) figyelmét a CD-n és a Dupla DVD-n elterpeszkedő, már-már művészi igényű videóra. Mindenképpen nézzétek meg!

Természetesen félni nem kell, a *Doom3*-hoz és társaihoz hasonló, 7-8 oldalon alaposan kivesézett cuccok áradata sem marad abba, júniusban nem kis meglepetéssel leszünk kénytelenek szolgálni Nektet (hogy mi az, azt egyelőre nem árulhatom el, sajna köt a titoktartás ☹).

Egyébként ha arra vagytok kíváncsiak, hogy milyen trendek lesznek az elkövetkező másfél évben a játékefejlesztés területén, akkor Bad Sector Games Developer Conference-ről szóló cikkét érdemes lapozgatni. És hogy ezek az ötletek milyen konkrét játékokban jelennek meg, azt alig két hónap múlva, az E3-on kuksizhatjuk meg.

Peace!

ender

U.i.: most kaptam hírt, hogy inkább május lesz a durranás hava, mint a június. Királyság!

# THE ROOTS

➔ Gyökérkezelés

**A** The Roots című fantasy szerepjátékban Yant alakítjuk, aki idilli és bájos világának megmentésére törekszik. Ennek a világnak az egyensúlyát az Elemek Misztikus Fáí biztosítják, ám ősi, gonosz istenek azok elpusztítására törekednek.

A hatalmas csatában a világ szinte minden faja részt vesz, mindenki a vérmérsékletének megfelelő oldalon. Egyedül az emberek megosztottak, sokan közülük a Demon Lord szolgálatába állnak, míg mások éppen ellenük harcolnak a csatamezőn. Egy hatalmas csatában sikerült a Demon Lord lelkét megszerelni, összetörni és szétszórni a világban. Évekkel később azonban valami nagyon gonosz próbálja meg elpusztítani az állandóságot védő Fákat.

### Játékmenet

A programban megkísérik ötvözni a hagyományos szerepjátékok részletesen kidolgozott szabály-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Akció-RPG	<b>KIADÓ</b> Cenega
<b>MEGJELENÉS</b> TBA	<b>FEJLESZTŐ</b> Tannhauser
<b>GYORSLINK</b>	<b>528</b>

rendszerét az egyszerűnek mondható hack'n'slashek dinamizmusával. Teszik ezt úgy, hogy mégis megpróbálják megőrizni az RPG műfajra jellemző mélységet mind a sztori, mind pedig a játékmenet tekintetében. Ehhez az is nagyban hozzá fog járulni, hogy - bár a já-

tékban kezdetben egyedül vagyunk - később, mint ahogy azt már például a Baldur's Gate-ben megszokhattuk, jó pár csapattárs csatlakozik hozzánk, akikre aztán majd a küzdelmek során is támaszkodhatunk.

A játék az úgynevezett "aréna" harcrendszert használja, amely ismerős lehet például a Final Fantasy sorozat rajongóinak. Egy leválasztott kis pályarészleten kaszabolhatjuk az ellent, varázsolgathatunk, illetve szörnyeket idézhetünk meg.

Az érdekes kis minijátékok pedig azoknak a szerencséseknek lesznek ismerősek, akik már látták a Zelda sorozat valamelyik darabját.



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

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

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

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

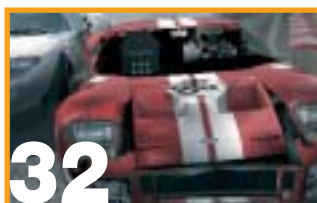
**BÉTATESZT** ➤ ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhesük belőle az adott játékot, bétatesztet runk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak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

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

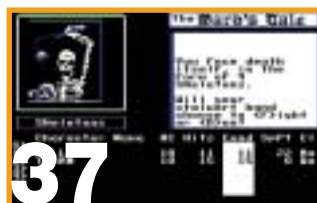




**GDC 2004**  
Mizu, Carmack? Lókd a rízstát!



**TOCA Race Driver 2**  
Kopog a jobbhácsó, ez gömbfej...



**C64 Reloaded**  
„38 Kbyte mindenre elég”

## A HULLÁMVASÚT

Sokunk gyermekkori kedvence a *Rollercoaster Tycoon* című hullámvasút-építő sorozat. Ez persze rám annyira nem igaz, én a *Theme Park*kal töltem. Abban az volt a fun, hogy ha az ember olcsón adta az elsőzött hamburgert, és drágán a vizezett kólát, akkor a kis rohadékok frankón otthagyták a gatyájukat is. Na ilyen tutira nem lesz az RC harmadik részében, viszont sok minden más igen. Maga a játék nem sokat változik (mondjuk nem is tudom, mit lehetne változtatni benne), de kap egy vadiúj 3D-s motort, ami így első ránézésre a *Quake 2*-nek is odaver. Allítólag küldetések is lesznek benne: (pl.: Level 1: „Építs nagy hullámvasutat”. Level 2: „Építs még nagyobb hullámvasutat”. Level 3: „Akkora hullámvasutat építsél...”. Level 4: „Kell a \*\*szomnak ennyi hullámvasút! Disztróji!”). Persze senkit nem szeretnék lebeszélni róla! Megjelenés karácsonykor.



## EZ NEM A MYST?

Úgy látszik, feléled a kalandjáték műfaj. Lesz például az *Aura: Fate of the Ages* (vagy *Rape of the Apes?*) című stufa. Belső nézetes, 3D a drága, ennek ellenére a régi, jól bevált „klikkeljé”, azt történik valami vicces” módszert használja. Kíváncsian várom! Júniusban belekóstolhatunk.



## TAKTIKAI FPS? VÉGRE!

Vannak ugye ezek a terroristák. Na ezeknek kell odaverni, de nagyon. Most éppen a *Prism: Black Shield* című játékban. A közeljövőben játszódó taktikai FPS-ben a még fejlesztés alatt álló amcsi fegyverekkel nyomulhatunk a még mindig AK-val és egy strandpapuccsal felvértezett hiperpigmentáltak ellen. Ühüm.

## HÚHA

Alig végeztek a DE-s srácok az *UT2004*-gyel, máris újabb fába vágják a fejszéjüket. Egyrészt készítenek már a *Warfare* után az újabb generációs 3D-s motort, de ami a lényeg, egy újabb játék fejlesztésébe fogtak, amely a *Pariah* nevet viseli (gyanúm szerint amint kiadó közelébe kerül a program, azonnal megváltoztatják a címet, mondjuk „Ancient Shadow of the Death God”-ra). Mindenesetre az elsőként közölt képek nagyon ígéretesek.



## AZÉRT SE IDÉZEK A KFT. EGYÜTTTESTŐL

A kalandjáték-rajongók újfent örömködhettek. A *Lost Paradise* ugyanis ebbe a műfajba fog tartozni, és egy misztikus Afrikába kalauzol el minket, a politikai ármánykodások, vudu varázslatok és a törzsi erőszak világába (bizisten, szó szerint így írták a sajtóanyagban). 2005 közepén jelenik meg a stufa. Ja, és persze full 3D-s lesz, de azt hiszem, a *Broken Sword* 3 óta ez alap.



## LAKBERENDEZÉS

Újabb második világháborús stratégiát jelentett be az 1C, amelyet *Stalingrad*-nak neveztek el, és a *Blitzkrieg* engine-jére épül. És most képzeljétek el, ahogy az agyvelőm felfröccsen a falra. Nagyon csúnyán mutat a sárga festéken. Fúj.



## DE CUKI...

Nagy napra virradtunk. Egy újabb második világháborús játékot jelentettek be, ámde ez a hír mindezek ellenére öröm, boldogság. Ugyanis a *Toon Army* egy kicsit hozzátesz a stílushoz, mivel rajzfilmszerű feldolgozásban és szereplőkkel ábrázolja a korszakot. Óreg rókáknak, azt hiszem, elég, ha csak a 3DO-szenziális *Army Men* sorozatát említem meg (az az *Army Men* RTS... Iszonyat flash!). Szal a *Toon Army* is valami hasonló lesz, ráadásul a Breed fejlesztői készítik, és ez máris garancia a minőségre.



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



Két, magára elég sokat adó angolszász újság – az *Electronic Gaming Monthly* (konzol) és a *Computer Gaming World* (PC) – is jelezte, hogy júniusi számukban exkluzív előzetest közölnek a *Knights of The Old Republic* (közismertebb nevén *KoTOR*) következő, vagyis második részéről (bár lehet, hogy egy másik újság megelőzi őket ©). Ennek megfelelően a játékról jelen pillanatban még nem lehet tudni semmit.

Egy túlzottan szószátyár LucasArtsos fejlesztő egy angol lapnak adott interjújában véletlenül ki-kotyogta, hogy dolgoznak a hipernépszerű és hiperhosszú *Monkey Island* sorozat következő, egészen pontosan ötödik részén.

Szintén régi sorozat a *Test Drive*, sajnos az utolsó pár rész borzalmasan rosszra sikeredt, pedig valamikor ez jelentette AZ autósjátékot. Nos, egy rockszaklapban (!) említette meg Raymond Herrera, a *Fear Factory* dobosa, hogy már javában készíti a következő részhez a zenéket.

A *GTA* negyedik része, amelyik végül mégiscsak a *San Andreas* kódnevet kapta a keresztségben, immáron hivatalosan is bejelentett. Sőt, egyesek még a 2004. október 19-i megjelenési dátumot is reálisnak vélik, legalábbis PS2-re biztosan.

A *Bioware* csapatát, gondolom, nem kell bemutatnom a szerepjáték-kedvelő műértő közönségnek. Egyik fejlesztőjük a minap azt találta mondani, hogy az eddigi xboxos exkluzívként ismert, igencsak „forró” *Jade Empire* végül mégiscsak megjelenik PC-re is, legalábbis a Microsoft hajlik a többplatformos megoldásra.

## AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁG SZÍV-E? (BOCS)

Újszerű és érdekes feladatot kapunk a *Heart of Eternity* című külső nézetes akció-RPG-ben. Célunk a világ megmentése lesz! Mégpedig oly módon kell ezt megtennünk, hogy a játékban szereplő összes órát megkeresve és megjavítva tudjuk begyógyítani magán az idő szövedékén esett sebeket. Nagyívű, eposzi téma ez, azt hiszem. Megjelenés még nincs.





# ELSŐ KÉZBŐL JOINT OPERATIONS

A játék producerének, Joel Taubelnek tettük fel kérdéseinket.

**Számunkra teljesen úgy tűnik, mintha a *Delta Force* sorozat és a *Joint Operations* ikertestvérek lennének. Váználád, hogy melyek a főbb különbségek a két játék között?**

Terveink szerint a *Joint Operations* sokkal inkább fog hasonlítani a *Battlefield Vietnamra*, és mondjuk a *CS-re*. Rengeteg vezethető jármű lesz benne, és az akció hatalmas terepeken fog zajlani. Járműveken gyakorlatilag tényleg mindent kell érteni, ami a modern hadseregben csak előfordul (na jó, atomtöltetű cirkálórákétát nem).

**Elárulnál valamit a játék sztorijáról?**

A történet a közeljövőbe, 2006-ba visz minket. Ebben az évben – egy, hangsúlyozom, kitalált forgatókönyv szerint – összeomlik az indonéz kormány, és lázadók próbálják meg szétszakítani az országot. Ellenük harcol a *Joint Operations Group*, egy vegyes nemzetiségű csapat (például amerikaiak, angolok, németek, oroszok vannak a tagjai között). Szeretném hangsúlyozni: igyekeztünk elkerülni azt a csapdát, hogy egyfajta rosszfiúk-jófiúk felállás kerekedjék ki az egészből. A játékban bemutatjuk, hogy bármelyik oldal céljaival egyet lehet érteni, illetve hogy mindkét oldalt megérintette a háború mocska.

**Ha már a közeljövőben játszódik a játék: lesznek benne eddig még nem látott fegyverek, új katonai fejlesztések, prototípusok?**

Nem igazán. Nem szeretnénk kamu fegyvereket bemutatni, sokkal reálisabbra tervezzük a játékot annál. Így maradtunk a jól bevált AK-nál és társainál. Azért a fanatikusok kedvéért egy-két prototípust elrejtettünk itt-ott ©.

**Az előbb hatalmas terepeket említettél. Mégis, mire számítsunk?**

Nagyon büszkék vagyunk a terep megvalósítását végző engine-re. Tényleg olyan tereptárgyakat, olyan részletességű dzsungelkörnyezetet tudunk vele kialakítani, amelyet korábban még nem láttatok – legalábbis taktikai FPS-ben biztosan nem.

**A játékban bemutatjuk, hogy bármelyik oldal céljaival egyet lehet érteni, illetve hogy mindkét oldalt megérintette a háború mocska.**

Ez egyébként azt jelenti, hogy egy pálya körülbelül 4-6 négyzetkilométer területű lesz, ami tényleg hatalmasnak számít. Ezen a területen természetesen egy komplett éjjel-nappal ciklust, illetve különböző időjárás effektek is megvalósítottunk.

**A játék egyik legfontosabb része a többjátékos üzemmód lesz. Mondanál pár szót róla?**

Igen! Nagyon nem tetszik nekünk az, ahogy a versenytársaink jelenleg kezelik a multiplayer

kérdését. Egyszer csak megjelenünk egy szerveren, azt sem tudjuk, hogy éppen hol tart a csata, csupán belecsöppenünk egy szituációba, amely általában abba torkollik, hogy felpattanunk a legközelebbi terepjáróra, és elszáguldunk vele az ellenség irányába, ahol lelőnek. Ezt sok mindennek nevezném, de mondjuk taktikai hadviselés-

nek nem. Éppen ezért például nemcsak ellenfél lelövéséért lehet majd pontot kapni, hanem azért is, ha a csapatodat segíted a légi támogatással, vagy például katonákat fuvarozol a harcmezőre egy helikopter segítségével. Emellett egy olyan új játékmódot vezetünk be, az *Advance & Secure-t*, amelyet leginkább az *UT2004* *Onslaught*jához tudnék hasonlítani, és amely nagyban elősegíti a stratégiai gondolkodás kifejlődését az esztelen öldöklés helyett.



Ezt a sz\*r melót...



Ott egy nyúl



Mint az érett szőlőszemek



Haverok, bull, Balaton

# MORTYR 2

➔ Blazskoviwcieviw visszavág!

**A** Mortyr című FPS ismerős lehet azoknak, akik évek óta GameStarosok, ugyanis az első része teljes játékunk volt. Nos, a lengyel fejlesztők nagy titokban készítették a másodikat, és nem sokkal a megjelenés előtt fellebbentették a fátylat néhány részletről.

A sztori az eredeti történetvonalat viszi tovább, amely szerint a Föld egy alternatív történelemben még 2093-ban is a náci Harmadik Birodalom ragájában nyög. Az uralmukat pedig nem mással tudják biztosítani, mint egy időgéppel, mellyel bármiféle ellenállás már csírájában elfojtható. Ennek ellenére mégis van néhány mindenre elszánt partizán, aki megkísérel megdönteni a rezsimet. Ennek érdekében egy újabb időgépet építenek, és visszaküldik a játékost a múltba, 1944-be, hogy pusztítsa el az eredeti szerkezetet. A cél tehát adott, valószínűleg a Return to Castle Wolfensteinhez a megszólalásig hasonlító játékmennel fogunk találkozni. Sőt, a fegyverek és egyenruhák szintén ismerősek lesznek, ugyanis eredeti második világháborús puskákkal harcolhatunk, illetve - a keretsztorit kivéve persze - a készítő nagy

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b> Sci-fi akció	<b>KIADÓ</b> Cenega
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. május 28.	<b>FEJLESZTŐ</b> Mirage
<b>GYORSLINK</b>	<b>694</b>

hangsúlyt fektettek a történelmi hűségre. Azért az RtCW-hez képest lesz egy-két változás, például sokkal nagyobb szerepet kap a kültéri harc (a mai videokártyákra optimalizált játékban ez, azt hiszem, természetes), illetve a játék vége felé,

az időgép elpusztítása után lesz még egy kis dolgunk. Nevezetesen az, hogy 1990-ba ugorva megakadályozzuk a Birodalom feltámasztására tett kísérleteket (jé, tisztára, mint a Rettegés arénája című filmben...).



## SCRAPY DOO IS BACK!

Mint köztudott, lesz *Scooby Doo 2*-rajzfilm, *Monsters Unleashed* alcimrel. Kísértetiesen hasonló nevű játék kerül a boltokba, fura módon nem sokkal a mozipremier után. Nahát! Érdekes egyezés... Na, lóktek róla screenshotot is a népek, hogy mindenki lássa jól, mibe is fekteti nehezen megkeresett (vagy szülőktől kisírt) forintkáit.



## MAGA VÁMPÍR?

Lesz a *Van Helsing* című film (mindenkinek ajánlom!), amely a *Sword of Dracula* című könyv alapján készül. Nos, mindkettőből merítenek a szintén *Sword of Dracula* nevű játékhoz. FPS módban kell irtoztatni a mocskos alvilági teremtményeket, és akkor mindenkinek jó lesz (kivéve persze a mocskos alvilági teremtményeket). Klasszikusokat idézve kérdezhetnénk: mikó? De ez pusztába kiáltott szó marad, azt hiszem.

## ÁRNYÉKVALAMI



Ha valaki rápillant a képekre, akkor már szinte az egész *Shadow Ops: Red Mercury* című játékot kenivágja. Üsd-vágd-nemapád, idén nyáron már tolhatjuk is!

## JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



A *Galactic Civilization*höz készül kiegészítő a Strategy First stúdióiban. Az *Altarian Prophecy* egy teljes új kampányt is tartalmaz majd, két új fajt, valamint multiplayer pályákat és néhány új hajót. Előreláthatóan idén ősszel kerül majd a boltokba.

A JoWood nem kevesebb mint 8 játékához jelentett be valamilyen kiegészítő lemezt. Ezek a következők: *Gothic II*, *Spellforce*, *Söldner* és a *Wildlife Park* (a többi még titok). Emellett tervbe van véve a *Söldner II*, a *Spellforce II*, a *The Guild II*, a *StarGate SG1*, illetve a *Gothic III* készítése is. Impozáns lista, bár ezek közül például a *Söldner*ből még az első rész sincs kész.

A múlt hónapban irtunk ajánlót a *Torque (Vas)* című faja kis motoros filmről. Nos, bejelentették, hogy játékot készítenek belőle, de az csak sajnos karácsonykor jelenik meg.

Ugyan kicsiny, de elszánt rajongótáborra van a *Battlecruiser* sorozatnak. Éppen ezért, a kiadó úgy döntött, hogy egy újabb részt jelentet meg belőle. A felhozatal a szokásos, 64 fős multiplayer, négy új bolygó. Megjelenés még nincs, név viszont igen: *Universal Combat - Edge to Edge*.

A Magnum Games még új fiú a játékegyesítés terén, első játékuk idén március végén jelenik meg. A címe *Beyond the Law: The Third Wave* lesz, és feladatunk már oly sok Steven Seagal-filmből ismerős lehet: egy gonosz bárki el akarja pusztítani a világot, a rendőrség tehetetlen, egyedül csak John Smith (vagy ki) csapata képes megmenteni a Földet. Szal még egy taktikai lövőde, na.

A *Getica* egy RPG lesz, és fejlesztői azt ígérik, amit minden új RPG-nél szoktak: a karakter tökéletes interaktivitásban lesz környezetével, a világ sorsa a mi döntéseinktől függ, bármit teszünk, az értelmes NPC-rendszer úgy reagál rá, mintha a való életben lennénk, nem pedig egy játékban. Az ilyen cuccokból szoktak lenni a legsekélyebb *Diablo*-klónok, de hát majd meglátjuk.

Az idei E3-on kerül jelentik be a mozifilmhez is kapcsolható új *Predator* játékot (tudjátok, az *Alien versus Predator* amerikai bemutatója idén augusztusban!), amiről egyelőre még semmi mást lehet tudni, csak a kiadó tette le a nagyesküt, hogy biztosan megcsinálják.

Ha valaki szereti a *Dick Tracy*t, az a tíz ujját is megnyalja majd a *Vanguard Project* című játék láttán. Ebben ugyanis az ötvenes évek Amerikájában alakítunk egy magánnyomozót, akinek egyik rutinügyébe váratlanul a CIA és a KGB is bekapcsolódik. A kalandjáték megjelenési ideje egyelőre még nem ismert, viszont azt nem árt tudni, hogy azok az arcok készítik, akik a *Jack the Ripper* és a *Pax Romanat* (ez utóbbi valami új szerelmesregény-sorozat lehet).

MAGYAROK ARTHURJA

# KING ARTHUR

Az Armies of Exigo készítői után újra van egy magyar csapat, amely nagy kiadók felé kacsingat. A GameStar kommandója vezetésemmel a világon eddig még sehol nem látott titkos dokumentumokat kaparintott meg egy (pontosabban kettő!) készülő játékról. A fanfárok most elmaradnak, mert a legendák földjére csak síri csendben és kellő alázattal lehet belépni.

**A**z Arthur-mondavilágot mostanában kicsit kerülték a fejlesztők; ezt az irt kívánja betölteni az Avalon Studio stratégiája, amely fantasy és RPG-elemeket vegyít a megszokott *Total War*-os játékmenetbe.

Az immár egy éve készülő játék igencsak biztos alapokra építkezik ami a grafikai engine-t illeti, hiszen az eddig általam látott legrészletesebben kidolgozott élő környezettel rendelkezik. Szerencsére a történeti, azaz „legendahűséggel” sem lesz gondunk, hiszen a csapat munkáját a kor specialistáinak számító történészek is segítik, akik még a kisebb épületek grafikáit is ellenőrzik,

hogy minden a lehető legjobban hasonlítson a régen volt valóságra. A játékosnak azért nem kell attól tartania, hogy egész végig történelemórát fog hallgatni, hiszen a játékidőnek csak a tizedét teszi ki a me-

nedzsment rész, ahol kiválogathatjuk a harcba küldendő egységeket, és meghallgathatjuk a hősök következő hadjáratra vonatkozó meglátásait, ugyanakkor kapunk egy kis történelmi áttekintést. Itt lesz lehetőségünk hősünk fejlesztésére is, aminek az a különlegessége, hogy a képességfejlesztésen kívül, a játék elindulásakor egy előny-hátrány rendszer segítségével igencsak egyedül izt adhatunk kedvenc karakterünknek.

Mivel a *King Arthur* elsősorban a csatákra helyezi a hangsúlyt, érthető, hogy egyetlen erőforráselemünkkel, az arannyal igencsak jól kell gazdálkodnunk hadjárataink során. Minden küldetés befejezésekor hozzájuthatunk egy kisebb summához, attól függően, hogy hogyan teljesítettük a missziókat, és mennyi veszteséget okoztunk az ellenségnek. Természetesen néhány pályán alküldetéseket is végívhethetünk, amelyek teljesítése során lehetőségünk lesz aranyat vagy varázstárgyat zsákmányolni.

Szükségünk is lesz az anyagi javakra, hiszen a küldetésre magunkkal vinni kívánt egységnek zsoldot kell fizetni: ha nem kapnak pénzt, hűséges követőink csata helyett inkább heverészéssel mulatják az idejüket.

Igaz, ha jól odafigyelünk tábornokaink tanácsaira, talán még egyetlen hőssel is elbírhathatunk az ellenséggel, hiszen a csaták során kiemelten nagy szerepet kap a környezet. A demóban a készítők azt mutatták be, ahogyan Merlin maga után csalta a gonosz monsztrákat, majd egy jól irányzott földrengés varázslattal rájuk omlasztotta az egyik sziklafalat.

Amikor ezt a jelenetet megláttam, elhatároztam magamban, hogy a *King Arthur* felveszem a legjobban várt játékok közé, gondolom, ezzel nem leszek egyedül a világon. A megjelenésig pedig, hogy elvélhető legyen a várakozás, igyekezzünk minden újdonságról a leggyorsabban beszámolni.

**Szittyó**



## PROPHECY

Az Avalon Studio másik készülő játéka a körökre osztott fantasy stratégiák igencsak széles mezőnyében szeretne valami igazán eredetivel kitűnni. A világot uraló három hatalom (a Mennyei seregek, a Bukottak és a Kivülállók) küzdelmébe csöppen bele a halandó. A játékos keze azonban nincsen megkötve, hiszen cselekedetei folyamatosan befolyásolják a három oldalhoz fűződő viszonyát, így akár egy pályán belül is elhagyhatja a kezdetben választott oldalt. Az átállás egyik oldalról a másikra hatással van a kampány történetére és szerkezetére – illetve gyakran egy-egy pálya megoldására is. Ha ehhez hozzáteszem, hogy a játékban több mint 20 felvehető hős, 25 különféle egyéni megjelenítéssel és tulajdonságokkal rendelkező követő, valamint 200-nál is több varázstárgy fog szerepelni, akkor azt hiszem, minden *Heroes*-fannak kerekre nyílik a szeme. Ha ezt a kicsiny gondolatot még azzal is kiegészítem, hogy az egységek folyamatosan fejleszthetők, és mi választhatjuk meg, hogy mire gyúrunk, akkor az igazi fanatikuskor már most elkezdene sorba állni a boltok előtt. Ám a játék megjelenésére még várni kell egy kicsit, mert mint tudjátok, jó munkához idő kell, így valószínűleg 2005. nyaránál előbb nem vehetjük a kezünkbe ezen gyöngyszemet.



## A CSAPAT

Az Avalon Studio alapítói a fanatikus RPG-rajongóknak bizonyára ismerősek. Hiszen e csapat készítette a *Requiem* szerepjátékot, de igencsak nagy részük volt az *Ars Magica* magyar nyelvű megjelentetésében, továbbá a Beneficium kiadó alapító tagjaiként számtalan magyar nyelvű és fantasy regény elkészítésében vettek részt. Azt hiszem, ez az előélet mindannyiunk számára elég biztosíték, hogy az *Arthurban* az RPG- és a történeti elemeket professzionális módon fogják kidolgozni.



## INTERJÚ A FEJLESZTŐKKEL

**GameStar: Mennyi ideje dolgoztok a két játékon?**

**Avalon:** A játékok fejlesztése nagyjából egy éve folyik, ebből az időből azonban valamivel többet fordítottunk a King Arthura.

**GameStar: Hány fő dolgozik a játékokon?**

**Avalon:** Összesen 15 ember dolgozott eddig a játékok fejlesztésén, ebből 8-an alkotják a csapat állandó magját, míg a többiek a munka egy-egy szakaszában vettek részt.

**GameStar: Miért rögtön két játék fejlesztésébe fogtatok bele?**

**Avalon:** Úgy tapasztaltuk, hogy egy demó fejlesztése során vannak olyan időszakok, amikor a játék egy-egy területe nem igényli a teljes fejlesztőgárda kapacitását. Ezért úgy döntöttünk, nem hagyunk üresjáratokat, hanem némi többlet-energia befektetésével elindítottunk egy párhuzamos fejlesztést is.

**GameStar: A King Arthur a Rome Total War után fog elkészülni. Miben fog többet vagy mást nyújtani a Rome-nál?**

**Avalon:** Mindenekelőtt megjegyeznénk, hogy bár grafikailag mindenképpen elérjük a Rome színvonalát, nehéz felvenni velük a versenyt, hiszen nagy fejlesztőgárdával és óriási költségvetésből



dolgoznak, mégsem látjuk elérhetetlennek ezt a célt. Arról még korai beszélni, hogy konkrétan mivel nyújthatunk többet a Rome Total Warnál, hiszen a King Arthur végleges formája még nem alakult ki. Példának okáért – mint az a képeken is



látható – még az egységszám sincs eldöntve. Jelenleg egyrészt arra nyílik lehetőség, hogy kisebb seregeket irányítva a játékos elmerüljön a harc részleteiben, s mindeközben nagy számú hős és varázslat nyújt számára segítséget, másrészt megvalósítható egy olyan verzió is, amelyben nagyobb seregekkel monumentálisabb háborúkat vívhatunk. Bármelyik változat valósul is meg, vagy akár a kettőnek az elegye, mind technikailag mind játékményben tucatnyi olyan ötletünk van, amely által méltán felvehetjük a versenyt a Total War sorozat legújabb tagjával. Amint véglegessé válnak elképzeléseink, a részleteket is szívesen megosztjuk veletek.

**GameStar: Miért nem készítették ezzel a fantasztikus engine-nel Deer Huntert ©?**

**Avalon:** Az ötlet már bennünk is felmerült, ám az utóbbi időben a megszorított vadászbaesetek elriasztották a stábot attól, hogy mélyebben elmerüljünk a témában, valamint személyes tapasztalatokat szerezzünk. E nélkül pedig nehéz hiteles játékményt nyújtani egy vadászjátékban ©.

## GRAFIKAI ENGINE

Utoljára ennyi fűvet és szél által borzolt fát a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben láttam (*én meg az egyetem -ender*). A programozók között biztosan álnevével dolgozik egy Jon Carmack nevezetű úriember, mert a program a poligonáradatot (egy pályán minimum 500 000 poligonocska) reccenés nélkül jelenítette meg egy ma átlagosnak mondható gépen. Miközben mi az állunkat keresgáltuk, a srácok mókásan megjegyezték: amikor készen lettek a tereppel, elgondolkoztak, hogy inkább egy *Deer Huntert* készítenek. Még szerencse, hogy nem kapta el őket a hév, és így az engine egy jó kis fantasy stratégiának az alapjait jelenti.



## KERÜLJ, KERÜLJ, KATONÁM!

Először láttam fantasy stratégiai játékban, hogy a zárt falanxon nem tudnak átszörtetni az íjászok, hanem szépen megkerülik őket, ahogy azt kulturáltabb élő társaik is tették! Királyság!

## MERRE TOVÁBB?

E cikk írása közben a csapat éppen valahol Európában tárgyal az egyik nagy kiadóval (sajnos nem árulhatom el, kivel), hogy milyen irányban fejlődjön tovább a játék. Azaz, hogy mennyi egységet bizzanak a játékos irányítására. Természetesen mind a kettőből előállítottak egy-egy verziót, hogy a kiadó tudjon dönteni, így majd egy hónap múlva be tudunk számolni arról, hogy többezres csapatokat fogunk-e vezetni, vagy csak kis ötven-hatvan fős csoportokkal kell ittanunk az ellent.



## GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



A Jerry Bruckheimer Films (ne kövöztek meg, valahonnan nagyon ismerős a név, csak nem tudom, honnan) szerezte meg a *Prince of Persia: The Sands of Time* című játék filmes jogait. Mostanában már annyi játékot filmesítenek meg, hogy ha ezek egyszer elkezdene elkészülni, igencsak dömpingben jönnek majd, úgy számolom. A készítésben ráadásul maga a játék producere, Jordan Mechner is szerepet kap, tehát nem egy olyan borzalmas adaptációban lesz részünk, mint például a *Street Fighter* esetében.

Az Eidos volt olyan kedves, és felvásárolta a *Hitman* sorozat fejlesztőgárdáját, az IO Interactive-et. Egy lendülettel egyben azt is közölte az újdonsült kollégákkal, hogy minél előbb szeretne egy újabb részt a *Hitman* (ez már a *Hitman 4* lesz!), illetve a *Freedom Fighters* című játékokról.

Az MCV, az elektronikus játékpiacon üzleti hetilapja (olyan, mint például a magyar HVG) hírt adott arról, hogy az Sci újabb kasszasikeren töri a fejét, ami pedig nem lenne más, mint a *Carmageddon* című régi klasszikusok következő része. Állítólag a megjelenést 2005 nyárára tervezik.

Állítólag idén nyáron végre-valahára elkészül a hack'n'slash stílus (a *Diablón* kívül persze) másik „nagy öregjének”, a *Dungeon Siege*-nek a második része. Sajnos képernyőlopót nem sikerült belőle kiadniuk.

Valószínűleg az idei E3-on jelentik be egy újabb régi klasszikus, a kalandjátékos körökben szintén nagy sikernek örvendő *Beneath a Steel Sky* című játéknak a második részét. A hírt szintén a *C&VG* magazinban hintette el egy korábbi *Broken Sword 3*-fejlesztő, akit most ehhez a munkához irányítottak át.

## AZ ÉVTIZED JÁTÉKA

A *The Tales to Walenir* (micsoda ökör név) egy RPG lesz. Eddig ennyi derült ki róla, de a fejlesztők saját bevallása szerint ez lesz a legfrankóbb RPG, amely valaha is készült. Gothic? Ugyan! Baldur's Gate? Phhh... *The Tales to Walenir*, eccsm! Screenshotot már félve teszek be róla, nehogy a minőség átégesse a papírt.



## TÁMADNAK A ROMULÁNOK

Platypus, remegve tisztelt designerünk – be nem voltam ugyan, ámde –szemmel láthatóan rajong az űrstratégiáért. Azt hiszem, neki lesz karácsony, amikor 2004 nyarán kezébe veheti az 1C legújabb fejleszté-

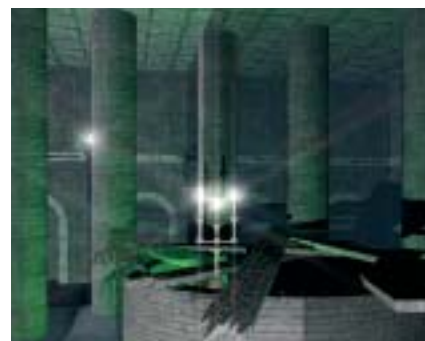
sét, a *Star Wolvest*. Lesznek a játékban RPG-elemek (jaj, jaj!), illetve végigküzdehetjük magunkat az egész XXI–XXII. századon. Kicsit űrgárdista feelingje van a játéknak, de annyi baj legyen: csak tiszta forrásból!



## PÁR RENDES SRÁC

Néhány arc kivált a Microsoftból (nem, nem, nem Jim Morrisonra és a Doorsra gondoltam...), és készítenek egy belső nézetes RPG-t. Ez azért jó hír, mert az arcok régebben a DirectX fejlesztőcsapatában dolgoztak, így mindent tudnak a PC-s grafikáról, amit csak tudni lehet. Szóval a cucc szép lesz és gyors, az tuti. Vannak előze-

tes képek is, amelyek azért nem nagy durranások, ilyet a *Doom3* is tud, persze lehet, hogy ezek a gépek egy 266 MHz-es Pentium II-n készültek, és azon is hasított, mint atom. A játék egyébként jelenleg a Grafan nevet viseli. Persze ha kiadót kap, úgyis megváltoztatják... – na mindegy, hagyjuk.



## OSSIAN IS VOLT MÁR ILYEN

... vagy Edda? Na mindegy... Ugyan még csak a fejlesztés elején tartanak, de azért a *Metalheart: Replicants Rampage* készítői már voltak olyan

kedvesek, és hozzáférhetővé tettek pár screenshotot. A cucc szerepjáték lesz, természetesen a címhez illő hangulattalés látványvilággal.



# 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

Na, végre az amcsik is rájöttek, mitől döglük a légy! Ezt természetesen az első helyezettre értettem. Mindegyre a toplista elég szerényen mozog fel-le, nagy meglepetések nincsenek.

	GS cikk	GS százalék
1. Everquest: Gates of Discord	(új)	
2. Call Of Duty	▼ 2003. november	90%
3. The Sims Deluxe	▼	
4. MS Zoo Tycoon: Complete Collection	▲	
5. The Sims: Abrakadabra	▼ 2003. december	94%
6. Age of Mythology	▼ 2002. november	94%
7. Delta Force Black Hawk Down: TS	▲ 2004. február	78%
8. MS Flight Simulator 2004: Century of Flight	▲ 2004. január	87%
9. The Sims: Deluxe Edition	▼	
10. Hoyle Casino 2004	▲	
11. Star Wars: Knights of the Old Republic	▼ 2003. december	94%
12. The Sims: Unleashed	▼ 2002. november	82%
13. Battlefield 1942	(új) 2002. október	90%
14. Halo: Combat Evolved	▼ 2003. október	91%
15. LotR: Return of the King	◆ 2003. november	87%
16. Final Fantasy XI	▼	
17. The Sims: Superstar	▼ 2003. július	88%
18. Sim City 4 Deluxe	▼	
19. Tiger Woods PGA TOUR 2004	(új) 2004. január	92%
20. Warcraft III Battle Chest	▼	

### MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
America 2	2004. április vége
Age of Empires III	2004. november 26.
Black&White 2	2004. vége
BloodRayne 2.	2004. október 29.
Call of Chtulhu	2004. november 23.
City of Heroes	2004. április 27.



Combat FS 4	2004. szept. 24.
Doom 3	2004. ősz
Driv3r	2004. június
Dungeon Lords	2004. június
Fahrenheit	2004. november 26.
Full Spectrum Warrior	2004. június 1.
Ground Control 2	2004. június
Half-life 2	2004. szeptember
Joint Operations	2004. június 18.
Lineage 2	2004. ősz
MoH: Pacific Assault	2004. ősz
Panzers	2004. nyár
Paraworld	2004. ősz
Rome: Total War	2004. ősz



Sabotage	2004. nyár
Shrek 2	2004. június 25.
Star Wars: Battlefront	2004. karácsony
Tribes: Vengeance	2004. nov. 26.
Vampire: Bloodlines	2004. június
Zoo Tycoon 2	2004. szept. 22.

### GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A S.T.A.L.K.E.R. tovább folytatja iszonyatos szárguldását a csúcra, lassan már csak a minden idők legjobban várt játéka cím hiányzik. Szegény Doom3 így már csak második.

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	35%
2. Doom 3	30%
3. Half-Life 2	20%
4. Driv3r	8%
5. Splinter Cell 2	6%

### GAMESTAR OLVASÓI TOP 5

Azt hiszem, nem csak a szerkesztőség tagjait nyugította le az UT 2004... A Far Cry pedig nálam is hasonlóképpen szerepelt: szép-szép, de...

	szavazatarány
1. UT 2004	33%
2. NFS: Underground	25%
3. Far Cry	18%
4. Prince of Persia: SoT	13%
5. Call of Duty	12%

### MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. NFS: Underground
2. Star Wars: KotOR
3. The Sims Double Deluxe
4. LotR: RotK
5. Lock On: Modern Air Combat

### MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Half-Life (Best-Seller)
2. Diablo II Pack
3. Star Wars: Galaxies
4. Baldur's Gate 2 + Throne of Baal
5. Starcraft+BroodWar (Best Seller)



## MASHED

➔ A hulla bosszúja

**H**a mindenféleképpen létező versenyhez szeretnénk hasonlítani a Mashed című játékot, akkor talán a roncsderbi lenne a megfelelő kifejezés. Ám a program sokkal több ennél. Kicsit ralis, kicsit Mad Max-es kialakítású pályákon kell versenyeznünk az idő és ellenfeleink ellen ugyanis, de a létező roncsderbivel ellentétben itt tényleg minden eszköz megengedett (aki annak idején játszott a Super Carszal, az már sejtheti, miről van szó). Autóknak ugyanis rengeteg olyan eszközzel van felszerelve, amelyek segítségével nem feltétlenül a leggyorsabb lesz az első helyezett. Rakétavetők, gépágyúk, lángszórók (király) és egyéb nyalánkságok állnak rendelkezésünkre - összesen kilencféle cuccból oszthatjuk az áldást.

### Verdák, pályák, móka

A játékban összesen 13 pálya áll majd rendelkezésünkre, ami első pillantásra nem tűnik soknak, de a változatosság kárpótól mindenképp. Ugyanis minden egyes pálya teljesen más környezetben található, más grafikai és időjárás-



si elemek tartoznak hozzá. Versenyezhetünk majd az egyiptomi sivatagban, hegyi szerpentíneken, illetve az öserdőben is akár. Sőt, minden egyes arénához más és más autók tartoznak, hogy mindig az adott terepviszonyoknak legjobban megfelelő kocsit törjük rommá.

Azt hiszem, az eddigiekből is egyértelmű: nemcsak egy-, de többjátékos módban is nagyon élvezetes lesz a cucc, a készítőket mindent megtesznek, hogy frakó kis multiplayer örülette tegyék. Már csak azért is, mert a kilőtt autók versenyzői nem esnek ki a játékból, hanem fegyvereikkel a pálya széléről oszthatják az áldást a még négy keréken száguldókra (hehe).

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Arcade autós	Empire Int.
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. június 25.	Supersonic

GYORSLINK ➔ 899



### VESZÉLYBEN A FÖLD!

Nem volt egy rossz 3D-s stratégiai játék az *Earth 2150* sorozat, sőt ha jól emlékszem, az első egyike volt a 3D területén. Nos, a legutolsó rész (*Earth 2160*) készítése már nagyon régóta húzódik, de mint kiderült, mégiscsak lesz belőle valami. Legalábbis a megszerzett screenshotok ezt bizonyítják.

## ÜZLETI HÍREK



A 2003-as üzleti évről készített átfogó statisztikát a EuroGamer. Az alábbi táblázat azt mutatja, hogy az adott platformra hány játékot adtak el összesen, csak Angliában:

- PC – hozzávetőlegesen 10,5 millió
- PS2 – 18,29 millió
- Xbox – 3,96 millió
- GameCube – 2,32 millió
- Game Boy Advance – 3,03 millió
- N-Gage – 7000 és 10 000 között (!)

Hosszú huzavona után az Electronic Arts végül eldöntötte: bezárja austiniai irodáját. Ez ugyan annyira nem lenne érdekes hír, ami viszont sokkal fájdalmasabb, hogy az évtizedes múlttal rendelkező, nagyon színvonalas játékaikról híres Origin stúdió dolgozott ott. Az ő nevéhez fűzhető például az *Ultima* sorozat. A fejlesztőcsapat egy részét szelnek eresztik, másokat más csapatokba irányítanak át. Kár értük...

**A Blizzardhoz hasonlóan az UT2004-et készítő Epic is nagyon szigorúan bünteti a csalást. Akiket a netes szervereken cheatelésen kapnak, azoknak törlik a CD-kulcsát, vagyis olyan, mintha meg sem vásárolták volna a játékot. Elég durva, de ha ez kell a kiegyensúlyozott játékhoz...**

2004. március 16-án öt éves az *Everquest* nevű MMORPG. A Sony ez alkalmából tudomásunkra hozta, hogy összesen mintegy 1500 szerver áll az érdeklődő játékosok rendelkezésére. Durva! Néhány apró érdekesség még:

- A legidősebb EQ-játékos 78, a legfiatalabb 9 éves
- Több mint 1 millió NPC van a játékban
- Az összes eddigi játékidő több mint 184 ezer év!
- Több mint 40 ezer tárgy áll a játékosok rendelkezésére
- Közel 100 ezer fa van a terepen
- 10 000 000 000 000 000 bájt adatforgalmat generált a SOE network
- Közel 2,5 millió példányban értékesítették az EQ-t és küldetéseit

**Az Isotoxin nevű fejlesztőcsapat a legnagyobb csendben, szinte lopva jelentette be négy újabb játékát.**

- Az *Orbital Assault*ot, amely egy 3D-s lövöldözős játék lesz, és már alfa-státusban van
- Két akciójátékot: a *Kleót* és a *Pentapolist*.
- Egy *White Lady* névre hallgatató túlélőjátékot.

## ÁLMAIM VÁROSA

A Parallax Arts Studios egyszerre két új készülő FPS-ét is bejelentette. Mindkettő az *Utopia* nevű városban játszódik, ahol egy örült tudós tartja fogságban az emberiség legjavát.

A *Utopia City* már kész is, egyelőre még kiadót keresnek hozzá. A *Utopia Industrial* a már megsemmisített városban játszódik, ahol az egykori település helyén ipari kísérleteket folytatnak... Egyelőre ennyit tudni róluk, mivel kiadó még nincs, ezért megjelenési időpont sincs.

# RÖTYIMOBIL

Az *UT2004*-ben is elrejtettek egy-két easter egget a készítők. Ilyen például az Onslaught módban előkerülő újfajta jármű, amely leginkább egy kereken guruló WC-re emlékeztet – sőt egészen konkrétan az is. Tüzereje ugyan nem a leghatásosabb, de ökörködni kiválóan lehet vele.



## ! FIGYELEM!

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

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

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

## SZT-TALÁLKOZÓ, MISKOLC: LAN PARTI!

Idén nyáron hetedszer kerül megrendezésre a miskolci Számítástechnikai Találkozó. A rendezvényre 2004. június 21. és 27-e között kerül sor, elsősorban CS, Q3, Battlefield és Wolf témában. A versenyek 25-én kezdődnek, a hivatalos megnyitó azonban 21-én 12 órakor lesz. A helyszín a Győri Kapui Általános Iskola. A versenyen nemcsak lanozásra, hanem a kiépített internetelés miatt akár netes játéokra is lehetőség lesz. A részletekről a [www.szt-miskolc.ini.hu](http://www.szt-miskolc.ini.hu) weblapon lehet tudomást szerezni.

(x)



## GTA: VICE CITY MULTIPLAYER!

Nagy sokára ugyan, de végre elkészült a *Vice City* többjátékos verziója, amelyben jobbra egymás ellen kell küzdenünk a képzeletbeli Miami-ban. Ugyan a cuccos még mindig bétás, de nagyon stabil, gyakorlatilag tökéletesen játszható.



## MEGJELENT AZ ALTERNATE FIRE 2.0

Legkedvesebb *Quake3*-unkhoz jelent meg a már eddig is közkedvelt mód újabb változata. Fegyvereinknek – amúgy *Unreal*-stílusban – , speciális üzemmódot ad, amely nemcsak egy újfajta tüzelési mód lehet, hanem más hasznos segítség is.



# ÚJDONSÁGOK



**H**osszú ideje készül a *Perimeter*, melynek koncepciója időközben többször is módosult, ám amióta a Codemasters lecsapott a projektre, felgyorsultak az események. A sztóri szerint egy pusztuló galaxis túlélőinek (kezdetben) kicsiny csapatát irányítjuk, amely bolygóról bolygóra vándorolva keres új helyet, ahol végleg letelepedhet. Azért, hogy utunkat folytatni tudjuk, minden bolygón össze kell gyűjtenünk a további utazáshoz szükséges energiát – ám nemcsak az ismeretlen univerzumok kevésbé felhasználóbarát népeivel gyűlik meg a bajunk, hanem azzal a másik nyolc túlélőtörzssel is, amellyel egyszerre léptünk le szülőföldünkről. A játék legnagyobb ötlete a terraformálás: nem előre meghatározott energianyerő pontok vannak, hanem minden játékos a földterületek meghódításáért küzd, majd azok megfelelő stratégiái átalakításával jut új erő-

forrásokhoz. A terraformálásnak több módja lesz: bolygónkat különböző speciális egységek, robbantások

**...egységeinket akár csata közben is adaptálhatjuk egy adott harci szituációhoz...**

vagy akár természeti erők kihasználásával alakíthatjuk, majd az így nyert energia mennyisége határozza meg összes további lépésünket. Amíg megfelelő tartalékkal rendelkezünk, új egységeket gyárthatunk, áthatolhatatlan védőpajzsot húzhatunk területünk köré, de az energia határozza meg nanotechnológiai fejlesztéseink ütemét is, amelyek révén egységeinket alakíthatjuk át – akár csata közben is, így adaptálva őket egy adott harci szituációhoz. Ennek köszönhetően a *Perimeter* multiplayer része

sztintén rendhagyó lesz: a hagyományos RTS-ekből ismert „rush” taktikát valószínűleg elfelejthetjük, hiszen ha ellenfelünk rendelkezik a megfelelő mennyiségű energiával – és a szükséges nanotechnológiai szinttel – akkor egységeit a mi támadásunknak megfelelően alakítja át, még hozzá pillanatok alatt. Sokkal hatékonyabb stratégia lehet azonban annak kihasználása, hogy a terraformált területeken elhelyezett kitermelőhelyekről egészen a bázisig kell elvezetni a kinyert energiát. Ha ez a „továbbító” lánc megszakad, vége az utánpótlásnak, és bármelyik oldal pillanatok alatt védtelenné válhat. Megszűnik a pajzs, az épületek egy szempillantás alatt elfoglalhatók, és egységeink nem-hogy nem „morfolhatók”, de még a fegyvereiket sem tudják elsűntetni...

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

Megjelenés: **2004. május 21.**

ÚJ INFÓK >

# PERIMETER

ÚJ INFÓK >

# THIEF DEADLY SHADOWS

Megjelenés: **2004. május 17.**

**T**avaly augusztusi előzetesünk óta néhány igen érdekes információ szivárgott ki az immár trilógiává bővülő *Thief* sorozat következő részéről. Jelentősen megváltoztathatja például az egész játék atmoszféráját, hogy a korábbi epizódokhoz képest most sokkal nagyobb hangsúlyt kap a minket körülvevő világ. Nemcsak lazán összefüggő küldetésekben veszünk részt, hanem végre jobban megismerhetjük hősünket, Garrettet is: otthonába is ellátogatunk, illetve már nem egy szimpla „adok-ve-szek” képernyőn keresztül szerezhethjük be a különféle speciális tolvajszerszámokat, hanem magunknak kell felkeresnünk az illetékes kollégát, ahogy nekünk kell értékesítenünk az összegyűjtött zsákmányt is. Később, amikor már bonyolódik a történet, különféle választakhoz érkezünk, és rajtunk áll

majd, adott helyzetben milyen döntéseket hozunk, kikkel – és kik ellen – szövetkezünk. Az összetettebb háttérstori miatt a küldetések is színesebbek lesznek, a szokásos „mügyűjtő” profil mellé becsúsztat némi kémkedés, szabotázs vagy elveinket feladva akár merénylet is.

...becsúsztat némi kémkedés, szabotázs vagy elveinket feladva akár merénylet is...

Azt már tudtuk, hogy a játékban az új engine révén a különféle tereptárgyakat is felhasználhatjuk saját céljainkra: ajtókat torlaszolhatunk el, vagy akár polcot boríthatunk a minket üldöző örökre. A lenyűgöző fényeffektek révén komoly stratégiai szerepet kapnak az árnyékok is: ahogy mi megláthatjuk a közeledő

öröket, úgy ők is felfigyelhetnek árnyékunkra. A kiszivárgott technikai részletek közül az egyik legérdekesebb azonban az, hogy a már megszokott belső nézetéről bármikor átválthatunk külső nézetre is, így az új lehetőségeket sokkal könnyebben tudjuk majd alkalmazni: kívülről nagyobb területet látunk be, illetve látjuk magát Garrettet is – az azonban még nincs eldöntve, hogy az új perspektíva speciális mozdulatokat tesz-e majd lehetővé – ahogy általában a TPS-ek esetében –, hiszen a fejlesztők szerint valószínű, hogy a régi rajongók „csalásnak” tartják majd a külső nézet használatát, így az ő kedvükért a játék mindkét nézőpontból tökéletesen játszható kell hogy legyen. Most már csupán az a kérdés, hogy a párhuzamosan készülő konzolverzió miatt szükséges kompromisszumok nem mennek-e majd a játék rovására – ahogy történt az legutóbb a *Deus Ex: Invisible War* esetében.



# GAME DEVELOPERS

CSÚCSTALÁLKOZÓ SAN JOSÉBAN

Képzeljétek el, mi történt volna, ha atomtámadás éri San Josét március 24. és 27. között?! Összeomlott volna a játékipar! Ugyanis e pár napon gyülekeztek a legnagyobb fejlesztő koponyák, hogy meglátásait előadások formájában kommunikálják a jó néppel. Ott pacsizott John Carmack Peter Molyneux-vel és az Unreal III motorját is megcsodálhatták azok a szerencsések, akik részt vettek az eseményen.



**B**ár a minden évben megrendezett GDC annyira azért nem közismert esemény, mint az E3, mégis legalább annyira fontos, hiszen a játékipar leghíresebb designerei adják elő látásmódjukat a legújabb trendekről és sok más, a fejlesztést érintő egyéb kérdéstről is. Az idei év bemutatói és előadásai kifejezetten izgalmasnak bizonyultak, úgyhogy három oldalon át most Ti is betekintést nyerhettek a játékkészítés kulisszái mögé.

## Az FPS-ek istene szól most hozzátok

A szemüveges zseni Carmack ezúttal több általánosságot mondott a játékvilág fejlődéséről, kevesebbet a *Doom III* sorsáról, de épp ettől vált érdekese a mondanivalója. „Milyen messze járunk már a játékfejlesztés korai éveitől, amikor még a fantáziánkra volt bízva, elhisszük-e, hogy a képernyőn látható pár pixel egy szörnyet jelent egy fantasy világban.” Azóta Carmack szerint már több milliónyival összetettebb univerzumokat tudunk megjeleníteni képleg. Régebben

azt állították nagy koponyák, hogy egy igazán hihető világ ábrázolásához másodpercenként 80 millió poligon megjelenítésére van szükség, de már ezt a határt is rég átlépték, és még messze járunk a tökéletestől. „Csak gondoljunk bele, hányszor látunk egy asztalt egy videojátékban, amelyen pár véletlenszerű tárgy hever, pedig a valóságban többszörösen annyit láthatunk.” (A nagy FPS-zseni példájával tényleg fején találta a szöveget: elég egy pillantást vetni a szerkesztőségi íróasztalainkon heverő kupíra ☺.) Persze, amikor a játékbéli világok élethűségének fejlődéséről beszélünk, akkor mindenkinek az jut eszébe, hogy mikor fogunk harcolni például egy *Gyűrűk Ura* film képminősége jellemzte világban, mondjuk egy fantasy hack'n'slashben. Carmack szerint erre még legalább tíz-tizenöt évet várunk kell, ugyanis egy mozifilmben minden egyes képkockát kezel kell alakítgatni, erre pedig a játékfejlesztésnél nincs lehetőség, hiszen egy programban a játékos szabadon, valós időben mozog egy teljesen 3D-s univerzumban.

# CONFERENCE 2004

## Miért késik a Doom III?

Ökelme beszélt az audió fejlődéséről is: szerinte már most szinte bármit meg lehetne tenni a hanghatások fejlesztésével, de egyelőre túl sok processzor-erőforrást igényel, úgyhogy nem éri meg. Carmack a játékfizika kérdését sem hagyta érintetlenül. Szerinte még mindig elég gyerekcipőben jár: mindenki be van ájulva olyan trükköktől, mint például a rongybaba-effektus, pedig a fejlesztés még tartozik az időjárás valóságú ábrázolásával, a folyadékok áramlásának korrekt megjelenítésével, vagy a por levegőben való mozgásával, lerakódásával.

**A hatmillió poligonos modell részleteit (ránckok, pupok, sebek) egy ügyes technikai trükkel ráhúzták a 6500-asra: az eredmény leírhatatlanul döbbenetes volt!"**

Az FPS-isten kesergett még egy sort a játéfejlesztés egyre hosszabbodó idején is. Persze mindenki azért szapulja az id-t, hogy miért nem készültek már el a *Doom III*-mal, hiszen már négy éve fejlesztik. Carmack erre magyarázatként összehasonlította a *Wolfenstein* és a *Doom III* pályaszerkesztését. Míg előbbinél, ha két

szobát unalmasan vagy logikátlanul raktak egymás mellé, akkor pár óra alatt összedobták másféleképpen, ám ha egy olyan ultrareális játéknál, mint a *Doom III* kell ugyanezt megjátszani, akkor ez az egyszerűnek tűnő művelet is akár hetekig eltarthat a grafikus motor bonyolultsága miatt. Szóval – állítólag – ezért késik a *Doom III* ©...

## Peter Molyneux és az MI

No persze nem a Spielberg-filmre gondolunk: Molyneux a GDC 2004-en kedvenc vesszőparipájáról, a mesterséges intelligenciáról beszélt. A *Populous* alkotója először is számba vette a játékprogramozás szem-

pontjából érdekes három alapvető MI-t. A „state-machine” típus a legprimitívebb, hiszen bizonyos szituációkra reagálva csak nagyon alapvető viselkedésmódozatokra képes. Az „ügynök” típusú MI-re példaként a *Halót*, illetve a készülő *Fable*-t hozta fel, ahol az MI már alapvető célokat is el szeretne érni. Ha ezt előre szkriptelt jele-

netekkel keverik, az igen meggyőző lehet és egy ügyes fejlesztő sok mindent ki tud belőle hozni.

Végül Molyneux a „közös agy” MI-jét hozta fel példaként, amely egész virtuális városok viselkedésére van hatással, mint például a *Black and White*-nál. Itt egyetlenegy fő MI irányít több „ügynököt” a játékon belül. Egy egész városnak lehetnek kívánságai, és ezt egy egyénre lebontva láthatjuk a kis emberkéken, akik eszerint is viselkednek. Ha jól alkalmazzák ezt a fajta MI-t, akkor döbbenetesen életszerűen lehet egész világokat ábrázolni.

Ezeket az MI-eket azonban különböző módokon használják. A „reagáló MI” a játékos tetteinek megfelelően viselkedik és az az igazán szórakoztató, amikor valami meglepőt lehet kihozni belőle. Ugyanakkor nehéz egy szkriptelt eseményrendszerrel, komplex sztorival bíró játékba belesuvasztani, hiszen a játék jól felépített dramaturgiája kaotikussá válhat tőle.

Végül ott vannak a tanuló rendszerek, amelyeket először a *Black and White*-ban láthattunk, ahol a játékos bizonyos módszerekkel befolyásolhatta a lények viselkedését. Molyneux itt bevallotta: bizony hatalmas bakit követtek el azzal, hogy nem engedték meg a játékosnak, lássa, merre vezet a „nevelés” folyamata.)

## A HÁROM MESTER ÖSSZECSAP

Will Wright, Warren Spector és Ralph Koster párbaja

Érdekes kihívásnak kellett megfelelnie a játéfejlesztés három nagy koponyájának. Will Wrightnak (*Sim City*, *The Sims*), Warren Spectornek (*Thief*, *Deus Ex*) és Ralph Kosternak (*Star Wars Galaxies*) pár hónappal a konferencia megrendezése előtt olyan játékot kellett terveznie, amely egy „szerelmi történet” kérdése körül forog. A három gurunak a közönség előtt kellett bemutatnia saját tervét, amelyet nem láncolt le semmilyen marketingmegtfontolás vagy eladhatósági szempont.

Warren Spector alaposan átgondolta a dolgot, de végül arra a konklúzióra jutott, hogy szerelmi szimulátor létrehozni lehetetlen, ugyanis képtelenség a játékost rávenni, hogy valamit érezzen.

Raph Koster „csalt”, ugyanis nem egy igazi játékot, hanem egy romantikusregény-generáló programot talált ki. Will Wright pedig egy multiplayeres „románcjátékot” talált ki, egy „First Person Kissert”, amely hasonló elven működne, mint a *Battlefield 1942*: háborús események zajlanának a civil játékosok körül, ám ők nem harcolnak, hanem egymás felé rohanna egymás karjaiba hullanak, és csokolóznak ☺! Mit gondoltok, ki nyert? Hát persze, hogy Wright...



## A LEGKERÁBB A KOTOR

GDC-díjkiosztó

Mint más rendezvényeken, a GDC-n is szokás a rangos díjak kiosztása. Az idei év nyertesei a következők:

### Az év játéka:

Star Wars: Knights of the Old Republic

### Az év újonc csapata:

Infinity Ward a Call of Dutyért

### A legeredetibb játékkarakter:

HK-47 a Star Wars: Knights of The Old Republicból

### Kiváló történetírók:

David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson, és Peter Thomas a Star Wars: Knights of The Old Republicért

### A designmesterek:

David Chateaufneuf, Patrice Desilets, Jordan Mechner és csapata a Prince of Persia: The Sands of Time-ért

### A hang mestere:

Chuck Russom a Call of Duty hangjaiért

### A programozás mesterei:

Dominic Couture, Feng Quan Wang és csapata a Prince Of Persia: The Sands Of Time grafikájáért

## Beszélgessünk az MI-vel!

Egy valós idejű stratégiai játékban kicsit kifinomultabb megoldás lenne, ha az MI-ellenség – látván, hogy gyakran támadod egy bizonyos oldalról – arra építené védelmi épületeit.

Ahogy Carmack a grafikával tette, Molyneux is felvázolta az MI elkövetkezendő fejlődését. Az igazán döbbenetes az lenne, ha egy játékkarakterrel teljes mondatokban tudnánk kommunikálni, mindezt meg is értené, valamint ez alapján cselekedne, de ettől még messze járunk.

Másrészt a designer szerint az sem ártana, ha a program felfogná, hogy milyen személyiségű játékkal „van dolga”, és ez alapján nyújtana különféle játékelményt. Erre olyan alkalmak is szükség lehet, mint amikor egy multiplayeres RTS-parti során az egyik játékos leszakad a hálóról, és a gépnek kell átvennie a helyét egy rövid időre. Ha elég intelligens a program, akkor ugyanolyan agresszíven támadgat, mint az eredeti emberi hadvezér. Molyneux beszélt még leendő játékaikról is: számunkra csak a *Black and White 2* igazán érdekes, hiszen sajnos egyedül ez jelenik majd meg PC-re. Az előbb említett hibát kijavítva most már pontosan lehet látni, milyen irányba halad a lény nevelése, amelyet egyébként sokkal differenciáltabban is irányíthatunk. Ha például puha párnával ütögetjük a fejét, akkor ezt barátságos tiltásnak veszi, ha viszont szöges bunkóval, akkor hamar ki lehet belőle hozni az agresszív és gonosz hadvezért.

## „Oh baby, you are so Unreal!”

A GDC 2004 egyik legjobban várt be-

mutatója az *Unreal III*-as motor bemutatója volt. Bár nem konkrét játékon, hanem csak egy tech demón keresztül csodálhatták meg az érdeklődők, ez is elég volt ahhoz, hogy sűrű tömeg gyűljön a kivetítők elé. Az egyik legfontosabb újítás a „per pixel lighting”: ez azt jelenti, hogy a motor minden egyes pixel megvilágítását külön számolja ki. A látvány így nemcsak szebb, hanem dinamikusabb is: a minden egyes tárgy által vetett árnyék megjelenítése így döbbenetesen finom és reális (vagy inkább „unrealis” – bocsí ☺), valamint el is homályosodik, ahogy a test arrébb mozdul a fényforrás előtt.

A HDR lighting nevű effektusnak köszönhetően pedig bizonyos tárgyak (például egy világosabb színű követ) saját fényvel csillognak, ha a napfény megvilágítja ezeket. Az *Unreal III* másik új ékessége pedig a virtual displacement, amely a jól ismert bump mapping technológiát hivatott leváltani egy sokkal gyorsabb és látványosabb módszerrel. De változtattak a motor fizikáján is. A rongybaba effektus ugye már ismert, viszont ezentúl az engine-t használó játékokban az illesztéseknél vagy az izületeknél való csatlakozásokat szét tudjuk roppantani, ha kellő nyomást használunk rajta. Elég egy véresebb *Mortal Kombat*-klónra gondolni, hogy mire lehetnek képesek ezentúl a fejlesztők...

## Felhők és emberek

A karakterek ábrázolása terén is a *Doom III* vagy a *Half-Life 2* motorjának bealázására töreksenek az unrealösök. A konferencián először bemutattak egy hatmillió poligonból

álló döbbenetesen élethű modellt, amely persze játékban még elképzelhetetlen. A következő képsorok egy egyszerű 6500-as megszokott modellt mutattak, majd a milliós modell részleteit (ránckok, púpok, sebek) egy ügyes technikai trükkel ráhúzták az utóbbi szimplára: az eredmény leírhatatlanul döbbenetes volt! Végül alaposan feljavították a külső terek ábrázolását is az új motorban: ezentúl sokkal messzebb láthatunk el, mint bármilyen más eddig megjelent engine-nél, emellett pedig a felhők megjelenítését is érdemes kiemelni: elképesztően fotorealistikus, ahogy az átlátszó gomolyagokon átsútt a napfény.

## Egyéb csemegék

A nagy durranásokon kívül megemlítenénk meg pár bemutatott érdekességet. Újabb részleteket mutattak például a fejlesztők a *Half-Life 2* karaktereinek kulisszatitkaikról, szó esett a következő generációs MMOG-kről, Tim Schafer, a *Full Throttle* és a *Grim Fandango* designere főszereplő karakterek kidolgozásáról beszélt a sztóriorientált játékokban. Egy-két játékbemutatót is láthattak a résztvevők: prezentáltak például egy nagyon rövid, alig kétperces animációt a *Serious Sam 2*-ből (annyit már lehet tudni, hogy lesznek járművek is, valamint a karikatúraszerű főhősöknek sokkal fontosabb szerepük lesz a némileg kidolgozottabb poénos történetben).

Summa summarum: az E3 és az ECTS mellett ezentúl San Joséra is érdemes lesz „vigyázó szemünket” rávetnünk!

## Bad Sector





**BÉTA  
teszt**

complete  
established, game is running now  
have lost contact to CP -BRAVO-  
ector has joined Blue Team  
Blue Team have conquered CP -BRAVO-



Na amíg leérek, ejtőzök egy kicsit...



Ekkor győzött meg Virágh elvtárs, hogy lépjek be én is a TSZ-be...

„EGY A JELSZÓÓÓÓ: TARTÓS BÉÉÉÉÉKE”

# SÖLDNER SECRET WARS

Aki mélységesen sajnálja, hogy mennyire unalmas a valóság, hiszen 2010-ben szinte egész biztosan nem fog egész Európa lángba borulni, nem fogják orosz T-80-as tankok felszántani a katonák hulláival teleszort utakat, német támadóheliokopterek rakétavetőikkel löni ezeket, és brit Challenger harckocsik oldalba kapni mindketőjüket, az töltse majd be a Söldnert egy kis „kárpótlásra”...

**Ú**gy tűnik, nagymértékben fejlődik a multís FPS-ek világa. A *Quake 3* vagy az *UT* persze szép és jó, de valóságos hadszíntereken, óriási csatákban részt venni és a legváltozatosabb járművekbe szállni még nagyobb rajság. A *Battlefield 1942*, valamint a nemrég megjelent *Vietnam*, de még az *UT2004* is ebbe az irányba ment el, és hasonló alapon nyugszik a *Söldner: Secret Wars* is. A közeljövőben játszódó háborús FPS-ben Kelet-Európában kell harcolnunk ultramodern fegyverekkel felvértezve. A *GameStar*hoz eljuttatott multiplayeres béta tapasztalatait első kézből osztjuk meg Veletek...

### Battlefield:... Europe?

A *Söldner* multís játékmeneete első blikkre szinte egy az egyben a *Battlefield* sorozatot idézi. Itt is egy hatalmas térképen kavarhatunk derék bakánkkal, itt is valóságos fegyvereket és harci járműveket vehetünk igénybe, továbbá az a feladatunk, hogy célpontokat foglaljunk el, majd tartsunk kézben a hatalmas hadszíntér különböző pontjain. Ugyanakkor a német FPS azért bizonyos részben különbözik is az EA két bestsellerétől.

Először is ezúttal nem a második világháborúban, hanem a közeljövőben, egész pontosan 2010-ben járunk, így többek között olyan, még éppen csak kipróbált vagy akár fejlesztés alatt álló fegyvereket vehetünk a kezünkbe, mint például az OICW (Objective Individual Combat Weapon) puska. Ugyanakkor ezeket a csodákat nem használhatjuk azonnal. Aki „csézik”, az már biztosan ki is találta, milyen szisztéma szerint gazdagodhatunk az új stuffokkal: igen, mint a *Counter-Strike*-ban, itt is pénzéért vásárolhatjuk meg ezeket, vagy a hullákról szedhetjük össze. Az elején tehát nincs is más nálunk, mint egy ócska pisztoly és némi pénzmag, amivel beruházhatunk egy géppuskába.

### Mi vagyunk a zsoldosok

Mivel zsoldosokat alakítunk a játékban, ezért a pénzt az ellenséges katonák kipurcantásával, illetve a stratégiai pontok elfoglalásával szerezhethetjük meg. Logikusan tehát: minél sikerebbek vagyunk, annál tömöttebb lesz a bukszánk, és egy méregdrága G36-ossal vagy M4-essel felszerelve a többiek már igazi tisztelettel

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	JoWood
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. május	Wings Simulations
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Panzer Elite	

GYORSLINK **234**

néznek ránk (alulról, amíg nem respawnolnak...).

Azért, hogy a CS-ből jól ismert rendszert a németek egy kicsit megbolondítsák, a csapattagok össze is gyűjthetik a pénzt, hogy közös erőből vásároljanak valamilyen igazán méregdrága járművet, vagy fegyvert. Ahhoz azonban, hogy Te is belenyúlj a hússzfazékba, engedélyt kell kapni a parancsnoktól. Utóbbi személyét a csapattagok szavazzák meg, és ő abba a kiváltságos helyzetbe kerül, hogy 3D-s, valós idejű felülnézetből láthatja a csatát, mintha valamilyen RTS-t játszana, és parancsokat, illetve célpontokat oszthat ki katonáinak. Nagy kérdés persze, hogyan tartható fenn az egyensúly a játékban, hiszen ha már egy csapat a térkép fontosabb cél-



## KEMÉNY PIAC

A Söldner lehetőségei

pontjait mind megszerezte, illetve ráadásul még olyan gazdag is, mint egy arab sejk, akkor hogyan rúghat még egyáltalán labdába az ellenfél?

### Hol ház állott, most kőhalom

Nagy poén még a játékban, hogy szinte mindent rommá lehet lőni. A harcokcsikkal például a házakat szedhetjük le tégláira, vagy krátert lőhetünk a földre, hogy a gyalogság oda fészkelje be magát az ellenség rohamának megállítására. A zöldek bosszantására a fákat is ki lehet lőni, a fák zuhanása pedig nemcsak reális, de fejbe is nyomhatja az ellenség gyalogosait, sőt úttorlaszt is okozhat a járműveknek! Ezenfelül a magas tor-

### Véged van, mint a botnak!

A játéknak van single player része is, de senki ne számítson a macsó Igor vagy

Jürgen drámai történetére: mint a *Battlefield*ekben, a single egyszerűen csak a botok elleni harcot jelenti, amelynek segítségével begyakorolhatjuk az élő ellenséggel vívandó küzdelmeket.

Az első tervek alapján egyébként összesen 128 ember csatázhatott volna egy pályán, de a bátor ötletből aztán visszavettek a fejlesztők, miután látták a diavetítést (értsd: lag) az első béta-tesztkor, így ez a szám most 32. Azért nem kell elkámpicsorodni: miután megjelent a játék, év közben majd kibővítik 64 emberre, majd egy linuxos

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

## A parancsnok 3D-s, valós idejű felülnézetből láthatja a csatát, mintha valamilyen RTS-t játszana, és parancsokat, illetve célpontokat oszthat ki katonáinak.

nyokban kempelő mesterlövészek arcáról is leszedhetjük a vigyort azzal, hogy egy-egy felszerelt időzített bombával ki-döntjük alóluk a talajt, a hidak felrobantásával pedig a folyókön való átkelest akadályozhatjuk meg.

szerverre való átlépés után ez akár az elsőre beigért 128-ra is felmehet. Persze minden a játék sikerétől függ... Az első tapasztalataim elég felemásak a bétával kapcsolatban. Igazán tetszetek a különféle jár-

Manapság nehéz labdába rúgnia egy háborús, járműves multi FPS-nek, hiszen amekkora csend volt még ezen a téren pár évvel ezelőtt, annyira nagy már manapság a konkurencia. A sort az *Operation Flashpoint* nyitotta meg, amely az igencsak ambiciózus tervek és a kezdeti lelkesedés ellenére nem vált favoritná – leginkább az iszonyatos netkód és a lagok miatt. A *Battlefield 1942* már sokkal nagyobb sikert aratott, és napjainkra igencsak befutott – annak ellenére, hogy az Electronic Arts sem a szerverek folyamatos és gon-

dos karbantartásáról híres. (De legalább viszonylag sokat update-elgette üdvöskéjé.) A *Halo* a hatalmas xboxos siker ellenére PC-n a multi terén is hamar eltűnt a süllyesztőben: valószínűleg a döbbenetes gépigény lehetett a hunyó, illetve ha valaki, hát a Microsoft tesz magasról játécai patchelésére. Nem volt túl nagy siker a *Chrome*, így a multi is elenyésző szerepet tölt be... Annál komolyabb konkurenciát jelent viszont a *Battlefield: Vietnam* és persze főleg az *UT2004*. Szóval nem lesz könnyű dolga a JoWoodnak...

művek használata, valamint az olyan megoldások, hogy például másokkal ülve egy helikopterben ejtőernyővel akármikor kiugorhatam belőle. Viszont maga az irányítás, illetve emberünk mozgása is valahogy fárasztóan darabos. Ez különösen idegesített a dzsip vezetésénél, amely természetesen a közelébe sem ér a *Halo* warthogjának.

A *Söldner* grafikája láttán sem voltam elhalva: mindent maxra húzva is eléggé mosottasak a textúrák, közepesen kidolgozott a katonák külseje. Persze a játék megjelenéséig még

van némi idő, úgyhogy ha a *Wings Simulations* ezt nem tölti ölbe tett kézzel, hanem pofozgat még rajta, akkor a *Battlefield* sorozatnak komoly kihívója akadhat...

### Bad Sector JÁTÉKÉLMÉNYEI



A járművek használata mindig nagy öröm, a hatalmas, jól kidolgozott pályák dettó. Az egységek gyengus animációja és járművek nem tökéletes irányítása miatt nem érzem olyan erősnek, mint a *Battlefield Vietnam*ot, de azért nem lesz rossz.

Éles kanyar balra!



Akarom mondani jobbra...



Na megvárom a csávót, hátha itt respawol...



Hátha nem vesznek észre csikos helikopterben ülve...



**BÉTA**  
teszt



SOKAT AKAR A SZARKA, ÉS ELBÍRJA A FARKA

# TOCA RACE DRIVER 2

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Pályaverseny	Codemasters
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. május	Codemasters

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Colin McRae Rally sorozat, TOCA Race Driver

**GYORSLINK** >> 536

**A**nnak idején a Codemasters pályaversenyre kihegyezett programja, amely a ralís szívet megdobogtató, szintén codemasterses Colin McRae sorozat árnyékában tengette hétköznapjait a boltok polcain – maximálisan érdemtelenül persze – több szempontból is belopta magát szívünkbe. Hatalmas volt, hiszen nemcsak egy zárt karosszériás versenysorozatot dolgozott fel, hanem tízet, PC-n elsőként fűzte a versenyeket egy kidolgozott szereplőket felvonultató történet köré, gyönyörű volt, szépen szólt, ráadásul mindmáig irigylésre méltó

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

Ausztrália – szikrázó napsütés; Anglia – szemerklő eső; Kalifornia – erős szél... de a váltóm még mindig tart! Kérem szépen, a világ egyik legnagyobb szabású autósjátéka, a TOCA Race Driver visszatér, és még grandiózusabb, mint valaha!

zsenialitással lavírozott az árkád és a szimulátor stílus határmezsgyéjén, ami mindkét tábor számára fogyaszthatóvá, élvezetessé tette. Előző számunkban közölhettük az első képeket a folytatásról, mostanra pedig már egy játszható bétát is kaptunk a kiadótól!

### Gótikus monumentalitás...

A kevesebb néha több – mondja a közmondás, ám a Codemasters ez esetben nem ezt a szlogent tüzte zászlajára: a Race Driver 2 méreteit tekintve nemcsak elődjét, de minden eddigi képzeletet is felülmúl. Már nemcsak pusztán számokkal próbál majd lenyugózni bennünket (50 környéken vannak a versenypályák, 35 körül a vezethető verdák), de az ilyen jelle-





Állatok ezek, nem emberek... Most mehetnek a gumishoz

gü játékok között elsőként többféle járműfajta épülő *versenytípus* is magában foglal! A megszokott túraautókon kívül már a bétában is vezethetünk nyitott karosszériás versenygépeket – éppúgy, mint a NASCAR sorozatban szereplő stock-carokhoz hasonló 8-900 lóerős kisteherautókat, sőt rali és rallycross versenyen is indulhattunk, de a végleges változatban kamionversenyben is helyt kell majd állnunk! Ki látott még ilyet? A cél természetesen változatlan: a világ legváltozatosabb pontjain rendezett, fent felsorolt versenytípusok mindegyikében bizonyítanunk kell majd rátermettségünket, pénzt kell nyernünk, szponzorokat keresnünk, hogy végül eljuthassunk a bajnokok bajnokainak versenyszályaiba, és ott mi legyünk a szuperbajnokok (vagy valami hasonló). Természetesen az oda vezető út vérről, verejtékről, valamint egy, az előző részben megismerheted hasonló sztorival lesz kövezve. Annyi változik ezen a fronton, hogy a harmadik nézetű átvezető mozik perspektívája átmegy belső nézetbe, azaz a versenyek közötti átvezetők cselekménye valóban velünk történik majd (bizonyára sokan kritizálták a Codemastert, hogy nem tudják beleélni magukat a játékba kellőképpen, ha azzal az égnek zselézett hajú Ryan McKane-nel kell azonosulniuk, aki nekem mellesleg tök szimpi

volt, de ez lényegtelen, mostantól nem lesz az).

### ...barokkos részletességgel

A program méreteit és mélységeit látva jogosan merül fel minden kedves érdeklődőben a kérdés: nem fog a mennyiség a minőség rovására menni? Nos, ez még anno az első rész kapcsán is foglalkoztatta a nagyérdeműt,

## A második rész még az elődnél is briliánsabban oldja meg a verdák billentyűzetről történő irányítását

amely ragyogóan rá is cáfolt a kidolgozatlansággal kapcsolatos aggodalmakra, és bár a *Race Driver 2* mindenben fölülmúlja elődjét, a béta alapján már most látható, hogy jelen esetben sincs félnivalónk. A pályák rendkívül részletgazdagok, változatosak és bár szép számmal találunk köztük fantáziaszülte aszfaltcsíkokat is, az összes valós helyszín hiteles és pontos mása az eredetinek. No, nem mintha jártunk volna Surfer's Paradise-ban vagy Adelaide-ben, nem onnan tudjuk ezt, de a rongyosra játszott autós „szakprogramok” – *Grand Prix*, *Indycar* és *NASCAR Racing* sorozatok – teljes mellszélességgel reklámozott „minden fa a helyén van” pályáihoz képest em-



Egyszer jöjnek egyenesbe...

beri szem itt sem találhat eltérést, a modellezés pontossága és a megjelenítés hitelessége becsületére válna bármelyik előbb említett játéknak is! Még a hirdető is egytől egyig felkerültek a pályákat szegélyező palánkokra! A játékokban szereplő temérdek autó is mind-mind egyedi menettulajdonságokkal rendelkezik – mondhatnánk, de nem mondjuk, mert ez a megállapítás logikusan ugye inkább az egyes ver-

re törekvést. Annál is inkább, mert a második rész még az elődnél is briliánsabban oldja meg a verdák billentyűzetről történő „ráérezhető” és kezelhető irányítását (ami azért nagyon fontos, mert a játékosok nagy hányada nem korománnyal játsza az autógammákat)! Az irányítás kézben tartható, mégis kihívást jelent, kitartó munkával tizedek-századok „leküzdésére alkalmas”, hiszen szinte koppra ugyanolyan köröket vagyunk képesek autózni saját magunkhoz képest, mint a nagyok a tv-ben. És lássuk be, valahol itt rejtezik az egész PC-s autóversenyzés lényege: azért ülünk be a virtuális kormány mögé, hogy olyan futamokat, adrenalinpumpáló versenyhelyzeteket éljünk át, mint a profi pilóták az életben, és ezért nagyon nagy fegyvertény az ennyire jól eltalált irányítás, amely a valós helyzetek és kihívások záloga! Akinek pedig van kormánya (mint például nekem is ☺), az átállíthatja „simre” vagy „pro-simre” a kontrollmetódust, ha elnagyoltnak érzi a vezérést – merthogy megint meglesz rá a lehetőség, akárcsak az első részben!

### Ha kezdő vagy... kezdj valahol máshol!

Ezt harsogja a játék reklámszlogenje, ám ez inkább csak „külső”, mint valódi felhívás. A játék a fenti okoknál fogva messzemenően élvezetes lesz a kezdők számára is, a gyakorlott pilóták, illetve az első rész fanjai – mint jómagam – pedig szerintem már most tükön ülve várják a megjelenést. Addig is visszatérnek a bétához, Ford GT-vel csapatni Laguna Secában... (jaj, de jó itt valakinek ☺).

### Boe JÁTÉKÉLMÉNYEI



A játék hatalmas, gyönyörű, és eszemment jól kezelhető – az elsődleges szempont még mindig az élvezetes játékmenet, nem pedig a halálpontos szimuláció. Továbbra is a legfogaszthatóbb pályaversenyes autójáték lesz PC-n – amint megjelenik.



Az alpesi varázst csak a keresztben csúszva versenyzők törik meg

### A lényeg a lényeg!

Ez pedig nem véletlen. Van ugyanis a játéknak egy olyan pontja, amely nem változik az előző részhez képest: a versenymechanika (irányítás, beállítási lehetőségek, menettulajdonságok, fizika) a szokásos szinten lavírozik az árkád és „sim-type” határán! A *Race Driver 2* továbbra is inkább akar élvezetes játék lenni, mint tökéletes szimulátor. És bár izlések és pófonok különbözőek, szinte teljesen biztos vagyok abban, hogy játékosként 90 százaléka nem bánja ezt



# HARRY POTTER

## AND THE PRISONER OF AZKABAN

### HÁRMAS SZINTŰ VARÁZSLÓ

Harry Potter, a szemüveges tinimágus immáron negyedszer tér vissza a regények papírlapjain olvasható és mozivásznon látható kalandjai után PC-n. Az új rész szebb, okosabb, darkosabb: ezt jómagunk első kézből szemlélhettük meg a prágai bemutató során.

**A**kár bírod Harry Pottert, akár utálod, azt el kell ismerned, hogy négy-öt év alatt hatalmas karriert futott be J. K. Rowling és „tini fantasy” regénysorozatának hőse. Az író nő könyveit minden országban szabályosan elkapkodták, a film-adaptációkat is kasszasikerként könyvelték el, és persze a különféle konzolokra, illetve számítógépre készített eddigi játékvérziók fejlesztői sem hajléktalanszállókban nyomorognak. PC-n eddig egy egész tūrhető első részben és egy erősen közepekes másodikban lehetett részünk: mindkettő az akció/ügyességi/ugri-bugri stoffok sorát gyarapította, majd az igen

gyatra, csak a mágusok sportjára koncentráló *Quidditch World Cup* zárta a sort. A játék negyedik részében nem lesz kviddics, cserébe viszont a fejlesztők érdekesebb, kidolgozottabb, kalandosabb játékmene-tet ígérnek...

#### Végre nekünk is mesélnek...

A prágai ötcsillagos szálloda egyik termében (lásd *dobozban* a prágai élményeket!) Dan Blackstone, a játék producere a bemutató előtt idegesen járkal fel-alá a várakozó, egymással flegmán csevegő és nevetgélő újságírók előtt. Amikor azonban elkezd beszélni, minden tekintet rá, illetve a kivetítőn látható animációra szegeződik. Blackstone rettenetes amerikai akcentusát és kissé halk,

#### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Akció-kaland	<b>KIADÓ</b> Electronic Arts
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. május	<b>FEJLESZTŐ</b> EA Games

#### FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

Harry Potter and the Philosopher's Stone, Harry Potter: Chamber of Secrets, HP: Quidditch World Cup

GYORSLINK >>> 840

visszafogott hangját alig lehet érteni, ám az már az első képsorokból is látszik, hogy az EA ezúttal a PC-s Harry Potterre is rendesen szánt pénzt és energiát. Maga a sztori sokkal baljósabb, felnöttesebb: már-már a lightsosabb horrorfilmeket vagy thrillereket idézi,



**Még hogy cukros bácsi???** Micsoda hülyeség! Ugyan Hermione: csak rám kell nézned!



**Abrakadabra! És most változz... nyúl paprikássá!** (Utálok főzni...)

hiszen Harry legfőbb ellensége ezúttal egy Sirius Black nevű elítélt sorozatgyilkos (a filmvásznon a szenális Gary Oldman alakítja majd!), aki megszökött az azkabani varázslóbörtönből, azzal a feltett szándékkal, hogy következő áldozata maga Harry Potter lesz. Persze az elkerülhetetlen összeapásra csak nagy sokára kerül sor, ám útközben Harrynek és barátainak egyéb rémségekkel is meg kell küzdenie, például a dementor nevű szárnyas szörnyetegekkel, akik Sirius Black börtönőrei voltak, miután azonban az örült gyilkos megszökött, ők is útra keltek, hogy bármi áron elkapják.

### Egyedül nem megy

A bemutatón kipróbálható verzióban először a Roxfort Expressz fülkékében találtuk magunkat Harryvel,

## SÖR ÉS VÁMPIROK

Barangolás Prágában

Az Electronic Arts exkluzív meghívója Prágába szült, aminek nagyon örültem, hiszen a *Vampire the Masquerade: Redemption*-ben először már jártam ott virtuálisan, úgy 1492-ben ©. Amikor a bemutató előtti este elmentünk a többiekkel sörözni és bejárni a régi városrészt, igencsak sasoltam, hogy melyek azok a helyek, amelyeket kedvenc szerepjátékomban is láthattam. Vágyaim hamarosan valóra is váltak: a Károlyhidat régebben Judit-hidnak nevezték, és a *Vampire*-ba sikerült ezt egy az egyben átrakni, de kellemes „emlékeket” idézett a baljós kastély látványa is.

Ronnal, Hermionéval és Lupin professzorral. Persze ez nem egy *Train Simulator*, így hőseinknek gyorsan ott kell hagyniuk a fülke kényelmét, miután kedvenc házi patkányuk meglépett. Ekkor nyerhettünk bepillantást a legújabb rész első lényegesebb újdonságába: végre nemcsak magát Harryt, hanem a haverját, Ront, valamint a szösze Hermionét is irányíthatjuk a játék megfelelő

## Első ellenségünk egy életre kelt hatalmas könyv volt (ez lehet az analfabéták rémálma...)

pontjain. Első ellenségünk egy életre kelt hatalmas könyv volt (ez lehet az analfabéták rémálma...), amely Ront támadta meg, így azonnal ki is próbálhattuk a mágiát.

Mindjárt feltűnt, hogy Harrynek és a többieknek valahogy érdekesebbek is a varázslatai, mint az előző részekben: különösen jópofa például a „horgonyvetés”, amelynek segítségével Batman vagy Indiana Jones módjára lendülhetünk ide-oda az akadályok vagy a szakadékok leküzdésére. A másik vicces bűvigével állatok felett vehetjük át az irányítást: nyulakkal tudunk ugrabugrálni, vagy madarakkal repdesni, így olyan szűk, illetve lehetetlen helyekre juthatunk be, ahova ember nem lenne képes.

### Ki mit tud?

Hőseink egyébként különböző téren spílernek, akár az akciót, akár a puzzle

jellegű feladatok megoldását nézzük. Hermione például kisebb és vékonyabb, mint két fiubarátja, így a szűk helyekre be tud csusszanni (hmm... milyen ismerős ez a *Prince of Persia: Sands of Time*-ből, ugye...), illetve ő képes egyedül a játék során előforduló befagyott vízfelületeken lavírozni anélkül, hogy beszakadna alatta a jég. Ronnak viszont egyfajta „hatodik érzéke” van, amellyel a mások ál-

tal nem látható rejtett ajtókat és paneleket észre tudja venni. Emellett pedig hőseink különféle saját bűvigékkel büszkélkedhetnek, illetve egyes szituációk során egyszerre mind a három varázstanonccal fogunk veszettül varázsolni.

### Újragenerálozás

A készítők végre-valahára sutba dobták a régi *Unreal*-motort, és felváltották az újabb verziójával. A *Prisoner of Azkaban* ugyan nem fogja bealázni a *Far Cry*, valamint napjaink más FPS- vagy TPS-csillagait, de azért a helyszínek, az épületek és más részletek tekintetében ég és föld a különbség az előző részekhez képest. A bemutatón egymás mellé rakták a *Chamber of Secrets* és a *PoA* jól ismert Harry Potter-es részleteit: a magasabb poligonszám, illetve a sokkal jobb kidolgozottság rendkívül szemlé-

**GameStar:** Látszik, hogy ezúttal a PC-s verzióba is rengeteg pénzt és energiát öltök – sokkal többet, mint tavaly...  
**Dan:** Igen, bár szerintem a tavalyi játék sem volt rossz, csak nehéz volt használni a régi technológiát. Az *Unreal II*-es motor azonban sokkal több lehetőséget kínál nekünk.  
**GameStar:** Mennyire követi majd a játék a könyvet és a filmet?  
**Dan:** A lehető legnagyobb mértékben, de azért kevésbé, mint például *A Gyűrűk Ura* esetében. Alapvetően a játék mechanikája olyan, hogy bizonyos részeknek különbözniük kell.

**GameStar:** Láttuk a GBA-s verziót is, amelyben szerepjátékos elemeket is felfedezhettünk. Nem gondoltak arra, hogy a PC-sbe is RPG-s megoldásokat rakjanak?  
**Dan:** De igen, felmerült, de aztán végülis elvetettük. Úgy éreztük, így sok szempontból összetettebb a játék, mint az előző részek. Hiszen találunk benne puzzle-megoldós elemeket, és a három főszereplőnek gyakran együtt kell működni, úgyhogy szerintem elégedettek lehetünk a PoA-val ezen a téren.

**Ugh, mondta Harry,** hogy inkább hagyjam Malfoy speckó dohánykészletét...



letes volt. Bár ez természetesen igaz volt a karakterekre is, azért nekem még mindig egy kicsit szögletes néhány szereplő külseje, de legalább Harryék most tényleg jól néznek ki.

### Harry okosodott

Nem állítom, hogy akik eddig utálták Harry Potter kalandjait és/vagy a belőle készült játékokat, azok a *Prisoner of Azkaban* láttán fognak beleszeretni, de azért az tény, hogy eddig ez látványos a legjobban sikerült résznek. Az idegesítő ugrándozás ugyan nem tűnt el teljesen a játékból, de a bemutatón megtapasztalt játékelmény alapján úgy tűnik, ezek szerepét minimalizálták, és a hangsúlyt szerencsére inkább a *Prince of Persia*-időző puzzle feladatokra, a tér meghódítására helyezték.

Erre jön még a sötétebb, darksabb hangulat, a három főszereplő irányíthatósága és a valamivel felnöttesebb, jobb sztori. Szóval úgy tűnik, egész ütős lesz (végre) ez az epizód, úgyhogy még most szólnak az érdekelt rokonoknak, barátoknak, szülőknél: a Harry Potter-fanokat hat lóval sem lehet elrángatni a gép mellől, amikor májusban megjelenik a játék...

## Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI

Darksabb, érdekesebb sztori, több kaland és logikai elem, kevesebb buta ugrabugri, jópofa új varázslatok, továbbá három irányítható főszereplő: a *Prisoner of Azkaban* az eddigi legjobb résznek ígérkezik.

# Commodore Reloaded!



1985: amikor megalkották azokat a játékokat, amiknek nyomán egész stílusok születtek, és mára már több millió ember szórakozását határozzák meg. És egy olyan gépcsalád éve, amit azóta már sokan el is felejtettek: Commodore.



**P**ixeles emberkék és szögletes tengerpart az egyik, rengeteg statisztika és bélyeg méretű, monoton játéktér a másik oldalán. Mai szemmel nézve nagyjából ennyinek tűnhet a nyolcvanas évek két igazi klasszikusa, a Sid Meier jegyezte Pirates! és a Brian Fargo féle Bard's Tale. Egy akció-kaland a Karib-tengeren és egy szöveges RPG a legendás Skara Brae katakombáiban. Ha tényleg csak ennyi lett volna a két játék, mára a nevükre sem emlékeznénk. A valóságban azonban olyan utakat jelöltek ki, amelyeket sok patinás fejlesztőcég ma, közel húsz év távlatából is iránymutatónak tekint.

Mindkét program nyolc-tíz különböző platformon jelent meg, a két alkotó neve az elkövetkező 15 évben pedig olyan címek mellett tűnt fel, mint a Civilization vagy éppen a Fallout. Nos, ezek mellől sem volt egyszerű felállni...



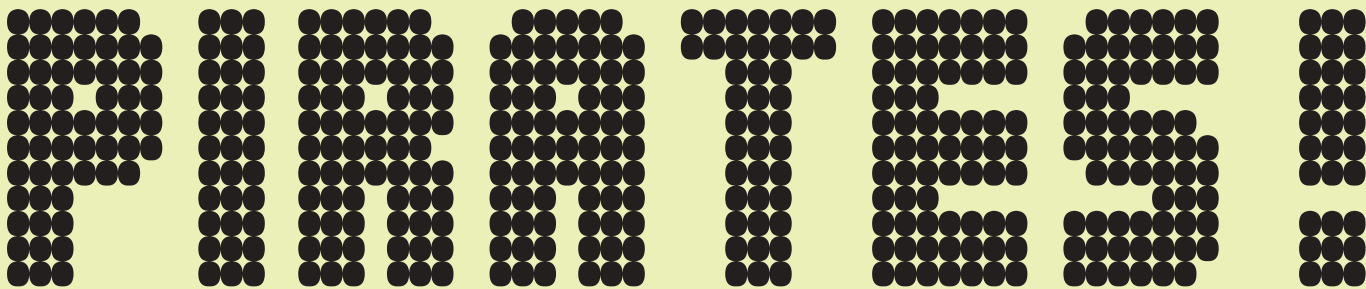
Gondoljatok csak bele, hány Pirates! szerű kalózos játék látott napvilágot 1986 óta, és mi változott bennük az eredeti koncepcióhoz képest. A számítógépes szerepjátékoknál is hasonló a helyzet: a grafika ugyan elképesztően nagyot fejlődött, az alapok azonban mit sem változtak - ládák, kulcsok, hordók, patkányok, csatorna és persze csontvázak minden menynyiségben. Ezek az ötletek és megoldások ekkor születtek, mi pedig egy emberként kattantunk rájuk. A finoman szólva is igen visszafogott grafikát mindenki a képzeletével pótolta (pontosan úgy, mint egy jó könyvnél), és akárcsak manapság a Diablo-nál, egyszerűen képtelenek voltunk abba hagyni a kincses térképek keresgélését. Hihetetlen előrelépés volt ez az egyszerű oldalnézetes lövöldözés vagy a bóbíta autóversenyes programokhoz képest, hiszen itt egy játékon belül jelentek meg akció, kaland és stratégia elemek, nem is beszélve arról a komplexitásról, amely akkoriban még igen komoly luxusnak számított.

Ami pedig minket, a GameStar-os arcokat illeti, úgy gondolom mindannyian órákig tudnánk mesélni egyik vagy másik játékhoz kapcsolódó álmatlan éjszakáinkról. Legtöbbünknek már akkoriban bemutathattak volna egy „elvesztél” feliratú táblát, hiszen valószínűleg egy életre meghatározó hatásúak voltak azok az élmények. Jőmagam a Bard's Tale előtt azt sem tudtam mi az az AC, és miért az a jó, ha minél kisebb. Aztán jött Caris barátom, és megmutatta hová írjam be azt, hogy ARFI, ha fényt szeretnék előcsiholni varázslóm kezéből (mert-hogy akkoriban még be kellett pötyögni a varázslatokat...). Akkor ütöttem szét az első hordómat kincsesre, akkor vágtam le az első szerencsétlen szembejövő patkányt és automap helyett akkor rajzoltam le az első girbe-gurba térképeket. Jó viszagondolni ezekre a játékokra, így külön öröm, hogy a néhai alkotók is úgy gondolták, ideje egy kicsit feleleveníteni az emlékeket...



**Del**





Norvégia: szigetország!



A Pirates! azon kevés játékok egyike, amelyet valószínűleg senkinek sem kell különösebben bemutatnom. Valószínűleg mindenki hallott már róla valamit, és hála Sid Meiernek hamarosan ismét hosszú éjszakákat tölthetünk majd el a spanyol Armada arany szállító galleonjainak üldözésével...

**A** helyszín és a játékmenet szerencsére nem sokat változott az elmúlt 17 év alatt; a „régijű” Pirates!-ban is egy ifjú kalózkapitány életéből kapunk ízelítőt a XVIII. századi karibi térség bizonytalan vizein hajózva, célunk pedig nem más, mint vagyon és hírnév szerzése. A jól működő recepten nem nagyon akartak változtatni a fejlesztők, így a „re-make”-ben nem is annyira új dolgokra, mintsem inkább ötletes kiegészítésekre és persze 2004-hez illő látványvilágra számíthatunk. A legfontosabb újítás mindezek alapján a teljes 3D-s

megvalósítás, és külön öröm, hogy Sid Meier csapata a *Morrowind*-ben már bizonyított „Gamebryo 3D” grafikus motort választotta a program elkészítéséhez (így aztán a játék várhatóan képes lesz különböző hivatalos és nem hivatalos kiegészítők fogadására). Maga a játék a klasszikus „nyílt végű” sémát követi, vagyis kötöttségek nélkül azt tehetjük, amit csak szeretnénk. Néhány követhető irányvonalat ugyan kapunk segítség gyanánt (ilyen például roppant gonosz ellenségünk avagy elveszett családtagjaink felku-

tatása), de ha nem akarunk, nem kell ezekkel a szálakkal foglalkoznunk. Belátásunk szerint garázdálkodhatunk, vagy kereskedhetünk – a boldoguláshoz vezető út kiválasztása csak a játékoson múlik.

**Tengerre, kalóz!**

Akárhogy döntünk is majd, időnk nagy részét valószínűleg mindenképpen a tengeren töltjük, egyik városból a másikba hajózva vagy éppen zsákmányra lesve. A szigetvilág egy nagyobb léptékű térképén mozoghatunk, amely azonnal egy közelebbi

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-kaland-RPG	Atari
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. ősz	Firaxis
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Civilization, Alpha Centaury	
<b>GYORSLINK</b>	<b>714</b>

nézőpontra vált, ha megtámadunk valakit. Ezután már a szélre is figyelniünk kell, és manőverezés közben persze nem árt különböző típusú vitorlaszaggató, legénységizjedelő vagy akár „mezei” lyukasztó – ölmogyó-bisokat lövöldözni ellenfelünkre. Amennyiben az ágyúzással nem sikerül térdre kényszeríteni a másik hajót, marad a kevésbé elegáns módszer,


**Kibomlott** a cipőfűződ!

**Kaptány úr!** Kész a steak!

vagyis a közelharc. A *Pirates!*-ben ez a kapitányok összecsapását jelenti, azaz nem kell mind a 200 ellenséges matrózt és katonát egymagunkban lemészárolni, elegendő csak azt az egy embert legyőznünk, akinek a legnagyobb a parókája. Az eredeti verzióban a kardvívás művészete a jó időzítenéssel, és bár ez most is kiemelt fontosságú, ezúttal azért kicsit bonyolultabb a helyzetünk.

A vívás valójában problémamegoldás, vagyis minden támadás kivédésére többféle védekezési forma létezik, és természetesen minden védekezésből átmehetünk ellentámadásba is (ami akár egy jól időzített szitkozódás is lehet). A jó vívó rengeteg különböző kombinációt ismer, és nem rest akár az asztalra is felugrani egy-egy szebb mozdulat kedvéért – a program mindenestre díjazza az ötletesebb meg-

oldásokat, és így a sokadik összecsapás után is izgalmas marad a játék ezen része.

Hajók mellett természetesen különböző településeket és erődítményeket is

## Partra szállva a játék átalakul egy nem túl bonyolult valós idejű stratégiává

megettámadhatunk. Partra szállva a játék átalakul egy nem túl bonyolult valós idejű stratégiává, ahol puskákkal és kardokkal védekező polgárokat kell hasonló fegyverekkel felszerelt kalózokkal jobb belátásra kényszeríteni (a 3D-s megvalósításnak köszönhetően a közeli magaslatoak előnye is kiaknázzhatjuk). A sikeres támadás természetesen ezúttal is egy gigászi párbajban végződik, ahol is a tét a város

feletti ellenőrzés megszerzése.

### XVIII. századi Pac-Man

Győztesként egyszerű a folytatás, hiszen szabadon rendelkezhetünk a zsákmánnyal, ha azonban az ellenséges kapitány vagy várparancsnok rutinosabbnak bizonyul, a következő néhány hónapot kénytelenek leszünk egy hűvös cellában tölteni. Jó hír, hogy bizonyos idő elteltével a legsötétebb börtönből is kereket oldhatunk, rossz hír viszont, hogy ezután lényegében mindent kezdhünk elölről (maga a szökes egyébként leginkább a néhai *Pac-Man*-re hasonlít, va-

### LET'S DANCE!

„...avagy „táncolunk egyet előtte?”

A párválasztás bizony nem egyszerű feladat, különösen ha kalóz az ember. Először is keresni kell egy baráti városkát, ahol miután elnyertük a kormányzó bizalmát, és megismertük egyetlen leányát, jöhet a keményebb dió – az udvarlás. A nemes hölgy megfelelő rang nélkül természetesen szóba sem áll velünk, bár ezen a helyzeten néhány jól időzített csecsebecséssel – gyűrűkkel, nyakékekkel – azért némileg változtathatunk. Ha a kölcsönös szimpátia már kialakult, úrnőnk akár a helyi táncmulatságok egyikére is meginvitálhat bennünket, és bizony itt kezdődnek az igazi nehézségek. Táncolni ugyanis nem könnyű, legalább akkor gyakorlat kell hozzá, mint a kardforgatáshoz. Mi több, pontosan úgy működik a játéknak ezen része is, mint amikor egy ellenséges kapitányt próbálunk térdre kényszeríteni. Adott kilenc gomb, ezekkel kell megfelelően reagálnunk az ifjú hölgy mozdulataira. Ha elég ügyesek vagyunk, könnyedén elkápráztatjuk szívünk választottját (és persze a vélegényét is, csak belőle kicsit más reakciókat váltunk ki...), de ha csak csetlünk-botlunk, akkor bizony „no milk today”, ahogy a tanult ember is mondaná... Milyen szerencse, hogy ezen a vidéken rengeteg kormányzó lakik, és a legtöbbjüknek a leánya is gyönyörű – ne aggódj tehát, bőven lesz alkalmad gyakorolni ©...



ről és titkos politikai szövetségekről hallhatunk

fontos vagy kevésbé fontos pletykákat; megannyi apró részlet, amelyből vagy profitalunk, vagy sem (klasszikus példa erre az eredeti *Pirates!*-ben is szereplő, több darabra szétszakitott kincsestérkép, amelynek minden apró részletéért keményen meg kell küzdenünk). Érdemes a helyi kormányzó palotáját is meglátogatni, hiszen ha jó vele a kapcsolatunk, küldetéseket kaphatunk tőle, ezek teljesítése után pedig rangot is adományozhat, ami belépő lehet az ország roppant dekoratív leányának közelebbi megismeréséhez.... (és már jöhet is a tánc ©...)

Sokáig lehetne még sorolni az apróbb újításokat, de talán nem baj, ha marad néhány meglepetésnek is. Egy biztos: az új *Pirates!* nem fog csalódást okozni senkinek: könnyen kezelhető, szórakoztató, szellemes, látványos és roppant addiktív játéokra számíthatunk!

### Del ELSŐ BENYOMÁSAI



Igazi *Pirates!*-hangulat, Monkey Island-szerű grafikával. Tökéletes kombinációnak tűnik!



# BARD'S TALE



Most nézd meg a pajzsomban, milyen ötvar ronda vagy



Rajzjáték körbe, csak utána vigyék el a tetemet



Anyád, mekkora mókus!

A Bard's Tale – a Wizardry sorozat mellett – egyike volt az első igazán meghatározó, stílusformáló számítógépes szerepjátékoknak. Közel húsz évvel az első változat után hamarosan ismét megjelenik egy Bard's Tale – igaz, ez a verzió némileg más felfogásban készül, mint anno a „nagy öreg” ...

**N**evében ugyan a *Bard's Tale* a nyolcvanas évek közepén megjelent klasszikust idézi, az új verzióknak azonban nem sok köze lesz az eredeti játékhöz (habár a történet és a teremtmények ugyanarra az Orkney-mondakörre támaszkodnak, ahonnan Skara Brae és a Tolkien-féle Középfölde lényei is származnak). A játékot fejlesztő néhai Interplay-vezető, Brian Fargo az új rész kiadásával a legenda újjáélesztése mellett egyben görbe tükört is szeretne állítani magának a számítógépes szerepjáték műfajának. Mint a szakma nagy „öregje”, kétségtelen, hogy mind a mai napig rengeteg olyan klisével találkozhatunk az RPG-kben, amelyekkel pont

a *Bard's Tale*-ben vagy valamelyik másik játékában szembesültünk először. Gondolatok csak bele, hány ládát nyitottatok ki vagy csaptatok szét az elmúlt tíz évben annak reményében, hogy megtaláljátok benne a varázsló tornyának kulcsát, vagy hogy hányszor voltatok pont Ti a világ megmentésére kiválasztott hős. Ugye sokszor? Brian is így gondolta, és ezért, szakítva a hagyományokkal, a véresen komoly RPG-k mellé most egy humoros, néhol ironikus, de mégis remekül játszható, látványos akció-RPG-t készít *Diablo* stílusban (igaz, sokkal mélyebb, több szálon futó történettel). Ez első nekifutásra igazán nem hangzik rosszul!

### Patkányra fel!

A játékos egy „mezei” bárd bőrébe képzelheti bele magát, aki a zenélés mellett leginkább – az alaposan kiszínezett – sztorizgatáshoz ért. Nem nevezhetnénk „hős” típusnak, hiszen a pénzén és a nőkön kívül nem igazán érdekli semmi (a világ megmentése például kifejezetten hidegen hagyja). A bárd mint olyan igen érdekes és egzotikus karakter a D&D szabályai szerint, hiszen lényegében a hangjával, az énekével képes kisebb-nagyobb mágikus trükkökre. Egy lelkesítő ének a valóságban is igen pozitív hatással lehet a harci morálra, jelen esetben azonban ennél sokkal többről van szó; hősünk a hangulatmódosító ének mellett ugyanis akár különböző

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akcio-RPG	InXile Ent.
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. karácsony	InXile Ent.
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Fallout, Bard's Tale	

GYORSLINK >>> 755

lényeket is képes megidézni. Kezdetben ugyan tudománya kimerül egyetlen méretes patkány előhívásában, a későbbiekben viszont akár egy tűzgölemet is társává tehet. A *Bard's Tale*-ben nincs a hagyományos értelemben vett „party”, így emberünket többnyire csak az általa



Óriási a választék, vándor

megidézett lények kísérgetik, de a játékok jellegéből adódóan így is roppant szórakoztatóak lesznek kalandjaink. Vegyük például az előbb említett patkányt; bárdunk alapvető megélhetési trükkje patkányának előhívása ifjú hölgyek közelében, majd néhány aranyért a „félelmetes szörny” lemészárlása. Úgyes trükk, ráadásul a nők többnyire igen „hálás” közönségnek bizonyulnak... Egy másik érdekes – és picit morbid – segítő egy vak öregember, akit bárdunk csapdakeresés céljából mindig saját maga előtt terelget (szegény apóka a botjával keresi ugyan a csapdákat, de utána mindig ő maga lép beléjük ☺...). Egy szó, mint száz, emberünk ugyan elméletileg egyedül van, de a valóságban mindig lesz kihez szólania.

### Bátor Sir Robin

Annál is fontosabb ez, mert a hagyományosnak tekinthető akciórészeken mellett legalább ennyire meghatározó szerep jut az igen sok humoros, utalásokkal telítődött dialógusnak. Különösen fontos kiemelni, hogy – ellentétben a megszokottak számító, „három lehetőség közül kiválasztom a legszimpatikusabbat” megoldással – itt mindössze a vá-

lasz stílusát tudjuk meghatározni, a többi már bárdunkon múlik. Ilyenformán lehetünk udvariasak, kedvesek vagy éppen köbünkők is – kinek melyik stílus fekszik jobban (utóbbi persze rejt némi kockázatot magában, hiszen ha valakit nagyon kiosztunk, nem kizárt, hogy 4-5 óra múlva megjelenik a haverjaival, és elégteltet vesz az elhangzottakért...).

A beszélgetéseket nemcsak olvashatjuk, de egyben hallhatjuk is, sőt gyakran egy szarkasztikus hangvé-

## Segítünk egy vak öregember, akit bárdunk csapdakeresés céljából mindig saját maga előtt terelget

telű narrátor kommentálja majd „hősünk” ténykedését – amolyan „Bátor Sir Robin” stílusban ☺...

Szerepjátékról lévén szó, természetesen lesznek tulajdonságaink, amelyeket idővel fejleszthetünk. Újdonság, hogy a hagyományos értékek – mint például az erő vagy az ügyesség – mellett megjelenik egy eddig soha nem látott „skill”: a ritmusérzék is, amely értelemszerűen bárdunk előadási készségére lesz jótékony hatással. Egyetlen RPG sem lenne



Akkor ezt most körberajzolom

teljes egy korrekt „inventory” rendszer nélkül, és bár tárgyakat itt is bőszén gyűjthetünk kalandjaink során, a fejlesztők ezúttal kicsit egyszerűsítettek a dolgokon. Ha például találunk egy értékes, ámde használhatatlan tárgyat, akkor annak csak az ára ugrik bele erszényünkbe, így aztán nem kell például 20 farkasbőr eladása miatt folyton a boltba rohagálni. Hasonló a helyzet a gyengébb fegyverekkel is: ha jobbat találunk a meglévőnél, attól a pillanattól kezd-

ve azt fogjuk használni (négy különböző fegyverkonfigurációt állíthatunk be, ezért hát attól nem kell félni, hogy kedvenc kétkézes kardunkat automatikusan lecseréli a program). Boltokkal ettől függetlenül persze még találkozhatunk, annál is inkább, mert az összeszedetett aranyakat csak el kell költenünk valahol. Elsőre ügyes rendszernek tűnik, bízunk abban, hogy a túlzott egyszerűsítés nem megy az összehatás rovására. A *Bard's Tale* a *Dark Alliance*-féle

### AZ INXILE TERVEI

Vajon számíthatunk-e újabb Fargo-feldolgozásokra?

A Brian Fargo-féle InXile Entertainment (ejtsd: In Exile, azaz „Száműzetésben”) jövőbeli terveiről sok konkrétumot nem lehet tudni, de mivel Brian nevéhez jó néhány igazi remekmű kapcsolható, nem zárható ki az sem, hogy a *Bard's Tale*-hez hasonlóan más klasszikusokat is feldolgoznak majd. Szigorúan a szerepjáték témakörben maradván, úgy gondolom, egy *Wasteland* remake-nek sokan örülnének. Biztosat ugyan nem mondhatunk, de azért olyan nagyon nem lepődnék meg, ha egy-két éven belül egy ilyen bejelentésről adhatnánk hírt...

grafikus motort, pontosabban annak egy továbbfejlesztett változatát használja, így aztán igencsak lenyűgöző látványvilágra számíthatunk (a fű és a levelek lengedeznek, nem is beszélve néhány roppant meggyőző fényhatásról). A fejlesztők 25-30 órányi játékidővel kalkulálnak, ami 14 nagyobb régió bejárását jelenti. Régióként 3-4 pályával számolhatunk, a többfelé ágazó történet miatt viszont nem biztos, hogy bárdunk mindenhová azonnal eljut majd (az alkotók reményei szerint éppen ezért lesz érdemes akár többször is nekifutni a játéknak).

A *Bard's Tale* ugyan az egyszerű-lyes élményre épít, a *Dark Alliance*-motornak köszönhetően azonban nem kizárt, hogy a végleges verzióban helyet kap majd egy többjátékos kooperatív mód is. Ha minden jól alakul, a program 2004 végén, rosszabb esetben 2005 tavaszán landol a boltok polcain.

### Del ELSŐ BENYOMÁSAI



Remek ötlet, látványos megvalósítás, bízunk abban, hogy a túlzó egyszerűsítés miatt nem válik túlnyomóan akciójátékká.



Gyorsabban, gyorsabban, csináljátok!



... hol a tenger hupikéééééék... lálalálálálá

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

No emberek, beindult a dőmping... Ugyan kicsit dőcögösen, de végre olyan stuffok jönnek, amelyek elé cívilizált ember leül hajnalokig játszani, mert hát ugye oit kezdődik az igazán jó gáma, amikor csicseregnek



már a madarak, és Te elmondhatatlanul utárod őket, hiszen már megint átjatszottad az egész éjszakát. Elsőként itt van ugye Fisher, Sam Fisher, macsó amerikai szuperkém legújabb életszagú kűdetéssorozata, amelyben ezúttal egy indonéz terrorista biológiai háborúját kell megállítania. A szerény személyem által tesztelt Pandora Tomorrow klasszikus és rutinos folytatás, ám nyakon öntötték még egy igencsak érdekes multiplayerrel... Bővebbet a Fókuszban olvashattok, ahol többek között behatóbban regélünk Nektek a lopakodós játékok körüli egyre nagyobb örületről is.

A másik "lopakodósabb" akciójáték a döbbenetesen gyönyörű Far Cry, amely sok-sok átzokogott (ha már „cry”, ugye...) álmatlan éjszakát okoz majd a rivális FPS-ek készítőinek. Mazur szeme állítólag jó pár dioptriát romlott, annyit bámulta benne a gyönyörű vizet: „Amikor elérkezik az idő, hogy már csak vakszemüveggel és braile-írásos billentyűzettel, illetve monitorral tud tesztelni, nos, erről a fejleményről feltétlen tájékoztatunk majd Benneteket... Mindent az olvasókért: Értetek, ugye ☺...

No és ne feledkezzünk meg Colin McRae-ről sem, akivel ismét együtt vehetjük a kanyarokat - ezúttal a negyedik részben. Csonti a játék tesztje óta igen érzékeny, amikor vezetés közben időnként teli torokkal elüvöltjük, hogy: "hard left!", és ő pavlovi reflexszel már rántaná is balra a kormányt ☺...

**Bad Sector**

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Régebben elég sokat játszottam hálóban a C&C-vel és a Quake 1-gyel (volt szerencsém John Romero ellen is nyomni egy partit, el is kente a számat rendesen ☺...), aztán jött a Diablo 2-korszakom, mostanában pedig az UT2004 a sláger. Átlagban minden második-harmadik este játszom egy keveset.”



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

„Leginkább egy táblás társasjáték ingyenes online megfelelőjére feccsérlem szabad időmet, de persze a Combat Mission sem hagyom cserben, egy-egy csatát rendszeresen lelolok Uhuval. Ezek mellett maximum még autóverseny jöhet szóba, bár ha tényleg olyan jó lesz ez a S.T.A.L.K.E.R...”



**>Bad Sector**  
szakterület: Akció, kaland, RPG, stratégia  
előélet: 12 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Mostanában a Splinter Cell multijával tolom, ami elsőre nem tetszett, ám ahogy kezdtem megszokni az irányítást, illetve kezdek rájönni az izére, már jobban ízlik. Amúgy egy kicsit mindenevő vagyok: Warcraft III, Diablo II (ez főleg régebben), illetve egy jó kis Dungeon Siege-parti is be-felfigyel, ha van egy kis időm.”



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

„Természetesen mindig az éppen adott szerkesztőségbeli sláger FPS-t tolom (vagy esetleg a War3-at), de mindig egyeztetünk a kollégákkal, hogy mi legyen az. Neten nem játszom, mer a LAN a fírgal!”



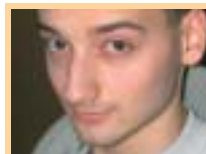
**>Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Természetesen Anarchy Online-nal szoktam multizni, immáron két és fél éve. Változó, hogy mennyit, néha egész nap, néha hetekig nem. Fő karakterem (Verlek, lvl200 Martial Artist) nettó játékidéje 81 nap, 10 óra, 12 perc és 34 másodperc...”



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

„Amennyit csak lehet. Hogy mivel, az már nehezebb kérdés. A többiek miatt főleg az FPS-eké a főszerep, néha a Diablo 2 statisztál. Azonban legszívesebben az autószimulátorokban vagy sportjátékokban mérettem meg magam.”



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

„Sajnos nem eleget, túl rövidék az éjszakák! A változatosság kedvéért mostanában a hajnalig elhúzózó "csézéssel" mulatom az időt. Természetesen tudom, hogy haladni kell a korrall, ezért már alig várom a CS: Conditiional Zerót ☺.”



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

„Számomra az volt a multi fénykora, amikor hetente összeültünk, és reggelig nyomtuk a Quake I-et. Később két cimborámmal a Heroes egy érdekes változatát játszottuk („Dallas mod”): hármannal egy gép előtt, és minden kör végén inni kellett... Neten Unreal, néha Quake.”

## 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 végezze. 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!

## 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...

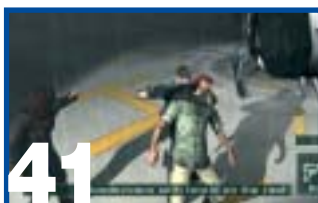
**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számat a www.gamestar.hu jobb felső szejciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

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

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



41

### Splinter Cell 2

Anyuk, hol a szemüvegem?



52

### Colin McRae Rally 04

Hé haver, hol a kocsim?



56

### Far Cry

Hát MoHAA ez itt, kérem szépen?

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



#### Sam

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

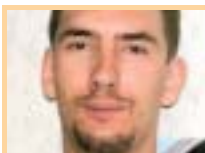
„Amikor csak lehet, multizom: már ráment az egész szociális kapcsolattrendszerem. Legtöbbet enderrel tolom az UT2004-et, meg ismeretlen arcokkal a BF Vietnambot. A Diablo II. meg amúgy is mindig fent van a gépen, és az is meg ezerral.”



#### Szittyó

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

„Minden játékot kipróbálok multiban, legalábbis, amelyik hagyja magát. Azonban töredekmesen be kell vallanom, hogy a Q3-on, Diablón, Wolfon és Battlefilden kívül szinte semmit nem játszotam huzamosabb ideig multiban. Ennek elég egyszerű az oka: így is néhány este kilakoltatással vagyok megfenyegetve.”



#### Uhu

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

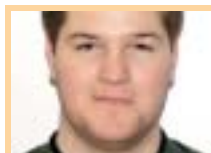
„Mostanában – meglepő módon ☺ – elég sokat tolom az UT2004-et. A másik nagy kedvenc már jó ideje a Combat Mission. Bár ebben csak ketten lehet játszani, nagyon pergő tud lenni. Csontni tudna mesélni ☺...”



#### SzJVC

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

„Amióta eszemet tudom, single player módban üldözöm az ellenséges vadászgépeket a levegőben.”



#### ZeroCool

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

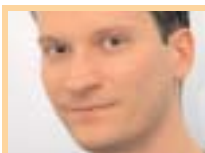
„Mostanában sajnos nem sok időm marad multis játékokkal töltni. (S.T.A.L.K.E.R. út, Cebit út, tudjátok ☺...) Ha mégis akad pár percem, felcsatlakozom valamelyik Quake 3-szerverre, és szitává lövetem magam ☺.”



#### Boe

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

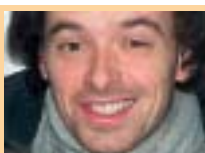
„Régebben többet multiztam, de az már nem volt egészséges. Mostanra már higgadt fejjel csak napi kellemes 3-4 órát játszom ☺, CS-vel, Dio2-vel, és mostanság természetesen a pópéc kis UT2004-gyel. Ennek ellenére nem vagyok elborult multiőrült, egy maradandó single-élmény (mondjuk Far Cry) ugyanúgy lázba hoz!”



#### Malachit

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

„A Harry Potter Quidditch többjátékos módja miatt csalódtam az összes multiban. Brühühü. Remélem a folytatásban kijavítják a hibákat, és visszahozzák belém a reményt, hogy van még erdő a fán túl... Egyébként CS az ISTEN!!!”



#### Berrr

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

„Újdonsült barátnómmal szokunk multiplayerezni. Mivel vele egy gépen szeretek inkább játszani (gondolom, érthető okokból ☺...), és a Lord of the Ringset amúgy is szeretem, ezért ezt szoktuk együtt töltni.”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Sim-Sim tette fel nekünk, és a következő:

„Mennyit szoktatok multizni általában, és melyik multis stuffal toljátok a legtöbbet?”

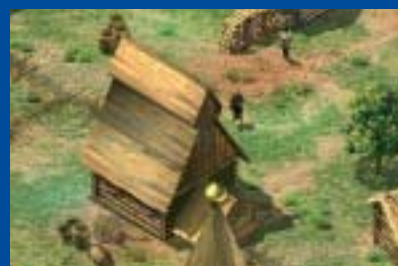
A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Splinter Cell: Pandora Tomorrow	41
A kötéldíveg előfeltétel	54
Colin McRae Rally 04	52
Far Cry	56
Knights of the Temple	62
Lords of the Realm III	66
Joan of Arc	68



Neighbors from Hell 2	70
Spells of Gold	72



Battle Mage Against Rome	76
Trackmania	79



Ganglands	80
Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: Lakatlan szigetes játékok	86

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

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

### 60-69%

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

### 80-89%

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

### 50-59%

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

### 70-79%

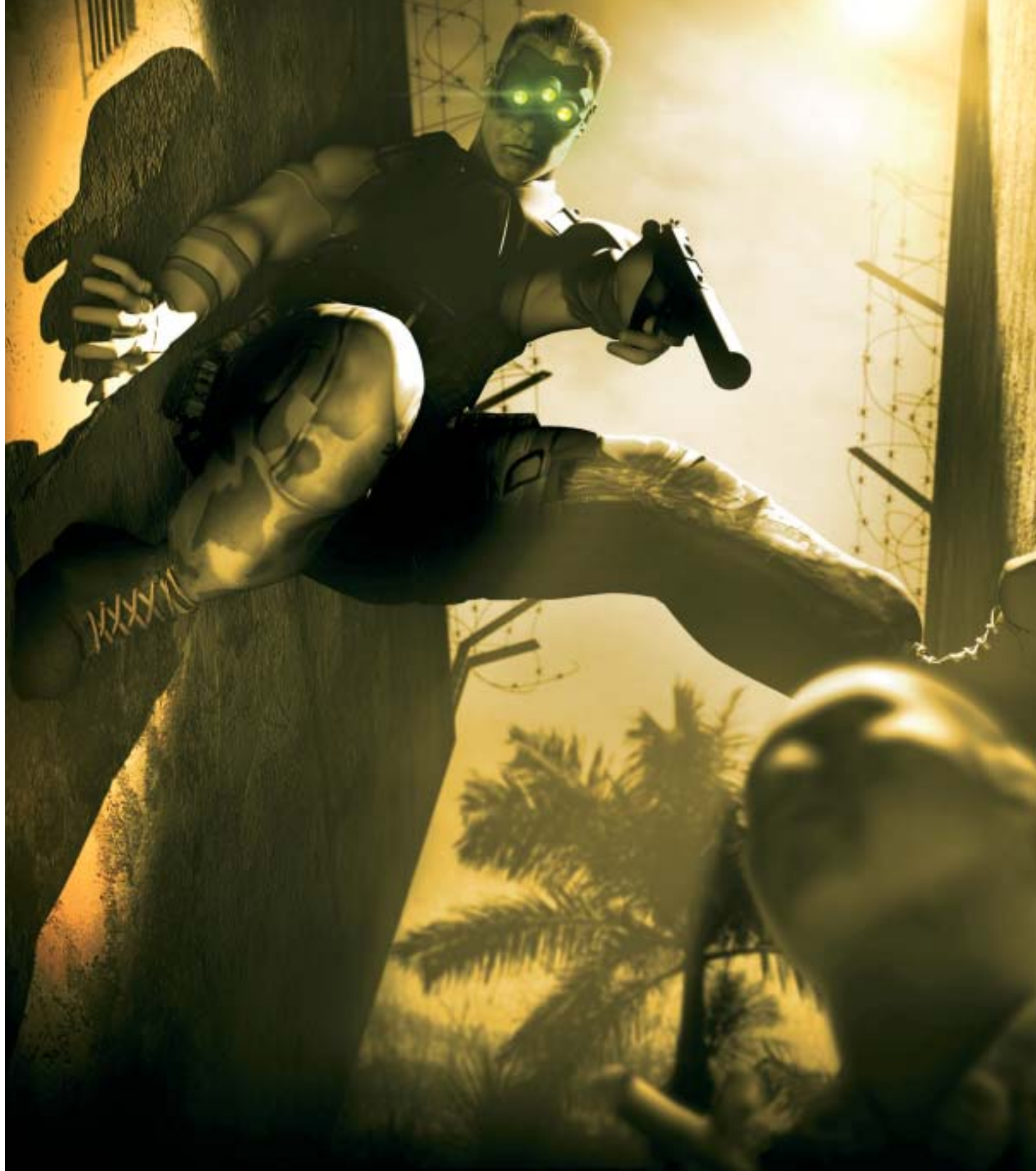
Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevésbé inspirálóak, nem egyenletesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két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

### 0-49%

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

FÓKUSZ

# SPLINTER CELL



# PANDORA TOMORROW

FISHER (IS) KING

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
Lopakodós FPS

**KIADÓ**  
Ubi Soft

**KÖRNYEZET**  
2006

**FEJLESZTŐ**  
Ubi Soft Montreal

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Tom Clancy's Rainbow Six 3, Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time

GYORSLINK >> 395

**PONT HU** áprilisban  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

Mit tennél, ha Te lennél az USA elnöke, és bujkáló terroristák biológiai fegyverrel fenyegetnék az országodat? Rájuk küldenéd a hadsereged? Atomot nekik? Ááá, persze hogy nem figyeltél: ezek rejtőzködnek, a nyílt összecsapás itt reménytelen. Nem, ide egy magányos szuperügynök kell, aki bárhova képes belopózni, és csak csendben, csak halkán elintézi a rosszfiúkat, hogy senki más meg ne haljon. Sam Fisher balról be, zöld „triplaszemüveg”: píííííííííí!

**M**i a tutibb: a realizmus – vagy egy macsó és karakteres főhöst irányítani? Mi lenne, ha vegyiténék a kettőt? Hiszen a *Rainbow Six*nek és társainak életszagú küldetései szórakoztatóak, de senki sem szeret „ismeretlen katoná” lenni (különösen annak sírjába kerülni ©), a Max Payne kaliberű szu-

nám” feelinges missziókat. Bár a játék címe ellenére Tom Clancy, a politikai thrillerek nagymestere csak a nevét adta a *Splinter Cell*hez, mégis a sztorinak nagyjából sikerült átadnia az író műveinek színvonalát és hangulatát. A lényeg azonban a zseniális játékmeneten alapult: a lopakodás, taktikázás és akció keverékét a *Thief* sorozat óta nem sikerült ennyire tökéletesen megalkotni. Annál nagyobb feszültséget nem éltem át, mint amikor egy orosz katona vagy egy terrorista közeledett felém a sötétben. Észrevesz? Riadóztat? Vagy eléggé láthatatlan vagyok ahhoz, hogy továbbhaladjon? De vajon mit tegyek Sammel? Egyszerűen csak leüsem hátulról, amikor elhalad mellettem? Vagy megragadjam, és esetleg kikérdezzem? Netán pisztollyal, egyszerűen egy jól irányított lövéssel fejbe trafáljam? Esetleg csinálhatom elegánsabban is: ha elég szűk folyosón közeledik emberünk, akkor még jóval előtte egy

Jean Claude van Damme-os ugrással terpeszben elhelyezkedem felette, aztán amikor elhalad alattam, akkor a nyakába ugorva alukálni küldhetem. (Makrai Tibor katonai szakértő szerint egy ilyen ugrás inkább örök álmot hoz...) Egy szó, mint száz: a *Splinter Cell* egyszerre volt taktikus és akciódús, emellett pedig tökéletesen irányítható is: pontosan azt a ziccet *nem* hagyta ki, amit az első *Hitman* igen. Gondolom érthető, hogy miért vártam tükön ülve a sokat ígérő folytatást...

**Gyerünk, Fisher: hí a haza!**  
A *Pandora Tomorrow* történetét ismét J. T. Petty írta, aki az előző részén is munkálkodott. Bár Clancy szintjéhez most sem sikerült felküzni, a keretsztori azért ezúttal érezhetően kidolgozottabb a *Splinter Cell 1* sablonhegyeihez képest. Ugyan ismét a világbékeért küzdő USA és derék polgárai kerülnek bajba, viszont végre

**Sam a rádióadóján keresztül parancsot kap, hogy azonnal végezzen ki egy fegyvertelen nőt, aki eddig segítette, ám kiderült róla, hogy áruló. Te képes lennél erre...?**

perhősök eltűzött bullet time-jai után viszont az ember valahogy a nyers valóságra vágyik. Valamelyest e kettőnek a keverékét nyújtotta tavaly januárban a *Tom Clancy's Splinter Cell*, amelyben egy amerikai szuperkém bőrében hajhattunk végre maximálisan reális és „mintha a hiradóban lát-

## IRONSIDE ISMÉT FISHER

Ismert színészek a szimkronhangok

Micheal Ironside ismét elvállalta Sam Fisher hangját, és bár nem hasonlít a George Clooney-s fejú Fisherre, mély baritonja (amely mintha még mélyebbé vált volna az előző részhez képest) és remek stílusa, beleélése tökéletesen megfelel Fishernek. Lambert (Fisher főnöke) szerepében ezúttal más színészt üdvözölhetünk: az ő hangja az exrögbjátékosból filmsztárrá vált Dennis Haysbert.



Csak most ne jöjjön elő a reumám...



## AMIKOR EGY FISHER NEM ELÉG...

Multiplayer

A játék multiplayer részét igencsak hype-olta a Ubi Soft, pedig szerintünk nem biztos, hogy akkora siker lesz... Látszik: a fejlesztők el akarták kerülni, hogy egy *Counter-Strike/Rainbow Six*-szerű kommandós taktikai henteles legyen a dologból, tehát valami nagyon eredetit akartak készíteni. Két csapat áll tehát egymással szemben: a „kémek” és a „zsoldosok”. A kémeknek az a feladatuk, hogy belopkodva egy adott helyszínre valamilyen feladatot végrehajtssanak, vagy megszerezzenek valamilyen tárgyat, a zsoldosoknak pedig persze meg kell akadályozniuk ezt. Idáig még ugye nincs semmi rendkívüli... Ám hogy mégse legyen megszokott a dolog: a kémeket kül-

ső nézetben láthatjuk, és az összes kémkütyű (éjjellátó és infraszemüveg, kábitó gránátok stb.) a rendelkezésükre áll, ám csak elektrosokkos puskájuk van – olyan nincs, amellyel a lebénításon túl meg is ölhetnék a zsoldosokat. Utóbbiaknak pedig nincs éjjellátójuk, sem egyéb speciális eszközük, csupán zseblámpájuk a sötét részek megvilágítására, viszont van náluk puska, amellyel ők ölni is tudnak, no és velük belső nézetben lehetünk. Végül az is megkötés, hogy összesen csak négyen játszhatnak egy pályán belül. Amikor ZeroCoollal és Malachittal kipróbáltuk a játékot, őszintén szólva nem voltunk tőle elájulva, de a későbbi tapasztalatok alapján a játékosok körében sikeres a multi rész.



Itt a flickó, remek. De hogy a bánatban szállunk így fel???



## KONDITORNA SAM FISHERREL

Új mozdulatok

### Átkapaszkodás

Bár a jól ismert terpeszgrást nem sokszor fogjuk alkalmazni, ugyanis sajnos nem sok értelme lesz a játék során, viszont egy ehhez kötődő új mozdulattal gazdagodhatunk. Ez az átkapaszkodás: Fisherrel egyik faltól a magasabb másikra lendülhetünk át egy erőteljes mozdulattal.

### Lógva lövés

Amikor fejfelé lefelé lógunk, akkor pisztolyunkkal szép kis lyukat lékelhetünk az ellenfél koponyájába.

### Fütyentés

Bár ez nem új „mozdulat”, Fisher remekül felkeltheti vele az ellenség figyelmét. Nehéz a kémek melója: mi csak a szép nőkre szoktunk fütyögni ©...

### Átugrás

Amikor Fisher egy ajtó egyik oldalán sunnyog, akkor egyetlen mozdulattal át-lendülhetünk vele a másikra, így onnan is átláthatjuk a terepet.

szont végre nem az átkos (poszt-, re-, neo-) kommunista orosz bagázs, illetve a mindig rosszban sántikáló arabok jelentik a halálos veszedelmet, hanem az indonéziai kormány által felbérelt terroristák. A konfliktus fő forrása egy Kelet-Timor nevű kis államocskára, amely meg szeretné őrizni függetlenségét, ám ezt az indonéz diktatúra nem komálja, és rosszallásának puskatus és golyózápor formájában hangot is ad. Az amerikaiak persze ezt nem tűrhetik, és íziben csapatokat küldenek a tett helyszínére, ahogy azt szokták. Az indonéz kormány nyíltan nem mer velük szembeállni, ezért felbérlí Suhadi Sadano terroristaszervezetét, hogy egy kicsit rájesszen a jenkikre. Arra azonban ők sem gondolnak, hogy Sadano egy csöppet durva eszközökhöz, biológiai fegyverekhez folyamodik... Többet nem akarok elárulni a sztoriból, a lényeg az, hogy lesznek itt ketős ügynökök, váratlan pálfordulások, illetve egészen meglepő szituációk is. Egy alkalommal például Sam a fejébe épített rádióadójában parancsot kap,

hogy azon nyomban végezze ki az előtte álló fegyvertelen nőt, aki eddig lelkesen segítette, ám egyszer csak kiderült róla, hogy áruló. Te képes lennél erre...?

### Egy atom-tengeralttjárón az atom tenger alatt járok

Sam Fisher nagyon jól kitalált figura volt már az első részben is, ám bevétesein kívül túl sokat nem tudunk meg róla. A fiatalokoról és a lányával kapcsolatos nevelési problémákról most sem hallunk tőle könnyes beszámolókat, viszont a küldetések között hosszabb, látványosabb, érdekesebb, eseménydúsabb átvezető mozikat láthatunk Fisher főszereplésével. Különösen tetszett a végső animáció, amelynek során Sam igen elegáns és szellemes módszerrel kerül ki a csávából. Maguk a küldetések is jobban emlékeztetnek egy igazi kém-kaland filmre, mint egy *Rainbow Six*-szerű száraz katonai szimulációra (elnézést az *R6*-rajongóktól). A legbüntetősebb jelenet, amikor Fisherrel egy robozó francia TVG (nagy sebességű, speci-

ális vonat) kerekei között megkapaszkodva kell eljutnunk egyik vagonról a másikig, majd a társaitól hirtelen megsejteszünk, hogy a kocsik és a fülkék között la- vírozva úgy kell kihallgatnunk egy áruló CIA-ügynök telefonbeszélgetését, hogy emberei ne vegyenek észre minket. A helyszínek is némileg változatosabbak és érdekesebbek az előző részénél: többek között párizsi csatornában, indonéziai dzsungelben és szavannán, Jeruzsálem utcáin, egy atom-tengeralttjáró fedélzetén, egy tévé-stúdióban és végül az utolsó küldetésben a Los Angeles-i reptéren kavarhatunk. (Utóbbi jelentősen különösen nagy élményt jelentett, hiszen jómagam is jártam ott.)

### Couleur locale

A helyszínek – amellet, hogy izgalmasabbak – egy csöppet nyitottabbak, valamint kevésbé lineárisak, mint az *SC1*-ben. Az egyik legszebb példa erre az indonéziai dzsungel pályája. Miközben Sammel lassan guggolva haladunk előre a magas fűben, mindenfelé katonák őrzik a terepet, mozgá-

sunkra felriadva ijedt madarak repennek fel, lézeres távcsöves puskával felszerelt katonák sasolják a környéket: csak rajtunk áll, hogyan kerüljük ki őket. Bár természetesen nem kolbászolhatunk el annyira szabadon bármerre, mint a *Far Cry*-ban, ugyanakkor egyetlen helyen sem találkoztam azokkal a jól ismert, bosszantóan béna, „átjárhatatlan” fasorokkal, amelyek a pálya szélével jelölnék. A készítők munkájának aprólékosságát dicséri, hogy a technikai korlátok ellenére a különféle terepeken sikerült a szabadság illúzióját keltetniük. Hozzá kell még tennem, hogy ez a játék nem a felfedezésről, hanem a célpont és a kijárat megtalálásáról szól, úgyhogy *Far Cry* szintű szabadságot ne is várjunk tőle. Sokan kriti-

**PRÓBÁLD KI!**  
DEMO ÉS ANIM  
A CD/DVD-N

életszagú ábrázolása mellett sem. Emlékeztek, amikor a *Soldier of Fortune II*-ben azon keseregtem, hogy ott Prága úgy néz ki, mint bármelyik Bronx-béli amerikai lepukkant nagyváros? Nos, itt a Ubi Soft Montreal végre megmutatta, hogy kell valószínűleg milliót ábrázolni: a jeruzsálemi utcákon minden sarkon izraeli utcafeliratokat, plakátokat, gyümölcsárusokat, helyi öltözékben hevesen diskuráló jó polgárokat láthatunk. Nagyon baresz!

### ÉN, a kém

Kifejezetten bejövös az is, hogy bár Sam Fisher nem a szó szoros értelmében vett titkos ügynök, küldetéséi mégis egy kicsit „kémesebbek” a megszokottnál. Ahelyett, hogy egy-

## Fisherrel a robogó TGV vonat kerekei között megkapaszkodva kell eljutnunk egyik vagonról a másikig, majd kihallgatnunk egy áruló CIA-ügynök telefonbeszélgetését.

zálták emiatt az első *Splinter Cell*-t és a most kiadott *Pandora Tomorrow*-demót is (amikor ezeket a sorokat írom, még nem jelent meg dobozos játék: a teszt egy exkluzív, kiadótól szerzett teljes verzió alapján készült) – szerintem teljesen értelmetlenül. Ráadásul a szabad bejárhatóság kisebb-nagyobb korlátjait leszámítva gyakran azt is megfigyelhetjük, milyen aprólékosan dolgozták ki az egyes miliókat. Amikor például Jeruzsálemben jártam, és egy ház tetején az egyik balkonnól a másikra szökdécseltem, ugyan nem mehettem el bármerre, viszont távcsövel megvizsgálva a házakat és az ablakokat, látszott, hogy mindegyiket rendesen (a terepobjektum szintjén is) megszerkesztették, nem csak úgy „odakenték”, mint egyes igénytelenebb FPS-ekben. No és ha már itt tartunk, nem mehetek el a helyszínek döbbenetes

szerűen likvidálnánk, vagy elfognánk valakit, gyakran csak a közelébe kell lopakodnunk, kihallgatnunk egy telefonbeszélgetését vagy párbeszédét, aztán a mondatfoslányok alapján juthatunk tovább a következő feladathoz, miután a „mindenható” főnökség kislalabizálta, mi a rákot is kell tennünk.

Ugyanakkor a készítők arra is ügyeltek, hogy a „puskaporos” akciórészek most se maradjanak ki a játékból: néhányszor csak úgy tudunk valahonnan kijutni, hogy a riadóztatott katonákat, terroristákat gránáttal vagy vadonatúj SC20K-nkkal egymás után az örök aknamezőkre küldjük. Természetesen a *Splinter Cell* továbbra sem egy *Serious Sam* (a főhősök névrökönsága ellenére ☺): tehát az ellen egy-két sikeres lövése után villámgyorsan otthagyjuk a fogunkat, ha nem vigyázunk hősünk testi épségé-

## LALO SCHIFFRIN ÉS A SPLINTER CELL ESETE

A Mission Impossible zeneszerzője dolgozott a Splinter Cellen

Akik otthon vannak az olyan klasszikus krimik terén, mint a Clint Eastwood főszereplésével készült *Dirty Harry* sorozat vagy a régi *Mission Impossible*, azok biztos leborulnának Lalo Schiffrin előtt, ha Magyarországra tenné a lábát. Schiffrin több mint negyven éve készíti hi-



resebbnél híresebb krimik zenéjét, és hatalmas névvé nőtte ki magát a szakmában. A Ubi Soft felkérésére ő komponálta a *Splinter Cell*: PT menüzenéjét, de úgy tűnik, annyira nem tudta megfizetni a francia cég, hogy több muzsikát is készítsen a játékhoz. Kár.

**Mili? Hogy azt a baromarcú amerikait?** Nem, nem láttam.



**Bűj elő Jenki!** Úgyis tudom, hogy a hordó mögött vagy!

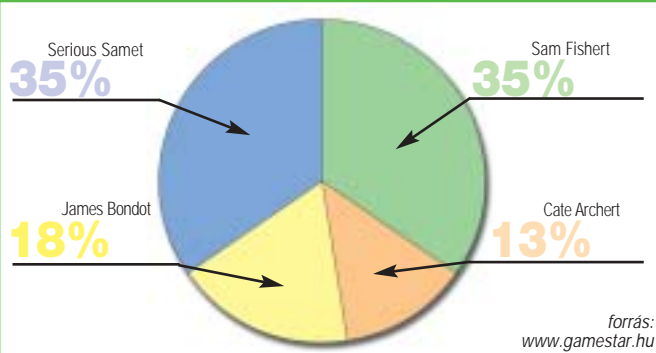


**A tököm tele van a guggolva járással,** így sohasem érem el a gépem...





## KIT KÜLDENÉL KÉMKEDNI KAMBODZSÁBA?



re. Ráadásul a rossziúk sok répát ehettek, mert fejlődött az MI-jük, és a látásuk is a *SC1* óta (gyorsabban és agresszívebben reagálnak, ha észrevesznek), úgyhogy most még inkább igaz, hogy célozni csak az ajtófélfától kihajolva, tereptárgy vagy más fedezék mögül egészséges.

Persze nekünk is van ám néhány új

alatt a játék nem sokat veszített szépségéből, még a konkurencia igen erős kínálatát nézve sem. Ugyanakkor, miután felraktam a *Pandora Tomorrow*-t, mi tagadás, ha nem is eget rengető, de ennél azért jelentősebb változásra számítottam: bizony, ilyen első blikkre nem talál az ember. A különféle épületek textúrái nem lettek élesebbek (sőt,

## Egy terrorista felénk közeledik a sötétben... Észrevesz? Riadóztat? Vagy eléggé láthatatlan vagyok ahhoz, hogy továbbhaladjon?

mozdulat a tarsolyunkban, amellyel sok-sok szomorúságot okozhatunk a gyanútlan terroristáknak és gyászoló szüleiknek. (Lásd ezeket a *dobozban!*) Az alaposan feljavított és logikusabb, egyszerűbb irányítással igazi élvezet ezekkel megvezetni, majd hidegvérrel likvidálni célpontjainkat. Egyetlen hasfájásom, hogy néhány speckó mozdulatot szinte egyáltalán nem használtam, mivel a pályák szerkezete miatt teljesen felesleges volt...

### A kémek sohasem nézik a naplementét

Tavaly januárban teljesen el voltam mosva az *SC1* grafikájától, és most, hogy ismét felinstalláltam a gold kiadást, amely a kiegészítő küldetéseket is tartalmazza, elégedetten állapítottam meg: az eltelt több mint egy év

mintha egy hangyányit életlenebbek lennének, de lehet, hogy ez csak délibáb...), az emberek talán kissé kidolgozottabbak, de lényeges javulásról itt sem beszélhetünk. Valahogy nem tetszik már a tűzeffekt sem – de ki tudja, talán csak egy maximalista személtáda vagyok ☺.

Igaz, a lángoktól legalább kapunk valamilyen fényforrást... Bizony, mivel Fisher leginkább az árnyékban dolgozik biztonságosan, hiába szépséges egy-egy helyszín, ha be kell kapcsolni a csúf látványt biztosító éjjellátó szemüveget, mivel körülöttünk koromsötét van. Ráadásul a készítők már megint túlzásba estek a különféle épületek megvilágítottágával kapcsolatban. Már az előző részben is röhejesnek tartottam, hogy a CIA olyan takarékosan van megvilágítva, mintha

Baaz, tüsszentenem kell!

Ajjaj, azt a kis szürke hályogot kezeltni kellene...

## EZ NEM VOLT SZÉP, UBI SOFT

Az SC1 kiegészítője csak a Gold verzióban

Aki követte a *Splinter Cell* Xboxos karrierjét, az talán hallott róla, hogy az Xbox Live segítségével újabb küldetéseket lehetett letölteni a játékhoz. Kézenfekvőnek tűnt tehát, hogy ezeket a missziókat nyomott áron, kiegészítőként eladják, vagy ha még jobb fejek lettek volna, akkor ingyenesen letölthetővé tették volna. A Ubi Soft azonban gondolt egyet, és a még nagyobb kasza reményében csak és kizárólag a teljes árú Gold kiadványában tette megvásárolhatóvá az új pályákat. Így tehát annak, aki „mindenáron” játszani akar velük, még egyszer meg kell vennie a teljes *Splinter Cell*-t a Gold formájában. Ez bizony nem volt túl etikus magatartás a Ubi részéről...

Amúgy ezek a kiegészítők igen feelingesek, és egész érdekesek, bár egy kicsit hentelesebbek és rövidebbek a régi *Splinter Cell 1*-hez képest. Az egyik pályája ugyanolyan tengeralattjárás, mint a *Pandora Tomorrow*-é, ráadásul ott az egyik terem szakasztott ugyanolyan, mint az SC1 kiegészítésében. Ejnye...



mondjuk valamilyen pesti nyóckeres nyilvános vécében járunk. A helyzet itt sem javult sehol: szinte mindenhol félhomály uralkodik, ami ugyan nyilvánvalóan praktikus hősünknek, illetve a játékosnak, viszont se nem látványos, se nem reális.

Szerencsére Fishert igazán jól kidolgozták, eddig is tökéletes animációja és mozgása, ha lehet, még inkább ámulatba ejtő. A falakon való átkapaszkodása például egészen döbbenetesen reális, és jól néz ki: nem ajánlom senkinek, hogy a barátja előtt játssza *Splinter Cell*-t ☺.

Szóval kukacoskodásaim ellenére összességében azért igazán dögös a grafika, és hasonlóan jókat mondhatunk el a zenéről, valamint a hang-

effektusokról is. A menüzenét maga Lalo Schiffrin komponálta (lásd a *dobozban*), de a játék során felcsendülő – a szituációtól függően – hol feszültséget okozó, hol vérpezsdítően dinamikus dallamok készítőjének sem kell szégyenkeznie a filmzenék nagy öregje mellett. A hangokat ismét profi színészek szolgáltatják: Sam Fisher persze most is a mély baritonján megszólaló Michael Ironside. Az egyéb zörejek is tökéletesen élethűek: 5.1-es hangrendszerrel kiváló térhatásban hallhatjuk előlről, hátulról, oldalról a terroristák járkálását, géppuskájuk ugatását.

### Kicsit déja vu-s

Szóval: „minden nagyon szép, min-

Kitakarítod a folyosót is, vagy meghalsz!



den nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve?” (copyright by Ferenc József). Nos, őszintén szólva kicsit zavart, hogy túl sok minden nem változott a játékmenet terén az előző rész óta. Mivel nem vagyok játéktéjesztő, azt nem tudom pontosan megmondani, hogy mivel lehetett volna egy picit megbolondítani még a jól ismert receptet, de ez így kissé túlságosan is ismerős. Talán a robogó vonat alatti kapaszkodáshoz hasonló izgalmas jelenetből lehetett volna több, vagy egy autós üldözés, esetleg egy verekedéses, lövöldözéses párbaj sem ártott volna – a jó ég tudja.

Kicsit kevés is volt ez a nyolc helyszín, olyan tíz, vagy – ne adj’ isten! – tizenkettő szerintem belefért volna egy folytatásba. Sajnos az is igaz, hogy az Ubi Soft egy ilyen nagy címénél inkább konzolban gondolkodik, és ott ugye nehezebb az irányítás gamepaddal, itt viszont egérrel haj-

szálpontosan lehet bevinni a fejlődéseket. Ez persze nagy rajság, csak hát ettől könnyebb a játék, és az ember így hamarabb befejezi. Egy biztos: most valahogy hiányérzetem van: még, még szeretnék NSA-szuperügynök lenni, pedig már az összes küldetést lenyomtam, inklúding a Gold verzióban találhatóakat is! Nagyon remélem, kedves Ubi Soft, hogy már gőzerővel dolgoztok a küldetéselemezre! Aztán ne hogy ám olyan gizda módon csak hármát kapjunk, és csak a Goldhoz, mint az SC1-nél, különben elküldünk hozzátok egy kopasz, vonalkóddal tetovált fejú, öltönyös fickót, akatáskával a kezében! Ő pedig nem tréfál ☺...

### Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 1,8 GHz | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Mindent felhúzza egy kicsit még gyorsabbnak is bizonyult a *Splinter Cell 1*-nél. Ez a verzió viszont picit instabil volt.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Polirozott (bár kicsit déja vu-s) játékmenet
- ↑ Jobb sztori, még jobb hangulat
- ↑ Izgalmasabb, érdekesebb küldetések
- ↑ Új mozdulatok
- ↓ Kicsit több változatosság nem értett volna
- ↓ Túl sok – alából is – a sötét helyszín
- ↓ A multiplayer nekünk nem jött be
- ↓ Egy-két speckó mozgást nincs értelme használni

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

### Bad Sector VÉGSZAVA



Igen jó folytatás: némileg szebb grafika, új mozdulatok, érdekesebb sztori, több átvezető stb. Van még multiplayer is, de ez nekünk nem izlett annyira... Zavaró még, hogy rövid és nagyon déja vu-s. Várom a harmadik részt!

**91%**

### ÉS A TÖBBI

<i>Splinter Cell</i>	94%
<i>Hitman 2</i>	90%
<i>Metal Gear Solid 2</i>	86%

Oooh, azok a cserkészkirándulásos szalonasütések!



# A KÖTÉLIDEG

## LOPAKODÓS JÁTÉKOK

Alfred Hitchcock, a feszültség nagymestere szerint a néző addig fél igazán, amíg nem látja a gyilkost vagy a főszereplő életére pályázó rémet. Kicsit hasonló elven működnek a lopakodós játékok is: igazán addig vagyunk felszpannolva, amíg hő-sünk lassan közeledik az ellenség felé. Az ilyen progikban John Woo-t és Max Payne-t felejtse el: igazi elégtételt a csendben elroppantott nyakszirt szerez, nem a géppuskaszó és a patakvér.

**P**ersze már akinek. Az akciójátékok rajongói igencsak megosztottak ezen a téren: vannak, akik a gyors, azonnali ekszót imádják, mások viszont a bevezetőben említett taktikus lelkek, és és jobban szeretik megadni a módját. Most, a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* kapcsán egy kicsit az utóbbiaknak szeretnénk kedvezni, ezért most görcső alá vesszük a lopakodós játékok műfaját...

### Az archetípus: a nindzsa

Mi az élvezetes abban, hogy lassan görnyedve haladsz szuperhősséddel, és „nem történik semmi”? Mitől hősi-es az, hol van a katarzisélmény abban, hogy hátulról, csendben fojtod meg áldozatodat, nem pedig szemtől szemben, egy becsületes párviadal során? Nos, az ügyes, lopakodó bér-gyilkos romantikája a nyugati tömeg-kultúrában leginkább a nindzsákat ábrázoló, illetve őket szerepeltető kalandfilmekben terjedt el. Érdekes módon azonban a a filmvászonon a távolkeleti gyilkosokról szóló művek a B mozi szintjét nem haladták meg: Kurosava, illetve rangosabb utáncói (mint például legutóbb Tarantino a *Kill Bill*-ben) megmaradtak a samurájoknál, a nindzsa csak a Michael Dudikoff-féle *Amerikai nindzsa*-blódliségekben kapott főszerepet. A játékvilág viszont, amely mindig is fogékony volt a B mozis kultúrára, sokkal híresebb alkotásokkal honorálta a nindzsákat: most így kapásból a klasz-szikus *Last Ninja* vagy a *Shinobi* jut eszembe (előbbinek készül, utóbbinak már meg is jelent a konzolos remake-je), viszont a lopakodás ezekre a játékokra nem igazán volt jellemző: még az előbb említett akció-kaland műfajú

*Last Ninja*-ban is szemtől szemben szabdaltuk szét ellenfeleinket.

### Szökni csak halkan, csak szépen

A nyolcvanas években, illetve a kilencvenes évek elején a valós idejű lopakodás leginkább a „fogolytáboros”, „szök-dősös” játékokra volt jellemző: mint amilyen a ZX Spectrumra is megjelent *The Great Escape* vagy a Commodore amigás *Escape from Colditz*. Érdekes módon ezek a programok sokkal összetettebbek voltak például a *Splinter Cell*-hél is, hiszen egy kis virtuális fogolytáborban meg kellett tervezni mindennapjainkat, meg kellett felelni a tábori élet követelményeinek, illetve nagyon óvatosan és taktikusan kellett kijátszani azokat. A két klasszikus nyomán mostanában is készültek hasonló alkotások (*Prisoner of War*, a második *The Great Escape*, illetve a magyar fejlesztésű *Rebels: Prison Escape*), de egyik sem tudott még csak a közelébe sem érni a nagy elődök sikerének. Azon túl, hogy a játékmélet tekintetében a fejlesztők szarvashibákat is elkövettek, a játékosok szerint manapság valahogy már nem igazán vevők erre a klausztrófóbiás, nyomasztó érzésre, amely az egész játékot végigkíséri.

### Kommandósok

De kik szoktak még lopakodni? Hát persze, hogy napjaink tévében, filmekben is egyre töb-



# ELŐFELTÉTEL



bet látható sztárjai, a különféle kommandós egységek. A csendben dolgozó, speciális feladatokat végrehajtó alakulatok témája olyannyira sikeres, hogy külső és belső nézetes taktikai játékok is feldolgozták a témát. 3D-s izometrikus téren a spanyol illetőségű Pyro Stúdiós robbant be a köztudatba második világháborús *Commandos* sorozatával, amely két folytatást és számtalan (elégé sikertelen...) klónt élt meg, a harmadik rész szánalmas kudarcával azonban most kifulladásig látszik a műfaj.

A játékosok sokkal inkább tudnak kötődni a híradókban megjelenő speciális rendőrökhöz, kommandósokhoz, akik különféle életszagú konfliktusokat oldanak meg csapatmunkával. Ezt az ötletet aknázták ki először a '98-as *Rainbow Six*, amelyet a híres író, Tom Clancy nevével spékelt meg. (Érdekesség, hogy később Clancy írt egy külön regényt is a játék alapján, bár a program fejlesztésében nem vett részt.)

Valószínűleg a multiplayeres részére kattanhattak rá a játékosok, és ezzel magyarázható a mind a mai napig döbbenetesen népszerű *Counter-Strike* sikere is. Nagy kérdés, hogy a most megjelent *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* el tudja-e ezt homályosítani: a rendkívül kedvező internetes kritikák és az egyre duzzadó, igazi újdonságra kiegészített rajongói bázis alapján ez nem elképzelhetetlen.

## A magányos ügynök

Persze igazi lopakodós játékoknak nem a taktikai shootereket, hanem a *Thief*-féleket tekintjük. A Looking Glass '98-ban hatalmasat robbantott, amikor a stílusos, középkori környezetben, árnyékban dolgozó tolvajával először jelent meg a piacon.

A *Thief* műfajt teremtett:

a *Quake*-partikra ráunt FPS-fanok csillogó szemmel mesélték élményeiket, ahogy Garrett-tel éjjelenként kastélyokba hatoltak be, és a megszokott hentes helyett az igazi élményt a minél nagyobb csendben végrehajtott küldetések jelentették.

„Konzolon mindenki gyakni akar” – arra, hogy ez mekkora tévhit, az ugyanabban az évben megjelent PS1-es

*Metal Gear Solid* volt a legjobb példa. *Solid Snake*, a vagány, csendben dolgozó kommandós figurája teremtette meg az alapokat a *Splinter Cell*hez is, csak mivel a Konami játékból mindössze egy igen gyenge PS1-es port készült, mindenki csak a *Splinter Cell* emlegeti PC-n.

A lopakodás mellett a csendben gyilkolás „amorális” örömet jelentette volna a *Hitman: Codename 47*. Akik láttak a filmvászonon klasszikus bérgyilkosos filmeket (*A szamuráj*, *A mechanikus*) azoknak az első hírek hallatán már be is indult a nyálelválasztásuk: mekkora kerasság lesz a bérgyilkosságok minden részletét megtervezni. Sajnos ez az ígélet csak a második részre valósult meg igazán: a legelső *Hitman*ben még túlságosan is sokat kellett henteselni ahhoz, hogy klasszikus lopakodós játéknak tekinthessünk.

## Fisher, a kém

A *Hitman 2* után PC-n igazából a legelső *Splinter Cell* aratta le a műfaj babérjait. Sam Fisher figurája, a modern, életszagú környezet, illetve az egész játékmenet akkora titelitalat volt, hogy múlt időbe rakott mindenféle kopasz gyilkost vagy félszemű tolvajt.

A *Splinter Cell* az első xboxos és PC-s verzió hatalmas népszerűsége után szinte minden géptípusra és mobiltelefonra elkészült, még a fekete-fehér Nokia 3410-esre is! A *Solid Snake* és a *Metal Gear Solid* sorozat az USA-ban, valamint Európában egyértelműen átadta helyét Sam Fisher kalandjainak: a később jött PC-s *Metal Gear Solid 2* a közelébe sem tudott érni. Persze a japán piac – legalábbis eladási szempontból – még mindig mindent elsöpör, és ott a hazai Konami a nyerő, arról nem is beszélve, hogy készül már a nagyon várt *MGS3*...

Az persze még nagy kérdés, hogy a lopakodós játékok műfaja milyen irányba fejlődik, de az biztos, hogy konzolon és PC-n most mindenki a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*-ról beszél. Igazából a multiplayer mód volt az, amellyel a *SC: PT* a GameCube-os *Metal Gear Solid 1* remake-et minden téren és platformon kiütötte a nyeregből... A Ubi szerveivel azért egyelőre komoly gondok vannak, az xboxos *Pandora* is bugos, a készülő *Thief III*-ban pedig nem lesz multiplayer, úgyhogy egyelőre még egyáltalán nem biztos, hogy ez a multis tendencia sokáig megmarad... Meglátjuk.

**Bad Sector**

## COLIN MCRAE

VALAMI VAN, DE NEM AZ IGAZI...

Hát lássatok csodát, ilyen is van: egy Colin McRae Rally epizód nem éves csúszással, hanem pontosan érkezik a PC-kre! Lám-lám, a Codemasters fejlesztői is képesek tanulni. S ha ez nemcsak a megjelenés időpontjára, hanem a minőségre is igaz, akkor nyert ügyünk van.

**A**lig száradt meg a festék előző havi ralis megabeharangozónkon, s máris installálhatjuk a *Colin McRae Rally 04*-et. Nincs ez így jól. Csapdát sejtünk. Az nem lehet, hogy anynyi hír, álhír, rémhír és pletyka után a kódmeszterek egyszerűen tartják adott szavukat, és a konzolos sikerek után hozzánk is eljuttatják a har-

madik epizód hibáit feledtetni ígérő új részt. De a korong itt van a kezünkben, van rajta kiadói logó, meg vannak hivatalosnak látszó jogi fenyegetések, úgyhogy nem tehetünk mást: remegő kézzel rábökünk az indítóikonra (és közben buzgón fohászkodunk, hogy Colin bácsi programja ezúttal méltó legyen „rég nagy híréhez”).

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Rali	Codemasters
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Versenypályák	Codemasters
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Colin McRae 1-2	
<b>GYORSLINK</b>	<b>600</b>

**TIPPEK** a 90. oldalon  
**PONT HU** áprilisban

**Tiszta sor: bonyolult**

Már az előző részben megkezdődött a minimal art térhódítása, már ami a menürendszer látványát illeti. Most sem cifrázták túl a dolgot, általában egy szép nagy fehér mező közepén fut a lehetőségek sora, s nekünk onnan kell kiválasztanunk a nekünk tetsző opciót. Ez



**Bedőlünk a hűlye** mitfárernek! Ott áll jobbra piros dzsekiben.



# MCRAE 4



Ajtó nélkül elég hűvös az idő, ezért felmelegítettük a féktárcsákat

## HA ROSSZ LESZEL...

...letöröm a lökhárítót!

A sérülésmodell valami olyasmi, mint a stratégiai játékoknál az MI. A kiadók állandóan ígérgetnek, csak szepet és jót jósolnak, aztán játék közben az ember szembesül a csúnya és rendkívül antipatikus valósággal: már megint nem történt érdemleges elmozdulás.

A Colin negyedik része azért egy kicsit jobb a nagy átlagnál, de ha belegondolunk, hogy a programban létezik normál, részletes és ultrarealistikus fokozat is, akkor ebből már sejteni lehet, hogy az első kettő a valóságosnál enyhébb sérülésekkel „jutalmazza” koccanásainkat. Ez hiba volt. Ha egyszer ralis szimulátorról és nem árkád örömködésről van szó, akkor legyen a sérülésmodell olyan kemény, amilyenre csak tervezni tudják. A fokozatok állításánál bőven elegendő lett volna a versenytársak képességeit módosítani.

egyébként nem is olyan egyszerű, mert a választási lehetőségek csak egy részét látjuk a képernyőn, így gyakran meg-

esik, hogy – kis túlzással élve – percekig rossz irányba lapozunk, míg végre elérjük az áhított menüpontot, a végén persze kiderül, hogy elég lett volna egyet visszalépni. Na jó, ezért még nem vesszük a fejét a tervezőknek (elvégre előbb-utóbb mindenki megjegyzi az opciók sorrendjét), de azért legközelebbre valami fogyaszthatóbbal is előállhatnának.

Továbbrendülve a menürendszer kényelmetlenségein, megvizsgálhatjuk, ezúttal mit kínál számunkra McRae rajlja. Nos, azt kell mondani, most nem fukarkodott a skót. A hagyományos WRC-s gépek mellett lehet kétkerék-meghajtású (2WD) utcai autókra hasonlító, de azoktól teljesítményben jócskán eltérő miniszörnyeket terelgetni, kapunk néhányat a nagy öregek közül, és persze csemegézhetünk pár speciális járgány között is. Jó szimulátoros szokás szerint ezek többsége kezdetben lakat alatt sunyít, a kulcsokat pedig színvonalas (vagy némely esetben pusztán csak állhatatos) versenyzéssel nyerhetjük el. A zárójel megjegyzés azért került az előző mon-

datba, mert egyes verdákat már azzal felszabadíthatunk, ha bizonyos számú és típusú futamon végigmentünk. Nem mintha a teljesítményorientált feltételeknek sokkal nehezebb lenne megfelelni... De erről kicsit később.

### Hat sorozat hatalom

Előbb nézzük, hogy az imént említett gépjárműveket milyen szituációkban próbálhatjuk ki. A „nagyok” rögtön bepróbálhatják a 4WD-t, azaz a valódi WRC-s világbajnokságra hajazó erőpróbát. A Szerényebbeknek ott van

a 4WD-t és a 2WD-t lehet normál és durvított üzemmódban is tolni. A szóhasználat ne tévesszen meg senkit. A normál nehézség annyit tesz, hogy másnaposan, fél szemmel újságot olvasva, reggelizés közben is simán befuthatunk az első helyre. Gyakorlatilag elég, ha csak minden második kanyart találjuk el ☺.

Ennek fényében még érthetlenebb, hogy bizonyos szakaszokon megtálsodnak az addig úrvezetőként tébláboló ellenfelek, és amennyiben ez etapon ismét a táj szemlélésére, valamint

## // A legpörgösebb „nyugdijas” is kap vagy 25-30 másodpercet //

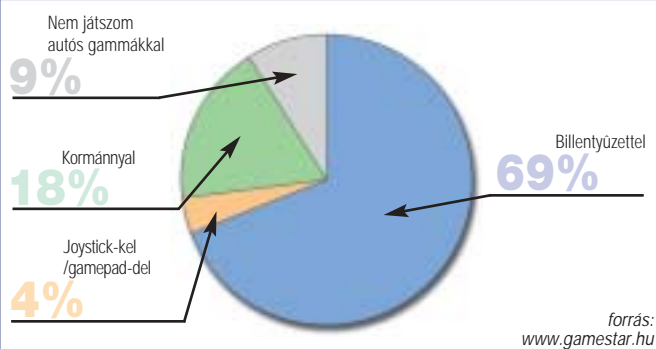
a Fiat Puntók és Ford Pumák rivalizálása, míg ezeket abszolválva beszabadulhatunk a Group B mezőnyébe, ahol a 80-as évek sztáruautóit (amelyeket sztárpilóták sztárvezetnek) túrázthatjuk. Végül elérkezünk a kihívás netovábbjához, az Expert ligához, ahol csak belső nézetből, manuális váltóval és realisan kemény ellenfelek ellen tathatjuk meg, mit is tanultunk eddig. Aki figyelmesen számolt, annak feltűnhetett, hogy csak négyféle versenyt említettem, pedig az alcimben hatot ígértem. A megoldás a nehézségi fokozatokban keresendő, ugyanis

a motorhang elemzésére fordítottok a legtöbb figyelmet, még az is előfordulhat, hogy nem miénk lesz a legjobb idő. Aggodalomra persze semmi ok, a következő részen visszaáll a világ rendje, és a legpörgösebb „nyugdijas” is kap vagy 25-30 másodpercet.

### Ellenfésések

A felvonultatott gépi pilótákkal egyébként sem vagyok kibékülve, mert McRae-n kívül maximum csak sejteni lehet, melyik valóságos sportoló nevét erőszakolták meg azért, hogy a kiadó jogászaiknak ne kelljen folyamatosan

## TE MIVEL JÁTSZOD AZ AUTÓS GAMMÁKAT?



## EXTRA CUCCOK

Extra kinok

A játék egyik legérdekesebb újítását a futamok között zajló tesztelés jelenti. Ilyenkor kiszakadunk a raliskok jól megszokott „bal kettő szigorú” világából, sőt előfordul, hogy még az út is eltűnik autónk alól. Például a fékpadon végzett munka során egy métert sem teszünk meg (szépen is lennénk, ha mégis...), de úgy fogunk izgulni, mint Stohl „Buci” a kiszavazó show alatt. Bezony, még a normálfokozatnak csúfolt ovis nehézségi szinten is kemény dió egy-egy jobb alkatrész megkaparintása. Szerencsére a készítők hagytak egy kiskaput (szándékosan, véletlenül?), ugyanis ha kilépünk a csúfosan elbukott tesztelés után, akkor legközelebb ismét kapunk két lehetőséget a bizonyításra. Elismerem, ez nem szép dolog, de aki eredményes akar

lenni, az jobban teszi, ha morális megfontolásait a sarokba parancsolja addig, amíg a *CMR04*-et tolja ☺. Nekem mondjuk néha még így is sikerült elbaltázni, mert a második sikertelen nekifutás után gyakran automatikusan csaptam egy entert, erre az álnok gép elmentette patetikus produkcióm, és következett az új futam.



a bíróságra járkálniuk. Természetesen a skót fényekkel jobb a névtelen senkinnél, ám így az egyszeri játékosnak meglehetősen nehéz beleélnie magát, hogy most itten vére menő, kiélezett küzdelem folyik a világbajnoki titulusért. Ezen az sem javít sokat, hogy most már van 206 WRC, hiszen idén debütált a vadiúj 307-es. Úgy látszik, a Codemasters örökös lemaradásban van a valódi eseményekhez képest. A grafika tekintetében persze ez már kevésbé érhető tetten, hiszen a *CMR04* kellemes környezetet biztosít a száguldozni vágyóknak. A kocsik eddig is a sorozat erősségei voltak, de a mostani részben már a körítés is igazodni látszik az elvárásokhoz. Sokkal kidolgozottabb tárgyakkal, felületekkel szembesülünk. Rettenő jól néz ki, ahogy a gyenge napfény kékesen megcsillan a betonkeménységűvé fagyott jégrétegen. Egyedül a tavaly is nevétség tárgyát képező 2D-s papírmásék, azaz a szurkolók lóg-

ket, mennyire lomhán fordul a másik stb. A mai profi gépeknél is igen jó a helyzet, csak azt a nehezen leírható ralis érzést hiányoltuk, amikor az ember majdnem féloldalra borulva érkezik meg egy húzóssabb kanyarba. Legnagyobb meglepetésünkre a kétkerék-meghajtású autót nemhogy nehezebb lett volna irányítani, mint négykeres kollégáikat, hanem egyenesen jobban tapadtak, egyszerűbb volt őket kihozni egy-egy durvább szituból. Ez finoman szólva is furcsa. Lehet, hogy a vezetői segédleteket a 2WD osztály esetében – az ígéretekkel ellentétben – mégsem szüntették meg? Sajnos olyan negatívum is akad, amelyen egyáltalán nem sikerült változtatni. Még mindig a közróhej és a megaciki tartományba sorolandó a tereptárgyakkal történő ütközés modellezése. Vajon mitől annyira nehéz felfogni, hogy egy kétéves facsemete kontra – akár csak 100-zal közlekedő – WRC-s versenyautó típusú találkozás-

**PRÓBÁLD KI!**

DEMO ES ANIM  
A CD/DVD-N

## Nagyon megkapó, amint 130-140-nel süvítünk centikre a talajtól.

nak ki a sorból. Annyi fejlődésről azért beszámolhatunk, hogy a készítők igyekeztek olyan helyekre kiutalni a lapos rajongókat, ahol versenyzőként nem lesz időnk merengeni a technika elavultságán. Sőt, a kis ravaszdiak néhol még egy-egy 3D-ben animált drukkert is beraktak a lehangelő fal elé. Nyilván figyelemelterelő szándékkal. Ügyes.

### Fizikaóra

A harmadik rész árkád jellegzetességeit igyekszik levedleni a mostani epizód. Ez többé-kevésbé sikerül is. A speciális, illetve régi járművek rendkívül eltérően viselkednek. Külön élmény egyével kipróbálni őket, és megállapítani, hogy milyen nehéz úton tartani az egyi-

kor az utóbbi nem pattan le bután az előbbiről? Szintén muris volt a randi a sövényel. Ez az elvileg néhány gallyból és levélből álló zöld tömeg akkora ütőt a kasztin, mintha tömör fal lenne – ejnye-bejnye! Mert addig oké, hogy nem szeretnék volna lemodellezni, amint kocsink a sebességéből folyamatosan veszítve belefűrődik a helyi flórába, de akkor minek kell erőltetni? Terveznek olyan pályákat, ahol nem szembesülhetünk ilyen rútságokkal.

### Te, ez nem olyan, mint a... De! Pont olyan!

Eme elmés párbeszéd Colin-veteránok között játszódhat le, a negyedik rész szakaszainak egy tetemes hányada

**Gépesített aratás** olasz technikával





ugyanis tökéletesen megfelel a sorozat előző epizódjainak valamelyikében szereplő pályának. Hát igen: no job, no problem! Azért annyira nem bosszankodtunk emiatt, hiszen jóleső érzések kerülgetik az embert, amikor rájön, hogy tudja, milyen kanyar következik. Ezt egyébként az előző részekkel nem találkozott zöldfülűek is hamar elmondhatják magukról, mert hát a szakaszok hosszán ismét nem sikerült változtatni. Meglehetősen kevés, és ami még nagyobb bosszúság, pófátlanul rövid pályát kapunk a CMR04-ben (is). Így mi megtehetjük azt, amit egy igazi ralis soha: megtanulhatjuk a verseny teljes távját.

Annyi jó hír azért van, hogy ha már kevés a felfalható kilométer, legalább változatosak a körülmények. Számos úttípus, időjárási helyzet gondoskodik arról, hogy etapról etapra kelljen változtatni a vezetési stílusunkon, no és persze a kocsis beállításain.

A szervíz rész kifejezetten tetszetős, profi munka. A kerékválasztás csak egy dolog, a jól megválasztott áttétel, a kocsis magasságának helyes beállítása ugyanúgy elengedhetetlen lehet a jobb idő eléréséhez. Jó tanács: verseny előtt próbálgassuk a szakaszokat külön-külön, és egyszerre mindig egy dolgot változtatva lövünk be az optimális beállításokat. Igaz, hogy a futamok előtt lehetőségünk lesz egy ún. Shakedown tesztre, de itt csak a pályához hasonló, igen rövid terepen mehetünk, így ebből nem tudunk átfogó, pontos képet kapni az előttünk álló megpróbáltatásokról.

Esetleges sérüléseinket is a szervíz rövidke ideje alatt kell megjavítanunk, de a rendelkezésre álló 60 perc nem elég a teljes felújításhoz. A könnyebb részen persze művészetet ócskavassá tőrní a kocsit, de keményebb fokozaton és rázós pályákon bizony még hibátlan vezetés mellett is károsodnak bizo-

## NÉHA A KEVESEBB A TÖBB

A Colin 3 visszavág

Ugyan sokan a sorozat leggyengébb tagjának tartják a harmadik részt, mégis találhatunk benne olyan apróságokat, amelyekre azért büszke lehet a némelyek által kicsit túlságosan ledorongolt epizód. Erre példa a belső nézeti kameraállás, amely nemcsak azért volt hasznos, mert így láthattuk, milyen lehet a pótkeréken csúcsuló potyautas szemszögéből egy futam,

hanem azért is, mert ebből a nézetből figyelhetjük meg legjobban, miként viselkednek a versenyzők, hogy vált a vezető, s egy-egy rázósabb részen hogyan próbálja magát a kocsiban tartani a mitfárer. A CMR4 szűkös kameraválasztékából természetesen kimaradt ez a lehetőség. Mit lehet erre mondani? Maximum annyit, hogy: vazeeee...



nyos alkatrészek. Aki nem hiszi, kérdezzen meg egy lengéscsillapítót, milyen jó neki, amikor egy tíz méteres repülés után talajt fog a járgány.

### Nézegetjük a nézeteket

A kameranézetek tekintetében meglepően szűkmárkú a játék. Mindössze három állás van – igaz, ezek mindegyike használható is. A megszokott hátulról-felülről nézet biztosítja a legjobb rálátást a pályára, de éppen ezért „csalásnak” is felfogható a használata.

A benti kameranézet megadja mindazt, amire egy vérprofi vágyhat, csak az a kár, hogy nem lehet oldalra nézni. Ennek hiányában néha nagyon nehéz eldönteni, merre is kéne fordulnunk egy rosszul sikerült manőver után. A lökhárítóra „szerelt” nézet meglepő, de működőképes. Nagyon megkapó, amint 130-140-nel sűrítünk centikre a talajtól.

A visszajátzásoknál természetesen kívülről figyelhetjük produkciónkat. Jó ötlet, hogy bizonyos szakaszokon az általában statikus kamera átvált mozgóba, és hol előttünk, hol mögöttünk nyomulva követi a száguldást. Sajnos a tesztelés során nem sikerült rábuknunk a hírekben extraként beharangozott „Damage Cam”-re, amely elvileg a durva ütközéseket lenne hivatott még látványosabbá tenni. Ha netán valahol mégis benne lenne a programban, akkor is biztos, hogy nagyon jól eldugták ☺. Speciel az sem válik a replay dicséretére, hogy a felvételt nem lehet megállítani, pláne nem előre-hátra tekerni. Húha, megint úgy sikerült a beszámoló, mintha egy teljesen gagyi, rossz, igénytelen játékot teszteltünk volna. Jártunk már így más programnál is, aztán nem győztünk a végén iparkodni, hogy helyrebillentsük a mérleget. Ha lehet, most hatványozottan kell kaparni, ugyanis a CMR04 minden hibája, hiányossága ellenére egy tisztességes

raliszimulátor, amelyik egyértelműen jobban sikerült a tavalyi epizódnál. A kérdés csak az, hogy ez mire lesz elég. A Richard Burnsról elnevezett program pillanatokon belül berobog, és ha jól sejtjük, alaposan odateszi majd magát. Ha szerencsénk van, akkor csak ez utóbbi premierjéig kell ki-húznunk a Colinal.

**-csonti-**

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 750 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

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

„Gyanítható, hogy kicsit több RAM bepakolása esetén a ritka megrecenésektől is eltekintene a program.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Változatos, többnyire korrekt módon viselkedő kocsik
- ▲ Szép grafika, látványos sérülések
- ▲ Már van szellemautó
- ▲ Rövid pályák
- ▲ Furcsán belőtt nehézségi fokozatok
- ▲ Gyenge ütközésmo-dell

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

### -csonti- VÉGSZAVA

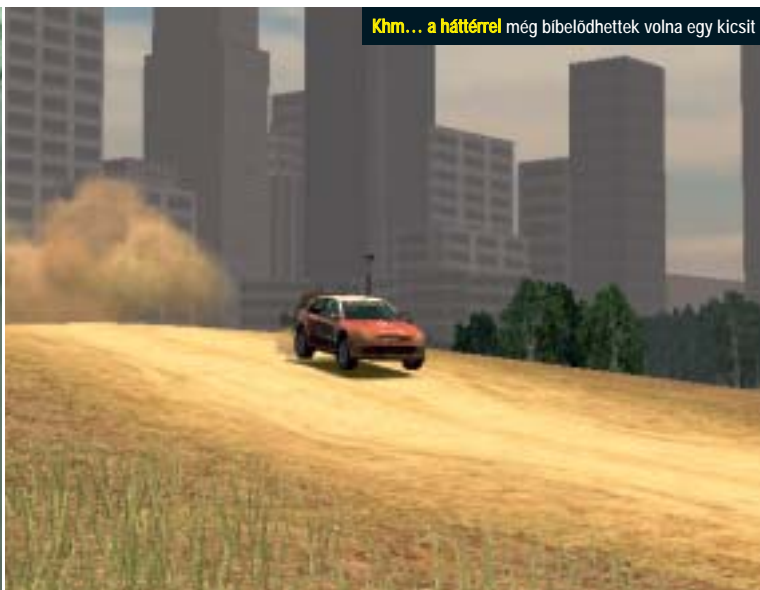


Zavaró hibák, rövid pályák, ismeretlen ellenfelek. Kiszülhet ebből bármi fogyasztható? Igen, a Codemasters ezúttal a botlások ellenére képes volt marandandót alkotni. Jövöre veletek ugyanitt?

**86%**

ÉS A TÖBBI	
TOCA Race Driver	93%
Rallisport Challenge	86%
Colin McRae 3	82%

Khm... a háttérrel még bibelődhetek volna egy kicsit





# FAR

DR. MOREAU BEÁJULNA

Nem volt könnyű megfektetni, de három rakéta és 120 golyó csak elég volt...



PRÓBÁLD  
KI!

DEMO A DVD-N  
ANIM A CD/DVD-N

Nőben sose bízz, főleg ha újságíró! – valahogy így szűrhetted le Jack Carver élete legrosszabb napjának első számú tanulságát. Ne hibáztassuk: bárkit megviselne, ha rakétával lövik ki alóla kedvenc vitorlását, miközben békésen hajózik a déltengeri szigetvilág mesés tájain. Pedig minden olyan egyszerűen indult...

**T**együk fel, hogy eleged van a munkádból, a rohanásból és a stresszből – esetleg abból, hogy naponta lőnek rád. Mit teszel? Hősünk, Jack Carver vett egy kis vitorlást, és felcsapott tengerésznek: a hadsereg már a múlté, ma már turistákat fuvaroz a trópusi Mikronézia apró szigetei között. Napsütés, gyönyörű tájak, hófehér homok, ez mind nagyon rendben van. Erre felbukkan egy magát újságírónak mondó nő, aki ugyan csinos (egy piros pont), de egy olyan szigetre kér fuvar, amely még a térképen sincs, és ahol nyüzsgőnek a zsoldosok, meg kit tudja milyen rémségek, és mindenki ránk vadászik (száz fekete pont).

#### Dr. Krieger szigete

Az igen hatásos – és meglehetősen zavarba ejtő – intró után nem nagyon értjük, hogy mi is a pálya. Addig megvan, hogy kilőtték alólunk

a hajót, a nő eltűnt, mi pedig egy föld alatti bunkerben találjuk magunkat. Nem sokkal később videotelefonon keresztül kezd utasítani bennünket egy magát Doyle-nak nevező pofa, aki úgy tűnik, nagyon is tisztában van azzal, hogy mi is történik itt. Sok választásunk nincs, úgyhogy megfogadjuk ismeretlen pártfogónk tanácsát, és a nő nyomába eredünk, akit – mint kiderül – foglyul ejtettek a szigeteken nyüzsgő zsoldosok. A történet lassacskán bontakozik ki előttünk, és később már értjük, mit is keres itt ennyi rossz arcú fickó. A környező szigetek valamelyikére vonult ugyanis vissza Dr. Krieger, az örült professzor (Hoppá! A „rémálmos” Freddy ledoktorizott @???) – Bad Sector), hogy – (persze) kizárólag az emberiség érdekeit szem előtt tartva – zavartalanul kísérletezhessen mindenféle trópusi vírusokkal és az ember genetikai kódjával.

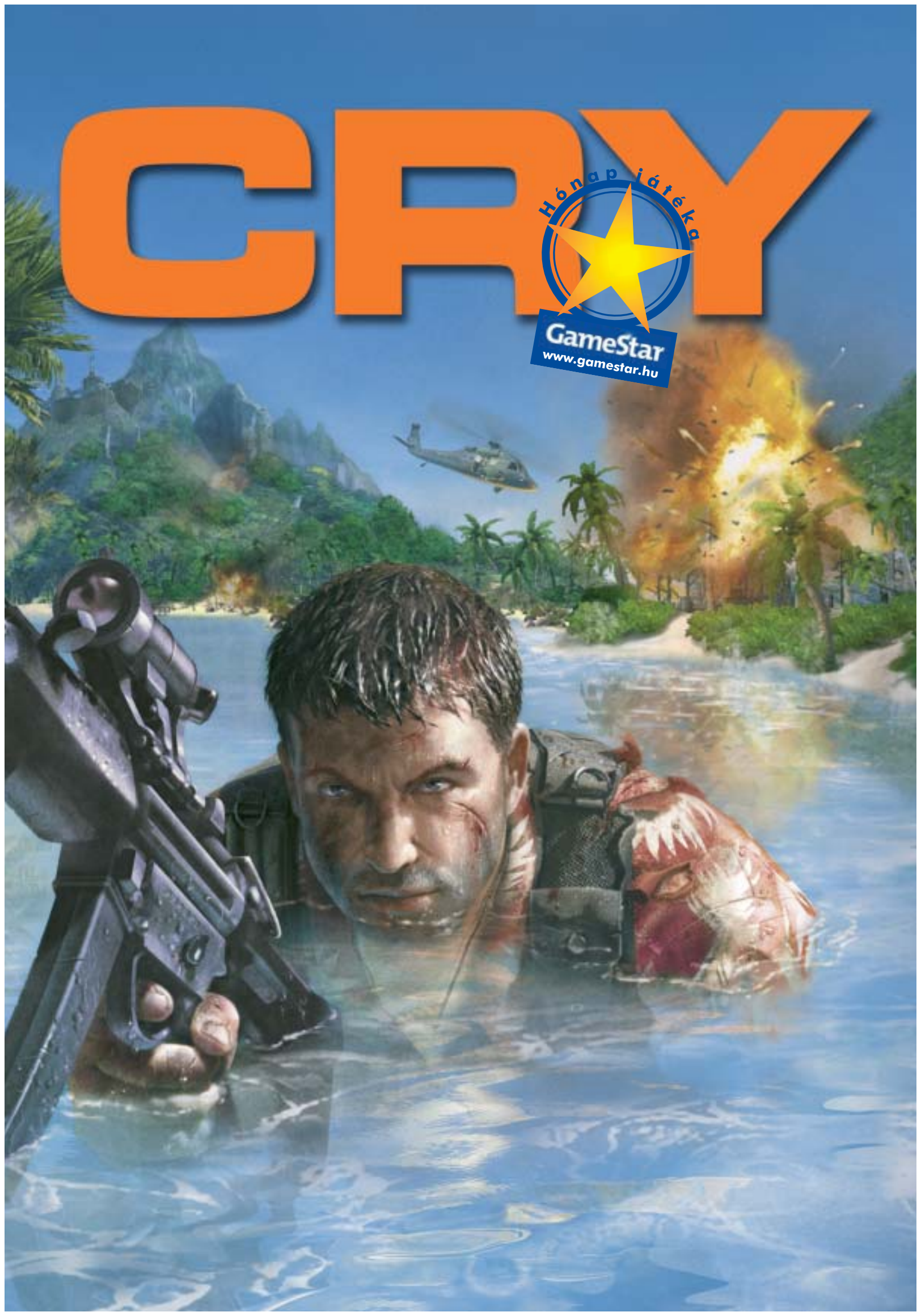
#### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Ubi Soft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Mikronézia	Cry Tek
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	

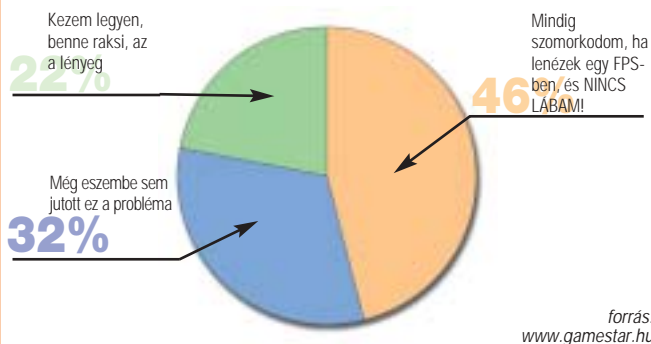
GYORSLINK **273**

**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n  
**KIEGÉSZÍTÉS** a cd/dvd-n  
**PONT HU** áprilisban

# CRAY



## TÉGED ZAVAR EGY FPS-BEN, HA NINCS LÁBAD?



## SURVIVOR

A szigetlakók

### Jack Carver

Hősünk már visszavonult a veszélyes élettől, hajóskapitányként tengeti nyugalmas hétköznapjait a déli tengereken.



Turistákat fuvaroz szigetről szigetre, bár most a csinos Valerie szállítása nem volt épp a legjobb biznisz... Jelenleg a túlélés köti le minden szabad idejét.

### Valerie Cortez

A csinos újságíró, aki Jack életének legrosszabb „fuvarja” lett. Még ki sem derülhet, hogy mit is talált olyan izgalmasnak Mikronézia egyik apró, térképeken sem szereplő szigetén, Jack máris levonhatja a keserű következtetést: újságírókban sose bizz meg!



### Dr. Krieger

Ő az örült tudós, akiről mindössze annyit tudni, hogy korábban a WHO-nak dolgozott, de már ártatlan kutatósainak szenteli minden idejét. Fő érdeklődési területe a trópusi vírusok és a génmanipuláció – nem egy kimondottan kellemes ember.



### Rick Crow

A zsoldosok vezetője, aki egyre dühöttebben üldözi Jacket. Tudja, mi zajlik a szigeten, de nem különösebben izgatja: már csak a Jackért járó vérdíjra hajt, és részéről akár véget is érhetne a trópusi vakáció. Persze, nemaddig!



„A szél fű, a zöld fű, a Föld kering, a Nap korong...”

Később a saját bőrünkön is megtapasztalhatjuk, hogy a drága doktor nem ült tétlenül babérjain.

### Földi paradicsom és föld alatti pokol

Mielőtt belebonyolódnánk a játék elemzésébe, kezdjük egy unnepeles bejelentéssel. Hölgyeim és Uraim, a *Far Cry* grafikája olyan lenyűgöző, hogy akinek kellőképpen erős vas kerreg az asztala mellett – hogy ez milyen erőművet is jelent, azzal majd később sokkolunk –, annak egyszerűen

hinnénk, hogy mindezt nem lehet tovább fokozni, alkonyodni kezd, és újra döbbenhetünk egy nagyot. A látványorgia, másképp ugyan, de a föld alatt és az egyéb zárt terekben is folytatódik. Erről talán csak annyit, hogy a fémfelületek megjelenítése egy DirectX 9-kompatibilis videokártyával tökéletesen hozza a Doom III előzetes képeinek színvonalát. A rozsdás hajó-belső falán üttört golyónyomokon keresztül betűző fénysugarak, a törött csövekből felszálló gőzfelhőn megtört árnyékok... minden a helyén van.

## ...akinek kellőképpen erős vas kerreg az asztala mellett, annak egyszerűen páratlan vizuális élményben lesz része...

en páratlan vizuális élményben lesz része. A hatalmas külső területek, a számtalan apró szigettel övezett tengerpart és a buja dzsungel *élnék*. A környezet elképesztően életszerű: amikor először bukkanunk ki a felszínre, tátott szájjal nézzük, hogy minden él és mozog: virágoznak a virágok, csiripelnek a csiripek, és így tovább. A textúrák kristálytiszták, még a távolban is jól kivehetők a bokrok és a fák, a víz megjelenítéséről pedig végképp ódákat lehetne zengen, mert egyszerűen tökéletes: tükröződik rajta az ég és a táj, közben látni benne a halakat, az alján pedig a növényeket és a megtört fényt. (Semmi *olajfolt? Szennyvíz effekt? LOL* ©. – *Bad Sector*). Amikor pedig már azt

Persze nemcsak a „grafikát”, hanem a motort, a három éven át fejlesztett CryENGINE-t illeti a dicséret. Közel egy kilométeres a látótávolság, a hangok a Dolby szabvány szerint terjednek térben, maga az engine könnyen modolható (nem véletlen, hogy néhány fanatikus srác már a *demo*hoz csinált vagy húszféle módosítást), a fizika pedig tökéletesen hiteles – a saját szememmel láttam, amint egy robbanás során elrepülő hordó símán agyoncsapott egy bábésködő zsoldost.

### Valamit valamiért („valaé-valaé ná, ne?”)

De jöjjön a feketeleves: a csodaszép grafikának nagyon komoly ára van.

Méhecske?! Szedd le, SZEDD LE, ott van még?



## VALAHONNAN ISMERŐS...

Hommage Doom III

A CryTekes srácoknak humoruk is van: ha figyelmesek vagyunk, jó néhány rejtett poénra bukkanhatunk. Az egyik szobába

lépve például ismerős látvány tárul elénk, csak nem tudtuk eldönteni, hogy hol is láttuk már ezt a jelenetet ©...



Tegye fel a kezét, aki belenyalna a köldökébe!



Egyrészt a legtutibb effektekhez DirectX 9-es kártya kell, vagyis az NVIDIA-tól az FX széria, ATI Radeon esetén pedig valami 9200-tól felfelé. A *felfelé* pedig nem vicc, mert a határ a csillagos ég: hogy a legjobb beállítások mellett is élvezhető sebességgel fusson a játék, nem árt egy csúcskategóriás gép – mondjuk egy 3 gigahertzes processzor, gyöngé 1 giga RAM (DDR, ha nem gond) és egy zsebpénzbarát FX 5950 Ultra vagy egy Radeon 9800XT, amelyből nyilván mindenkinél akad otthon néhány a stelázsin. Dühöngeni azért nem kell, mert gyengébb konfigon is játszható a *Far Cry*, mindezt csupán a kellemetlen meglepetések elkerülése végett érdemes leszögezni. Ami pedig ezek után nagyon vicces: ha mindent maxi-

mumra húzunk, még akkor sem aknázza ki a játék saját engine-jének lehetőségeit, mert bizonyos funkciók – például az, hogy a Nap vagy Hold is tükröződjék a vízfelszínen – csak konzolparanccsal vagy a rendszerfájl buherálásával érhetők el.

## Amíg a szem ellát

A nyílt terekkel együtt járó szabadságérzet lenyűgöző: bár eltévedni valószínűleg nem fogunk (nekem azért egyszer sikerült), és néhány lehetséges útvonal talán túlságosan is „kézenfekvő” (mint például a szakadék szélére gondosan odakészített sárkányrepülő), sosem érezzük, hogy ránk lenne erőltetve, merre menjünk, és sosem ütközünk láthatatlan falakba. A szabadságot akkor értékeljük leginkább,

amikor egy katonai objektumot cserkészünk be, és már a szemközti domboldalról összedobhatunk egy kompakt támadási tervet, miközben távcsővel tanulmányozzuk az őrzőket, a lehetséges fedezékeket vagy akár a várható erősítés útvonalát. (Nyilván nem a főkapun csöngetünk majd be valami átlátszó szöveggel.) Ha például dzsippel döngötünk felfelé egy hegyi ösvényen, és ellenőrzési ponthoz érkezünk – amelynek általában nyomasztó szériafelszerelése a géppuskafészek – belé is rohanhatunk, esetleg az utolsó pillanatban kiugrunk a dzsipből, majd egy gránáttal saját járgányunkat változtatjuk tűzgyolyóvá, de egy sarokkal hamarabb kiszállva, a susnyáson keresztülkúszva akár mögéje is kerülhetünk.

## Mi vagyunk a zsoldosok

Az előzetes hírverés után kíváncsian vártuk, vajon tényleg olyan megyőző lett-e ellenfeleink mesterséges intelligenciája, mint amennyire reméltük. Lényegében nem csalódtunk, mert ugyan egyikük sem tartott nekünk kiselőadást például a Gauss-Osztrogradszkij-féle integrálszövegéről, de FPS-ben eddig nem találkozhattunk ilyen fejlett MI-vel. Néhány „pillanatnyi elmezártól” eltekintve folyamatosan megtudtak lepni bennünket, és néha egészen megdöbbentő volt, hogy milyen hitelesen reagálnak bizonyos szituációkra. Ettől lesz csak igazán élvezetes a harc: bizonyos tekintetben ugyan nehezebb, ugyanakkor mégis könnyebb – jó értelemben –, hiszen

## FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Speckó járművek

A két különféle dzsip és motorcsónak mellett néhány speckó járművet is vezethetünk: a legérdekesebb talán a sárkányrepülő, mellyel hatalmas mélységeket szelhetünk át veszélytelenül – feltéve, hogy nem megyünk neki semminek.



Említésre méltó a hatalmas, nyolckerekű teherautó is, mellyel bármin keresztül döngögethetünk, sőt gyermekkori álmunk is valóra válik, hisz végre vezethetünk egy igazi *targoncát*. (De hogy ezt miért...)



Ez a bumpmapping út. Ő is megfeküdt tőle.



„Na most legyen nagy a szád, te #&%!!” (Géppuskafészek mögött általában az extrovertált személyiségjegyek kerülnek túlsúlyba)



logikusabbak az ellenfelek. Az ma már alap, hogy fedezéket keresnek, gránátot dobnak ránk, és nem (mindig) hagyják elcsalni magukat, de a legérdekesebb talán az volt, amikor távcsővel kiszúrtam, miként próbál két katona lopva bekeríteni: az egyik *némán* integetett a másiknak, hogy az merről kerüljön a hátam mögé. Bizony, az ellenfelek összedolgoznak. Amíg néhányukkal agresszív véleménycserébe bonyolódunk, jobb, ha felkészülünk arra is, hogy közben páran már biztosan a hátunk mögött sunnyognak. Ha egy ör kiszúr minket, általában társait is riadóztatja: ordibál, bekapcsolja a szirénát, vagy jelzőrakétát lő a levegőbe – ami akkor a legkellemetlenebb, ha nem messze található egy másik bázis is, ahol már ugranak is a dzsipbe a kol-

légák. Néha azonban kihagy a műagy: furcsa, hogy ha felmászunk egy őrtoronyba, ahonnan hasalva, távcsőves puskával egyenként leszedhetünk mindenkit (á la *Moorhuhn*) mivel nem másznak utánunk, inkább a magasles tövében káromkodnak. Máskor pedig csal a gép – volt, hogy egy lombkorona mögül lőttek szét (zsinórban hússzor), pedig takarásban nem láthatnak volna meg, hiszen én sem láttam őket. Kritikus helyzetek kritikus megoldásokat igényelnek: nagyjából 200 golyót lőttem el találmra, de aztán lett is nagy csönd!

### Survivor – A Sziget

A játék során alapvetően kétféle ellenséggel kell szembenéznünk: emberekkel, később pedig már az említ-

## TE MIT RENDERSZ?

Rendermódok

A *Far Cry*-engine érdekessége, hogy a szokásos grafikai finomhangolás mellett öt különböző renderelési mód között is választhatunk: a „normal” és az „improved” között ugyan elsöre nemigen látni különbséget – még DirectX 9-es kártyán sem –, bár utóbbi talán kissé kontrasztosabb. A „cold” ellenben egyértelműen realiztikusabb: a színek tompák és hidegek, a tárgyak körvonalai pedig

hangsúlyosabbak. A „paradise” ennek épp az ellentéte, nevéhez méltó módon adja vissza a trópusi szigetvilág „paradicsomi” hangulatát. A színek sokkal lágyabbak, a távoli éleket és az erősebben megvilágított tárgyakat a *Deus Ex* bloom-effektjéhez hasonló derengésbe vonja. A legnagyobb poén azonban egyértelműen a „cartoon” rendermód, amely a *XIII*-ban látott cel-shaded grafikát idézi.



tett Dr. Krieger kísérleti lényével is. Mindkét csoport más taktikát igényel: vannak gyengébb és erősebb mutánsok is – a „gyengébb” azért nem ugyanaz, mint a „könnyű”, mivel a legkisebb nyavalyások is ötméteres ugrásokkal közlekednek, hogy aztán két könnyed csapással csináljanak belőlünk saslikot. Az emberek között is egyre keményebb arcok kötnek majd belénk: amíg nem tesszünk szert egy komolyabb arzenálra, addig az egyszerű zsoldosoknak se nagyon szólunk be, de ha találunk néhány hatásosabb célszerszámot is, akkor már a komolyabb ellenfelek bizonyuló kommandósokkal szemben is egyenlők lesznek az esélyeink. A fegyverekkel csupán egyetlen gond van: kapacitásunk véges, így a későbbiekben már komoly

dilemmát okozhat, hogy hű mesterlövészpuskánktól váljunk-e meg (soha!), vagy a rakétavetőtől (ki van zárral). Utóbbiak azért is kerülhetnek veszélybe, mert viszonylag ritkán találunk hozzájuk lőszert – bár a rakétavetőt annak ellenére végig magammal cipeltem, hogy hosszú pályákon át szinte üres volt. Amikor azonban helikopterből kezdtek löni rám (a fair play jegyében, ugye), máris meghálálta a ragaszkodást. Az arzenál különben felúton van a *Counter-Strike*-féle realiztikus szerzőszámok és a már-már futurisztikus high-tech fegyverek között (nem kell megjedni, railgun azért nincs... sajnos ☹), de a legjobbakra úgyis a játék második felében tesszünk szert, amikor már inkább sci-fi horror, mint egy taktikai FPS közepén érezzük

Tölem mehet az éjszakai fürcsi, de ha ellopjátok a ruháimat, szétlövöm a fejeteket.



A járművek fizikája szinte túlságosan is tökéletes: ez a nagy dorong a lábam között végleg maradásra készlet



## SZEMLÉLETVÁLTÁS

CryVision

A különféle extra „látásmódok” mindig sokat dobnak egy játékon, emlékezzünk csak az *Alien vs. Predator* vagy a *Splinter Cell* ilyen jellegű lehetőségeire – ezekhez képest talán a „CryVision” a legjobban használható. Elsőre olyan, mintha a „termál”, vagyis hőérzékű látásmódot kereszteznénk a „nightvision”-nel: a fényeket felerősíti, de a kékes-szürkés látótérből élesen elkülönülnek az élőlények.



„Kedves Gizike! Az idő csodaszép, sok a fegyveres gerilla, bárcsak itt lennétek, majd írunk még! Udv, Sándor, a bérszámfejtésről.”

magunkat. A legtöbb fegyver másodlagos tüzelési móddal is rendelkezik, de a golyószórónál választhatunk az automata és félautomata mód között is – utóbbi főképp nagyobb távolságokra jó, mivel sokkal pontosabb. Ha azonban profi munkát akarunk, kereshetünk magunknak egy nyugis magaslati pontot, előszedhetjük a mesterlövészpuskát (azért ne húzzuk az időt, mert a távcső üvegén *mindig* megcsillan a napfény), és stresszmentesen

gyakran odaballagnak, hogy ellenőrizzék, mi okozta a zajt. Azt nem tudni, hogy a kavicsok fegyverként is használhatók-e, de lehet, hogy ellenfeleinket úgy is harcképtelenné tehetjük, ha egy jól irányzott dobással szemben találjuk őket. (Ezt speciál nem próbáltam ki.)

### Látni, és nem látszani

Érdekes szerepe van a távcsőnek, mert amikor végigbongésszük vele a tájat, minden felfedezett katonát

tudunk kellő sebességgel olajra lépni. A legdurvább viszont az – ha belegondolunk, logikus is – hogy víz alatt szintén a stamina fogy, és amikor kifulladásra ugrunk a vízbe, pillanatok alatt fuldokolni kezdünk.

### Menteni a menthetőt

A mentési rendszert biztosan sokan fogják gyűlölni, mivel sok beleszólásunk nincs: automatikusan történik, amikor „checkpointokon” haladunk át. Ezek általában jó helyen vannak – bár lehetne belőlük több –, inkább az okoz gondot, hogy ha, élve a szabadsággal, nem a kézenfekvő útvonalakat használjuk, simán kihagyhatunk egyet-kettőt. Egyszer tényleg dühítő volt, mivel egy hatalmas területen (éjszaka!) jól eltévedtem, és mivel kifogytam az ötletekből, visszamentem szinte a pálya elejéig. Áthaladtam egy addig nem aktivált ellenőrző ponton, és később, bárhol haltam meg, onnan kellett visszagyalogolnom a sziget másik végébe, ahol a cél (és természetesen a legtöbb katona) volt.

### Nem sírunk („messziről” sem)

A *Far Cry* szinte minden fronton tökéletesen teljesít, egyedül az eredetiséggel akadnak problémák. Kár a sablonos sztoriért (elsőre a *Dr. Moreau szigete* ugrik be), és az innen-onnan lenyúlt játékelemekért – például azt a poént, hogy egy ládával telezsúfolt sötét raktárban kell bohóckodniuk nightvisionnel felszerelt elit kommandósok ellen, a *Half-Life* már ezer éve elsütötte. Természetesen a hangulatot ez csak minimálisan befolyásolja, és szerencsére rengeteg egyéb apróság akad, ami bőven kárpótolt minket.

**mazur**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600 Pro

„Nagyon fontos a RAM: ha sikerül legalább 1 gigabájt bepakolni, látványosan megugrik a teljesítmény. Az NVIDIA-sok mindenképpen frissítsenek meghajtót, a Radeon-pártiaknak viszont gondjaik lehetnek a 4.3-as Catalystrrel. Ők vagy a korábbi verziót, vagy az Omega-drivert használják inkább.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Változatos helyszínek és feladatok
- ▲ Kiváló taktikai lehetőségek
- ▲ Dinamikusan változó soundtrack
- ▲ Fejlett MI
- ▼ Rettenően gépigényes
- ▼ Sablonos sztori

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

### mazur VÉGSZAVA



Egy biztos, lapzártánk idején (©) a *Far Cry* minden idők legszebb PC-s játéka. Szerencsére sokkal több, mint tech-demo, hiszen egy kiváló taktikai FPS, néhány bosszantóan régi és néhány kiváló új ötlettel. A nagyfokú szabadság, a pergő játékmenet, valamint a változatos feladatok miatt mindenképpen kár lenne kihagyni – de egy erős gépet érdemes lesz beszerezni hozzá.

**94%**

### ÉS A TÖBBI

Halo	<b>91%</b>
Call of Duty	<b>90%</b>
Chrome	<b>90%</b>

## „...egy robbanás során elrepülő hordó simán agyoncsapott egy bábáskodó zsoldost...”

megítélhetünk egy teljes katonai tábor. A távcsöves puska azonban annyira kiszámíthatatlanul imbolyog a kezünkben, hogy kénytelenek vagyunk lehasalni, és máris nem örülünk majd a dűsan burjánzó aljnövényzetnek, amikor csak füvet látunk (*azért az se rossz!* – ender).

### Drei-vier-grenadier...

A fegyverek kapcsán érdemes még megemlíteni a különféle gránátokat (repsz-, villanó- és füstgránát) is, amelyeket külön gombbal hajítunk el (ahogy például a *Halóban* is). Mivel az MI (általában) nem csal, és a katonák valóban látásukra és hallásukra hagyatkoznak, még a más játékokban inkább hanyagolt villanógránátoknak (vagy tud valaki jobb szót a flashbange? Talán „villbumm” ☺?) is jó hasznát vehetjük. Ha pedig kifognánk a gránátokból, néhány kavics azért mindig marad a zsebünkben... Ez nem vicc, lopakodásnál jól jöhet, ha például valamit megdobunk kövel. Az őrszemek

„regisztrál” – ők pedig (de csak ők!) a képernyő jobb alsó sarkában látható radaron is megjelennek, a helyüket jelző ábrák színéből pedig azt következtethetjük ki, hogy melyikük mennyire sejtí nem kívánt jelenlétüket. Ha ugyanis egy katona *meghall* minket, először csak gyanakodni kezd, és az őt jelző ikon sárgára vált. Ha azonban meg is lát, akkor már nincs mese. A radar melletti két csik szintén egyfajta „lebukásmérő”, ha felkúsznak a piros sávig, kezdetünk újratárazni.

A távcső emellett hallgatózásra (!) is alkalmas: igaz, ilyenkor különösebben fontos információkat nem tudunk meg, de néha nagyon szórakoztató párbeszédet lehet elcsipni.

A „lebukásmérő”, az életere és a pánccélzat mellett érdemes fél szemmel a „stamina”, vagyis az állóképesség szintjét jelző csikot is figyelni, hiszen fontos szerepe van. Leginkább akkor fog, ha ugrálunk vagy sprintelünk, így egy „hősies” visszavonulás esetén a vesztünket okozhatja, ha épp nem

NINCS EGYEBEM, MINT KARDOM ÉS BECSÜLETEM

# KNIGHTS OF THE TEMPLE

**XTRA** TIPPEK a 90. oldalon

A templomosok titokzatos múltja oly sok kalandjátéknak szolgált már háttértörténetül, hogy már nagyon itt volt az ideje, hogy a híres – vagy inkább hírhedt – rend egyik vitézét irányíthassuk. A XII. században járunk, a főszereplő pedig Paul de Raque, ifjú templomos, aki egy szép lány elrablása nyomán szembesül egyes-egyedül a sötét praktikákat űző, démoni püspök papjainak, katonáinak és a szövetséges szaracénok hadával.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Hack'n'slash	TDK
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZŐ</b>
Sötét középkor	Starbreeze
<b>FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Enclave	
<b>GYORSLINK</b>	<b>395</b>

**A**ki otthon van egy kicsit a történelemben, az tudja, hogy ez a korszak a kastélyok, lovagi tornák, királyok és cselszövések mellett az éhezésről és a szenvedésről is szól. A keresztiesek sem voltak a becsület felkent bajnokai, ám ebben a játékban egy tiszta szívű fiatal lovagot alakítunk, aki apja nyomdokaiban járva nemrég lépett be a rend kötelékébe. Legfőbb ellenfelünk, a romlott

püspök nemcsak szép lányokat rabolgat szabad idejében, de még a sátáni erőket is ki szeretné szabadítani a pokol legforróbb és legsötétebb bugyriából.

### Cikázó pengeváltások, roppanó páncél, szakadó hús

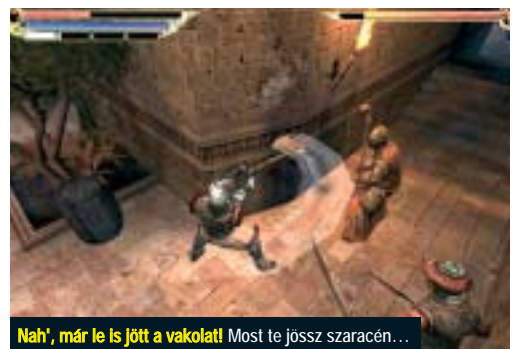
A játékot a nemrég megjelent fantasy hack'n'slash, az Enclave fejlesztői készítették. Talán még emlékeztek arra, hogy ott a hagyományos gyepa mellett az volt az igazi újdonság: nemcsak egyetlen karakterrel vághattuk, hanem ahogy előrehaladtunk benne, egyre többel varázsolhattuk magunkat végig két (!) teljes hadjáraton keresztül. A grafikus motor kicsit csinosodott, de azért alapjaiban érezhetően maradt a régi, a kameranézet viszont sajnos mintha kicsit kaotiku-

sabbá és nehezebben átláthatóbbá vált volna az Enclave-hez képest. Időnként már-már túlélőhorrorokat idézett, amikor nem láttuk ellenfeleinket harc közben, mert „lemaradtak” a képernyőről, mi pedig csak kaszáltunk bele a semmibe.

Kár ezért a bakiért, hiszen a játék vido része fantasztikusan jól ki van dolgozva: remekül irányítható és elképesztően dinamikus. Ifjú lovagunkkal villámgyorsan cikázó pengevágásokat, elemi erejű csapásokat és ezek szédítő kombinációit tudjuk bevinni akár négy-öt agresszív ellenséggel szemben is. A mozdulatok animációja meglepően élethű és látványos: még azt is megkockáztatom, hogy a nemrég megjelent *Return of the King*et is lepipálja. Igaz, itt csak egyetlen bajnok oldalán verhetjük végig támadóinkat, pedig manapság már szinte



Milyen erős a fejedden az nyakszirtecske?



Nah', már le is jött a vakolat! Most te jössz szaracén...

**UZSORÁSOK, GYLKOSOK VAGY A BECSÜLET BAJNOKAI?**

A templomos lovagok

A templomos lovagrend egy felszentelt papokból álló militarista szervezet volt, amelyet az első keresztesháború vége felé, 1099-ben alapítottak, hogy megvédjék a Szentföldre zárandó európaiakat. A templomosok később többek között I. (Oroszlánszívű) Richárd oldalán harcoltak a Szentföldért. Míg eleinte a zárandokok alamizsnáiból, szegénységben éltek, később a különféle európai uralkodóházak igencsak támogatták őket anyagilag, így alaposan megszédíték magukat. Két évszázad alatt annyira gazdagokká és hatalmasokká váltak, hogy már nem féltek és függték senkitől, leszámítva egyedül a pápát. Annyi megtakarított kincsük volt, hogy tulajdonképpen ők találták fel



a bankrendszer is. Az egyház ugyan szigorúan tiltotta a pénzkölcsönzést, amit uzsorának tartottak, de a templomosok annyira ügyesen kijátszották őket, hogy még a királyoknak is kölcsönöztek. Végül pontosan ez a temérdek kincs és hatalom lett a vesztük. Mivel tartozott is nekik, egyszersmind a vagyónukra is áhított, „Szép” Fülöp, Franciaország királya szövetekezett a pápával, és az eretnokség hamis vádjá alapján, 1307-ben letartoztatta őket, Jacques de Moley-val, a rend vezetőjével egyetemben. De Moley és társai hét évig raboskodtak, mialatt a legváltozatosabb és legembertelebb kínzásokat kellett kiállniuk, hogy nevetséges vallomások alapján 1314-ben elevenen elérthessék őket.

követelmény egy hack'n'slash játékban a többféle különböző hős szerepeltetése. (Már a 2000-es *Severance: Blade of Darkness* is több karakterrel büszkélkedhetett.) Részben emiatt is monoton kissé egy idő után az állandó henteles, különösen egy *Enclave* után.

**A penge mestere**

Ezt érezhették a készítőik is, ugyanis a különböző kombók megszerzését folyamatosan adagolva próbálták minél változatosabbá tenni az alapvetően hentelesen alapuló játékot. Sajnos, ezeket az extra mozdulatokat nem egyfajta tapasztalati rendszer, vagy kiérdemelt pontok rendszere alapján kapjuk meg, hanem a játék egyszer csak gondol egyet, és közli, hogy na, most már ezt is tudod: nézd meg a menüben, hogyan lehet kivitelezni...

Őszintén szólva, egy idő után kicsit értelmetlennek is találtam a „polipos” (több ujjunkat igénybe vevő) billentyűkombinációkkal kivitelezhető tucatnyi extra mozdulat alkalmazását, amikor két-három egyszerűvel amúgy is remekül elboldogultam, a csata hevében pedig kinek van kedve számolgatni, hogy hányszor nyomta le éppen az [A] gombot. Szerencsére a kardozás ezt leszámítva is fantasztikusan élvezetes: már rég éltem magam ennyire bele egy egyszerű hack'n'slash játékba. Annál is inkább, mivel nemcsak templomos lovagunk jártas a vívás művészetében, hanem a közel negyvenféle ellenség (démoni papok, pénzéhes zsoldosok, lovagok, feldühödött szaracén katonák és így tovább) is igen szakértően próbálják miszlikre szedni hősünket.

**Be happy, vagy verd szét a billentyűt**

A készítőik állítólag olyan mesterséges intelligenciát építettek a játékba, amely figyelni a játékos vívőtechnikáját, és a szerint idomulva hozzá viszi be saját úteskombinációit. Ezt valamennyire észleltem is a játék során, de sajnos a nehézségi szint adagolása nem a legideálisabb. Normál-fokozaton a kicsit is gyakorlottabb hack'n'slash-rajongó ugyanis játszi könnyedséggel végezhet a tömegesen támadó ellenséggel is, az egy fokkal nehezebben azonban már alaposan meg fogják keseríteni az életünket, emellett a kedves fejlesztők igazán bosszantó húzása, hogy itt már nem tudjuk használni a pályánként megtalálható save-követ (ugyanis nem menthetünk bárhol), így ha a végső ellenség netán lekaszabol, akkor kezdjük a szintet előlről. Így az átlagos játékos normál-fokozaton nem igazán talál magának kihívást, nehezen viszont inkább mazochizmus. (Az igazi önkínzóknak próbálkozhatnak a legkeményebb fokozattal: ezt már maguk a játék készítői is csak az elmebetegeknek ajánlják.)

**Sötét középkor, baljós hangulat**

Elismerést érdemel viszont a középkori hangulatot árasztó darkos sztori, még akkor is, ha nem kap igazán hangsúlyos szerepet. Előfordul, hogy eleinte naiv hősünket könnyedén át-

Ezt a vágást valami Lecter nevű fazon tanította...





## EGY ROCKBANDA KLIPJE A KOT ALAPJÁN

A Within Temptation nagy KoT-rajongó

A Within Temptation, egy ismert norvég rockzenei csoportosulás annyira fellelkesedett a *Knights of the Temple*-től, (no meg nyilván üzletről is van azért itt szó @...), hogy készített egy különszámot és egy videoklipet is hozzá, amelyben az együttes tagjai a játék karaktereinek ruháiban nyomulnak. A *Running up that Hill* című slágert először a németországi slágerlisták élére szeretnék feltornászni, és szentül meg is vannak győződve arról, hogy ez sikerülni fog... Aki kíváncsi a klipre, az ezen a címen elérheti: [http://www.gun-supersonic.de/both/video/withintemptation/ruth\\_dsl.wmv](http://www.gun-supersonic.de/both/video/withintemptation/ruth_dsl.wmv)



verik, és később sem mindig egyértelmű, hogy kiben bízhat, vagy kik árulják el. Mint a *Prince of Persia: Sands of Time*-ban, a lovag külseje itt is változik némileg a játék során, ahogy múlik az idő: sajnos ezt csak a hirtelen kinőtt szakállán és a Szentföldön fejére húzott sisakon vesszük észre, pedig poén lenne volna, ha a sérüléseket is látjuk rajta. Ha már itt tartunk, érdemes kicsit elidőzni a játék grafikájánál. A különféle középkori kastélyok, utcák, csator-

## Ifjú lovagunkkal villámgyorsan cikázó pengevágásokat, elemi erejű csapásokat és ezek szédítő kombinációit tudjuk bevinni akár négy-öt agresszív ellenséggel szemben is.

nák, kazamaták, az Acre-ban és Jeruzsálemben található mecsetek, keleti-es épületek kidolgozottsága igen jó, egészen bele tudtam élni magam, hogy a XII. század középkori világában járok. A harcmozdulatok animációja is kitűnő, és az átvezetőkben látható fontosabb szereplők külseje, mi-

Ez valami félreértés lesz! Nem én voltam a bokorban Güzükével!



mikájuk, a különféle érzelmek tükröződésének megvalósítása is egész színvonalas, igaz, egy kicsit magasabb poligonszám nem ártott volna nekik. A lovag ruházatán meglátszanak a gyűrődések, a mellvértje csillog-villog, de ezt leszámítva különösen szemképráztató effektust nem láthatunk rajta, és ez a színvonal általában jellemző ellenségeire is: egy-két ellenünk küzdő szaracén ugyan elég időtlenül festett, de azért összességében meg voltam elégedve ezzel is.



Sossss! Szkrutccs! Ájjj!

zött energiával küzdöttem, hogy megint heroikus legyen @.

### Hiányzik a „szikra”

Szóval a kamera hiányosságait leszámítva remek az irányítás (egy jó gamepad ajánlott!) kitűnő a vívőrendszert, élvezetes a harc és grafika is igen jó. Valami mégis hiányzik, afféle mágikus „szikra”, a „szükséges plusz”, amelyetől az estleges hiányosságok ellenére is rákattanunk egy játékra. Pontosan ezt éreztem az *Enclave*-nél is: szép is, jó is, de valahogy hiányzik belőle az élet (igaz, itt legalább a valóságos középkor és a templomos lovag figurája érdekesebb az *Enclave* fantasy kliséinél). Emellett a 14 pálya elég rövid is: normálisan gyorsan végigverekedjük magunkat rajta.

**Berr**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHz | 1024 MB RAM | GeF FX 5600

„Élég izmos gépen teszteltem, így nem volt gondom vele, nem szaggatott, nem fagyogatott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Dinamikus, jól kivitelezett harcok
- ↑ Középkori hangulat
- ↑ Érdekes milió és főszereplő
- ↓ Egy idő után monotonná váló gyepa
- ↓ Túl rövid

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

### Berr VÉGSZAVA



Klasszikus hack'n/slash az *Enclave* készítőitől: érdekesebb környezet, szebb grafika, jobb irányítás, örült vívások viszont ezúttal csak egyetlen karakterünk van és a játékmenet egy idő után kissé monoton. Rövid és hiányzik a „szikra”.

# 85%

### ÉS A TÖBBI

<i>Enclave</i>	87%
<i>LotR: Return of the King</i>	87%
<i>Severance: Blade of Darkness</i>	86%



Hősünket gyógyuláskor megszállja a szentlélek...



Na mit pókhálózol itt Juszuf fiam?



ÖREG URAK

# LORDS OF THE REALM III

A múltkoriban megkérdeztünk Titeket, melyik játékot várjátok leginkább a mostanában érkező nagyobb nevek közül. A szerkiben egyeseket meglepett a Lords of the Realm 3 gyenge szereplése. Pedig ezen nincs mit csodálkozni, hiszen már a sorozat második darabja is a múlt jótékony homályába vész, nem is beszélve a korszakalkotó eredetiről. Utóbbi rég volt, szép volt, míg a mostani rész se nem túl szép, se nem túl jó...



## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Vivendi Universal
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Középkor	Impressions G.
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	

**GYORSLINK** 342

Hol vár állott, most köhalom...

**A** fiatalabbak közül páran még kakaót sem szörpiztek a cumisüvegjükből, amikor a *Lords of the Realm* előbukkant a nagy semmiből, és megmutatta, hogy kell összerakni egy stratégiai programot, amely mind mikro-, mind makroszinten működőképes. Minthogy a kettő keverékéből élvezhető kocktél sikeredett, az elkövetkező években a játék természetesen több folytatást, „féltestvért” produkált. Ám 1997-ben lecsengett a hivatalos folytatás, a *Lords of the Realm II* keltette hangzavar, s azóta síri csend honolt a sorozat körül.

### Régi emlékek

A tízéves jubileumra azonban befutott

**PONT HU** áprilisban  
**TIPPEK** a 90. oldalon

a harmadik, 3D-s grafikával megtámogatott rész, hogy jól odavágjon a fiatal konkurenszeknek. Annak megállapítására, hogy ez mennyire sikerült, nem kevés türelemre van szükség, ugyanis a játék indításkor annyit töltött, hogy az öskori C64-es idők sejtettek fel előttem (*még jó, hogy magnófejet nem kellett állítani – ender*). Akkoriban az ember elindított egy programot, majd kinézett a konyhába, felpredálta a hűtőt, elintézte folyó ügyeit, leült a családhoz pár percre, hogy ő is megtudja, Derrick ezúttal kit ad a német igazság-

szolgáltatás kezére, végül visszazénet gépéhez, hátha betöltődött már az aktuális kedvenc. Na valami ilyesmit produkált a *LotR3* is – térképek optimalizálása ürügyén. Szerencsére ezt csak az első betöltésnél kell végigszenvednünk, mivel később már egészen normális idő alatt kerül elő a főképernyő. Az a főképernyő, ahol semmi eget rengető újdonságot nem találunk. Egyjátékos üzemmód hadjáratokkal és különálló csatákkal, meg multis

## SÖTÉT KÖZÉPKOR(Ú) VAGYOK

Művészi vízió a LotR3-ban

Habár maga a program vélelmezhetően nem fog maradandó pozitív élményeket hagyni senkiben, bizony előfordulhat, hogy a játékhoz kapcsolódó rajzok és karakterek évek múlva is beugranak majd. Történi ugyanis, hogy a grafikusok kicsit elengedték a fantáziájukat, és meglehetősen merész koncepcióval rukkoltak elő. A sötét középkorhoz sötét emberek dukálnak! – hangozhatott el valamelyik mittingen. És tényleg. A *LotR3* arcai olyan kemények és faragatlanok, mint egy békebeli fatuskó. Az elnyúlt, karikatúraszerű alakok meglehetősen anti-patikusra sikeredtek, de hogyha ez volt a cél, tökéletes munkát végeztek a művészek. A női karakterek megjelenítése

viszont már átlépi a jó ízlés határait, hozzájuk képest Anettka valóságos vizuális kéjhömpör. Az rendben legyen, hogy akkoriban más volt az ízlés és a mód, de kérem szépen, ha ilyen lett volna a felhozatal, most nem lenne GS, mert az emberiség rég kipusztult volna ☹!



Várátogatáson az IBUSZ-csoport tagjai

hent azoknak, akik jobban kedvelik az „emberséges” ellenállást. A játék nem mozdult el a jól bejárattott középkori hadszíntérről, most is valamelyik patinás államalakulat trónjáért küzdve onthatjuk a pártos honfivért. A játékmenet ellenben forradalmi (már ami a sorozatot illeti), ugyanis búcsúpusztit küldhetünk a levitézlett körökre osztott rendszernek – itt már minden valós időben zajlik. És ezt tessék a lehető legkomolyabban venni! Nincs pauza, de még csak lassítani sem lehet az idő kerekét.

### Eltérő régiókban

A hadjáratok cselekménye túlnyomórészt a nagytérképen zajlik, amely több nagyobb régióra, s azokon belül számos kisebb területre – hívjuk őket megyének – van osztva. A fejlesztők érdekes ötlete, hogy csakis a régiók központját leigázva foglalhatunk el egy adott területet, de akkor a centrumhoz tartozó összes kisebb megye is azonnal átáll hozzánk, még akkor is, ha

fel a kapott területen, és csapatokkal támogatják ügyünket. A földművesek élelmet termelnek, hogy seregeinknek kenyeret tudjunk adni. A papok a régió munkásaira vannak jó hatással, valamint javítják a katolikus egyházrólunk alkotott véleményét. Végül a kereskedők, városi polgárok hozzák az aranytallérokat, illetőleg az arra gyűlö pénzéhez zsoldosokat és egyéb csempurágókat. Sikerünk nagyban függ attól, hogy eltaláljuk, mikor kit, s melyik területre érdemes kinevezni. Bonyolítja a helyzetet, hogy az azonos foglalkozást űző személyek között is tucatnyi eltérés lehet. Némi szerepjátékos beütést kölcsönöz a programnak, hogy a karakterek többsége pozitív és negatív tulajdonságokkal, némelyikük különleges bónuszokkal rendelkezik. Az erősebb, használható figurák azonban boldogok lennének azonnal a hűségükért biztosítani. Azt előbb ki kell érdemelnünk! Lehet, hogy ehhez például x számú csatát kell nyerni, de van olyan,

ben. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, mennyire kellemetlen az, ha a papság etetneknek nyilvánít minket, s nemhogy ellenszenvvel viseltetne a földjeink felprédálására törő szomszéd birtokos iránt, de egyenesen bátorítja is eme „Istennek tetsző” cselekedetre. Persze a sötét oldalnak is megvan a maga előnye. Egy velejéig gonosz, megátalkodott nemes úr valósággal vonzza a barbár zsoldosokat, a munkát kereső tolvajokat és a bérgyilkosokat. És ugye, ha már jönnek, találunk is nekik valami teendőt...

A csaták egy közepes színvonalon megrajzolt terepen zajlanak. Némi nézelődés után néhány tisztessegesen kidolgozott egységet, valamint – sajnos elég gyakran – meglehetősen komikus harci jeleneteket fedezhetünk fel. Az iram túl gyors, a kameraállás túl távoli (még maximális közelítéssel is) ahhoz, hogy valóban átélhessük az ütközetek és ostromok izgalmát. Maga az irányítás a már alaposan kitaposott RTS-ösvényen halad. Korrekt, de semmi több. Ha akarjuk, lovagjaink is levevénylik a hadjárat ütközeteit (bár általában botránnyosan rosszul szerepelnek), így nekünk marad időnk a birodalmi ügyek rendezésére. Mert mint azt nemrégiben nyomatékosítottam, a *LotR3*-ban *soha* nem áll meg az élet. Ha mi történetesen egy ostromot vezetünk riválisunk központi vára ellen,

attól még egy másik ellenfelünk simán megindíthat egy offenzívát, s mire mi leomlunk magunkról a csata mocskát, már csak szomorúan konstatálhatjuk, hogy oda egy biztosnak hitt régióink. A három nagyobb (már amennyiben négy-négy pálya soknak tekinthető) kampány mellett a készítők összegyűjtötték egy csokor híres csatát is, ahol csak a harcéri taktikázásra kell koncentrálnunk. Ezek azonban olyan gyengék és gyors lefolyásúak, hogy a harmadik után az embernek az egész *Lords of the Realm*-ből elege lesz. Kár volt ezt a régi „márkanév” így lejártni.

**-csonti-**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Az első alkalommal előadott negyedórás töltest leszámítva rendesen viselkedett.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nehány apró ötlet	↓ Nehézes irányítás a nagytérképen
	↓ Gyenge MI
	↓ Hamar rá lehet unni
GRAFIKA <b>6</b>	HANGULAT <b>5</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>5</b>	SZAVATOSSÁG <b>3</b>

## -csonti- VÉGSZAVA

Habár nincs igazán komoly negatívuma a programnak, mégis az összkép meghökkentően siralmas. A verbéli stratégiáknak túl egyszerű, a „hétvégi érdek-lődőknek” túl bonyolult a rendszer. A folyamatosan múló idő pedig csak rosszítja hab a meg-avasodott történet.

**67%**

### ÉS A TÖBBI

Medieval: Total War – VI	<b>89%</b>
Empires: DotMW	<b>86%</b>
EU: Crown of the North	<b>83%</b>

## Na, valami ilyesmit produkált a LotR3 is – térképek optimalizálása ürügyén.

a környékén nincs hozzánk hű katonai alakulat. Egyéb esetekben a kisebb részeket csak pusztán időlegesen, az ellenség helyzetének megingatására, illetőleg saját utánpótlásunk biztosítására tudjuk ellenőrzésünk alá vonni. A hozzánk hű régiók és megyék élére egy-egy vazallust nevezhetünk ki, akik négy, jól elkülöníthető csoportba tartoznak. A lovagok erősséget húznak

akik mesés kincstárunk, esetleg messze földön híres lovagias életmódunk ösztönöz a szolgálatra.

### A becsületes keresztény lovag

Utóbbi, két másik ismérével (keresztény buzgalom és becsületesség) egyetemben a játék során folyamatosan változik cselekedeteink tükré-

„Eccerű” lovagunk (common knight) egyszerűen felprédálja a környéket



### LORDS OF THE REALM-FEJEZETEK

Öt termékeny év

- Lords of Magic: Special Edition 1998
- Lords of the Realm II: Siege Pack 1997
- Lords of Magic 1997
- Lords: Royal Collection 1997
- Lords of the Realm II 1996
- Lords of the Realm 1994



„Körbevesznek jó barátok, körbevesznek jó barátok és rosszak...”

A SZŰZ ESETE AZ ÖTÖS KOMBÓVAL

# WARS & WARRIORS JOAN OF ARC

A százéves háborúban szegény franciák totális vesztesre álltak, amikor demoralizált seregeiket Jeanne d'Arc felrázta az apátiából, és győzelemre vezette az angolok ellen. Mindig szimpatikus, ha egy női karaktert irányíthatunk egy játékban, bár most Jeanne inkább éles kardjával, mint feszes időmaival villant – lássuk, mekkorát!

**N**em kevésszer óvtuk már a *GameStar* oldalain a játéklejlesztőket a különféle játéklejlesztési stílusok mixelésétől, no nem mintha bármi fogantatja lett volna. Minduntalan megpróbálkoznak vele, s ritka kivételként eltekintve be is bukják a projektet. A *War & Warriors: Joan of Arc* első pillantásra egy TPS, később viszont, a harmadik pálya környékén alkalmunk adódik nagyobb seregek stratégiai módban történő mozgatására, s ekkor esik le a tantusz: a haj, egy újabb kevert játék!

## A szűz – ez vagyunk mi

Jeanne d'Arc (bár legyen mostantól Joan, nehogy valakit megzavarjon ©) igaz történetébe Orleans ostrománál kapcsolódunk be, s célunk az, hogy hét fő- és rengeteg alküldetésen át megkoronáztassuk Francia honos uralkodóját. A ki-

tűzött célok között és köztünk mindössze néhány ezer angol katona áll – kardélre velük! Karakterünk rendelkezik életerő-, il-

**Joan annyira combos, hogy két szóval hallal meg egy almával a zsebében egymaga simán felhenti az egész angol sereget.**

letve energiapontokkal, valamint erő-, védelem-, ügyesség- és parancsnoklási értékkel – de ennyi. Szintlépéskor ezek növelésére fordíthatjuk kapott pontjainkat, és homályosan meg van ugyan fogalmazva, hogy „minél nagyobb az erő, annál nagyobb a sebésed”, meg ilyesmi, de fogalmunk sincsen hogy mennyi is az a sebés (pedig hogy imádom a *Diablo*-ban is nézegetni, hogy egy új szekerce mennyit dob

a sebészen, na mindegy). Életerő-pontjainkat egyébként a zsömlétől kezdve a füstölt sonkáig és grillcsirkéig terjedő ételkinálattal állíthatjuk

vissza, míg energiánkat az alma hivatott regenerálni. Megjegyzem, rém nevetséges, amikor egy páncélos lovagból halála után „kizuhan” egy főtt, füstölt csülök...

## ABABBABBAA

A harcias kis francia lány bőrében szépen fejlődgethetünk (na jó, válthatunk még másik három hőse is), mert úgy kapunk rendszeren xp-t mindenki után, akit eltakarítunk az útból. Harcolni hű-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
TPS-FPS, H&S	Enlight
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Franciaország	Enlight Software
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Capitalism II, Hotel Giant	

GYORSLINK **449**

**RÖVIDTIPPEK  
ANIMÁCIÓ** a cd/dvd-n

séges kardunkkal vagy esetenként íjünkkel tudunk, de a harc egyáltalán nincs túlbonyolítva, sőt! A legjobb dolog az egész játékban az eddig leginkább a verekedős stuffokban fellelhető kombórendszer, ez a harc alapja. Elsődleges (A) és másodlagos (B) támadások sorozatát, kombinációját kell bevennünk, hogy eredményesen lesebezzük a gonosz teavedelőket. Egyre nagyobb szinten egyre hosszabb kombókat vihetünk be, illetve erősíthetjük hatásosságukat.

## Sötét középkor

A játék fellebbenti a fátylat, hogy miért is az alcímében szereplő jelzőt szeretik egy lapon említeni a középkorral.



A gépi ellenfelek és saját egységeink szellemi képességei egy amőbáival vetekednek: az ijá-szok például egy-kedvűen hagyják magukat leszedni, ha a saját, fix érzékelési zónájukon kívül állunk. A főellenfelek alkalmaznak ugyan kombókat, de mindig ugyanazokat, és ugyanúgy, pillanatok alatt kiismerhetők. Ah, hagyjuk inkább...

### RTS is van! De minék...

Az Enlight Software egyik, házon belüli megbeszélésén valakinek eszébe jutott, hogy hát a középkorban nagy embertömegeket megmozgató csaták zajlottak (biztos látta a *Rettenhetlent* a moziban), így azt sem spórolhatják ki! Ehhez viszont szükség van a stratégiai játékokban megszokhatott irányítási módra, bele is implantálták a JoA-ba ízibe. Na ez egy óriási baklövés volt, mert a csapatokat irányítani csak a legnagyobb kinkeservvel lehet, az emberek beleakadnak egymásba, az összes fűszálba, mindenbe, ami csak az útjukba kerül, az ágyús egységek

mozgatása pedig egyszerűen egy vicc. Mire kettőt fordulnak, és irányba állnak, leszedik őket a várfalról, mint az egypálcás nyalókat a búcsúban. Az egész hóbelevancot, zsoldossereget viszont legjobban az a tény teszi feleslegessé, hogy Joan annyira combos, hogy két szózott hallal meg egy szép piros almával a zsebében egymaga simán felhenteli az egész angol sereget. Semmi sem állhat az utunkba, csak tolni kell a kombókat, és minden megy, mint a karikacsapás.

### Lovasharc – bruhaha!

Szinte látom, hogy ugyanazon a megbeszélésen egy másik okostojás felvette: legyen lovasharc, mert az mekkora már, hogy a hátsról osztjuk az áldást. Furcsa, hogy senki sem fogott gyanút, mármint, hogy miért van olyan kevés játékban lovasharc: valójában megvalósítani nem egyszerű feladat. Nekik sem sikerült, ha már az RTS rész siralmasra sikeredett, a lovaglásra nem is próbálom jelzőt keresni. Először is, lovon ülve körülbelül ugyanolyan sebességgel tudunk haladni, mint gyalog (nesze neked lovasroham), másodsor meg idélen csapokdásunk a négy lábú hátról kész komédia. Egy sima AAB kombónak nagyobb sebése van, mint amikor a magasból próbálkozunk...

### RPG-elemek

A szerepjátékelemekre gyúrtak rá a fejlesztők a legbecsületesebben,

## JEANNE D'ARC ÉS A FRANCIAK

A kihasznált lány

1412-ben született mint Jehanne la Pucelle a később Szűz Johanna néven ismertté vált lány. 1429-ben állítólag belső hangokat hallott, amelyek arra buzdították, hogy őrje ki az angolokat Franciaországból, így felkereste a trónörökösnek kikiáltott, de még meg nem koronázott VII. Károlyt. Sikerült meggyőznie, hogy adja mellé a seregeket, és sikeresen fel is szabadította Orléans-t, majd sorra a Loire menti városokat. Ezután már nyugodtan meg tudták koronázni VII. Károlyt. Célját elérve utóbbi visszavonult Loire menti főhadiszállására, és gyakorlatias módon magára hagyta Jeanne-t. A lány csak annyi katonát tudott maga

mellett tartani, amennyit a neve ereje jelentett, s ott irtotta az angolokat, ahol érte. Sajnos hamar fogságba esett, és az angolok boszorkányság és eretnokség vádjával máglyahalálra ítélték. Kevés vigasz, hogy perét később felülvizsgálták, majd 1920-ban szentté avatták.



itt található értékelhető momentum. Az angolok által fizetett zsoldosok átcsábítása a mi oldalunkra pont a tőlük ellopott aranyakkal nagyon jó poén, meg hébe-hóba falusiak is adnak némi érdekes mellékquestet. Felbukkannak egyre erősebb fegyverek, no meg varázstárgyak, amelyekből egyszerre négy lehet rajtunk. Leadership-pontunk függvényében meghatározott számú katonát is beoszthatunk magunk mellé, akik hűségesen követnek minket, s bár van saját inventory-jük, ahova kaját pakolhatunk nekik, gyorsan fűbe harapnak (leginkább alacsony agyi kapacitásuk miatt).

### A rejtély: valamiért végigtoltam

A sorolt hihetetlen hibák ellenére van valami a JoA-ban, ami miatt végigtoltam. Végül is nem olyan csúnya. (Azért ennyire nem kéne részletezni @... – *Bad Sector*). Meg aztán nyomokban fellelhető némi tárgyvadásztafiláng. A fő ok viszont, azt hiszem, az volt, hogy az újabb és újabb szintlépéseknél kapott pontokat elosztva arra figyeltem, hogyan fekszik meg az ellen egy AAAAAB kombótól, aztán a következő, meg az a csapat alabárdos ott, meg egy szakasz ijász amott, meg...

Sam



## AZ ÁGYÚK KORA

Tűzerőt ide!

A százéves háborúban vezették be először a puskákat és az ágyúkat – a büszke középkori várak sorsa a tűzserég elterjedésével megpecsételődött. A tűzfegyverekben rejlő lehetőségeket a franciák fedezték fel előbb, s ez is nyiban hozzájárult végső győzelmükhöz – kár, hogy ennyire silányra sikerült megvalósítani a játékban.

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2,2 GHz | 512 MB RAM | GeF FX

„Rendesen kell alá vas, nagy tömegjelenteknél szépen beszaggatott, esély sem volt full grafikával játszhatóvá tenni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Hentelés kombókkal
- ↑ Legyőzhetetlenség érzése
- ↓ Gyakorlatilag nincs MI
- ↓ Elpuskázott stíluskeverés
- ↓ Nagy gépigény

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

### Sam VÉGSZAVA

Bár RPG- és RTS-elemekkel van fűszerezve, ezen stílusok elhivatott rajongói inkább ne próbálják ki (saját érdeklődésben ☺). Egyébként annak, aki kaszabolni akar egy kicsit, pont megfelelő lesz.

**70%**

### ÉS A TÖBBI

Drakan	92%
Severance: Blade of Darkness	86%
Darkened Skye	80%

A taxi előállt – kérdés, hogy el is bír-e indulni



A szomszéd pajtás még gyanútlanul sétálgat...

A TELEREGÉNY FOLYTATÓDIK

## NEIGHBOURS FROM HELL 2 ON VACATION

Míg az első részben pokoli szomszédunk otthonát és mindennapjait tehetük pokollá, ezúttal a nyaralására is elkísérjük: hiába utazza be a fél világot, mi mindenhol a nyomában vagyunk, és újra meg újra megtréfáljuk – a nézők legnagyobb örömére.

**K**evesebb mint egy éve jelent meg az *NFH* első része, amellyel – bár nem okozott hatalmas sikongatást a játékosok között – remekül el lehetett szórakozni egy darabig, ráadásul igen kedvező volt az árfejképe is. A folytatás nem szakad el a hagyományoktól: ismét egy televíziós kukkoló („valóság”) show szereplőjeként kell a nézőket minél nagyobb nevetésre sarkallni úgy, hogy szomszédunkat vicces helyzetekbe hozzuk. Hősünk, Woody feladata nem egyszerű, hiszen csak a pályákon fellelhető eszközökkel és szereplőkkel eszelheti ki furfangosabb terveit, ráadásul még arra is vigyáznia kell, hogy a szomszéd ne vegye észre. Ha ez mégis megtörténne, akkor Woody pólus jár, de ha vannak még életei, akkor tovább folytathatja mesterkedéseit. Megtréfálandó szomszédunk jobb esetben viszont semmiről sem tud: igyekszik élvezni a nyaralás örömeit, sőt még egy – jó husban lévő – hölgy kegyeit is megpróbálja elnyerni. Woodynak nincs más dolga, mint kifí-

gyelni áldozata tevékenységét, majd a megfelelő eszközök felhasználásával csapdát állítani neki.

### Leégés helyett felsülés

Ha jól végezzük dolgunkat, akkor szomszédunk folyamatosan felsül, illetve mókás szituációba kerül, a nézők pedig, akik a kamerán keresztül követik az eseményeket, jókat derül-

rozatot (ahogy én is), kicsit hasonlóan találhatják ahhoz ennek a hangulatát.

### Csak egy kis móka, semmi több

A grafika nem sokat változott az első rész óta: továbbra is 2D-s, rajzfilm-szerű, bár egy *Monkey Island 3* szintű látványra azért ne számítson sen-

**Szomszédunk jobb esetben viszont semmiről sem tud: élvezni a nyaralás örömeit, sőt még egy – jó husban lévő - hölgy kegyeit is megpróbálja elnyerni.**

nek a történeteken. Minden pályán meg van határozva, hány tréfát kell elsütnünk a továbbjutáshoz, de legtöbbször még ezeket is túlteljesíthetjük, amikért további jutalmakat kapunk. A helyszínek meglehetősen változatosak, 14 különböző egzotikus és kevésbé egzotikus nyaralóhelyen kell helytállnunk a nézők kegyeiért. Bár annál kevésbé összetett és változatos, akik imádták a *Larry* so-

ki. A zene kellemes háttérzene, és a hangokkal sincs különösebb probléma. Az irányítás egyszerű és nagyszerű, bár talán egy csöppet lehetne összetettebb is. Az ügyességi alfeladatokkal (*lásd a dobozt*) a készítő megpróbált még némi változatosságot csempészni a játékba, de ezek sokat nem változtatnak az összképen. Az *NFH 2* ugyanannyira szórakoztató, mint az első része, de hibái is hasonlóak. Egy idő után már unalmassá válnak a feladatok, és öszintén szólva – bármennyire viccesek voltak is a tréfák – már majd-hogynem sajnáltam a mindig pofára eső szomszédot. Ráadásul viszonylag hamar végig is lehet tolni a pályákat. Ettől függetlenül remek szórakozás lehet két világmegmentés, birodalomépítés vagy főgonoszlegyőzés között.

**Uhu**



Újabb, még felfedezetlen terep incselkedésünkhöz

### GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Ügyességi	JoWood
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Szomszéd nyaralása	JoWood
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Neighbours from Hell, AquaNox	

GYORSLINK 698

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Ujabb helyszínek	Rövid
Mókás feladatok	Hosszu távon monotonná válik
GRAFIKA <b>7</b>	HANGULAT <b>7</b>
HANGOK <b>8</b>	KIHÍVÁS <b>7</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>6</b>

#### MINIMUM HARDVER

P11 233 MHz | 128 MB RAM | 8 MB VGA

#### Uhu VÉGSZAVA



Jópofa szórakoztató kis játék, különösebb extrák nélkül. Az előző részhez képest nem sok újítás fért bele, a poénok pedig egy idő után fásarzóak.

**72%**

#### ÉS A TÖBBI

Sheep, dog 'n' wolf	<b>81%</b>
Bugg's Bunny and Taz: TB	<b>79%</b>
Neighbours from Hell	<b>74%</b>

### KÉP A KÉPBN

Ügyességi játékok a játékban

Elődordul, hogy Woodynak nemcsak furfangosnak és rejtőzködőnek kell lennie, hanem különböző szerkenyűkkel is meg kell küzdenie. Ilyen lehet akár egy zár kinyitása vagy egy masina megbütykölése. Ilyenkor nekünk is aktívan részt kell vennünk a foglalatosságban, de túl nagy ne-

hézséget nem jelent a feladat: általában az egeret kell ide-oda taszigálnunk, hogy a kurzor minél közelebb kerüljön a kijelölt célponthoz. Ezek a részek kicsit emlékeztetnek a kalandjátékok „árkád-ügyességi” feladataihoz, de szerencsére nem annyira dühítőek, mint ott.



Ezt a tájat a Sacredben mintha már láttuk volna



Bár a kistermetű banditák veszélytelennek tűnnek, de ha nem figyelünk rájuk, hamar ellátják a bajunkat



Hmm... mazur képe mit keres a játékban ©???

LYUKAS GARAS

# SPELLS OF GOLD

Bár klasszikus RPG-fronton mostanság nem látunk nagy durranást, azért köszönik, jól vannak – csak sok esetben más stílusokkal szövetkezve látnak napvilágot. A legújabb trend a szerepjátékok és stratégiák összekapcsolódása, ugyanakkor a Diablóval meghonosodott akció RPG-kről sem szabad megfeledkeznünk, amelyek legfrissebb tagja a SoG.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akció-RPG	Buka Ent.
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Fantasy	Jonquil Software
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Fair Strike, Horde	

GYORSLINK **58**



**A**zok a *Diablo*-rajongók, akik e hirre rögtön otthagynák régi kedvencüket, azért előtte még fontolják meg a dolgot: a SoG ugyanis több szempontból más, mint „az sátánivadék”. Bár itt is fontos szerepe van a harcnak, és a szerepjáték-jellemzőknek, de bejön a képbe még egy elem, amely komoly csavarintást ad a játékmenetnek. Ez pedig nem más, mint a kereskedelem! Persze mondhatjuk, hogy a Diablóban is foglalkozunk áruk adás-vételével: eladjuk a ledarált szörnyek cuccait és veszünk belőle magunknak felszerelést. Itt azonban valódi, távolsági kereskedést folytatunk, s még ha nem is egy gazdasági szimulációt szintjén, de azért ahhoz épp elég komolyan, hogy ne tudjunk meglenni nélküle.

### Középkori T.I.R.

A kiinduló történettől nem fogunk hanyatt esni (igaz, a *Diablo 1* alapötörté-

nete sem egy nagy wasist das – „ki-szabadult a gonosz: menj és gyakod le!” ☺) - hősünk, gyermekkorában éppen hogy csak elkerül egy rablóátamást, amelyik felprédálja faluját és legyilkolja szeretteit. Magányosan bujdosva nem sok esélye lenne az életben maradásra, de ráakad egy kereskedő, aki befogadja, és mintegy fiaként neveli. Vele járva, hősünk maga is eltanulja a kardforgatás és üzletelés alapfogásait, sőt, még a mágiához is konyít egy csöppet. A kereskedő, aki fölnevelte, azonban végül meghal és örökségként, a csekély pénzen kívül csak egy zsákot hagy ránk. Ez a zsák, amely Monroke-tarisnya névre hallgat, azonban kicsit többet tud, mint egy bevásárlószatyor: egy mágikus tárolóeszköz, amiben hatalmas mennyiségű árut rakhatunk, de sem azok súlyát, sem méretét nem érezzük meg, ugyanis a cuccok egy másik dimenzióban tárolódnak. Ebből kifolyó-

mindezt mi másodpercek alatt éljük meg. A település kapuján kilépve a 'veszélyes' zónába érünk: általában tele van vadállatokkal, rablókkal élőhalottakkal. Ha azonban valamiképp átverekedjük magunkat rajtuk, vagy egyszerűen kikerüljük őket, akkor eljuthatunk egy útjelző tábláig, amire kattintva bejön a nagy térkép. Ezen láthatjuk a többi város, és kiválaszthatjuk úticélunkat. Ezután viszont semmi érdemleges nem történik az utazásunk során, hanem azonnal odakerülünk a kijelölt várost övező 'veszélyes' zónába és ismét eldönthetjük, hogy mit teszünk, mielőtt megközelítjük a települést.

### Az ördög köztünk van

Maga a világ egyébként nem sokban tér el a szokásos fantasy-elemektől: elfek, törpék, mágusok, meg mindenféle ocsmány szörny, valamint élőhalottak lakják. Újszerű, hogy a hatal-

## Maga a világ egyébként nem sokban tér el a szokásos fantasy-elemektől

lag az áruszállítás lényegesen leegyszerűsödik, hiszen nincs szükségünk hatalmas karavánokra, flottákra – akár egyedül is elláthatunk nagyobb településeket is. A helyváltoztatás, igaz, még így is gondot jelent, tekintve, hogy a SoG-ban nincs ló... Ezt a kérdést elég érdekesen oldották meg a fejlesztők: bár a városok közötti távolság meglehetősen nagy – akár több hétig is eltarthat az utazás, de

mas területeket portálok, azaz teleport-kapuk kötik össze, amiket természetesen mi is használni fogunk. A városokban nyugtunk lesz, ott senki sem támad ránk, viszont nem is olyan egyszerű bejutni! A nagyobb településeken ugyanis, ahol tanácsháza is van, általában belépődíjat szednek, vagyis csak ennek lefizetése után juthatsz be a kapun (heves vérmérsékletűek: alternatív,



Már is elterjedt a híre milyen jó stuffokat hoztunk messziföldről!

## AZ ISTENEK NEM ESTEK A FEJÜNKRE

Vallások a SoG-ban

Minden nagyobb településen meg fogjuk találni valamelyik istenség szentélyét. Összesen 5 nagyobb égi személyt imádkozhatunk, akár egyszerre többet is, de persze nem mindegyik van jóba a többiekkel. Imádkozhatunk a harcosok-, a mágusok-, a természet-, a kereskedők-, és az éjszaka istenéhez / istennőjéhez. A kiválasztott égi erőt úgy tudjuk megnyerni, ha a szentélyében imádkozunk. Ezenkívül adományokat tehetünk, illetve papjainak szolgálatokat – küldetéseket – végezhetünk. Cserébe istenünk megáldhat, aminek eredménye képességeink javulása lesz. Előfordulhat, hogy egészségünk is teljesen helyreáll, vagy manaszintünk ugrik a maximumra. Érdemes ezért nem elhanyagolni az égjekeket!



A templomban nyerhetjük meg az égjek jóindulatát

erőszakos megoldás nincs ©). Sőt, további kiadásokra is jobb, ha felkészülünk – a nyereségünk után adót is kell fizetnünk. Egyetlen megoldással csökkenthetjük ezeket a terheket: ha szabadságlevelet vásárolunk a hatóságtól, akkor hosszú ideig szabadon járhatunk és kereskedhetünk. A városokban találkozhatunk NPC-kkel, akikkel a Diablo-hoz hasonlóan szóba elegendhetünk, információkat tudhatunk meg tőlük, vagy küldeté-

sekkel látnak el. Néhány épületbe is bemegetünk: a fogadóban kipihenhetjük magunkat (minél jobb a hely, annál drágább, de annál hamarabb fel is gyógyulunk sebeinkből), a boltokban adhatunk vehetünk. A fegyverboltban viszont a kereskedelem lett meg is javíthatjuk felszerelésünket. A tanácsházán vehetünk szabadságlevelet. Néhol találkozhatunk még alkimistákkal, akiktől amuletteket, varázssitalokat vásárolhatunk.

A nagyobb városokban iskolák is vannak, ahol képességeinket tovább fejleszthetjük. Ezenkívül meg kell még említeni a templomokat (lásd a dobozt), illetve a céheket.

### Kaland Játék Kereskedelem

Hősünk tulajdonságai, képességei, képzettségei részletesen kidolgozottak, ráadásul továbbiakat is tanulhatunk. Cselekedeteink befolyásolják az egyes NPC-khez való viszonyunkat, ami változhat is, jobb esetben pozitív irányba, pl. ha elvégzünk számára egy küldetést. Mindez egészen szépen hangzik, azonban akadnak negatívumok is: a grafika nem mondható csúnyának, de elég egyszerű – semmi 3D, semmi effekt, a karakterek animációja is elég egyszerű. Sajnos animációk sincsenek, maga a történet viszont egész érdekesen alakul. Nem lett rossz játék a SoG, az újítások kellemes változatosságot hoznak a játékmenetbe, de összességében mégsem hoz olyan minőséget, mint amit elvárnánk. Ennek ellenére a stílus kedvelőinek érdemes belevágniuk, mert hibái ellenére élvezetes tud lenni.

**Uhu**



A település nem nyújt sok változatosságot, ezért inkább útra is kelünk

## HARDVER

### MINIMUM

P 150 MHz | 16 MB RAM | 1 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Mivel a játék még akár egy több évvel ezelőtti masinán is elmuvszik, ezért nálam sem akadtak gondok.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Retro-filing ©
- ↑ A kalandozás, harc és kereskedelem ügyes vegyítése
- ↓ Elavult grafika
- ↓ Óskori kezelőfelület

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

### Uhu VÉGSZAVA

Néhány érdekes újítása ellenére, ósdi grafikájával, és néhol nehezkesé váló játékmenetével jócskán elmarad a Diablo 2-től.

**73%**

### ÉS A TÖBBI

Diablo 2: LoD	<b>93%</b>
Sacred	<b>85%</b>
Revenant	<b>65%</b>

## ALL-IN-ONE

Hármas mesterség

Legötletesebb újítása a játéknak, hogy nem klasszikus fantasy kasztot választhatunk, hanem egyszerre vagyunk harcosok, kereskedők és mágusok. A három mesterségünk nem egységesen fejlődik, hanem mindig csak az, amelyiket használtuk. A küzdelem természetesen a fegyveres képzettségünket, a varázslás a mágikus talentumunkat fejleszti, míg a kereskedői képességünket úgy fejleszthetjük, ha sikeresen üzletelünk – vagyis nyereséggel adunk túl az árukon.

A magas telekárak miatt nagy a városban zsúfoltság





A MINDENT-ZÚZÁS EGYETEME

# CONAN



## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Kaland-akció  
**KÖRNYEZET** Hyborea  
**FEJLESZTŐ** TDK Mediactive  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI** Chaser

GYORSLINK **372**

**TIPPEK** a 90. oldalon  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n  
**TRAINER** a cd/dvd-n

Hosszú ideig csend volt Conan körül, ám végre a TDK lecsapott a licencre, a Cauldron pedig egy jó kis hentelős játékot dobott össze kedvenc barbárunk főszereplésével. Nem kétséges, hogy zúzós – de vajon ütős is?



Csend, s béke honol e vidéken... egyelőre.

**E**lsőre kicsit fura, hogy húsz évvel a Conan-filmek után épp most látni mozgolódást barbár-ügyben. Igaz, ez idő alatt a regények (és képregények) mindvégig népszerűek voltak – a Robert Erwin Howard által megalkotott Conan-univerzumot sokan az egyik legjobban kitalált fantasy világnak tartják – de most, amellett, hogy megérkezett PC-re a második Conan-játék (az elsőt nem kell emlékezni, egy DOS-os rettenet volt tizenvalahány évvel ezelőtt) rebesgetik, hogy nemsokára új film is készül majd. Bár Arnold „Schwarzenberger” a *Conan, a barbár* és *Conan, a pusztító* után jelenleg *Conan, a kormányzó* szerepében brilli-

rozik, úgy tűnik, nélküle sincs akadály a folytatásnak – sőt, a filmet nem más fogja rendezni, mint a Mátrix-trilógiáról elhíresült Wachowski testvérpár... Azt, hogy ebből tényleg lesz-e valami, még nem tudni; egyelőre örülünk annak, hogy hosszú idő után végre ismét belevethetjük magunkat egy jó kis hentelős TPS-be.

### Nem az eszedért szeretünk, fiam

R. E. Howard a regények során igyekezett „árnyalni” a barbár karakterét, aki később már nemcsak a harcművészetekben, hanem egyéb tudományokban is kiművelte magát – sőt, végül uralko-

dó lett. Mi ennek ellenére nem éppen arról az oldaláról ismerjük meg Conant, hanem inkább úgy, mint a szüksézává izomagyút, aki pillanatok alatt kicakkoz bárkit, aki be mer szólni tigrisbőr kigatyájára. Ennek megfelelően a sztori sem indul túl bonyolultan: titokzatos lovasok égetik fel Conan faluját, ő pedig ezért bosszút esküszik. Később persze – meglepő módon – a történet is egyre kacifántosabb lesz, néha már nem is igazán értjük, hogy épp kiket és miért verünk laposra... Aki látta az első Conan-filmet, az nagyjából tudja, hogy mire számíthat: a fejlesztők bevallották, hogy leginkább a *Conan, a barbár* hangulatát próbálták visszaadni, és ez si-

került is nekik. Igaz, a játékban több kívülálló is felbukkan, így több a dialógus is, de ez a játék szempontjából teljesen helyénvaló.

### Én ütni, te borulni

Persze mit nekünk sztori, a lényeg úgyis a harc. A *Conan* ebből a szempontból leginkább a néhány évvel ezelőtt méltán sikeres *Severance: Blade of Darkness*hez hasonlít, egyrészt a „zúzásorientált” játékmenet, valamint a harcrendszer, másrészt az egyre több és bonyolultabb kombó miatt. Ezek adják ugyanis a játék lényegét: a ránk rontó rémségek méretre vágása után ugyanis tapasztalati pontokat szerzünk,



...Maximus mal ellenfele Conan, az amatőr ligából



Barbár idill



melyeket akár azonnal beválthatunk különböző új mozdulatokra és képességekre, illetve azokat a skillket, melyekkel már rendelkezünk, magasabb szintekre fejleszthetjük. Conan ötvenféle (!) új trükköt tanulhat meg: ezek közül 35 a kardhoz kötődik, 15 pedig a kevésbé

rok ugyanis már nem csupán izmos hősünket izzasztják meg. Egyrészt nagyon fontos a pontos időzítés, vagyis hogy milyen ütemben nyomjuk a különböző gombokat – erre elsősorban a nagyobb (ezért lassúbb) fegyverek esetén kell figyelni. Másrészt

## ...Conan pillanatok alatt kicakkoz bárkit, aki be mer szólni tigrisbőr kigatyájára...

precíziós műszerekhez, nevezetesen a fejszékhez és a buzogányokhoz. A támadóképességek mellett különféle egyéb skillket is fejleszthetünk, mint például Conan testi erejét, koncentrációs képességét, hárításai hatékonyságát vagy mozdulatai sebességét. A támadókombókból annyi van, hogy egyszerűen kép-telenség lenne mindent megjegyezni, viszont mindenki megtalálhatja a neki tetszőket, majd ezekből összeállíthatja saját harci koreográfiáját. Nagyon jó ötlet az is, hogy a kardokhoz, illetve az egyéb fegyverekhez teljesen eltérő kombókat vehetünk igénybe.

### A siker képlete

Aki persze utál kombókat memorizálni és bepötyögni, az mindentől nem lesz elalélva, a bonyolultabb mozdulatso-

a keményebb kombinációkhoz akár öt különböző gombot is használunk kell: adva van ugye az elsődleges és másodlagos ütés, melyekkel nincs is különösebb macera, van viszont két további gomb, melyek önmagukban eleinte használhatatlanok, ám később az összetettebb mozgásokhoz már szükség lesz rájuk, illetve néha még a hárítás gombját is be kell majd vetnünk... szóval nem egyszerű. Mindenesetre megéri, mert egy magasabb szintre fejlesztett, durvább kombó – amellett, hogy igen látványos –, még egy táposabb ellenfelet is könnyedén a padlóra küldhet.

### Még egy esélyt! Még egy esélyt!

Érdekes ötlet, hogy ha valamiféle szörnyű tévedés folytán lemészárol-

nának bennünket, még mindig kapunk egy esélyt. Ilyenkor Conan istene, Crom színe elé kerülünk, ahol minden speckó fegyverünköt és páncélunkot megfosztva, csupán jóatyánktól kapott kardunkkal kell megküzdenünk az ellenünk próbatétel gyanánt kirendelt rémségekkel szemben. Ha győzünk, makkegészségesen kerülünk vissza elhalálozásunk színhelyére, ha nem, akkor Crom részéről úgyünk le van zárva. Ettől akár nagyon könnyűnek is tűnhet a játék, de mivel Crom minden alkalommal több, illetve keményebb ellenfelet ugraszt ellenünk, a végén már lehetséges, hogy nehezebb helyzetben kell helytállnunk, mint ahonnan ide kerültünk. (Hááááát, nem tom, én a magam részéről a „load game” nevű varázslatot jobban komálom... – Bad Sector) A kínos csupán az, hogy ezzel a „második esélyel” csupán akkor élhetünk, ha harc közben halunk meg: ha például lezuhanunk, vagy ránk csapódik valamiféle agyafúrt csapda, akkor kampó. Csapdákkal pedig gyakran gyűlik meg majd a bajunk. A készítőik úgy (is) igyekeztek változatosabbá tenni a játékmenetet, hogy a néhány fejtoró – és itt nem a buzogányra gondolok – mellé ügyességi részek is bekerültek. Az ötlet persze jogos, de a platform-ugrabugrákat mi nem szeretjük.

### Conan, a turista

Mindenképpen emeli a játék értékét, hogy a fejlesztők szemmel láthatóan igyekeztek számtalan remek ötletet belezsúfolni. Néhány pálya ugyan – főképp a játék elején – meglehetősen összecsapott, például a havas hegyi pályák és a dzsungel is. Van azért számtalan meghökkentően eredeti helyszín is: bebarangolhatunk majd például egy kikötői várost, amely aprólékosan kidolgozott épületeivel, továbbá az utcákon nyüzsgő emberekkel még a Gothic II-t is lepipálja. Még

## MEGVAN, MIT KÉRSZ KARÁCSONYRA?

Az atlaszi kard

Aki úgy érzi, hogy nem lehet teljes az élete Conan atlaszi kardja nélkül, ne csüggedjen: a <http://filmswords.com> oldalon ugyanis az a jómunkásember, aki a filmekhez is szállította kedvenc barbárunk fegyverzetét, némi pénzért cserébe bárkinek legyárt egy, az eredetihez a megtévesztésig hasonló példányt. Mivel a kard nem olcsó mulatság – 600-700 ezer forintnak megfelelő összegbe kerül –, lehet hogy kell még néhány szintet lépni, mire összejön az ára... de karácsonyig még bőven van idő.



a szokásos föld alatti katakombákon is érződik, hogy végre valamiképp „másmilyenre” szánták őket. A grafika minősége hasonlóképpen változó: főhősünk dicséretre méltón lett kidolgozva, de néhány NPC és monszta egyszerűen siralmasan fest, illetve a legtöbb helyszín nagyon szép – még DirectX 9-es effektet is találni itt-ott – de akadnak elnagyolt és fantáziátlan pályák is.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Érdeemes drivert frissíteni, de régebbi GeForce szériákkal még így is akadhatnak gondok.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Eredeti Conan-hangulat
- ↑ Látványos csaták
- ↑ Kiváló soundtrack
- ↑ Változatos helyszínek
- ↓ Néha nehézkes irányítás
- ↓ Kameraproblémák
- ↓ Néhol elnagyolt grafika

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

### mazur VEGSZAVA



Bár eleinte nem volt meggyőző, később magam is meglepődtem, hogy napokig lekötöttek Conan hőstettei: egyedül az irányítás és a kamera macerás, de ezért részben kárpótolnak a látványos csaták.

76%

### ÉS A TÖBBI

Gothic II	92%
Severance: Blade of Darkness	86%
Drakan: Order of the Flame	82%



Varázslónk sem érti: hogyan lehet a víz ilyen szép, a táj meg ennyire átlagos?



Bár első látásra akár egy partizó társaságnak is tűnhet, az urak itt épp derekasan mészárolják egymást



Jól jönnek néha ezek a légvédelmi reflektorok

## ÜTÖK, VÁGOK, VARÁZSOLOK

# BATTLE MAGES

Az elmúlt időszakban egyre kevesebb RTS-sel találkozhattunk: a valós idejű stratégiák majd egy évtizedes hulláma megtörni látszik. Szerencsére azonban mindig akadnak még olyan versenyzők, akik továbbviszik a fáklyát – ahogy teszi ezt a Battle Mages is.

**A** Spellforce pár hónapja igen kellemes meglepetést okozott azzal, hogy nagyon látványos volt, de az RPG-k és az RTS-ek jellemzőit is sikeresen gyúrta össze. Nem ez volt az egyetlen stratégiai játék, ahol szerepjátékelemeket csepegtettek a csapatirányítás mellé – lassanként szinte minden valós idejű stratégiánál találkozhatunk ilyesmivel. A *BM* is ezen az úton jár: varázslónk irányításával kell győzelemre vinnünk seregünket, amelynek tagjai fokozatosan fejlődnek, és egyre jobbak lesznek. A történet nem fogja letaszítani a trónjáról a *Warcraft*-et: az Üveghegyen is túl – vagy legalábbis annak környékén ☺ – boldogan éldegélt ember, elf, törpe, akik biztonságáról egy mágikus kristály gondoskodott. Azonban az addig valahol lapuló főgonosz meguntta ezt a tespedtséget, és kicsit babrált a kristállyal. Ennek meg is lett az eredménye: élőhalottak, orkok és egyéb rusnyaságok seregei özönlöttek el a világot. Hősünk egy fiatal varázslótanonc, akinek fixa ideája, hogy ő márpedig most visszaállítja a korábbi állapotokat, és megmenti a világot. Mivel ezen mániájától eltéríteni nem tudjuk, megpróbálhatunk segíteni neki, és sikerre vezetni hős küldetésében.

### Nekem térkép e táj

Karaktergenerálás ugyan nincs, de négy varázslótípus közül választhat-

juk ki a nekünk tetszőt: mindenki megtalálhatja a vérmérsékletének megfelelőt, hiszen káosz-, természet- sőt energiamágus is lehet. A *BM*-ben nem kell a városépítés és menedzselés nehéz munkáját vállainkra vennünk, elég, ha katonáinkat dirigáljuk. Ami itt érdekes: a varázsló nem a földről vezeti seregét, hanem egyfajta szellemalakként feleltük lebeg. Természetesen ugyanúgy be tud avatkozni a csatába – külön-

ják az ellenséget, azonnal rárohannak, és addig vagdalkoznak, míg az egyik fél kinyíffan. Mivel nem lehet szabályozni a viselkedésüket (például ha súlyosan sérültek, kivonják magukat a harcból), így a stratégiázás lehetősége igencsak lecsökken.

### Vézna vitéz

A küldetések rendszerét viszont nagyon igényesen alkották meg: sokkal komolyabbak a „rombold le az ellen-

**Hősünk egy fiatal varázslótanonc, akinek fixa ideája, hogy ő márpedig most visszaállítja a korábbi állapotokat, és megmenti a világot.**

böző látványos varázslatokkal támogatva csapatait. Ráadásul, mivel a levegőben mozog, akár pillanatok alatt fel is derítheti a környéket, de ilyenkor nem növekszik a manapontja.

A játék sok szempontból hasonlít a *Myth* sorozatra (már ha még emlékszik valaki a nagy öregre): itt sem hatalmas tömegeket irányítunk, hanem maximum néhány tucat embert. Ez mindenképpen előnyös, hiszen így jobban tudunk rájuk figyelni, ugyanakkor mégsem vagyunk képesek olyan bevetni őket a csatákba. Miért? Nos, az összezsapások igencsak leegyszerűsítették – nincsen csapatformáció, és embereink intelligenciája sem verdesi az egeket: amint meglát-

séges bázist”, vagy „hány mindenkit kardélre” típusú feladatoknál. Szintén némi változatosságot hoz a játékba, hogy településekhez érve kereskedhetünk: az utunk során talált értékeket pénzre cserélhetjük, amit pedig hadseregünk erősítésére használunk fel. Ugyanítt tudjuk egységeinket továbbfejleszteni. A grafikáról eddig nem szóltam, holott egy RTS-nél ez igen fontos szempont: ennek oka pedig az, hogy a *BM* látványvilága nem befolyásolja döntő mértékben a játékóról alkotott véleményünket. Helyenként szép, de összességében inkább átlagos. Egy érdekesség maradt még: ha kedvünk tartja, akár négyen, multiban is tolhatjuk a játékot, bár ha már ennyien összegyűltünk, szerin-

tem jobb programokkal is mulathatjuk az időt. Nem egy rossz játék ez a *Battle Mages*, de nem elég meggyőző: amit felvonultat, azt már sok másik játékban is láthattuk, de legtöbbször sokkal jobb minőségben. Kiehezett RTS-rajongóknak, a következő nagy név megjelenéséig ajánlott.

**Uhu**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Buka Ent.
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Fantasy	Targem
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Hard Truck: 18 Steel of Wheels	

GYORSLINK 246

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek fejlődési rendszer	Gyenge történet
Kidolgozott küldetések	Átlagos grafika
	Kevés újdonság

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

### MINIMUM HARDVER

PIII 733 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### Uhu VÉGSZAVA



Verszegény stratégia, néhány apró újítással, gyenge történettel és átlagos grafikával.

**73%**

### ÉS A TÖBBI

WarCraft 3	90%
Myth 2: Chimera	89%
LoTR: War of the Ring	79%

Vendégszerető népek. A légiókat tárt kapukkal várják



Tűzoltó legyek, vagy katona? Eldőt...

CSAK SZERÉNYEN

# AGAINST ROME

Rég elmúltak már azok az idők, amikor az ember azért nézegette remegve egy-egy játék minimális hardverkövetelményét, hogy megtudja, kell-e az az átkozott 3D-s kártya a futtatáshoz. Ezért volt sokkoló most látni, hogy az Against Rome nem igényel ilyen „csacskaságot”. Akkor ez biztos valami karaktergrafikás torzszülött lehet, gondolhatnánk – és milyen rosszul gondolnánk...

**B**izony, az Independent Arts készítette *Against Rome* – némi retro hangulatot megelevenítve – lemondott a 3D-s támogatás jelentette előnyökről. Nyilván azért, hogy a klasszikus RTS minél több játékoshoz eljuthasson. Ezt csak részlegesen tudtam ellenőrizni, ugyanis hiába parancsoltam pihenőt kedvenc videokártyámnak, az alaplapra integrált segéderő azonnal jelentkezett, hogy átvegye a stafétát, és „sajnos” utóbbin is található némi 3D-s hókuszpokusz.

## A dicső múlt

A lényeg viszont nem itt keresendő, hanem a képek környékén, mert azok önmagukért beszélnek. Rendben, látunk már szebbet, fényesebbet, ragyogóbban robbanót, de akkor is – ilyen alacsony hardverkövetelmény mellett egyenesen káprázatosnak lehet mondani az *AR* látványvilágát. Ettől függetlenül – objektíven szemlélve – a terep meglehetősen spártai, kivéve talán Rómát, ahol a sok épület visz némi színt az ingerszegény környezetbe. A villámlások, tűz és egyéb speciális effektsók viszont a pozitív tartomány irányába húzzák az összképet. A katonákhoz és vezérekhez – akikből ugyan sokat nem látunk (forgatni, ne adj’ isten!, közelíteni ugyebár nem lehet a kamerát) – hasonlatosan, így, kicsiben legalább pofásan néznek ki a csipetnyit eltúlzott vonalakkal megrajzolt, karikatúrához hasonlatos figurák.

A játékban – nevéhez hűen – főként a piros pajzsos, az *Asterix*-képregényekben totális idiotáknak beállított légionáriusok ellen kell megmutatni, mitől döglök a római. Ebben olyan barátságos népcsoportok lesznek a segítségünkre, mint a germánok,

sével irányítani, illetve állandóan csoportokba rendezni, ezt megteszi helyettünk a gép. Persze az egységeket nagyobb seregekbe szervezhetjük, így egy-két gombnyomással akár több száz embernek is adhatunk utasítást.

## Az elején általában csak a „gyülevész banda” alakzatra tudjuk rábeszélteni barbárainkat

a kelták vagy éppen a velünk is hibe hozott hunok. Akik a történelemórák idevágó fejezeteinél nem amőbázással mulatták a végtelenség tünő 45 percet, azok előtt most felrémlenek a fejszés, torzonborz alakok, akiknek a legfontosabb elfoglaltságai közé tartozott a rómaiak legyilkolászása. Na ez most sem marad el, de némileg rendezett körülmények között zajlik a népek közti problémamegoldás.

## Szabályos csorda alakzat

Az *AR* rendszerében ugyanis a katonákat csakis egységekbe csoportosítva mozgathatjuk. Ennek számos előnye van. Lehet használni formációkat, bár az elején általában csak a „gyülevész banda” alakzatra tudjuk rábeszélteni barbárainkat. Később azonban néhány egyszerűbb támadó, illetőleg védekező elrendezést is beleverhetünk azokba a tompa agyvelőkbe. A formáció másik haszna, hogy fegyvereseinket nem kell egye-

Ez mind szép és jó, a gikszer ott kezdődik, amikor valami harci tevékenység bontakozik ki. Ilyenkor ugyanis egyes egységeink egyszerűen nem vesznek tudomást arról, hogy az imént éppen támadási ukázt kaptak. Mások ugyan elindulnak küzdeni, de odaérve csak néhányuk bocsátkozik harcba, a többiek közben állnak, s valószínűleg hasznos tanácsokkal látják el az éppen „dolgózó” kollégákat. Ez főleg akkor válik kritikussá, amikor a gyárilag beépített, hatalmas történelmi csatákat szeretnénk lejátszani. Le a kalappal az előtt, aki ezek levezénylésekor végig kézben tudja tartani a gyeplőt, azaz az irányítást. Ezzel gyakorlatilag ki is merült az *AR* különlegességeinek listája, minden más tekintetben egy megbízható, de picit szürke RTS képét mutatja. Túlfejlesztésben nem szenvedő munkahelyi konfigurációkra viszont bátran telepíthetjük ©.

**-csonti-**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	JoWood
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZŐ</b>
Európa	Independent Arts
<b>FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
War Commander	

GYORSLINK >> 394

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kisigényű...	↓ Kicsit egyszerű
↑ ...ehhez képest jól néz ki	↓ Kicsit szürke
↑ Elágazó kampány	↓ Kicsit uncsi

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

### MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

## -csonti- VÉGSZAVA



Igazán derek dolog, ha valakik tényleg komolyan veszik azt a slágermondatot, miszerint „Játékunkat igyekezzünk minél szerényebb konfiguráción is élvezhetővé tenni.” Ez speciálisan tökéletesen sikerült, a többit... tudjuk be ennek.

**71%**

### ÉS A TÖBBI

Cossacks: Back to War	<b>89%</b>
Empires: DotMW	<b>86%</b>
Warrior Kings: Battles	<b>82%</b>



A STUNTS NEM MÉLTÓ UTÓDJA

# TRACKMANIA

A Stunts 1990-es megjelenése óriási hatással volt a játékosársadalomra. Azóta is csak arra a pillanatra vártam, hogy egy lelkes csapat felkarolja ezt a remek ötletet, és megújult grafikával újraalkossa fiatalságom meghatározó játékát. A probléma csak ott van, hogy szerintem túl sokat vártam a játéktól...



**A**z alapötlet zseniális. Szágu-do-zunk, ha úgy tartja úri ked-vünk, a saját magunk által kreált terepek bármelyikén, dacolva a fizika minden létező törvényével. Csupán egy cél lebeg a szemünk előtt. Az aranyserleget akarjuk átvenni a célvonalban. Ezzel nincs is semmi gond, a lehetősége adott. Ugyan a Stunts ma már biztosan nem állná meg a helyét a nagyközönség előtt, mégis volt benne valami, amit sajnós a Trackmaniának nem sikerült visszaadnia. Márpedig pont erre a valamire számítottam leginkább.

## Félórás élvezet kicsiknek és nagyoknak

Hogy mi is ez a valami? Nehéz lenne megmondani. Lehet, csak azért nem érzem úgy, hogy valami iszonytát jót alkottak, mert már a kilencvenes évek elején ellőtték ezt a poént. Gondjaim azonban sokkal szerteágzóbbak ennél. Adva legyen egy alapverseny mód, amelyben három környezetben, mindösszesen három járgánytípussal nyomulhatunk. Az első környezet egy jeges, trükkös, cseles felépítésű territórium, amelyet platós verdákkal kell abszolválnunk. Gyorsan túltehetjük magunkat az első „világon”, és máris következhet a sivatagos téma. Ennek megoldásában a jó öreg amerikai izomjárgányok segídeknek majd. Végül pedig len a harmadik világ, ahol egyfajta lovagorkba csöppenünk ki-

csiny aszfaltgyilkos négykerekűnkkel. Ennyi. Mi van? Ennyi lenne? Hááát, nagyjából igen. Na és itt a bibi. Most körülbelül elmondtam, mi történik a játékban az első harminc percben; igen, ennyi idő alatt akár végig is viheted. Na jó, ez azért nem teljesen igaz. Megmérkőzhetünk még ismerőseinkkel is, ám ami még ennél is fontosabb, egy úgynevezett puzzle módot is beleépítettek. Ennek lényege, hogy az adott pályán csak a start és a cél lett fixen elhelyezve, a köztes utat neked kell megtervezned, így némileg változatos is lehet a játékmenet. De azért ez mégiscsak... - hogy is mondjam csak, nevetséges? Igen. Ez

formán úgy érzem, nem bánthatjuk véglegesen a játékot. Fizikája ugyan messzebb van a valóságtól, mint ide a Halálcsillag, de ha úgy vesszük mint egyszerű örülködést, keresve sem találhatnánk jobbat. Bizony további hosszú órákat el lehet tölteni a pályák bütykölésével, de ezeket azután bármikor megoszthatjuk ismerőseinkkel, vagy akár a neten is nyomulhatunk rajtuk.

Kicsit azért mégis becsapottnak éreztem magam. Amikor először kiléptem a játékból, átfutott rajtam a felismerés: „Hiszen ez egy félkész játék!”. Nemes egyszerűséggel úgy fest a dolog, hogy még rengeteg jó ötletük volt

Ezekben a pillanatokban is dolgoznak olyan „újításokon”, mint az alagút meg az ellenfelek – wáóóóóó, nem „sámlí”, nem?

ilyenformán egy kicsit édeskevés. Lehet, hogy azért nem kéne annyira feldőlnem, végül is maga a játék elviselhetőre sikeredett.

## Ha befejezik, biztosan jobb lesz

Azért van szép oldala is a játéknak. Az a rövid idő, amelyet a kész pályák nyújtásával töltöttem, egész jól elment. Ha nem tetszettek volna a pályák, nem hinném, hogy végigtoltam volna mindet. Mégis így tettem, ilyen-

a fejlesztőknek, de már ki akarták adni, és kész. Ezekben a pillanatokban is dolgoznak olyan „újításokon”, mint az alagút meg az ellenfelek – wáóóóóó, nem „sámlí”, nem? „Kár”, hogy ezt más autósjátékokba alpból beleteszik. Ezt a játékot is fenntartásokkal kell kezelni, mint egy MMORPG-t: kezdetekben elég sok hibája van, de idővel javítanak rajta, és bőséggel kiegészítik. Akárcsak a *Trackmaniát*.

**ZeroCool**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Terepaszta! ©	Digital Jesters
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZŐ</b>
Valós	Nadeo
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Virtual Skipper 2, Virtual Skipper 3	
<b>GYORSLINK</b>	<b>803</b>

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Pályaszerkeszthetőség	▼ Rövid a játék
▲ Multiban élvezetes	▼ Egyszerűen nincs befejezve
GRAFIKA <b>5</b>	HANGULAT <b>6</b>
HANGOK <b>5</b>	KIHÍVÁS <b>5</b>
IRÁNYÍTÁS <b>5</b>	SZAVATOSSÁG <b>?</b>

### MINIMUM HARDVER

P4 1,2 GHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

## ZeroCool VÉGSZAVA



Kár, hogy nem fejezték be a játékot. Így túl erős a hiányérzetem...

**77%**

### ÉS A TÖBBI

RC Cars	<b>82%</b>
Revolt	<b>79%</b>
?????	<b>83%</b>



Egy autós üldözés vége



Most úgy beszólok ám a nagyfőnököknek! Na jó, lehet, hogy mégsem ☺...

BMX-BANDITA

# GANGLAND

Maffia. A szervezetet egyszerre lengi be a félelem és a misztikum légköre – kiváló téma egy játék számára! Ha azonban nincs meg a kidolgozott világ, hiányzanak a reális körülmények, a jelelt könnyen a folyékony betonban találhatja magát... Lássuk, ez a gazfickó hogyan teljesíti!

**L**assan könyvet lehetne írni a maffiás játékokból, mert nem csak rengeteg van belőlük, ráadásul nem is csak egy stílusra korlátozódnak: van köztük FPS, TPS, stratégia, sőt ha jól emlékszem, még tycoon is (bár az mindenképp van...)! Igazán nagy sikert azonban csak a shooterek tudtak elérni, mint a *Mafia*, a *Hitman* vagy a *GTA3*. A stratégiák többnyire azon buktak el, hogy nem sikerült a különböző szempontokat – látvány, összetettség, akció – összeegyeztetni. A *Gangland* is ide próbált betörni, de végül csúfos kudarcot vallott. Pedig első látásra minden rendben van vele: a grafika ugyan nem egy hatalmas durranás, de azért kellemes és hangulatos – egy ilyen típusú játékhoz teljesen megfelelő. Hősünk is részletesen kidolgozott figura: tapasztalatot tud gyűjteni, tulajdonságai fejlődnek. Még ha nem is RPG-szintű a dolog, jobban kötődünk az ifjú martalóchoz.

## Klón City

A történet mondhatni a klasszikus módon indul: a Család megbízásából elhajóznak Amerikába, három testvérünk után... akiket hidegre kell tennünk! Miután átértünk a nagy vízzen, először fel kell vennünk a kapcsolatot a Család helyi vezetőjével, be kell magunkat dolgozni nála; csak ha már elég magas a reputációnk, láthatunk hozzá tulajdonképpen

ni feladatunkhoz. A Donnak dolgozva kezdetben a szokásos „munkákat” végezzük: védelmi pénzek megszerzése, pénzmosás, kijelölt célpontok likvidálása. Később persze összetettebb küldetéseket is kapunk, illetve idővel akár saját bázist építhetünk ki. A város éli az életét, az emberek mázskálnak az utcán – ahol viszont autót alig látunk! –, illetve végzik a dolgukat. Ami hamar fel fog tűnni: valamilyen rejtélyes ok

**Ha összetalálkozunk a konkurens Család tagjaival, szinte biztosan harcra kerül sor, akkor is ha éppen nappal, a nyílt utcán látjuk meg egymást.**

ból a fejlesztők nagyon kevés embermodellt raktak be a játékba (vagy rengeteg iker lakik a városban ☺), ami kissé lelomboz tud lenni.

## Szervezetlen szervezet

A nagyobb baj azonban egyrészt az irányítás, másrészt az MI. Mivel elvileg komoly csapatmunkát is kéne végeznünk, illetve az akciókat célszerű lenne megszervezni, időzítve végrehajtani, ezért természetes lenne a játékmenet leállítását – ez az opció azonban hiányzik a játékból. Bár a kamerát tetszőlegesen forgathatjuk, zoomolhatjuk, mégis előfordul, hogy csata közben nem látjuk ellenfelünket, vagy egyik saját emberünket, ami szintén nem könnyíti meg a hely-



Bent igazán forró lehet a hangulat

zetünket. A tetejébe sem az ellenség, sem saját csapatunk, de még az egyszerű polgárok viselkedése sem reális. Mire is gondolok? Ha összetalálkozunk a konkurens Család tagjaival, szinte biztosan harcra kerül sor – akkor is, ha éppen nappal, a nyílt utcán látjuk meg egymást. Nem túl reális, hiszen a maffia általában kerüli a nyílt harcot, a nyilvános balhét. Ráadásul ezekbe a harcokba véletlenül is az egyszerű civilek is beavatkoznak,

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Akció-stratégia	Whiptail Interactive
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Nagyváros	Media Mobster
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
RC Cars, Blade & Sword	

GYORSLINK >>> 507

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Hangulatos grafika
- ▲ Az alapötlet jó
- ▼ Rossz irányíthatóság
- ▼ Ostoba MI
- ▼ Nem tudunk menteni!

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

### MINIMUM HARDVER

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### Uhu VÉGSZAVA



A téma jó, a játékmenet remek lenne, de az ügyetlen gyakorlati megvalósítás és a buta MI tönkreteszi a maffiahangulatot.

**70%**

### ÉS A TÖBBI

Gangsters 2	<b>77%</b>
Commandos 3	<b>74%</b>
Chicago 1930	<b>67%</b>

Robotromboló

## ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

**H**ol vannak már a régi jó verekedős játékok? Hol a *Mortal Kombat*? Most mégis feléledt egy klasszikus: tíz év után itt a *One Must Fall* folytatása.

A *One Must Fall 2097* annak idején nem aratott kü-

lönőbb sikert, talán mert szinte egy időben jelent meg a *Mortal Kombat II*-vel, de mivel már egy ideje nagy ívben kerülnek a PC-t a bunyós cuccok, itt a lehetőség az áttörésre. Kérdés, van-e még kereslet a műfaj iránt, mert ugyan konzolon ma is elképesz-

tően népszerű a *Dead or Alive* vagy a *Virtua Fighter*, nálunk azért mások az ízlések – és a pofonok.

A Nagy Őreg persze a kornak megfelelő, ütős 3D-ben (haha) tér vissza, ráadásul újfajta stílust alapoz meg: MMOSzAFG (Massively Multiplayer Szétütöm A Fejedet Game). Nem vicc, a neten egyszerre akár 16-an is darálhatjuk egymást, olyan nivós játékmódokban, mint a klasszikus *Last Man* (Robot...) *Standing* vagy a némiképp anarchikus *Demolition*. Utóbbi kiválóan vezeteli le „az egész napos akármilyen valamit” (© by Victory), hiszen az általunk okozott amortizációért jár pont, így csak be kell rohanni a tömegbe, és hisztérikusan csapkodni a gombokat. Ami jó.



Hozzám beszélsz, Mikrobi?

### ÉRTÉKELÉS

> 73%

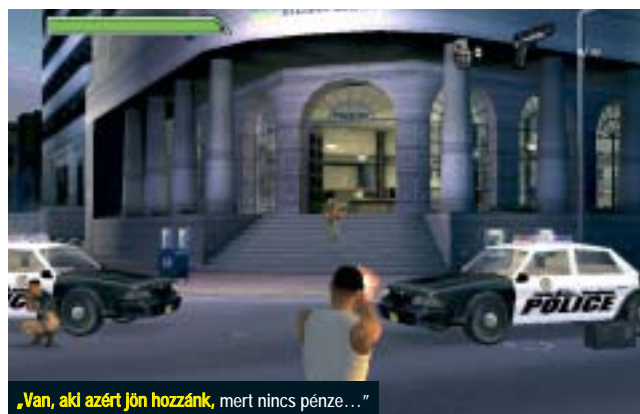
KIADÓ  
GMX Media  
FEJLESZTŐ  
Diversions

Vacsunagadú?

## BAD BOYS II

**A** *Bad Boys II* tipikusan olyan játék, amelynek hibáira a legkevésbé sem mentség, hogy eredetileg konzolra készült: mivel PS2-n is szörnyű, ezt a játékot már akkor elszűrték, amikor a fejlesztők összenéztek: „Szerintem ez már nem lesz jobb. Hívjuk a kiadót!” Kár, mert akár jó is lehetett volna: akad némi sztori, a párbe-

szédek (néha) viccesek, még az átvezetőknek is van némi filmszerű hangulatuk. A grafika azonban rettenetes, elsősorban a nagyon alacsony poligonszám miatt: az ellenfelek például teljesen egyformák, leginkább az ingük színe különbözteti meg őket. Túlnyomórészt TPS-módban közlekedünk, hol Martin Lawrence, hol Will Smith bőrébe bújva – mindegy, mert felismerhetetlenek –, de ha a földön megjelenik egy narancssárga karkika, mi pedig vadul rácsapunk a [Space]-re, akkor hősünk odavetődik: ezek „fedezékek”, amelyek mögül FPS-módban lövöldözhetünk. Ez a nagy újítás... hát, kevés.



„Van, aki azért jön hozzánk, mert nincs pénze...”

### ÉRTÉKELÉS

> 58%

KIADÓ  
Empire  
FEJLESZTŐ  
Blitz Games



Akkor hárommal Egy... MOST!

Manga, autók, Diablo

## INITIAL D: MOUNTAIN VENGEANCE

**H**ogy mi köze Diablónak a mangához vagy akár az autóversenyzéshez? Az *Initial D: Mountain Vengeance* meglehetősen bizarr elegyet alkot.

Az „Initial D” eredetileg egy manga képregény, melynek főhőse, Tak, amatőr autóversenyzőként rettenetesen izgalmas kalandokba bonyolódik – vizsgálat, akik nem bírnak az izgalmat, lapozzanak... Mert Takot néha megelőzik! Néha ő előz meg másokat! Olykor kereket cseréli! Máskor egy titokzatos új autó érkezik a városba, és Tak *alig* tudja megnyerni a versenyt! (De aztán mégis.) És miért *Diablo*? Egyrészt esküdni mernék rá, hogy a nyitóképernyő alatt a *Diablo I* zenéje szól (bár alig fél perc múlva felváltja valami rettenetes nu-metal), illetve autóversenyeknél merőben szokatlan módon minden győztes meccs után XP-t kapunk, melyet vezetői skilljeink között oszthatunk el – így később például már jobban gyorsulunk. Szó se róla, érdekes koncepció,

mert ezek szerint Juan Pablo Montoya alatt egy Trabant is kétszázzal képes... de ne kötekedjünk, nem ez a legfőbb baj, hanem a vezető rész. Az ugyanis játszhatatlan.



NFS: Under-ground



Győztünk, Tak szintet léphet

### ÉRTÉKELÉS

> 43%

KIADÓ  
Value Soft  
FEJLESZTŐ  
Canopy Games

Kacsatánc

# SITTING DUCKS

**L**áttá már valaki a *Sitting Ducks* című rajzfilmeket a Cartoon Networkon? A játék alapján nem is a mi korosztályunknak való. (Bár Dexter Ruiz 4evah!)

Essünk túl a nehezen: hősünk Bill, a kacsca. (Gyerekek, mondjuk együtt: KA-CSA.) Ismerős keresztneve ellenére jó haveri viszonyt tart fenn egy Linux-pingvinnel is, ám országos cimborája mégis Aldo, az alligátor – mondjuk együtt: ...KROKODIL –, aki először ugyan Kill Bill-alapon majdnem



A Linux-pingvin és Bill: szent a béke

megeszi, de aztán mégsem. Innentől pedig nincs megállás, hasunkat fogva gurulunk a padlószőnyegen az oltári poénoktól.

Ha ez még nem lenne kellőképp bizarr, a játék egy ovis GTA-klón: Kacsafalva utcáin rohangálunk, és olyan izgalmas feladatokat teljesítünk, mint hogy vajh' elérünk-e A pontból B pontba 30 másodperc alatt. A grafika rajzfilmesen egyszerű (néha tényleg vicces), csak valahogy nehéz irányítani, és kicsit gagyi az egész. Bár aki a Teletubbies láttán még nem töprengett el azon, hogy fajunk nem érett-e meg a kihalásra, annak talán ez is bejön majd.



Kacsafalván zajlik az élet. Csak úgy szállnak a tollak!

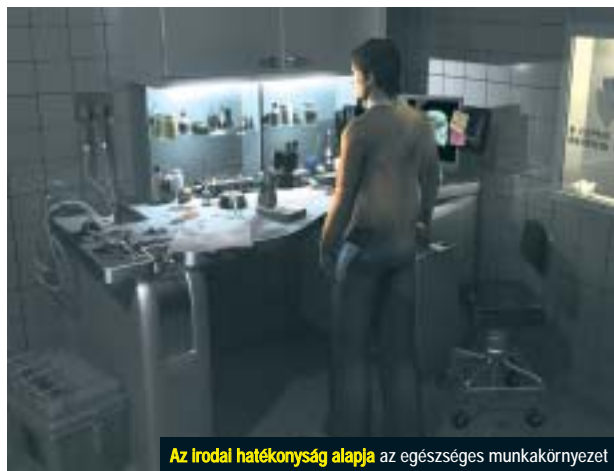
## ÉRTÉKELÉS

> 61%

KIADÓ  
Hip Games  
FEJLESZTŐ  
Asobo

Ártatlan kaland

# MIDNIGHT NOWHERE



Az irodalmi hatékonyság alapja az egészséges munkakörnyezet

**A** klasszikus kalandjátékok körében nem igazán találkozni posztapokaliptikus horrorral. Most így utólag... nem is hiányzott.

Mindig a kalandjátékokat szoktuk elsőként felhozni, amikor valaki előveszi a „Persze, a gyerek most még a gép előtt lövöldözik, de tíz év múlva úgyis sorozatgyilkos lesz” örökzöld témáját. Sajnos kereshetünk új érvet, mert a *Midnight Nowhere*-ben minden van, amibe csak bele lehet kötni: szex is, erőszak is. Előbbi a közismert F betűs angol szó túl frekvenciánál használta-

tán túl nem kevés meztelenséget is jelent, az erőszakot pedig egy horror esetén nem is kell magyarázni. Már a játék kezdő felütése is sokat elárul: hősünk hullásából mászik elő, egy rakás holttest közül. Ezzel nem is lenne probléma, hiszen sok játék most is korhatáros, csak kalandjátékokban nem szoktuk meg az ilyesmit. Nagyobb baj, hogy a játék a műfajon belül sem igazán állja meg a helyét: ugyan jó a sztori, a fejtörők is illeszkednek a történetbe, de teljesen idióta a kezelőfelület, és persze nem ússzuk meg a pixel-huntingot sem.

## ÉRTÉKELÉS

> 74%

KIADÓ  
Oxyen  
FEJLESZTŐ  
Saturn Plus

Mobilra jó lesz

# ALIEN BLAST: THE ENCOUNTER

**V**annak játékok, melyek nem igényelnek különösebb intelligenciát, kreativitást, nyelvtudást, de még PC-t sem. Mert ha nincs számítógéped, emiatt ne vegyél...

Történelemóra: 1998-ban jelent meg az *Incoming* nevű játék. Grafikája akkoriban mindenkit ámulatba ejtett, sajnos a játékmenet már közel sem volt ütös – egy szuperágyú mögött kellett lövöldözni a hullámokban támadó élőlényekre és... ennyi. Az *Incoming* rövidke pályafutását benchmark programként fejezte be. Erre a Strategy First hat évvel később képes kiadni egy olyan rettenetet, amely ugyan-



„A DOS élt, él, és élni fog!” (Pixel Péter)

ezen az elven alapul: egy nyamvadt ágyú mögött vagyunk, csak körbenézhetünk, de mozogni nem tudunk. Nevetséges, pixeles rémek rotnak ránk, akiket tökéletesen használhatatlan fegyverekkel kell lőnünk, majd újra és újra, minden pályán. Tehát az *Alien Blast: The Encounter* nemhogy a grafika, de még a *játékmenet* tekintetében sem éri el az *Incoming* színvonalát. A koncepció egyébként talán elegendő lenne arra, hogy a játék mobiltelefonra is elkészüljön: ha egy kicsit feljavítják a grafikát, akkor 3-4 buszmegállón át remekül el lehet majd játszogatni vele.

## ÉRTÉKELÉS

> 24%

KIADÓ  
Strategy First  
FEJLESZTŐ  
Made by Kiddies



# BUDGET

## A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar budget rovatában minden játékot újraértékelünk. Figyelembe véve az olcsóbb árat, az időállóságot és számtalan olyan tényezőt, amelyet a friss játékoknál még nem tehetünk meg. Így előfordulhat, hogy egy játék kicsit jobb, vagy kicsit rosszabb értékelést kap, mint újonnan. 3 legjobb olcsó vétel kategóriában az elmúlt 3 hó legjobbjait ajánljuk majd ezentúl. Ezeket az olcsóbb kategóriájú játékokat a legnagyobb szupermarketekben és számítástechnikával is foglalkozó boltokban találjátok országszerte.

## Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Dragon's Lair	2490
Lotus Challenge	1999
Wanted Guns	1999
Three Kingdoms:	
Fate Of The Dragon	1999



Cossacks: Back To War	2990
Rayman 3	2490
Tom Clancy's	
Rainbow Six 3: RS	2490
Midtown Madness II	2490



## COMMANDOS 2

**D**erek spanyol mesteremberek kiváló munkája ez a progi, amelyben a második világháború különböző színterein kell „kommandóznunk”. Eddig lehetne a dolog igencsak kommersz is, itt azonban egy stratégiai akciójátékról van szó, amely már eleve jobban hangzik, mint egynemely agyatlan hentelekék. Az előző rész óta három új szereplővel gazdagodtunk: a Seductress,

a falakat mászó és elbújni képes Thief és a meglepően kutya módra viselkedő kutya rengeteg új lehetőséget ad. Emellett az ellenséges egyenruha ideiglenes (a Spy és Seductress számára végleges) viselése, a rúd- és falmászás, ablakon való bemászás mind újabb és újabb ellenségalázásra invitál, nem beszélve az altatópiruláról, gázgránátokról, valamint a mindenféle vezethető járműről.



A *Commandos 2* legjobb tulajdonsága a rengeteg újítás mellett az, hogy sikerült megőrizni a nemlineáris játékmenetet. Magyarán, ha van egy feladatod, úgy oldod meg, ahogy akarod, nem kötött sorrendben kell végrehajtani. Az előző részhez képest új 3D-s engine is elég látványos, jól néz ki. Itt jön azonban a feketeleves: ebben a játékban azért maradt még egy-két bug, néha hajlamos csak úgy kilépni magától. És ami minden jó tulajdonsága ellenére nagy hátránya: pizsokmód nehéz. Ez pedig igen frusztráló lehet.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

↑ Sok újítás  
↑ 3D-s engine  
↑ Nemlineáris

↓ Igencsak nehéz

91%

ÁRA >> 1 990 FT.

## POSTAL 2

**H**mm és hmmm. Beavis és Butthead biztos ezzel a stuffal nyomatják, mert hát az ő szellemi szintjükhöz kiválóan megfelelne ez a játék. Történet, az nincs túl sok, ezzel szemben brutalitás és agyatlan erőszak annál több. No persze tudom, sokaknak ez is elég. De könyörgöm, ez nem poén! Egyszer talán még röhögünk a ropant közönséges viccen, de másodszor már nem nagyon.

Egy dolog a lényeg: ebben a játékban rebellis módon lehet rálépni, rávizelni dolgokra, felgyújtani valamit, macskapopsiba dugott shotgunt elsűtni, levágott fejfel focizni, vagy egyszerűen csak ámokfutni, ha olyan kedvünk támad. Gondolkodni nem kell, azt nem is érdemes megpróbálni. Sőt, én azt hiszem, aki az ilyen játékot imádja, annak gyorsan el kéne gondolkodnia azon, hátha érdemes lenne a he-

lyi rendelő pszichológiai osztályán is megjelennie. Azért meg kell védenem a fejlesztőket, akik azt állítják: a játék csak olyan erőszakos, ahogy Te játszod. Elvileg a küldetéseket obszcenitás és brutalitás nélkül is meg lehet oldani, de nem hallottam még élő emberről, aki így tett volna. Szerencsére elég sok baki volt ebben a játékban ahhoz, hogy ne lehessen világsiker. Bár grafikája elég látványos, a sebzés és ütközés-detektlálás nem működik tökéletesen, enélkül pedig egy FPS mit sem ér.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PIII 733 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

↑ Jól néz ki  
↑ Nem kötelező gyilkolni

↓ Rémesen obszcén  
↓ Buta MI  
↓ Rossz ütközésdetekció

79%

ÁRA >> 1 990 FT.

# ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

## ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

A játék eredetije az amigás korszak egyik leglegendásabb progija volt: önmagában több Amiga eladását eredményezte, mint a Commodore összes reklámja együttesen. A hihetetlen hangulatú Cinemaware-játékot, a lovagi tornákat, a várúr hölgyének meghódítását, a nagy kardozást és a területfoglalás stratégiát köszönhetjük Robinnak és társainak. Ezért is vártam nagyon-na-

gyon a remake megjelenését. Csalódott vagyok, meg nem is, ugyanis kétségtelenül szebb az új grafika, a hangok jól ettaláltak (ez ugye az eredetiben nem volt), a szinte változatlan játékmenet azonban az utóbbi majd húsz év alatt elég sokat kopott. Meglehetősen sok benne az ismétlődés, ami uncsi lehet, ráadásul nagyon hamar végigjátszható. És sajnos a stratégiai rész felett rettentően

elszállt az idő, arról nem is beszélve, hogy a „csata-mini-game” igencsak bénácska, nehézkesen irányítható, és roppant unalmas. Viszont szerencsére a katapultozás és a lovagi torna elég nagy fun, így azért kicsit kárpótolva vagyunk (főleg azért, mert lovagi tornával akár területeket is nyerhetünk, amelyeket így nem kell megtámadnunk). Igazándiból csak az eredeti játék rajongóinak ajánlanám, másoknak nemigen: a piacon rengeteg jobb akció-stratégia létezik.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Hiteles remake
- ↑ Vivni és lovagornáznai oly jól!
- ↓ Roppant korszerűtlen
- ↓ Nagyon repetitív
- ↓ Túl rövid

70%

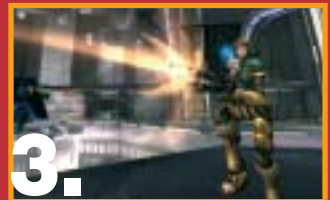
ÁRA >> 1 990 FT.



**Jedi Knight 2: Jedi Outcast**  
2004. 02-től kapható 3 990 Ft.



**Civilization III**  
2004. 03-tól kapható 3 990 Ft.



**Unreal Tournament 2003**  
2004. 03-tól kapható 3 990 Ft.

## TIGER WOODS 2003

Ha nincs a közelben egy golfpálya (ez Magyarországon teljesen hétköznapi helyzet), netán túl drága a golfozás (sajnos ez is), akkor nincs mit tenni: digitális segítséget kell hívni. S aki a legilletékesebb a kérdésben nem más, mint Tiger Woods, a világ legjobb golfjátékosa. A játék maga olyan, mint az igazi golf: hihetetlenül csodálatos. Egyrészt a tizenkét teljes pálya, másrészt a rengeteg különböző golfozó is eleve jönnek tünik. A környezet és az időjárás modellezése szintén nagyszerű, hihetetlen effektekkal, a golfjátékos animációja pedig igencsak életszerű. Az új karrier mód fölöttébb



élvezhető, és érdemes végignyomni, de a legnagyobb találmány kétségtelenül a TrueSwing (a golfballa megütésének irányítása), amelynek segítségével szinte életszerűen lehet gol-

fozni. S ez még mind semmi: a játék fizikája nagyon ott van a szerven, ráadásul az igazi golf mellett még különböző ügyességi versenyekben is kipróbálhatjuk magunkat. Aprópó kipróbálni magunkat! A TW2003-nak elég jó multiplayer része van, így aki mások ellen szeretné megmutatni tudását, az nem fog csalódnani. Akinek pedig ez sem elég, az akár egy komplett PGA Tour évet is végigcsinálhat (a legjobb az egészben, hogy szinte minden állítható itt is). Egyszóval igencsak jó kis golfprogi ez.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 333 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ↑ Látványos grafika
- ↑ Rengeteg játékmód
- ↑ TrueSwing
- ↓ A kommentár néha fura

92%

ÁRA >> 3 990 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

- Woody Woodpecker 1990
- Stealth Combat 1990
- Megarace III 1990
- Verne 1990
- C.S.I. 2490
- Theme Park Inc. 3990
- Bionicle 3990



# JÁTÉKMÚZEUM

## MÉG HA EGY LAKATLAN SZIGETEN LENNÉNK...

...AKKOR SEM JÁTSZANÉK VELED!

OK, a cím kissé megtévesztő (a nők sem gondolják ezt a beszólást komolyan ☺), hiszen nem az elmúlt évezred legnagyobb ócskaságairól szeretnénk írni, hanem a Far Cry apropójából egyszerűen csak azokat a játékokat vesszük számba, ahol egy lakatlan vagy rejtőzködő ellenségtől övezett szigeten kell bolyonganunk, harcolnunk.

**E**lőször is le szeretnénk szögezni, hogy korántsem a teljesség igényével vettük górcső alá a „szigetes” játékokat – egyetlen oldalon ez lehetetlen is lenne. Pusztán azokat a programokat néztük meg, amelyek valamiért jobban megmaradtak az emlékeinkben, de nyilván még jó pár példával folytathatnánk a sort.

### Amikor a Lucas Arts még nem köpködte le a kalandokat...

Durva megfogalmazás? Nem tudjátok, mi történt immár a második Lucas Arts-kalandjátékkal, a *Sam and Max 2*-vel?! Hát az, hogy törölték az átkozottakat! Ráadásul ez immár a második megsemmisítés, hiszen ugyanez történt a *Full Throttle 2*-vel is! Na de ez után a kis intermezzo után térjünk vissza cikkünk jelen „szigetes” alanyához, a *Loom*hoz, amelyet minden idők egyik legeredetibb kalandjátékaként tartunk számon. A főszereplő Bobbin Threadbare, a rejtélyes „Loom gyermek”, a Weaver Guild tagja. Egy szép napon a szövetség tagjai lúddá változnak, és elrepülnek Loom szigetére. Hősünknek ki kell derítenie, mi történt, és barátai után kell erednie. A játék érdekessége, hogy kalandjátékhoz képest eddig szokatlan módon nem volt nálunk semmilyen inventory, amelyben tárgyakat tárolhattunk

volna. Ehelyett a puzzle feladatokat varázslatok segítségével oldhattuk meg, még hozzá különféle dallamok lejátszásával. Az ősrégi Loom talán egyike a legmagávalragadóbb Lucas Arts-kalandjátékoknak.

### Maga ülye mazsom

Természetesen a következő „szigetes” kalandjáték mi más lenne, mint a *Monkey Island* ☺! Ron Gilbert eszméletlenül magával ragadó és sziporká-

## A Monkey Island és folytatásai nemcsak hatalmas rajongóbázist, hanem igazi stílust és iskolát teremtettek.

zóan humoros, a *Kincses sziget* történetét, valamint a kalózlegendákat parodizáló kalandjátéka és folytatásai nemcsak hatalmas rajongóbázist, hanem igazi stílust és iskolát teremtettek. A *Monkey Island* nélkül a point'n'click kaland sohasem érhetne volna el azt a hihetetlen népszerűséget, amely körülbelül 1990-től egészen a kilencvenes évek második feléig tartott, ami egy ennyire kétdimenzi-

ós és szűk keretek között mozgó műfajnál nem kis teljesítmény.

### Requiem Robinsonért

A másik echte szigetes játék egyértelműen a *Myst*. Főszereplőjének egy magányos, elhagyatott szigeten kellett különféle, többé-kevésbé nehéz logikai feladatokat megoldania. A játék különös hangulata döbbenetes sikert aratott: a *Myst* nagyon sokáig minden idők legjobban eladott játéka volt – egészen addig, amíg a *Sims* meg nem verte 2000-ben! Rengeteg folytatásban, utánérzésben és klónban próbálták az eredeti etalon sikerét felülmúlni – sikertelenül. Érdekes, hogy az emberek zömét úgy látszik nem, minket viszont mindig is nyomasztott ez az állandó, lehangoló magány, a vizuális környezet elképesztő sterilítése, valamint a gyakran bosszantó és unalmas logikai feladványok.

### Taktikus taktikák

Végül utolsó szigetes játékunk a *Battle Isle*, amely futurisztikus stratégiaként vonult be a köztudatba. A Blue Byte által jegyzett proggi szintén a műfaj klasszikusa lett, pedig – köztünk szólva – korántsem volt annyira jól kidolgozva (én-e? nem-e? – *Battle Isle*), mint néhány elődje...

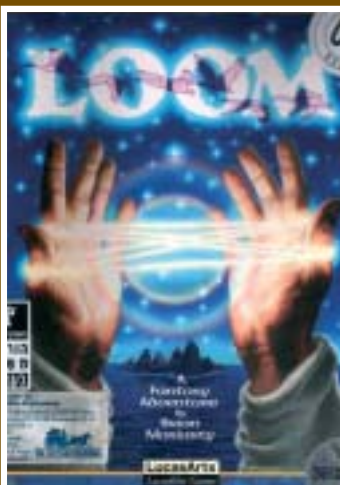
**Berr**



Secret of Monkey Island



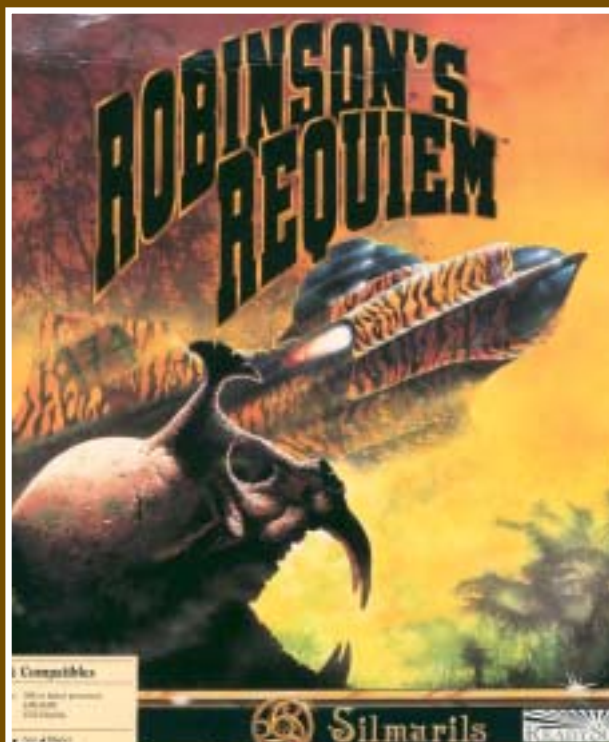
Myst



Secret of Monkey Island



Loom



## Cheatz

### SACRED

**1. TIPP** Némi cheat-varázslat sosem árthat hősünknek. A kódok aktiválásához kattintsunk az asztalon a játék ikonjára a jobb gombbal, majd a Properties menüpontnál, a Target mezőbe írjuk be az exe után, hogy „/CHEATS=1”. Indítsuk el a programot, majd játék közben nyomjuk meg a [ ] gombot, és írjuk be a kíválasztott csalást.

Cheat	Autók
<b>sys cheats 963</b>	Cheatek aktiválása
<b>cheat lord</b>	Isten mód (csökken ugyan az életerőnk, mégsem halunk meg)
<b>cheat suicide</b>	Öngyilkosság
<b>cheat teleport</b>	Teleportálás

**2. TIPP** Ha Ahil Tar oázisánál járunk, beszéljünk a magányos katonával. Ennek hatására minden alkalommal 4000 XP-t kapunk! Valószínűleg ez csak egy bug, de az 1.0.0.0.-s verzióban remekül kihasználhatjuk a lehetőséget egy kis tápolásra.

### BATTLE MAGES

**TIPP** Indítsuk el a játékot normálisan, majd az [ENTER] lenyomásával hozzuk be a konzolt. Innentől már miénk a pálya: máris növelhetjük győzelmi esélyünket. (Figyeljünk a kis- és nagybetűkre!)

Cheat	Hatás
<b>EasyWin</b>	Mindig megnyerjük a küldetést
<b>ShamefulLoss</b>	Elvesztjük a küldetést
<b>arisemywarriors</b>	Harcosokat kapunk
<b>iamgreatcornholio</b>	Némi tapasztalati pontban részesülünk
<b>gimmegimmegimme</b>	1000 aranyat kapunk
<b>perfectwarrior</b>	Egy Cyborg Warrior csatlakozik seregünkhöz
<b>exit</b>	Kilépünk a programból

### ARMED & DANGEROUS

**TIPP** Ha a nagy lövöldözés közben netalántán problémáink akadnának, ne habozunk segítségül hívni a cheateket. Ehhez nem kell mást tennünk, mint játék közben bepötyögni a kódokat.

Cheat	Hatás
<b>MISSIONS</b>	Az összes küldetés elérhetővé válik
<b>AMATINEE</b>	Az összes filmet megnézhetjük
<b>PRAYTOME</b>	Legyőzhetetlenek leszünk
<b>NDMRBLTS</b>	Lőszerkészletünk a maximumra emelkedik
<b>SHOOTMOR</b>	Lőszerkészletünk feltöltődik
<b>AMBULANCE</b>	Teljesen meggyógyulunk
<b>SHIELDME</b>	Pajzsunk szintje a maximumra ugrik
<b>WAAAAAAH</b>	Topsy Turvy
<b>SHOESIZE</b>	Hatalmas lábunk lesz
<b>EATGRENZ</b>	Óriási kezünk lesz
<b>VERYHIIQ</b>	Fejünk dinnye nagyságúra nő
<b>DAJGSUP</b>	Cheat-lista

### THE SIMPSONS: HIT & RUN

**TIPP** A program SCRIPTS MISSIONS alkönyvtárában az összes küldetést megtalálhatjuk .MFK kiterjesztéssel. Ezeket kedvünkre editálhatjuk egy szövege-

## Tippek

### AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

**Váratlan meglepetések előrenyomulásnál**

**1. TIPP** Előrenyomulásnál vigyázzunk arra, hogy hiába törtünk át a fő védelmi vonalon, még meglephetnek minket hátrébb vagy oldalt beásott egységek. Ezért egyrészt mindig figyeljünk a szárnyakra, másrészt amint lehet, rögtön javítsuk meg a leromlott állapotú járműveket, nehogy áldozatul essenek egy rajtaütésnek.

**Csapatösszeállítás**

**2. TIPP** A csapat(ok) összeállításánál próbáljunk ügyelni arra, hogy a hasonló gyorsaságú harcjárművek kerüljenek egy csoportba. Érdemes a nagyon lassú egységeket külön alakulatban mozgatni, különben soha nem érünk el célunkhoz.

### ARMED & DANGEROUS

**Speciális fegyverek**

**1. TIPP** A különleges fegyvereket azonnal használjuk fel, amint a birtokunkba jutottak. A Szárazföldi Cápát is nyugodtan vessük be rögtön, mihelyt Roman megkapta – löszert ugyanis bőven találunk hozzá útközben.

**Társakat fedezékbe!**

**2. TIPP** Azokon a pályákon, ahol sok telepített fegyver tüzel a Lionheartsókra, tartsuk Jonesyt és Q-t inkább a háttérben. Ők ugyanis sokkal kevésbé tudnak elugrálni a lövedékek elől, mint vezetőjük, Roman.

### CONAN

**Kapjuk el a ritmust!**

**1. TIPP** A legtöbb csatában – különösen keményebb ellenfeleknél – igazából arra kell ügyelnünk, hogy elkapjuk az ellenfél ritmusát. Ha ez sikerül, a legtöbb esetben akár sérülések nélkül is megúszhatjuk az összecsapást. Amennyiben túl nehéznek bizonyulna számunkra a dolog, próbáljuk meg blokkolással (SPACE gomb) megtörni a támadási ütemét.

**Harc több ellenfél ellen**

**2. TIPP** Abban az esetben, ha többen támadnának hősünkre, foglalkozzunk egyszerre mindig csak egy ellenféllel, így a támadók masszája fokozatosan megfogyatkozik, és egyszerre kevesebben tudnak minket megsebezni.

### LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

**A gyorsaság a fontos**

**1. TIPP** Az összecsapásokat a legkönnyebben úgy nyerhetjük meg, ha gyorsak vagyunk, és amint az ellenfél felénk ütött, máris visszatámadunk, majd beviszünk némi sebzést.

**Tűzhullám elengedése**

**2. TIPP** Amikor a Fire-Reaver teljesen feltöltődött, Raziel egy egész tűzhullámot tud szabadjára engedni, amely az összes közeli ellenfelet lángra lobbantja, és ezzel védtelenné teszi. Az egyedüli hátrány, hogy ilyen esetekben áldozataink lelke elvész.

**Az emelés varázslat haszna**

**3. TIPP** A magányos ellenfeleket az emelés varázslat segítségével addig lógathatjuk a levegőben, míg a végén már ordítanak. Ilyenkor már nincs is más dolgunk, mint szépen kiszivni belőlük a véruket vagy a lelkeket.

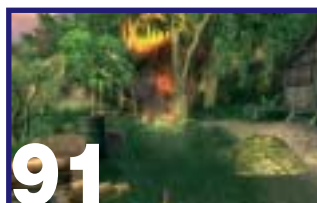
### NFS: UNDERGROUND

**Vinylyűjtés trükközéssel**

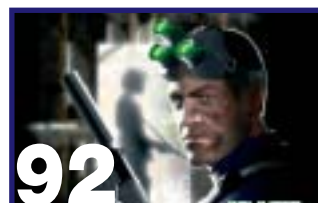
**TIPP** Ahhoz, hogy az összes vinylt begyűjtsük, nem kell mást tennünk, mint egy olyan útrészhez hajtani, ahol van egy ugrató és némi szakadék is. Amikor ráhajunk az ugratóra, gyorsan nyomjuk meg a tolatás gombját, így a szakadékban landolunk.



**+1 oldal rövid tipp!**  
Az aktuális játékokról



**91**  
**Far Cry**  
Elveszett paradicsom



**92**  
**Splinter Cell 2**  
Felállók, meghalsz

Ilyenkor viszont visszakerülünk az ugrató elé, vagyis akárhány-szor megismételhetjük a manővert.

## WORLD RACING

**Rossz startnál új-rakezdés**

**1. TIPP** Amennyiben a startnál nem sikerült előkelő helyre elő-refurakodni, akkor bátran kezdjük újra a versenyt, ugyanis ké-sőbb szinte lehetetlen megelőzni egyes ellenfeleinket.

**Váltunk gyakran autót!**

**2. TIPP** Érdemes gyakran autót váltanunk, ugyanis ilyenkor mindig több tapasztalati pontot gyűjtünk, és gyorsabban törünk fel a karrierlétrán. Arra azonban ügyeljünk, hogy kocsink ideális legyen az adott pályához: sok kanyarnál jó gyorsulás, hosszú egyeneseknél a végső sebesség a fontos.

**Easter Egg**

**3. TIPP** A nevadai pályán vizsgáljuk meg jobban az UFO-t (a [V] gomb lenyomásával tudjuk szabadon mozgatni az ege-ret). Az objektum alsó részén láthatjuk, hogy igazi minőségi ter-méssel van dolgunk ©.

## COLIN MCRAE RALLY 4

**A megfele-lő csúszta-tás**

**1. TIPP** Fékezzünk le a kanyar előtt, míg csak a társunk által ajánlott sebességfokozatba nem kerülünk. Ezután lépünk le a gázzól, és óvatosan kanyarodjunk be. A kanyar legélesebb pontjánál ismét gyorsíthatunk és ellenkormányozhatunk. A kézi-fékhez a profik csak vészhelyzetben nyúlnak, mikor a sebesség-et hirtelen kell nagyon lecsökkenteni.

**A javítások fontossági sorrendje**

**2. TIPP** Általánosan igaz, hogy mindig a legdurvábban szét-ment alkatrészek javításával kell kezdenünk a munkát. Egy ro-mokban heverő karosszéria sokkal több hátrányt okoz, mint egy picit sérült felfüggesztés. Azonos szintű amortizácónál elő-ször az irányítással kapcsolatos részeket (kerekek, felfüggesz-tés) érdemes megszerelnünk, majd csak utána a sebességgel összefüggő alkatrészeket (turbo, motor)

## BATTLEFIELD: VIETNAM

**Repülők**

**1. TIPP** A vietnami hadsereg oldalán MiG-17-es és MiG-21-es gépekkel repülhetünk. Mindkettő gyors és jól fordul, ezért kívá-lóak a légi harcban. Ezenkívül a 17-essel bombákat tudunk le-dobni, míg a 21-essel nem irányított rakétákat kilőni. Az ameri-kai F-4 Phantom igazi mindent tudó masina. Hőkövetős rakétái légi és földi járművek ellen hasznosak, a napalmtól pedig a vietkong gyalogosok retteghetnek. Az A7-Corsair viszont egy igazi vadászbombázó. Légi harcban szinte esélytelen, de ala-csony sebessége és hatalmas erejű bombái miatt igen nagy pusztítást tud végezni az ellenséges földi célpontokban.

**Helikop-terek**

**2. TIPP** Vietnami oldalon a könnyen páncélozott Mi-8-as helikopterek két típusát hívhatjuk segítségül. Az első semmiféle fegyverrel nem rendelkezik, kizá-rólag csapatszállításra alkalmas – bár a rajta utazók ki tudnak lövöldözni belőle – ideális eszköz az ellen-fél kontrollpontjainak gyors megkaparintására. A má-sik típus nem irányított rakétákkal van felfegyverez-ve, viszont csak két további személyt vihet magával. Mindkét harcjármű gyorsaságban és fordulékonyaságban az amerikai helikopterfajták mö-gött kullog. Ez utóbbiak valóságos repülő erődök: te-le vannak nehézfegyverekkel, és még katonákat is szállíthatnak. Mindenképpen érdemes igénybe venni a szolgálataikat!

**Uhu**

szerkesztő segítségével (ne felejtsünk előtte biztonsági másolatot készíteni ró-luk). A „SetStageTime” például a küldetés időkorlátját jelenti, vagyis azt hatá-rozza meg, mennyi idő áll rendelkezésünkre a feladat teljesítéséhez. Állítsuk ezt az értéket jóval nagyobbra, és máris könnyebben fogunk boldogulni az adott pályán.

## CRAZY TAXI 3

**TIPP** A mókás „utasszállító” játékban a különböző szintek teljesítése után bónusz stuffokkal örvendeztetnek meg minket. A következő táblázatból kiderül, mihez mit kell elérnünk.

Küldetés	Bónusz
<b>Crazy X level 1</b>	West Coast, Glitter Oasis és Small Apple
<b>Crazy X level 2</b>	Az összes bónusztaxi elérhető lesz
<b>Crazy X level 3</b>	„Another Day” játékmód
<b>Crazy X level S-S</b>	Bármelyik vezetőt kiválaszthatjuk

## VIETCONG: FIST ALPHA

**TIPP** A vietnami dzsungel továbbra sem barátságos – különösen, ha tele van vietkongokkal! Szerencsére azonban erősítésként hívhatjuk a különleges cheat-alakulatokat, amelyek minden ellenállást legyűrnek. A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben a [ ] gombot, majd gépeljük be a kívánt csalást.

Küldetés	Bónusz
<b>GIFTFROMPTERODON</b>	A cheat mód aktiválása
<b>CHTHEAL</b>	Gyógyulunk
<b>CHTHEALTEAM</b>	Az egész csapat gyógyul
<b>CHTAMMO</b>	Feltöltődik lőszerkészletünk
<b>CHTGRENADES</b>	Kapunk gránátokat
<b>CHTALLQF</b>	Quickfights
<b>CHT3PV (0/1)</b>	Külső nézet ki-be kapcsolása
<b>SHOWFPS (0/1)</b>	Képráfrissítés ki-be kapcsolása
<b>SHOWPROF (0/1)</b>	Állapot ki-be kapcsolása
<b>CHTWEAP X</b>	Megkapjuk az X típusú fegyvert (1-től 32-ig tartanak a számok, amelyek egy-egy fegyvert adnak a kezünkbe. Ezek valamelyikét kell beírunk az X helyére)

## WORLD RACING

**TIPP** Ha nincs elég türelmünk a hosszas versenyzéshez, írjuk be játékosnévnek az „ALLUCANGET” szót, majd élvezzük a sok elérhetővé vált pálya és autó elő-nyeit.



## COLIN MCRAE RALLY 4

### Fel, készülni!

**1. TIPP** Profi idők profi hozzáállást követelnek. Így nem túl hasznos idegbeteg módon rácsapnunk a futamot indító menüpontra, amíg alaposabban fel nem készültünk az előttünk álló szakaszokból. Tanulmányozzuk át a pálya rajzát, az időjárást és az útvízi viszonyokat. Ezután mehetünk a szerelőkhöz, ahol megpróbálhatjuk optimalizálni járgányunkat. Ez elsősre a legritkább esetben fog sikerülni, ezért akkor járunk a legjobban, ha az éles bevetés előtt minden szakaszt kipróbálunk a bajnokságon kívül.

### Hármasban? Na ne röhögtesd!

**2. TIPP** Mitfárerünk nagyon hasznos segítség vezetés közben, de sok esetben túlságosan óvatos. Gyakran mond alacsonyabb fokozatot egy kanyarra, mint amennyivel azt ténylegesen és még biztonságosan be lehet venni. Ezért óvatosan puhatojzuk ki azokat a fordulót, ahová picit bátrabban beereszthetjük versenyautónkat. Még olyan eset is előfordul, hogy nem egy, hanem rögtön két sebességi fokozattal nagyobb tempóban is be lehet venni egy kanyart.

### Jobbról jó, balról kamion

**3. TIPP** A kanyarvétel általános szabályai szerint a fordulási irányval ellentétes oldalon kell megkezdeni a manővert, majd folyamatosan a belső rész felé húzni. A kanyar közepétől pedig ismét lehet kifelé eresztelni a gépet, miközben már két lábbal tapossuk a gázpedált. Ezt a hüvelykujjszabályt azonban a konkrét útvízi viszonyok számtalanszor felborítják. Számít a beveendő kanyar alakja; a következő forduló távolsága, nehézsége és iránya; az esetlegesen eltérő útvízi viszonyok; az út szélén található egyéb tereptárgyak, szurkolók stb.

EXHAUST	
Part Repair	07:00 min
Penalty	+00:02 min
Time Remaining	-00:10 min

Damaging the exhaust reduces its effectiveness, resulting in a loss of engine power.



CAR REPAIR - CAR SETUP - STAGE 3 - STAGE 4  
 ↻ options - ENTER ok - ESCAPE back

Suspension	09:30	██████████	REP
Brakes	11:40	██████████	REP
Bodywork	10:00	██████████	85%
Cooling System	12:00	██████████	REP
Exhaust	07:00	██████████	REP
Gearbox	14:00	██████████	88%

**P1**  
 australia  
 katherine  
 csőrő (cmr)

Ha nagy az előnyünk, vagy nagy a szükség, picit túl is léphetjük az időlimitet

## AGAINST ROME

### King of the Hill

**TIPP** Ha lovas egységekkel kényszerülünk harcolni, akkor a legjobb megoldás felmenekülni valami magaslatra, mert – meglehetősen érthetetlen okból – a pacik még a legnyamvadtabb dobcskára se képesek felkaptatni. Külön örömdetes a szituáció, ha távolsági fegyvereink (is) vannak, mert így felülről szórhatjuk az áldást, miközben az ellenséget két részletben morzsolhatjuk fel, hiszen a lovasság nem tudja támogatni a talpasok rohamát.

## LORDS OF THE REALM III

### Kegyeltjeink

**1. TIPP** Ne ragaszkodjunk az első felindulásunkból kinevezett vazallusokhoz. Ha a stratégiai helyzet úgy kívánja, nyugodtan variáljunk. Például amikor egyetlen ostromgépet sem „hoz magával” egyik nemesünk sem, akkor kénytelenek leszünk zsoldosokra támaszkodni, ehhez viszont helyet kell csinálni egy kereskedőnek – elképzelhető, hogy pont egy lovas, azaz katonai képességeink kárára.

### Minek vagy te itt?

**2. TIPP** A fontos, kétesélyes csatákat mindig személyesen irányítsuk, mert a gép ugyan nem szent, de neki is maga felé

hajlik a keze, így ritkán produkál számunkra kedvező eredményeket.

### Csatakos csata-kos

**3. TIPP** Jól védett erősség ellen csakis nagy hatósugarú ostromgépekkel vonuljunk fel. Kémléljük ki a vár leggyengébb pontját, és kezdjük bontani azt a részt (ha vannak, akkor a védműveken található fegyvereket is megszőrhatjuk). Amint leomlott a fal, az ellen általában ellentámadásba megy át, és kiözönlik a pusztára. Ilyenkor pusztán annyi a teendők, hogy az előre csatasorba állított gyalogosainkkal feltartjuk őket, miközben ijátszaink céllovészeti bemutatót tartanak, és lovasságunk oldalról elsöpri a maradék ellenállást. Az esetlegesen a falak védelmében maradókat tovább bombázhatjuk, de ha szorít az idő (mert a program néhány percnyi csata után automatikusan sikertelennek tekinti az ostromot, ha addig nem végeztünk), akkor rohanjuk le őket teljes erővel. A veszteségeket pótolhatjuk, a sikertelen attack viszont végzetes lehet.

## JOAN OF ARC

### Taglózás a középkorban

**1. TIPP** Kezdetben érdemes fejleszteni a csak B támadáskombókat, amelyek ugye rögtön a földre teremtik a közelünkben állókat. Nagyon hasznos, amikor rengetegen vesznek körbe minket, s egy kis mozgástérre van szükségünk.

### Parancsnoki erények

**2. TIPP** Saját meglátásom szerint Leadership skillre gyúrni felesleges: gyorsan elhullanak a mellénk beosztott katonák, egyedül lezúzunk mindenkit. Pakold a pontot inkább az erőre!

### Ostromgépek: felejtse el!

**3. TIPP** Alapvetően az ostromhoz találták ki az ágyúkat, amiket az RTS-módban kellene irányítgatnunk a pályán. Ez halott dolog, csak fanatikusoknak ajánlott – használjuk inkább a robbanóanyagokat, melyek ugyanúgy elbontják a várkapuban untukat álló vasrácsot.

### Zárd be magad után az ajtót!

**4. TIPP** Egy város elfoglalása után, amikor továbbállsz, vagy éppen valaki támadja a fennhatóságod alatt lévő erősséget: ajánlatos bezárni a vasrácsot. Így nem ront be mindenki egy halomban (ez az utolsó küldetésnél, a király kísérgetésekor különösen számít). Szépen adagolva be lehet engedni mondjuk 6-8 ellenfelet, majd mögöttük bezárva az ajtót csak az ő lehentelésükkel kell törődni. Aztán így tovább a többiekkel is.

### Hadd fárrassza magát a főellenesség

**5. TIPP** Egy-egy főellen mindig ugyanazokat a mozgulatsorokat hajtja végre. Figyeljük ezt meg, miközben védekezőállásban vagyunk (defaultban "Q"). Amikor szünetet tart mozgulatsorában, akkor csapjunk le rá, a lehető leghosszabb kombókkal. Ezt követően rögtön védekezzünk megint, mert ilyenkor mindig elkezdi egy kombót, és akár robbanónyíllal is lődözhetjük közben: ő bizony sérthetetlen ilyenkor... Várjuk meg tehát, amíg újra „rés” támad a mozgulataiban, akkor támadjunk újra.



Így kell taktikusan „távolról kekeckedni”

# FAR CRY

## SURVIVOR - A SZIGET

A Far Crynek minden esélye megvan arra, hogy bekerüljön a nagy „klasszikusok” közé. Előtte azonban íme néhány jó tanács, hogy élve jusunk ki a „Szigetről”.

### Quicksave/Quickload házilag

**1. TIPP** Bár az 1.1-es patch már letölthető, aki bírja cérnával, az inkább várjon egy kicsit, mert ugyan tényleg kijavít néhány idegesítő bugot (a második pálya azonnal lefagy, és csak a „load\_level boat” paranccsal lehet továbbjutni, vagy a negyedik szinten nem lehet kinyitni a fegyverraktár ajtaját stb.), továbbá új funkciókat is ad (ki-be kapcsolható guggolás és célzás), de az újabb NVIDIA kártyákat inkább csak összezavarja. A legtöbbben a quicksave/quickload funkcióra vártak, de a CryTek szerint ezt a lehetőséget majd április közepén mellékelik egy új javításban. Aki viszont nem akar várni, az saját felelősségére belepiszkálhat a DevMode.lua file-ba, és a végére írhatja az alábbiakat:  
**Input.BindCommandToKey(„#Game:Save(‘quicksaved\_game’);”, „f9”, 1);**  
**Input.BindCommandToKey(„#Game:Load(‘quicksaved\_game’);”, „f10”, 1);**

Ezután a játékot a „-devmode” paraméterrel kell indítani (jobb klikk a Desktop-ikonra, majd a Tulajdonságok között a parancssor végére kell beírni), és csiribá: [F9] a gyorsmentés, [F10] a gyorsöltés! (Nálunk működött.)

### Mi mit tud?

**2. TIPP** Ne feledkezzünk meg arról, hogy a legtöbb fegyvernek első és másodlagos tüzelési módja is van, ezeket mindig kísérletezzük végig. A félautomata/automata mód között is válthatunk (alapból az [X] gombbal), amelynek révén elsősorban a fegyver pontossága nő meg: a hangtompított MP5 (Malachit kedvence ☺!) például nem a legerősebb fegyver ugyan, de ha a szemből rombolás helyett a lopakodást választjuk, akkor nagyon gonosz: egy golyó elég a járőr fejébe, és így még a rejtkehelyünket sem árultuk el. Néhány jármű is rendelkezik másodlagos fegyverzettel (mint például a 4WD dzsip vagy a járőrhajó a golyószóró mellett rakétával), amelyeket kár lenne nem kihasználni. A dzsipbe már csak a rakéta miatt is érdemes behuppanni, mert így saját, értékes municiókat pazaroljuk. A járőrhajóval pedig akár komplett kikötőket is lerombolhatunk, persze biztonságos távolságból.

### Shotgun rúlz 4evah!

**3. TIPP** A játék második felében már kénytelenek leszünk választani a jobbnál jobb fegyverek között, mert például a mesterlövészpuskához és a rakétavetőhöz ritkán találunk municiót, bár némiképp megkönnyíti a döntést, hogy az OICW – csodás műszer! – másodlagos módban rakétát lő. Közelharcban azonban egyértelműen a shotgun a legerősebb fegyver, úgyhogy ne váljunk meg tőle semmiképp sem: a bőszőm nagy, rakétákat lővő mutánsok ellen az a legjobb taktika, ha rájuk rontunk (ha

ugyanis már közel vagyunk hozzájuk, nem lőnek rakétát), és valdul oldalazva pumpáljuk beléjük a sörétest, egészen közelről.

### A nagy-késít!

**4. TIPP** Még egy szó a fegyverekről: nem szabad lebecsülni a bozótvágó kést: amellett, hogy a segítségével csendben intézhetjük el az öröket, nyílt közelharcban is jól használható. Ha ugyanis nyílegyenesen rárontunk valakire – nem túl messziről, persze – mielőtt észbekapna, máris feldaraboltuk. Azokon a pályákon pedig, ahol gumicsónakkal közlekednek a járőrök, alájuk úszva léket üthetünk rájuk.

### Helikopter ellen

**5. TIPP** Helikopterek ellen vagy rakétavetővel, vagy a „megülhető” géppuskákkal van esélyünk. A második pálya (roncshajó belseje) végén például, amint kiérünk a nyitott fedélzet legfelső szintjére, ránk támad egy helikopter: úgy úszhatjuk meg a legkönnyebben, ha visszamászunk a hajóorrba, és a géppuskafészek mögül löjük le. Később azonban rakétából elég egyetlen találat is! Ha az iménti módszerek közül épp egyik sem jöhet szóba, akkor mindig a helikopter belsejében álló katonára célozzunk. Ha öt sikerül kilőni, a helikopter visszavonul.

### Csak bírjuk szufival!

**6. TIPP** Fél szemmel mindig figyeljük az erőnlétünket jelző kék csíkot: ha elfogy, sem ugrálni, sem sprintelni nem tudunk mindaddig, míg vissza nem töltődik – ez főképp akkor lehet kellemetlen, ha reflexből elugoránk egy rakéta elől, vagy épp sebesen vonulnánk fedezékbe. Vízbe azonban semmiképp se ugorjunk stamina nélkül, mert azonnal sérülni kezdünk, méghozzá nagyon durván...

### Messzehalló messze-látó

**7. TIPP** A távcsövet gyakran szedjük elő, és „szkeneljük” le vele a környéket, mert az általa beazonosított ellenfelek megjelennek a radaron is. A lehallgatófunkció pedig akkor jön jól, ha halljuk, hogy valaki lopakodik felénk, de nem látjuk, hogy merőről. Ilyenkor elég körbepördülni a távcsövel, és máris tökéletesen halljuk, hogy hol is zizeg az avar.

### Mutánsfürdetés

**8. TIPP** Az egyik legnehezebb pálya az, amikor szinte fegyvertelenül kell átverekednünk magunkat egy mutánsoktól nyüzsgő területen. Ha észrevettük, egyetlen esélyünk van: be kell csalnunk őket magunk után a vízbe. A sekély víz ugyan nem árt nekik, de a mélyebb részeken, ahogy elmerülnek, azonnal (!) megfulladnak. (Lehet hogy ez csak bug, mert furcsa módon a vérük is elered, de adott szituációban mindenképp jól jött...)

### Nézőpont kérdése

**9. TIPP** Minden járművet vezethetünk belső és külső nézetben is. A dzsipeket például belső nézetben sokkal nehezebb vezetni – a nyolckerekű teherautót szinte lehetetlen... – löni azonban csak így lehet pontosan. A nézőpontok között [F1]-gyel váltogathatunk.

### Színes egyéniségek

**10. TIPP** Ahhoz, hogy multiplayer módban nekünk is vagány, színes nevünk legyen – ahogy a boldog quake-es időkben –, csupán a következő kódokat kell nickünk elé illesztenünk: \$0 (fekete), \$1 (fehér), \$2 (kék), \$3 (zöld), \$4 (piros), \$5 (világoskék), \$6 (sárga), \$7 (rózsaszín), \$8 (narancssárga), \$9 (szürke).  
**mazur**



A rakétával robbantott kráterekkel felboríthatjuk az ellenséges dzsipeket



A mortar nem lő messzire, közelre azonban halálos

# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Üdvözlöm, Mr. Fisher. Az Ön feladata, ha elvállalja, hogy tengernyi tanácstalan és a fejét falba verő olvasónak segítséget nyújtson. Ez a GameStar 10 másodpercen belül megsemmisíti önmagát. 10... 9... 8...

## I. INDONÉZIAI NAGYKÖVETSÉG

### Majd szétvet a lelkesedés

**1. TIPP** Gyakoroljuk be a mozdulatokat alaposan, és főleg jegyezzük meg, melyik gomb mire szolgál. Nagyjából az első fickó leütése után aknákhöz érünk: kapcsoljuk be a hőérzékelőt, hogy észrevegyük ezeket. Másodsorra is boldogítanak minket, átugrással nem lehet kikerülni a halált: kapaszkodjunk fel a tetőre, és így oldalra csúszva megússzuk a csatokra robbanást.

### Előtte ám sok répát enni!

**2. TIPP** A folyónál előbb másszunk át a túlsó oldalra, majd bújjunk el a kocsi mögé. Fűtylel csaljuk magunkhoz a sétáló katonát, majd üssük le hátulról, vagy gyorsabban előlől. A továbbiakban ezt a trükköt nem írom el, csak említést teszsek rá.

### Hogy vagyunk, hogy vagyunk?

**3. TIPP** A ház előtt ülő fickót fogjuk el, kérdezzük ki, üssük le, rejtjük el a testét a sötétbe, majd a kijövő fickót is üssük le. A pályáról akkor tudunk továbbjutni, ha kimászunk az esőereszen keresztül a kerítésen túlra.

### Sadano-ista állapot

**4. TIPP** Az ablak alatt guggolva csak arra ügyeljünk, hogy ne csapjunk zajt, és várjuk meg, amíg Sadano kikérdezi a foglyot a szobában.

### Nekem énekelj!

**5. TIPP** A leszakadt erkélyen átkapaszkodással tudunk továbbjutni ebben a sorrendben: eresz, tető, terasz, eresz, terasz. A Douglas Shetlandot kikérdező őrt hátulról csendben üssük le, majd kérdezzük ki Shetlandot.

### „Ó, Sam Fisher, miért vagy te Sam Fisher?”

**6. TIPP** Miután megkapjuk azt a küldetést, ahol ki kell szabadítanunk a tolmácsnőt egy idő után egy udvarra érünk. Itt az a feladatunk (poénos ötlet ©), hogy a fénysugárban haladjunk előre, ugyanis az egyik őrt éjjellátó távcsöves puskával nézi a környéket. Így kell eljutnunk addig a toronyig, ahol a nőt fogva tartják.

### Aki nem szereti a rivaldafényt

**7. TIPP** Miután beszéltünk a nővel, már nyugodtan öldökölhetünk. Menjünk ki a hátsó ajtón, közvetlenül a lépcső mellett. Az a feladatunk, hogy kapcsoljuk ki a főreflektorokat: a két alacsony toronyban találjuk a kapcsolókat. Ezután meg kell keresnünk a kis motorcsónakot, és vége is a küldetésnek.



### HULLAREJTÉS

Akkor érdemes eldobni a cipelt hullákat, amikor a sötétségjelző minimumon van, vagy villog. Ne hagyjunk soha a fényben hullát, mert ebben a játékban mindig észreveszik!

## MISSION IMPOSSIBLE?

## II. PÁRIZS

### Jegyeket, bérleteket ellenőrzésre!

**8. TIPP** A régi metrófolyosón három örrel találkozunk, de a lámpák semlegesítésével simán megölhetjük, vagy akár le is üthetjük őket. A lángoknál a továbbjutáshoz el kell löni a víz-csap egyik karját.

### A passzív dohányzás ártalmai

**9. TIPP** Ha mindenkit kényelmesen akarunk elintézni a lepukant laboratóriumban, akkor használjunk füstbombát, aztán a puskával szedjük le a köhögő férget.

### Mr. Bombastic

**10. TIPP** Az időzített bomba a folyosó második (zárt) ajtaja mögött lesz. Intézzük el mindenképpen az előtte beszélgető két fickót, mert az egyik be fog zárkózni a ketyegő pokolgéppel. Ezután már csak fel kell piszkálnunk a zárat, bent pedig lekapcsolni a bombát.

### Psszt!

**11. TIPP** A pályatöltés utáni lépcsőházban a falon lévő piros kis lámpa valamilyen mozgásérzékelő. Ha guggolva, lassan, minél távolabb haladunk el mellette, akkor nem szólal meg a riasztó.

### Gyertek ide egy maffásra!

**12. TIPP** A hidegszobában használjunk hőérzékelőt a kód miatt. Miután innen kijöttünk, egy platform végén két fazon beszélget. Egymás után csaljuk őket fűtylettel magunkhoz, majd üssük le őket.

### Búcsúzik a Fűles mára

**13. TIPP** Annál a résznél, ahol felülről látunk három zsoldost, amint éppen lövik azt az ajtót, ahol a keresendő őrt bujkál, feltétlenül intézzük el valahogy mind a három fickót, különben később kellemetlen meglepetésben lehet részünk... A legérdemesebb egy füstgránátot hajítani rájuk, és szépen alukálni mennek...



### GYÓGYÍTÁS

Az összes kötszert ezentúl a falakon találhatjuk. Kétféleképpen gyógyíthatjuk magunkat: teljesen vagy részlegesen. Hacsak nem csinálunk valamit nagyon kutya-ütően, a teljes gyógyítást érdemes alkalmazni, hiszen úgysem nagyon térünk ide vissza.





**Szárnyakat kapunk vágyainknak**

**19. TIPP** Miután beszéltünk Soth-szal, nincs más dolgunk, mint feltörni a laptopját, majd utánamenni, és kihallgatni a telefonbeszélgetését a távmikrofonnal. Ha megvagyunk, először vonuljunk félre a bárpult mögé, majd amikor Soth elment, öljük meg, vagy üssük le az őrt álló fickót, aztán usgyi, rohanjunk előre, amíg egy felfelé tartó létrához nem érünk. Másszunk fel rajta, nyissuk ki a csapóajtót, majd a vonat tetején rohanjunk oda a helikopterből lógó kötélhez!

## IV. JERUZSÁLEM

**A rendőr-munka sok fejfájást okoz**

**20. TIPP** Az első szakasz sokáig nagyon egyszerű: üssük le, vagy kerüljük ki az izraeli rendőröket. Ölni tilos, de nem is lesz rá szükségünk, elég bamba népség. Keressük meg a Saul nevű kereskedőt, nála van az SC-20K puskánk!

**Közönséges bűnözők**

**21. TIPP** Saul életét tolvajok fenyegetik. A hátsó fickót gyorsan löjük fejbe hátulról, a másodikat pedig – pontosan kicentizve – akkor, amikor Saul élő pajzsként maga elé veszi. Jutalmunk hű SC-20K-s puskánk lesz.

**Hová megyünk fiatalok?**

**22. TIPP** Dalhia Tal, a kapcsolat, a templom közelében lesz. A templommal szemben állva, baloldalt kell felmászni egy ereszen, majd a lefelé tartó dróton az épület tetejéről átszúszunk a másikra,.

**Kövessd a nőt!**

**23. TIPP** Dalhiát úgy kell követnünk folyamatosan, hogy a rendőrök ne lássanak meg. Amikor a nő megáll beszélni egy zsernyákkal, kerüljünk mögé, és üssük le a fakabátot! Az egyik szűk sikátorban ugorjunk fel Van Damme-osan a két fal közé, fűtlyentsünk, majd ugorjunk az alattunk keresgélő zsarunyakába!

**Dalhiát meg kell ölni?**

**24. TIPP** Igen, a nőnek tényleg meg kell halnia... Teljesítsd a parancsot!

**Az utolsó töltényig**

**25. TIPP** Ahogy leért a lift, azonnal löjük fejbe az őrt álló terroristákat és a segítségükre rohanó társukat is, itt nincs idő taktikázásra! Azért a löszerral takarékoskodjunk, mert elég sok zsoldost kell elintéznünk, viszont itt nem nagyon tudunk bujkálni. Hamarosan találunk majd egy raktárt, ahol lesz minden, mi szem-szájnak ingere.

**A városi levegő szabadabbá tesz**

**26. TIPP** Miután megszereztük a vírusmintát, újabb tűzharcban (vagy jó hosszú bujkálásban) lesz részünk. A cél a kifelé vezető lift megtalálása. Amikor ismét Jeruzsálem utcáin találjuk magunkat, ismét rendőröket kell elcsalogatni, majd leütni.

## V. INDONÉZ DZSUNGEL

**Látja? Nem látja? Már nem is fogja...**

**27. TIPP** A szokásos likvidálások után egy kis intermezzo következik, majd az egyik óvatlan terrorista otthagyja a fogát saját bombacsapdájába lépve. Mi ne tegyük ezt és használjuk a hőérzékelő szemüveget, hogy hatástalaníthassuk a csapdákat!

**Sok beszédnek sok az alja**

**28. TIPP** A repülő előtt diskuráló két terroristát egy odahajított frag gránáttal – riasztás nélkül – remekül hatástalaníthatjuk. Figyeljünk viszont, mert amikor rárakjuk a bombát a repülőre, akkor automatikusan bejön egy harmadik rossz arc.

**A sétáltatás veszélyei**

**29. TIPP** Miután továbbmentünk, pár katona elintézése után egy sorompóhoz érkezünk. Ezt nyissuk ki az őrbódében, majd

**Szaunát csak fecskében**

**14. TIPP** Miután beszéltünk az őrről, és megvan a „Pingvin” képe, a felső rácszaton tudnánk csak kijutni, de forró légáramlat állja utunkat. Úgy tudunk csak továbbjutni, ha az alattunk lévő folyosón (ahol a kába fickók fekszenek) a rácson keresztül belelövünk abba a kis csőbe, ahonnan szintén egy kis forró levegő áramlik. Erre lent indul meg a légáramlat, fent pedig eláll.

## III. VONAT

**Zakatot a vonat**

**15. TIPP** Egy vonat tetején kezdünk. Az a feladatunk, hogy találjuk meg Herman Soth-t a francia TGV vonat fülkéi között. Elsőfokú riadóztatás van, tehát nem szabad semelyik emberének sem meglátnia minket, különben game over.

**Mint aki a sínek közé ugrott...**

**16. TIPP** Ugorjunk le az első kocsihoz, majd menjünk tovább a következőbe. Egy kalauzt látunk egy rácsfal túlsó oldalán. Lőjük ki a hozzánk legközelebb eső lámpát, erre odajön a fickó, hogy megvizsgálja: kapjuk el hátulról, és kérdezzük ki. Amikor leütöttük, még némi infokártyát is találunk nála. A következő ajtó viszont zárva, úgyhogy a rácsfal előtt lévő csapóajtót kinyitva kell lejutni a vonat kerekei közé...

**Szigorúan ellenőrzött vonatok**

**17. TIPP** A másodosztályú fülkében a két beszélgető fickót a lámpa leoltásával egymás után csaljuk a kapcsolóhoz, és szépen üssük le őket. Figyelem: ölni tilos! Lesz még egy harmadik üldögélő zsoldos is: ő szemben ül velünk, ahogy osonunk előre a fülkében: üssük le villámgyorsan, mielőtt használná a pisztolyát! Ne felejtjük el a sötétbe vonszolni, amikor már eszméletlen.

**Kampókeze és papagája nincs**

**18. TIPP** Norman Soth-t úgy tudjuk megtalálni a másodosztályú szerelvényben, hogy bekapcsoljuk a hőérzékelőt. Az a fickó lesz az, akinek nem világít az egyik lába. (Mivel fából van, és nem ad ki hőt magából.)

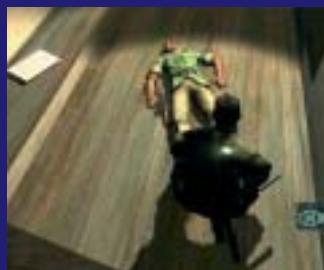
### RIADÓK

Háromfokú riadóztatás van, s az első résszel ellentétben ezt a játék itt pontosan számon is tartja. A harmadik után elszúrtuk a küldetést... Figyeljünk mindig, mit gagyognak főnökeink a küldetés elején!



### KÓDOK

A kódokat nem írtam be a végjátékba, de ebben a játékban nem lehet nem megtalálni őket, hiszen egyáltalán nincsenek elrejtve, szinte mindig az elintézett terroristák holttestén találjuk őket.



lopakodjunk tovább. Hamarosan egy ör és kutyája jön errefelé: a „gyékény” mögé bújva érdeme elintézni őket.

## Hurrá, nyaralunk!

**30. TIPP** A katonai tábor külső részében leginkább az őröronyban lévő zsoldosra figyeljünk. Miután elintéztük a többieket, két lehetőségünk van. Vagy puskánk távcsöves részével eltrafáljuk, vagy felmegyünk a létrán csendben, és hátulról fejbe verjük a fickót. A lényeg, hogy innen kell lesiklani a táborba...

## Pszt! Itt még a kameráknak is fülük van!

**31. TIPP** A táborban először hallgassuk ki Sadanót és embereit, majd az őráratozókat öljük meg – csendben. Elég egy riasztás, és elrontottuk! Kicsit tovább haladva Sadano eláruul egy kódot, amelyet puskánk „ragasz-kamerájával” hallgathatunk ki úgy, hogy nagyjából melléjük lövünk. Még tovább haladva az egyik házban, ahol egy terror tévét néz, az emeleten kötszert találunk.

## Pilóta, keksz nélkül

**32. TIPP** Később találunk egy másik tévés szobát: ide is csajjuk be Sadano embereit, de előtte löjünk a kis tv-be, hogy ne vessen ránk fényt! A lejárát a műhelyben található nyitott csapóján keresztül vezet. A következő heroinlaborban rutinszerűen végezhetünk mindenkivel. A cél a fogva tartott pilóta megatlása. A mellette lévő ajtó kódja 0623.

## Terrorista-suli

**33. TIPP** Ha akarjuk, intézzük el a két fickót, de ki is kerülhetjük őket, ugyanis a továbbjutáshoz az ereszen kell felmászni. A tetőn kavarva egy idő után egy csapóajtóhoz érünk: ezen másszunk be. Bent megkapaszkodva lögyakorlatozókat láthatunk. Ha ki akarjuk próbálni a „fejfel lefelé lógva lövést”, akkor itt most megtehetjük, de lentről is kényelmesen elintézhjük a rosszarcúakat.

## Felmentő sereg

**34. TIPP** A villáig eljutni nem lesz nagy ördögösség, a házban pedig ki kell hallgatnunk Sadano telefonbeszélgetését, majd megvárni, amíg elmegy, kilőni a kamerát, illetéktelenkedni a gépében, majd lelépni. Útközben kapcsoljuk le az áramot, ha ki akarunk kerülni egy bombacsapdát. A kijáratnál még egy kisebb csapat vár ráink: főnökeink részéről azonban jól jön a segítség, így kényelmesen leüthjük, löhetjük a terroristákat.

## VI. AZ ELHAGYOTT KIKÖTŐ

### Ne nézzetek madárnak...

**35. TIPP** Az elején nem látunk semmilyen kikötőt, csak a magas fűben másszunk. Hamarosan madarakat riasztunk fel, erre odamegy egy csóka megvizsgálja, mitől ijedtek meg. Mindközben lézerfény pásztázza a környéket. Löjünk fejbe az odaigykvő fickót, és onnjunk tovább.

### Hő-sies bombaelhárítás

**36. TIPP** A kerítések között haladva kapcsoljuk be a hőkeresőt, mert bombák övezik utunkat. Óvatosan szedjük le ezeket.

### Aktakukac

**37. TIPP** A házak között egy szűk résen tudunk továbbjutni a játék elején begyakorolt „továbbugrással”. Kicsit arrébb egy fickó lögyakorlatozik: ha türelmesek vagyunk, és a bal oldali résen megyünk ki abból a szobából, ahol egy másik tévét nézett, akkor a céledények mögé kerülve mögéje lopakodhatunk, amikor leül az asztalhoz.

### Briliáns csapda

**38. TIPP** Ezután kapaszkodjunk fel az egyik ház sarkánál, a kerítésnél lévő csatornalefolyóra, a kötélén himbálódzva jussunk fel a háztetőre, majd a csapóján keresztül be a házba.

Itt kapcsoljuk be a hőérzékelőt, hogy ki tudjuk kerülni a lefelé ugráló védelmi berendezést.

## Köszönöm az együttműködést!

**39. TIPP** A bázison lopakodjunk az irányítópultnál ülő fickó háta mögé. Ragadjuk meg hátulról, és kényszerítjük arra, hogy emelje ki a vízből a tengeralattjárót, majd hogy nyugtassa le az okvetetlenkedő társát, végül hálából üssük fejbe, majd hagyjuk ott a sötétben.

## Hulljon a férgese!

**40. TIPP** A tengeralattjáróhoz egy sinen vezetett függőlift visz. Löjünk ki a lámpáját, kapcsoljuk be, majd gyorsan szálljunk be, és azonnal vegyük elő a puskát. A távolban zsoldosok járkálnak, és a harc elkerülhetetlen. Útközben szedjük le mindegyiket (elég jó eséllyel fogjuk sérülés nélkül megúszni, mivel sötétben vagyunk), majd jussunk el a tengeralattjáróhoz!

## Das Boot

**41. TIPP** A tengeralattjáróban elsőfokú riadónál már vége a játéknak, ezenkívül eleinte ölni sem szabad senkit, úgyhogy necces lesz. Lesz egy piros sapkás katona: ő egy tiszt, úgyhogy még csak véletlenül se üssük le, hanem fogjuk el, mert szükség lesz a „szemére” egy szkennerekhez. Lassan osonjunk be az irányítóterembe, majd vissza, amikor az egyik katona elindul kávézni. Várjuk meg kint, majd üssük le! A másik számítógépnél pötyögő fickót már nem lesz nehéz elintézni. A konzultálandó gép a sarokban van. Vizsgáljuk meg, majd lépünk le.

## Központi fűtés helyett

**42. TIPP** Kint a lépcsőn leérve igazi „fogadóbizottsággal” találjuk szembe magunkat. Szerencsétlen hülyék robbanó hordók mellől lönek. Húzódjunk a falhoz, majd oldalra kihajolva löjünk ki pisztollyal a hordókat. Ha nem jó a látászögünk, akkor használjuk a játék elején betanult „résugrást”! Az utolsó néhány ürgét viszont nem látjuk a lángok miatt. A lépcső sarkából most már relative biztonságban célozhatunk: használjuk puskánk füstgránátját!

## VII. INDONÉZ TÉVÉSTÚDIÓ

### From Indonesia with Love

**43. TIPP** Miután beszélünk Coenel, másszunk le a létrán a tetőre. Egy kis kéményről ereszkedünk le kötéllel. Az első épülethez eljutni viszonylag sima ügy, hiszen szabad ölnünk, és a három riadófokozat is megvan.

### A villámhárító nem alapfelszerelés...

**44. TIPP** A vihar miatt állandóan villámlik az ég. Készüljünk fel arra, hogy ilyenkor megvakulunk egy időre, ha rajtunk van az éjjellátó. Az utcákon három fickó őráratozik: figyeljünk arra is, hogy ne nagyon legyünk a látóterükben, még akkor sem, ha éppen sötét van, hiszen bármikor becsaphat a villám, ami ilyenkor megvilágít minket!

### A csali

**45. TIPP** A két őrbódétól elfelé vezető utcára robotgéppuskákat raktak a drága jó terroristák. Remélhetőleg már majdnem mindenkit megöltünk (a kerítés tulsó oldalán álló fickót is csajjuk ki!), és van nálunk egy foszforrezkáló fénybomba, amelyet elhajíthatunk, mert én más megoldást nem találtam a két robotgéppuska kicselezésére... Dobjuk eléjük, erre elkezdnek rá tüzelni, mi pedig használjuk ki ezt a kis időt, és rohanjunk el mellettük. Miután kikapcsoltuk őket, menjünk balra: már csak pár őrt kell elintéznünk, és lemászhatunk a csatornába, melynek lejárata az erős fényű reflektorlámpa mellett van a sarokban.

### Csatornapatkányok

**46. TIPP** A csatornában két ör van, akik nem jelenthetnek gondot, viszont a középső mellékfolyosón (ahol tovább kell



## ROBOTGÉPPUSKÁK

A Pandorában valahogy nem nagyon vettem hasznát az átkapcsolásnak (ez azt jelenti, hogy kikapcsoljuk az azonosítást, ezáltal az ellenségre lő a géppuska), így inkább csak kikapcsoltam. Amennyit nyertem pár katonalegyilkolásával, annyit el is vesztettem a riasztással, úgyhogy nem éri meg a fáradságot.



## FEJBELINTÁS

A ellenség emberei általában elég energikus léptekkel haladnak, úgyhogy lehetetlen őket ilyenkor csendben hátulról leütni; ezért ne siessük el, mindig akkor lépünk akcióba, amikor megállnak valamiért.

menni), van egy kamera, amit elég nehéz észrevenni. Használjuk a kamerazavarót: miközben nyomva tartjuk, menjünk el alatta.

#### Vessző-futás

**47. TIPP** A tető egy ritka tetű hely. Nem elég, hogy alá van aknázva (ezt csak a hőérzékelő szemüveggel tudjuk észrevenni) még egy mesterlövész is figyel minket a toronyban, miközben egy lámpával pásztáz. Megoldás: bújunk el a parabolaantenna mögé, majd amikor a fénykör előlről épp a hátunk mögé került, akkor azonnal kapcsoljuk be a hőkeresőt és iparkodjunk el az aknák mellett. Ezt még háromszor kell eljátszani, amíg a drótkerítés mellé, egy nyugisabb helyre kerülünk. A kerítés védősözegei egy helyen foghijasak: a lehető leggyorsabban másszunk, és lendüljünk át: egy kis szerencsével még nem ért vissza a reflektorfény. Az eddigiekhez képest a háztól házig rohanás már gyerekjáték lesz.

#### Üvegház-hatás

**48. TIPP** Az ajtó feltörése után intézzük el a nyugisan háttal álló fickót, majd foglalkozunk a kint őrző két másik katonával is. Másszunk fel azon az alacsony falon, amit kék neon-drót övez, majd a most már jól ismert „terpeszgrábsból továbblendüléssel” kerülünk a felsőbb falra. Itt a kiálló üvegtetőnek lökünk ki azt az ablakát, amelyik meg van repedve, majd kötéllal másszunk le a nyíláson keresztül. Miután az őrt leütöttük, menjünk fel a liften.

#### A villamos is aluszik

**49. TIPP** Először is lökjük ki a lifttől balra lévő két neont. A fickó valószínűleg erre odajön, de ha nem, akkor hajtsuk a falnak borsüveget, azt már biztos megnézi: alukáljál. Ne menjünk tovább a folyosón, mert egy robotgéppuska állja utunkat, hanem menjünk be a dupla üvegajtón.

#### Mit kukkolsz, kispajtás?

**50. TIPP** Némi lopakodás és öldöklés után egy párbeszédre leszünk figyelmesek, amely Ingrid Karlthson és Sadano egy terroristája között zajlik. Még csak véletlenül se lépjünk ki a folyosóra, hanem várjuk meg, amíg a fickó kimegy Ingrid szobájából. Kövessük az arcot egy másik szobába, majd a széken ülve hátulról közelítsük meg, és üssük le. Menjünk át Ingridhez, de útközben még lökjük ki az egyébként elég hülyén elhelyezett kamerát.

#### Serious Sam

**51. TIPP** Mint Jeruzsálemben, itt is kövessük a gyengébbik nemet – elvezet Sadanóhoz. Az Indgriddel csevegő első két fickót gázzal érdemes elkábítani. Elvileg Sadano emberei teljesen megbíznak a nőben, ám hamarosan kiderül, hogy Ingrid lebukott, ezért amikor ahhoz a helyhez érünk, ahol másodszer áll le beszélgetni (a retinaszkenner után), akkor minél hamarabb végezzünk a lányt körbevevő terroristákkal. Még jön három, és további kettő van még valahol, úgyhogy készüljünk fel a vérontásra. Itt érdemes bevetni a gránátokat.

#### Ugye nem hord kon-taktlen-csét?

**52. TIPP** A soron következő kamera szétlőhetetlen, úgyhogy a lámpát és kóktélt ábrázoló neont is lökjük ki. A hozzánk közelebb álló közkatonát elintézhethetjük, de a nekünk háttal álló és az ablakon kinéző sapkás tisztet ne üssük le, hanem ragadjuk



meg hátulról, és hurcoljuk oda a retinaszkennerhez: el fogja fogadni a szemét szemét ☺. Ezután szabaduljunk meg tőle, és ha kell, gyógyítsuk magunkat a tiszt eredeti helyétől nem messze lévő gyógyszeres ládával, majd irány a most már nyitott stúdió.

#### Az alacsony nézettség büntetése...

**53. TIPP** Sadano elfogásába sokaknak beletört a foga, pedig azért megoldható ez is... ☺ Ahogy bejutottunk a stúdióba, rohanjunk tovább, majd osonjunk fel a lépcsőn, és bújunk el Sadanótól nem messze. Várjunk addig, amíg el nem kezd a beszédét, aztán lopakodjunk lefelé a lépcsőn, de ezúttal forduljunk balra. Kerüljük el a lámpa fényét, és menjünk a kapcsolóhoz. Ezt nyomjuk le: ha minden igaz, erre odajön egy terror: üssük le, és rejtjük el az egyik láda mögé a sötétben. Hamarosan vége a beszédnek, és Sadano elindul felénk, mögötte az embereivel... Óriási mázlink van, ugyanis pont, amikor Sadano odaér, az emberei otthagyják. Használjuk ki a ziccet, és kapjunk el hátulról Sadanót minél gyorsabban. Amikor elfogtuk, nem fognak ránk löni a zsoldosok, hiszen a big boss-szal tartjuk őket sakkban. Vigyük Sadanót a felső szinten lévő szkennerhez, és nyomjuk hozzá a fejét. Egy folyosóra érkezünk, ahol egy másik szkenner található: a megoldás ugyanaz. Figyelem! Fontos, hogy ahogy kijutottunk a kapun, rögtön táncoljunk Sadanóval jobbra, ugyanis az ideges terroristák csak nem bírják ki, és elkezdnek tüzelni, ahogy közeledek főnökük a CIA-helikopterhez. Miután megvagyunk, egy kis eszmecsere Ingriddel, és Mission Accomplished.

## VIII. A LOS ANGELES-I REPTÉR

#### Valami elvámolnivaló?

**54. TIPP** A reptérre való bejutás egyszerű: ugorjunk be a beálló kamion hátuljába! Miután megállt a jármű, szálljunk ki belőle.

#### A kutyát kutyába se vegyük

**55. TIPP** Herman Soth, a volt CIA-ügynök terroristái a biztonsági őrök között bujkálnak. Egyedül a hőkeresővel tudjuk azonosítani őket, ugyanis beoltották magukat a pestis ellen, amit a levegőbe akarnak eresztetni. Az első ilyen figura mindjárt a fulkében van: jól látható a hőkeresőn piros sziluetttje. Ne sokat szórakozzunk, mert egy kutyás őr járkal fel-alá, akit persze nem szabad bántanunk, hanem lopakodjunk oda az ablak alatt, és eresszünk a fejébe egy golyót.



### ÖTÖDIK SZABADSÁG

Fishernek elvileg szabad ölnie, ám nem minden küldetésnél. Figyeljünk, hogy főnökeink mit mondanak a misszió elején, illetve időnként kis apó üzenetablakokban kiírja a játék, hogy éppen szabad-e ölnünk vagy sem.



### ZÁRPISZKÁLÁS

Aki még nem tudná, hogyan kell: a wasd (illetve az irányékgombokat kell nyomogatni, amíg meg nem találjuk az „engedő” zárat, aztán a megfelelő gombot ütöges-sük tovább.

## Gyors kezelés orrvérzésre

**56. TIPP** A takarító nénit ne gyötörjük sokáig ☹. Ha leütöt-tük, valószínűleg meglát (valami)t a pult mögött lévő zsernyák, és ki fog jönni. Gyorsan dobjuk le a nő testét valamilyen sötét helyre, és gyors lépésekkel osonjunk az ajtóhoz. Ahogy kinyílik, verjük orrba a zsarut, majd villany leó, így nem kell a biztonsági kóddal sem babrálunk, és azon sem kell parázni, hogy megszólal a riasztó, ha világosban maradnak a testek.

## Aki piros, az ma meghal...

**57. TIPP** A következő teremben ártatlanok és terroristák egyaránt vannak: a hőkeresővel beazonosítva üssük le, illetve öljük meg mindegyiket. A gondot csak az jelenti, hogy összevissza mászkál mindenki: próbáljunk sötétben maradni a lámpák kilövésével... ha esetleg lesérülnénk, az emeleten van egy elsősegélydoboz a falon.

## A bal oldal most jobb választás

**58. TIPP** Miután mindenkivel végeztünk, továbbhaladva két párhuzamos futószalaghoz érkezünk: mindkettőt egy-egy őr figyeli. Válasszuk a bal oldalt, mert ott el tudunk bújni a nagy halom csomag mögé.

## Füst-mérgezés

**59. TIPP** A következő futószalagmustránál nyitva van a hozzánk legközelebb eső ablak. Használjuk puskánk füstgránátját a szerencsétlen pályaudvari alkalmazott elkábítására!

## Az öregurat leütik, ugye?

**60. TIPP** Először is üssük le hátulról a békésen olvasó öregurat: bár ő nem terrorista, de ki tudja, még lehet az később ☹! Ezután osonjunk tovább a futószalagon, amíg be nem jön egy egyszerű zsernyák, hogy lecserélje a terroristát. Hagyjuk békén kimenni, és várjuk meg, amíg az igazi zsaru elkezd őrjáratozni. Osonjunk a gépéhez, és használjuk: megvan az ajtó kódja! Ezt felhasználva menjünk be azon az ajtón, amelyen a terrorista is távozott. Bent hallgassunk ki egy másik terroristát, majd magunkhoz csalva intézzük el.

## Ez a terror lesz a vég-ső

**61. TIPP** Az utolsó terrort játszi könnyedséggel verhetjük le, csak arra vigyázzunk, hogy ne csapjunk zajt, nehogy a telefonáló alkalmazott meghallja. A következő szobában csak civilek vannak: mindenkit le kell ütnünk, de megölni senkit sem szabad.

## A falábas pechje

**62. TIPP** Már megint Soth falába alapján kell az ex-CIA-ügynököt beazonosítanunk. Először is lövük a kamerák körüli kis lámpákat, hogy ne szólaljon meg a riasztó, majd nézzünk a távcsővel a korlát mellett állva, hőkereső nézetben. Miután beazonosítottuk őket, mehetünk tovább: használjuk a jobb szélső liftet, a lámpák kilövése után. (Sajnos ezek a kamerák is törhetetlenek.)

## Liftmizéria

**63. TIPP** A lift persze leáll. (Mekkora kupi van ezen az LA Centralon: bezzeg Ferihegy ☹!) Lőjük ki a lógó plafont



pisztollyal, majd másszunk ki. Kússzunk fel a jobb oldali dróton, azután kapaszkodjunk tovább a másik lift alján. Csússzunk le a túlsó dróton, majd húzzuk magunkat vissza a mellette lévő sárga-fekete csövön. Ugorjunk a lifttetőre, másszunk ki a betonpemre (halljuk, ahogy Soth beszél egy emberével), azután huppanjunk lejjebb. Másszunk keresztül a nyíláson, és óvatosan essünk le a túlsó oldalon.

## Messziről nem nyerő

**64. TIPP** Az utolsó helyszínre értünk... Itt nagyon csendben kell leütnünk az ártatlanokat: semmiképpen sem szabad, hogy a szinten itt operáló terroristák meghalljanak, amíg közel nem férközünk hozzájuk, ugyanis azonnal beindul a vírust kibocsátó bomba visszaszámlálója, és nem tudunk időben odaérni, ha túl messze vagyunk. Szóval, hiába látjuk őket a felső szinten: még ne kezdjük rájuk lőni!

## Már csak pár méter...

**65. TIPP** Bár elsöre kézenfekvőnek tűnik, de teljesen felesleges a jobb oldalon lévő dróton végigmászni, mert általában észrevesznek: ezúttal (a civilek leütése után) egyszerűen menjünk végig a középső pallón, majd a balra lévő létra mellett is elhaladva csendben kapaszkodjunk fel a mélyedésbe, és huppanjunk le a túlsó oldalon. Lámpalövésekkel menjünk el a felfelé tartó létraig, gyorsan szaladjunk át, majd kapaszkodjunk fel, mert a vörös lámpát nem lehet kilőni.

## The End

**66. TIPP** Ne másszunk tovább, hanem valahogy iktassuk ki a fel-alá mászkáló terroristát. Megpróbálhatjuk CO2-es kame-ralövedékkel, de nekem ez valahogy sehogy sem akart sikerülni: végül elektrosokkal intéztem el. Másszunk fel a létrán, erre most már tényleg beindul a visszaszámlálás. A maradék két fí-cót innen már nem nehéz elintézni: a lényeg, hogy minél gyorsabban végezzünk velük, mielőtt a visszaszámlálás a végéhez érne. Amikor megöltük őket, még ne feledkezzünk el az előbb elkábított pofáról sem, mert csak akkor sikeres a küldetés, ha ő is meghal. Végül menjünk oda a bombához, és nézzük végig, milyen elegáns módszerrel kerül ki Fisher a csávából.

## Bad Sector



## ÉJJELLÁTÓ

Makrai Tibor még a Splinter Cell 1-nél nyilatkozta, mekkora marhaság, hogy az éjjellátót bárhol lehet használni, maximum nem látunk jól. Itt most kifejezetten el fogunk vakulni egy ideig, ha erős fényforrás ér, úgyhogy vigyázzunk, nehogy ilyenkor érjenek tetten.



## INFORMÁCIÓS KÁRTYÁK

Amikor leütünk valakit, időnként egy kis csomagot ejtenek el, amelyben lőszer vagy infokártyák találhatóak; utóbbiakat palmtopunkban nézhetjük meg. Ezek között vannak néha a kódok, úgyhogy kóddal lezárt ajtó előtt mindig konzultáljunk meg a nálunk lévő infólistát.

## readme.txt

Egy-két fontos dolgot már itt, a cikk elején elárulunk: szinte mindegyik cég kiállított PCI Express-es alaplapokat (Grantsdale vagy Alderwood chipkészlettel – lásd a dobozban), nyolcszoros Dual DVD-írókat, Athlon 64 és 64 FX-es alaplapokat, valamint NVIDIA és/vagy ATI alapú grafikus kártyákat, így ezekre külön nem térünk ki. Am szinte mindenhol feltűntek egyéb újdonságok is. Ebben a cikkben természetesen nem vállalkozhatunk arra, hogy minden egyes, a CeBIT-en kiállító cég termékeit bemutassuk (elnézést is kérünk azoktól, akik most kimaradnak). Vegyük tehát sorra a fontosabb cégeket.



# CeBIT

# 2004

Itt van a forradalom?



MSI

## KÉZBEN HORDHATÓ FILM- ÉS MP3-LEJÁTSZÓ

A rengeteg alaplap, VGA-kártya (NVIDIA alapú) és a megszokott megoldások mellett egy igen érdekes, ventilátor nélküli Athlon 64-es PC hívta fel magára a figyelmet. Ez a gyártó nem akar kompromisszumokat kötni: PCI Express alapú megoldásaihoz nem Socket 478-as, hanem az új tokozású, LGA 775 procikat kell használni. Így aki új alaplapot vesz, annak nemcsak a VGA-kártyáját, hanem a prociját is le kell majd cserélnie. Nagyon szépek és funkcionálisak a barebone-ok: a MegaPC jelenleg a piacon leg-

ismertebb otthoni HIFI + házimozsi + PC megoldás. Érdekességszámba ment még a Portable AV player család két tagja. Az MS-5561 nevű picit, LCD-képernyős, 20 GB merevlemezrel rendelkező hang-, kép- és videolejátszó nemcsak lejátszani tud, hanem felvételre is képes a fent említett funkciókban. MS-5562 típusú kistestvére pedig hasonló tudású, de merevlemez nélküli, flash kártyás megoldás. Notebookrajongóknak jó hír, hogy az MSI is beszállt az arénába MegaBook kódjelű termékeivel.



# 108

**Csendes PC**  
Vége a „zúgólódásnak”



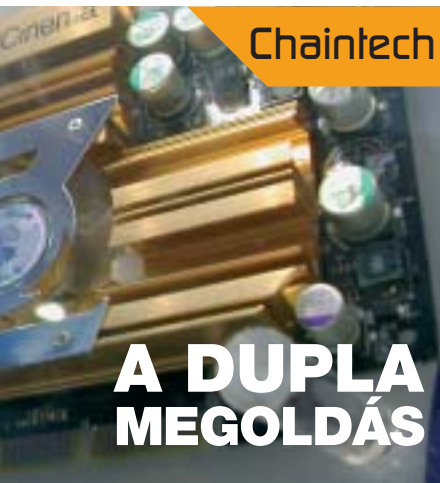
# 112

**Kombo meghajtók**  
Égető mindenese



# 116

**Athlon 64-tuning**  
Túl a csúcson csúcson



**Chaintech**

## A DUPLA MEGOLDÁS

A múlt évi távolmaradás után ezúttal nagy örömmel láttuk, hogy a Chaintech jobb, mint valaha. Ez volt az egyetlen olyan cég, amely a szokásos alaplapok mellett „össz-vér” megoldást is kínál. A Socket 478-as SPT890 legfőbb érdekessége, hogy AGP 8X és PCI-E 16x csatlóval egyaránt rendelkezik (ehhez a lehetőséget a VIA PT890-es lapkakészlete és a VT8237-es south-bridge biztosítja). A Chaintech VGA-oldalon változatlanul NVIDIA-párti (bár itt is fel fognak tűnni XGI alapú kártyák). Érdekesség volt még a Personal Cinema sorozat két rendszere, a Zenith FM6P/N és az FM2P/N (előbbi GeForce FX 5600 XT, míg utóbbi GeForceFX 5200 alapú).

Ahogy ez minden évben hagyomány, ezúttal is meglátogattuk a világ legnagyobb informatikai kiállítását, a CeBIT-et. A hannoveri vásár területén szinte mindenki összegyűlt, aki számít!

**Tavaly távol maradtatok a CeBIT-től. Mi történt veletek azóta?**

Kis üzleti bizonytalanságaink voltak akkortájt, szerencsére azóta rendeződtek a dolgok. Gyakorlatilag teljesen átszerveztük a céget, rengeteg új üzletágba kezdtünk, és úgy tűnik, újra megy a szeker ☺.

**Ti vagytok az egyetlenek, akik egyben kínálnak PCI Express / AGP alaplapot. Miért gondoltátok, hogy szükség van rá?**

Egyszerűen úgy gondoltuk, hogy ha valaki le akarja cserélni az alaplapját PCI Express-támogatással ellátott-ra, ne kelljen azonnal eldobnia az AGP-s VGA-kártyát.

**Hogyhogy felvettétek termékeitek közé az S3-féle Delta Chrome-ot?**

Mint említettem, többféle új dolgot is elkezdünk. Ezek közé tartozik a Delta Chrome is. Az NVIDIA-t egy-

előre nem zavarja az S3 jelenléte, így elhatároztuk, hogy belevágunk.

**Milyen erőktől vezérelve gondoltátok úgy, hogy Gyu nevét használjátok Triple Dragon nevű termékekhez?**

Őöööö... ha gondoltok, pereljétek be minket ☺.



**DANNY VAN KRIMPEN**  
Marketing Manager Europe

# JÁTSSZUNK LE MINDENT A TÉVÉN!

## AOpen

Itt egy csodás, játékosoknak szánt barebone tűnt fel, az XcCube több változata mellett ez dobogtatta meg igazán a szívünket: az nForce2-GT lapkakészletű EZ18/EY18/EX18 igazi erőműnek tűnik. Természetesen az Intel alapú barebone-ok is igen erőteljesek. Az XcCube AV család még tovább lép: az otthoni szórakoztatócentrumnak szánt gépecske natív módjában extra, ehhez a géphez fejlesztett Linux irányítja a multimédiaalkalmazásokat. Ha azonban PC-ként szeretnénk használni, egy Intel 865G

chipsetes, teljes értékű windowsos PC-t kapunk.

Itt láttuk az MVP Playert. Ez egy olyan kútyu, amely mindenféle memóriakártyát, illetve merevlemez is képes fogadni, s tévére, monitorra, projektorra csatlóval többféle külső eszköz használata nélkül lejátszza azt. Videorajongóknak érdekes lehet a DV to DVD recorder, amely elfogadható árú, de nagy tudású videószerkesztő rendszer. Az AOpen változatlanul csak NVIDIA alapú VGA-megoldásokat szállít.

**Csináltok majd olyan alaplapot, amelyen van PCI Express és AGP- foglalat is?**

A lehetőség természetesen fennáll, de egyelőre nem tervezzük. Igazából még mi sem tudjuk pontosan megmondani, hogy milyen módon és mennyi idő alatt fogadja be a piac a PCI Express-t.

**Mit gondolsz, meddig lesz még jelen az AGP a piacon?**

Pontos adatokkal természetesen nem tudok szolgálni, de biztos vagyok abban, hogy még két-három évig legalább. Csak gondolj bele, mennyi AGP-s grafikus kártya van az emberek számítógépében, és mennyi vár még eladásra a boltokban.

**Milyen operációs rendszer van barebone gépeken?**

A mi barebone rendszerünkön PC-részről egy normál Windows XP Professional található. Minden más (audió, videó) lejátszásáért egy direkt ehhez a géphez kifejlesztett speciális Linux-disztribúció a felelős.

**Mikor haladja meg a PCI Express-es termékek mennyisége az AGP-ekét a gyártás során?**

Nemcsak mi, de általában a hardvergyártó cégek igen gyors fejlődést várnak a PCI Express-től. Úgy gondolom, három-négy hónapon belül már 50-50 százalékos lesz az eloszlás a gyártó-sorokon.



**TAMARA KRATOCHVIL**  
Jr. Marketing Specialist

# FŐ A MINŐSÉG

Az előző években sok panasz merült fel az Abit termékek minőségével kapcsolatban, így egy új minőségbiztosítási rendszert dolgoztak ki: egy kvalifikációs laboratóriumban minden ismeretesebb hardvereszközt bemérnek és ellenőriznek, hogy megfelel-e az abitos „szterderdeknek”, tökéletesen együttműködik-e az abitos komponensekkel. Emellett az ún. Torture teszt segítségével alaplapjaikat szadizzák. Heteken át az erős túlűzások szituációkat szimulálják: az Abit eddig is erről volt a leghíresebb, s ezentűl garantálja, hogy az alaplap valóban erősen húzható. Egyedülként talán az egész CeBIT-en, az Abit barebone-ja, a Digidice nem kicsi: sok vinyó és kártya fér el benne (csak az előlapját lecserélhetnék már). Másik újdonsága a BlackBox szolgáltatás, amelynek segítségével egy Windows-felületen át kommunikálhatunk

az Abit mérnökeivel hardvereszközeink állapotáról. A cég mind ATI, mind NVIDIA VGA-kártyákat gyárt, ám a standon láthatunk készülöfelen levő XGI alapú megoldást is.



**VIKTORIA KULIKOVA**  
Territory Marketing Manager

## Mit tartotok a legfontosabbnak jelenleg?

Minden egyes alaplapunkat teszteljük tuningolhatóság szempontjából. Bár hivatalosan nem támogatjuk a túlűzást, meg akarunk győződni arról, hogy egy esetleges felűzés esetén nem lép föl probléma. Tisztában vagyunk azzal, hogy a játékosok többsége a lehetőségekhez képest a legnagyobb sebességet szeretné kicsalni gépéből. Mi ilyen módon igyekszünk segíteni.

## Mi a különbség a ti barebone-otok és a többieké között?

Talán mi vagyunk az egyetlenek, akik

nem akarjuk egy minidobozba belezsúfolni az összes alkatrészt. Egyedül nálunk fér be a házba két merevlemez, több meghajtó, és még sorolhatnám. Ilyen módon egyfajta plusz szabadságfokot biztosítunk a felhasználóknak.

## Mondanál pár szót legújabb rendezvényetekről, az AbitGameréről?

Az AbitGamer egy olyasfajta esemény, mint az állatok is jól ismert World Cyber Games. Egelőre csak három országban rendezzük, de az elkövetkezendő években tervezzük a továbblépést. Ki tudja, talán egyszer Magyarországra is eljutunk ☺.

## Mikor várhatóak az első PCI Express-es termékek?

Ha minden a tervek szerint alakul, április végén vagy május legelején már megérkeznek a boltok polcaira első termékeink.

Abit

## A VARÁZSSZÓ PCI EXPRESS

Akármerre jártunk is a kiállításon, mindenütt ebbe a kifejezésbe ütköztünk. Minden magára valamit adó cég PCI Express-es alaplapokat mutatott be. Azonban több alkalommal is adósok maradtak a magyarázattal, mi is ez. Nos, mind a PCI, mind az AGP slotok leváltására jött létre a PCI Express, amely soros adatkommunikációs sémát használ, így nagyobb órajelre képes. Ugyanígy több különböző adatpályát is hozzá lehet rendelni egy adott PCI Express bővítőhelyhez, így akár tizenkétszeres sebesség is elérhető. Első látásra kétféle PCI Express csatoló elterjedését várhatjuk. Az egyik a PCI Express x1: egy rövidke kis csatoló egyetlen adatpályával, amely így is jóval gyorsabb (250 MB/s-os) mint a klasszikus PCI. Mindemellett örömhír, hogy ezentűl a PCI Express x1-et használó kártyáknak nem egymás elöl kell elvenniük a sávszélességet, hiszen a 250 MB/s-ot (full duplex módban 500 MB/s-ot – ennek fele az egyik, másik fele a másik irányba képes „folyni” egy időben) minden egyes bővítőhely garantáltan megkapja. A grafikus kártyák jóval nagyobb slotot használnak majd, a PCI Express x16-ot, amely 16 pályán fog kommunikálni (4 GB/s sebességre lesz képes, full duplex módban 8 GB/s-ra, amelyből természetesen egy időben, egy irányban „csak” 4 GB/s lesz elérhető). Ezzel a technológiával könnyedén megvalósítható majd, hogy akár két VGA-kártya is legyen a rendszerben (elvileg ezt már az AGP 3.0-s specifikáció is tudta, csak senki nem gyártott olyan alaplapot, amelyben 2 AGP bővítőhely lett volna).

## 1 MEG 1 AZ MENNYI IS?



Jazz  
Speakers

Nálunk tesztgyőztes is volt a tajvani cég egyik 5.1-es rendszere, így nagy várakozással látogattuk meg standjukat. A profi 5.1-es rendszerek (volt közöttük zsinór nélküli gyönyörűség is) mellett PC-khez szánt cuccokkal is találkozunk, egyebek mellett a világ első 1.1-es hangrendszerével (J8989). Igen, jól olvastátok: ez egy subwoofer és egy darab szatellit. Elvileg egyszerű, otthoni felhasználásra szánják (videokonzolhoz vagy filmnézéshez), és a szatellitben levő három hangszóró segítségével próbálják a térbeli effektet előállítani. Sok sikert nem jósolunk neki. A J6932 (ez egy 2.1-es rendszer) apró méreteivel és tiszta, erős hangjával tűnt ki, míg a szintén 2.1-es J8902 tojásdesignjával hívta fel magára a figyelmet.

## GYÁRTSUNK VÉGRE MÁST IS, NE CSAK ALAPLAPOT!

Az EPoX, megtörve a hagyományokat, nemcsak alaplapokat, hanem egyéb megoldásokat is bemutatott. Mini Me kódnevű eX5-300S barebone-juk szép is, okos is. Külön örömmre szolgált az a bejelentés, hogy nemsokára EPoX VGA-kártyák is gyártásba kerülnek (NVIDIA alapúak). Érdekeség volt még a több különféle Bluetooth „dongle” (USB-re csatlakoztatható kis küttyű), amelyek PC-nkhez kapcsolva teljes körű „kekfog”-funkcionalitást biztosítanak.

## Epox



# A BAREBONE-KIRÁLY

## Shuttle

Egykoron alaplapjairól volt híres ez a cég, olyannyira, hogy tavaly még a stand java részét ezen hardverelemek „töltötték ki”. Időközben azonban a Shuttle lett a vezető barebone-gyártó. Nem kevesebb, mint 16-féle modellt kínálnak, amelyek mellé kifejlesztett egy stílusában és méretében is igencsak hasonlóságot mutató LCD-monitort (XPC TFT monitor XP171), amely egy táskával könnyen elcsomagolható. Természetesen a 20 centi széles, 30 centi mély és 18,5 centi magas házak ma már moddolhatóak. Változtatható előlap és különböző színű borítók is tartoznak ezekhez a kicsi gépekhez, amelyek azért belül is sokat fejlődtek és csendesedtek. Külön érdekesség, hogy a 16 készülék között vannak kimondottan Media Centernek, irodai, otthoni felhasználáshoz, illetve játékhoz fejlesztett darabok is.

### Hogyan alakultak az elmúlt egy évben a barebone-értékesítések?

Nagyon örülünk annak, hogy a piac egyre több területén tartják számon a barebone rendszereket. Az elmúlt egy évben ugrásszerűen megnőtt az érdeklődés irántuk, és természetesen a forgalmuk is. Az elkövetkezendő másfél évben még több helyre jutnak majd el ezek a gépek.

### Most már leginkább ez a termékcsalád lesz számotokra az irány?

Igen. Gyakorlatilag elsőként léptünk be erre a piacra, és azóta is megtartottuk előnyünket. Nem tudjuk, hogy ez miként alakul majd a jövőben, hiszen az elmúlt fél évben nagyon sok

gyártó döntött a barebone megoldások készítése mellett.

### Jelenleg hány különféle modellel rendelkezik?

Nehéz lenne megmondani, bármennyire hihetetlen is ☺. Alapjában véve 20-25 modellt különböztetünk meg, de elég gyakran eszközünk apró módosításokat, hogy szélesebb legyen a választék.

### Milyen különlegességgel rendelkeznek gépeitek?

Hardverszinten igazából nem lehet csodákat tenni. Viszont egyedül a mi megoldásainknál található cserélhető előlapot (ami ugyebár még napjainkban is elég nagy örület a mobilpiacon ☺).



**JÜRGEN BLOCH**  
Technical Marketing Manager

## KICSI, DE ERŐS IS LEHET BAREBONE

Szinte mindenhol találkozunk ilyen speciális PC-kkel, amelyek kategóriáját ismerjük, de nem tudjuk, pontosan mit is jelent. Magának a barebone szónak a jelentése: csontkollekció, sovány ember. A PC-k világában a barebone olyan rendszert jelöl, amely egy számítógéphez, hanggal és grafikával integrált alaplapból, valamint hűtőrendszerből áll. Ehhez a rendszerhez nem adnak sem procit, sem merevlemezeket, sem pedig billentyűzetet, illetve egeret: ezeket nekünk kell beszerezni. Ne felejtjük el: ha barebone-t vásárolunk, általában a kisebb házakba csak egy merevlemez fér, s ugyanígy csak egy 5.25 hüvelykes vagy 3,5 hüvelykes külső egység számára van hely. Mindemellett csupán egy vagy két AGP-, illetve PCI-bővítőhely található a kis készülékben. Természetesen gyártanak nagyobb barebone-okat is, de az általános divat a minél kisebb doboz.



AOpen barebone



## NOTEBOOKOK ÉS DIGITÁLIS SZÓRAKOZÁS

A GigaByte szemmel láthatóan a szokásos (alaplap, VGA-kártya – ATI és NVIDIA) megoldások mellett szintén a nappalokba szeretne betörni.

A Digital Entertainment Center nevű, asztali DVD-re emlékeztető PC képes DVD-, VCD-, MP3-, Photo CD-, FM- és karaokelejátszásra is. Érdekessége, hogy a beépített videomegjelenítést extra VGA-kártya behelyezésével lehet javítani. Mindemellett nagyon fontos volt a zsinór nélküli kommunikációs eszközök széles választéka: szemmel láthatóan

gondolnak azokra a játékosokra, akik bármikor összeszaladnak egy kis LAN-partira. Természetesen e cég is kínál barebone rendszert, ennek érdekessége, hogy kimenetei nem a ház elején, illetve hátán, hanem az oldalán találhatóak. Noteszgép, illetve desktop replacement (ezek olyan, noteszgépnek kinéző gépek, amelyek asztali PC-kbe szánt olcsóbb alkatrészekből épülnek) rendszerek is megjelentek a GigaByte kínálatában, de ezekről talán majd egy későbbi tesztünkben szólnánk részletesen.



Gigabyte



Albatron

## A KÉK ELSŐ FEHÉR-ZÖLDJE

A „kék” gyártó ezúttal egy fehér-zöld extrával jelentkezett a jól megszokott alaplapok és NVIDIA alapú VGA-kártyák mellett. A WIDIO márkanévvel viselő termék egy 2,4 GHz-es zsinór nélküli audiorendszer, akkorka, mint egy walkman. Tartozik hozzá egy adó is, amelyet PC-nkhez, illetve HIFI-rendszerünkhöz kell csatlakoztatni. A maximum 300 méteres hatósugarú eszköz lakókörnyezetben körülbelül 30 méterrel használható jól (a falak elég erősen árnyékolnak). Mivel az adattovábbítás sebessége 2 Mbps, így tömörítés nélkül is közvetítheti az adatfolyamot. Fülünkön a kis hallgatóval, s övünkön a vevővel bátran mászkálhatunk mindenfelé, mégis tudunk zenét hallgatni, amelyet központi zeneforrásunk sugároz.

**TOMASZ SWATOWSKI**  
Assistant Manager

**Ha jól látjuk, csak alacsony kategóriás GeForce PCX-kártyával állítatok elő. Miért?**

Igen egyszerű a válasz. Egyelőre csak ez a kártyánk van készen. Láttunk sok gyártót a kiállításon, akik szintén így vannak ezzel, mégis reklámozzák csúcscategóriás kártyáikat. Mi úgy

döntöttünk, csak azt prezentáljuk, amit akár már most a kezetekbe tudnánk adni.

**Szemben sok gyártóval, ti csak NVIDIA kártyákat gyártotok.**

**Tartjátok ezt az irányvonalat?**

Mivel reményeink szerint nem a grafikus kártyák, hanem az alaplapjaink a legfontosabb termékeink, annyit mondok: nem láttuk szükségesnek, hogy más chipben is gondolkodjunk. Egyszerűen meg vagyunk elégedve az NVIDIA felhozatalával.

**Kezdetől fogva minden termékek alapja kék. Mi áll minde mögött?**

Amikor néhány éve megalakult a cég, valami olyat akartunk alkotni, ami megmarad az emberekben. Azóta többen is átvették már a NYÁK-színezési ötletünket, de mi büszkék vagyunk arra, hogy elsőként tértünk el az alap zöld kialakítástól.

**Magyarországon hogyan alakul a sorsotok?**

A világ más tájaitól eltérően Magyarországon elsősorban alaplapjaink dominálnak. Érdeklődéssel várjuk, ez miként alakul a jövőben ☺.

## MISZTIFIKÁLT HANGOK JÁTÉKOSOKNAK

A legfőképp hangrendszerekkel, illetve most már a játékosokkal is foglalkozó cég szintén jó néhány újdonsággal rukkolt elő. A Mystify Mamba és Viper egerrek kimondottan az erősen egérgényes játékosoknak készültek, a Mystify Commander HeadSet mikrofonnal és fejhallgatóval segíti a játékos arcokat. Az Aureon 7.1 hangkártyasorozat két taggal bővült: a 7.1-es FireWire a piac első olyan külső hangkártyája, amely nem USB-, hanem FireWire csatlakozón át kapcsolódik. Az Aureon 7.1 Universe pedig egy külső 5,25 hüvelykes egység, illetve távirányítóval rendelkező hangrendszer.

**Hogyan oszlanak meg az általatok gyártott hardverek?**

Ha nem tévedek, túlnyomórészt (úgy hetven százalékban) hangtechnikai hardvereket gyártunk: alsó és felső kategóriás, azaz professzionális hangkártyákat, MIDI-billentyűzeteket, illetőleg hangfalakat. A maradék harminc százalékot teszik ki a grafikus kártyák, valamint egyéb hardverelemeink.

**Mennyire tartjátok fontosnak a grafikus kártyák piacát?**

Nem érezzük úgy, hogy változtatni kellene az arányokon. Továbbra is a hangtechnikai eszközök lesz a fő profilunk, de természetesen a játé-

kosoknak is adunk némi lehetőséget VGA-téren.

**Miért nem összpontosítottok kicseit a hangfalakra?**

Akárcsak a VGA-k esetében, a hangfalakat sem tartjuk olyannyira fontosnak a mi termékcsalánkban. Bár ez egy el nem döntött kérdés a jövőre nézve, egyelőre nem erősítünk hangfalfronton.

**Mi lesz a következő nagy lépés számotokra?**

Nehéz lenne megmondani. Jelenleg inkább csak figyeljük a piac alakulását, próbáljuk kitalálni, hogy mely területeken lehetne újra igazán nagyot alkotni.

**CHRISTOPH MÜLLERS**  
Director Public Relations





**A kiállított termékek között nem látjuk az ATI grafikus kártyákat. Mi történt?**

Természetesen nem hagytuk abba ATI termékeink gyártását. Egyszerűen ezen

**KELLY LEE**  
Account Manager

a kiállításon nem tettük ki őket. A prospektusban persze minden információt megtalálhattok a legújabb termékekről. (Na, vajon ez mennyibe kerülhetett az NVIDIA-nak ☹? – ZeroCool)

**Már elég hosszú idő óta jelen vagytok Magyarországon. Hogyan ítélték meg a hazai piacot?** Sajnos nem a legjobbak az eladásaink, mindazonáltal ha lassan is, de folyamatosan növekednek eladásaink. Ennek nagyon örülünk hogy a jelek szerint egyre többen szeretik nálátok a termékeinket ☺.

**Szemmel láthatóan nagyon sok zsinór nélküli terméketek van. Lesz ennek kihatása a játékosokat megcélzó piacra is?**

Reményeink szerint az igen közeli jövőben már kisebb LAN-partik elengedhetetlen hardverelemeit képezik a zsinór nélküli hálózatok. Sokkal kényelmesebben és egyszerűbben kezelhetők.

**Ki a legnagyobb versenytársatok?**

Természetesen az ASUS. Több piaci szegmensben nálunk magasabb pozícióban van, máshol azonban egy szinten mozognak.



**NVidia**

**JENS NEUSCHAFER**  
Product PR Manager

**Miért nem natív PCI Express-es kártyát csináltok? Miért döntötetek a bridge mellett?**

Egyszerűen úgy éreztük, hogy továbbra is támogatjuk az APG-t, a natív PCI Express gyártása jóval magasabb költségeket jelentett volna, hiszen 12-féle lapkát kellett volna megalkotnunk. Később természetesen állunk majd mi is a natívra, de egyelőre nem tettük meg ezt a lépést.

**Miért választottátok az XT jelzést lebutított kártyáitoknak, amikor az ATI-nál pont ez a csúcscategóriás jelzés?**

Hivatalosan azt kell nyilatkoznom, hogy egy jól hangzó nevet kellett kitalálnunk. A nem hivatalos választ ki tudjátok következtetni ☺.

**Milyen fontos számotokra meghajtótok fejlesztése?**

Az egyik legfontosabb terület. Az évek során több mint 250 millió dol-

lárt költöttünk a kifejlesztésre és a folyamatos alakításokra. A fejlődés természetesen a jövőben sem állhat le.

**Hogyan oszlik meg a bevétel termékeitek között?**

A közhiedelemmel ellentétben nem MX kártyáinkkal tarolunk a piacon. Számunkra a legfontosabb jelenleg Quadro termékcsaládunk, amelynek tagjait filmstúdiók, sőt még a NASA is használja.

abban, hogy az XGI komoly ellenfele lehet a többi chipnek.

**Nektek lesz a legnagyobb S3 Delta Chrome-felhozatalotok. Miért van ez?**

Jó kérdés. Igazából egyik lapka esetén sem kivételeztünk semmivel. Miért pont az S3-mal kezdtük volna ☹?

**Ti vagytok az egyetlenek, akik négy gyártótól kaptok chipet. Ezt az irányt kívánjátok tartani?**

Egyelőre nem tudunk egyéb lehetőségéről, de úgy gondoljuk, nem volt rossz ötlet négyféle lapkával operálni. Azt viszont nehéz lenne most megmondani, hogy mi lesz akár egy éven belül.

**Véleményed szerint hogyan teljesít az XGI a piacon?**

Most, hogy így egymás között vagyunk ☺, elmondhatom, hogy nem sikerült túl jól az XGI indulása. Mindazonáltal az első driver-eken még nagyon sokat lehet javítani, illetve hiszünk

**Ha mi kifejlesztünk egy grafikus lapkát, azt is legyártjátok ☹?**

Ha készen vagytok vele, csörögjétek fel, és megegyezhetünk ☺. Egyelőre nem mondhatok semmi biztosat, de mint láthatjátok, eléggé nyitottak vagyunk mindenkivel szemben.



**MARCO WELLERMANN**  
Marketing Director

## AZ ÖRÖK VERSENY ATI VS. NVIDIA

Az örök verseny. A kiállításon is számtalan pletyka keringett mind az ATI, mind az NVIDIA várható PCI Express-megoldásairól, azonban egy-két halálosan titokban tartott adaton és néhány futóképes, de gondosan leragasztgatott kártyán kívül mást nem látunk. Olyannyira, hogy bár az egyik cégnél a kezünkbe adták az ATI által készített PCI Express kártyát, megkérték arra, hogy még a memóriák típusát se nézzük meg, s ha mégis megnéztük, akkor felejtjük el gyorsan. Egyébként a verseny még korántsem dőlt el. Számtalan cég rukkolt elő ATI és/vagy NVIDIA alapú megoldással (XFX, Point of View, GeCube, A-Tek, Triplex, Kryona, Powercolor, Axle, ECS, Sparkle, Sapphire, InnoVision és még sokan mások), már pusztán csak a felsorolásuk is megtöltené az egész cikket. Egyébként külön érdekesség, hogy a cégek elmondása szerint sem az NVIDIA-t, sem pedig az ATI-t nem zavarja, ha valaki XGI vagy S3 DeltaChrome alapú termékeket szeretne gyártani: nem félnek a kicsiktől ☺.

## AHÁNY GRAFIKUS CHIP LÉTEZIK...

Ahogy azt már megszokhattuk, számtalan új ATI és NVIDIA alapú videokártyát láthatunk ezen a standon. Ám ami igazán újdonságként értékelhető, az egyrészt az XGI alapú kártyák választékának bővítése (egychipese Volari V8, Volari V5 és Volari V3 megoldások), másrészt az általunk látott első, boltban is kapható, S3 Deltachrome S8 alapú VGA- kártya bemutatója volt. Ez a grafikus lapka a sima S8, a combosabb S8 Nitro és az olcsóbb piacra szánt S4 változatában is megtalálható lesz a Club 3D palettáján.



**Club 3D**

S3

**EDWIN MASTERSON**  
European Marketing Manager

**Mióta dolgozol az S3-nál?**

Közel fél éve csatlakoztam az S3 csapatához. Ezelőtt az ATI-nál szorgoskodtam. Részt vettem az általatos is jól ismert Radeon 9600-as család fejlesztésében, így bátran mondhatom, hogy kellő tapasztalatot hoztam az S3-hoz.

**Szerintetek mennyire lesz nehéz visszatérni a piacra?**

Sokan kérdezik tőlünk, miből gondoljuk, hogy vissza tudunk térni. Ez számunkra sosem volt kérdés – más dolog, hogy keményen meg kell dolgoznunk érte. Fogadtatásunk tökéletesen kielégítő, hiszen régebről mindenki ismer minket, így nem lehet okunk panaszra.

**Ti miért csak chipet gyártotok, és kártyát nem?**

Egyszerűen nem tartjuk fontosnak. Úgy érezzük, minél többet tudunk foglalkozni magával a chipel, annál jobban tudjuk tökéletesíteni. Amúgy pedig éppen elegendő lesznek a közeljövőben, akik S3 lapkájú kártyát gyártanak majd.

**Mi lesz a következő nagy lépés?**

Éppen a CeBIT alatt, egy VIA-sajtótájékoztatón jelentettük be legújabb grafikus kártyánkat, amelyet GammaChrome-nak kereszteltünk el. Ez persze még jóval odébb van, hiszen még a sokak által várt DeltaChrome sem érkezett meg igazán.

## AZ OPRENDSZEREK MAGÁNÉLETE

Míg a Linuxszal moshatunk,



a Micro & Softtal öblíthetünk ☺



**KI A PANNELL A SZABAD LEVEGŐRE!**

Pixelview

Ez a cég NVIDIA alapú VGA-kártyáiról lett igazán ismert. A standon kiállított legnagyobb újdonsága a PDF II, amely egy kék LCD-panel, a VGA-kártyára csatlakoztatva. Ezt a panelt a későbbiekben néhány egyszerű mozdulattal ki is lehet vezetni gépünk elejére (öröm és boldogság minden házmoddíggal küszködő játékos egyéneknek). Emellett érdekes Personal Cinema- és tv-tuner megoldásokkal is találkozhattunk ezen a standon, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy semmi igazán említésre méltó újtással nem rukkoltak elő.

**MOZI A NOTESZEN ÉS MEREVLEMEZ ZSINÓR NÉLKÜL**

ASUS

Az ASUS nem hazudtolta meg önmagát, számtalan újdonsággal jelentkezett. Először talán a széles képernyős (16:10) notebookjuk, a W1N érdemel említést, amely elvileg ideális mozifilmek megtekintésére is. Igen érdekes volt a zsinór nélküli merevlemez (WL-HDD): 802.11g OFDM-technológia segítségével akár 54 MB/s sebességet is el lehet érni vele, így létrehozva egy zsinór nélküli megosztott merevlemezt. A MyPal A730 VGA LCD-s Pocket PC pedig nemcsak szép, de gyors is. Alaplap tekintetében úgyszintén hatalmas a választék, VGA-fronton pedig mind GeForce-os, mind Radeonos megoldásokkal találkozhatunk.

## to be continued

Természetesen olyan gyártóknál is jártunk, mint a Biostar, a DFI, az X.Micro, a Benq vagy az ECS, azonban bármilyen nagy is a CeBIT, a helyünk véges. A trendek tehát: PCI Express mindenhol, egyre több a barebone, szinte mindenki kiad valamilyen kutyút a nappaliba, amolyan digitális szórakoztatócentrumot. Az új hardverekkel pedig hamarosan találkozhattok majd a GameStar jövőbeli tesztjein.



# Piactér



**A HÓNAP kutyúje**

**CANYON USB 2.0 FLASH RUBBER**

USB-kulcs

ASBIS Magyarország Kft. | 06-1-236-1000 | 10 000 Ft+áfa | <http://www.asbis.hu>

**A** Canyon igyekszik visszazserezni népszerűségét – ennek érdekében egyre több és egyre figyelemreméltóbb megoldásokkal jelentkezik. Az alapoktól kezdve a grafikus kártyákon át egészen az apróbb kutyújkig mindennel foglalatossodik. Ezúttal egy, az utóbbi csoportba tartozó hardverre hívnánk fel a figyelmet. Joggal kérdezhetnétek, hogy a zsebben is hordható USB-kulcsokon mit lehet fejleszteni azon túl, hogy egyre több adatot másolhatunk rájuk. A kérdésre a Canyon fejlesztői megtalálták a szinte teljesen egyértelmű választ. Új modelljük kialakításában tér el a megszokottól. Külsője egyfajta gumiszzerű anyaggal borított, amely kiválóan alkalmas arra, hogy az ütődéseket elhárítsa (viccen kívül, még cseppálló is!). Szinte elkerülhetetlen, hogy egy ilyen apróságot néhanap-

ján el ne ejtsünk. Más eszköz rossz esetben akár meg is repedhet, vagy ami még rosszabb, tönkre is mehet, ez azonban kiválóan állta a sarat. A gumirozott külső egyébiránt kiváló fogást is ad neki, jóval kényelmesebb kezelni, mint a versenytársak többségét. Csatolófelülete USB 2.0-s, aminek köszönhetően még adatátviteli sebességére sem panaszkodhatunk. A tesztelt példány 128 megabájtos, de már létezik 256 és 512-es kivitelben is (dobozán feltüntették a 2 GB-os kiserelést is, de az biztosan iszonyat drága).

- ↑ Tökéletes küllem
- ↑ USB 2.0
- ↓ Drága
- ↓ Még nem érhető el a 2 GB-os változat



## LG GSA-4081 B

DVD-író

LG Magyarország | – 23 022 Ft+áfa | <http://www.lg.hu>

**E**gyre általánosabban használatos az otthoni, mindennapos adattárolásra is az írható DVD. A CD-ről való átállítás egyik elősegítője a DVD-írók áresése, a másik pedig a sebességnövekedés és a többformátumú készülékek megjelenése. Utóbbi képességet általában a „dual” (azaz kettős) marketingszóval jelzik a csomagoláson. Ez az LG legújabb, nyolcszoros IDE (ATAPI) csatlakozású meghajtójának esetében nem egészen lenne helytálló, lévén, hogy nemcsak két, hanem három nyersanyagfajtából is képes kezelni: DVD-R/RW, DVD+R/RW és DVD-RAM. Utóbbi írásának képessége egyedülálló a piacon, különösen háromszoros sebességgel. A nyolcszoros tempó csak a DVD+R írására vonatkozik, „minuszos” vonalon az eddig általános négyszeres sebesség érvényes. A újírás DVD-RW-n kétszeres, DVD+RW esetében négyszeres ütemben történhet. Az „ösi” CD-R-t tizenhatszoros, a CD-RW-t pedig huszonnégyeszeres sebességgel égethetjük. Tizenkétszeres DVD-olvasóként is funkcionál a készülék. A dobozos változatban komplett



írószoftvercsomagot mellékelnek, amely az igen jól kezelhető és gyors ShowBiz videószekesztőt is tartalmazza. Sajnos az aktuális firmware-rel még nem használható ki a maximális írási sebesség, a késlekedés oka valószínűleg az, hogy egyelőre csak kevés gyártó nyolcszorosan írható DVD+R médiája kapható. A készülék jelenlegi állapotában is az eddig ismert legzélesebb körű kompatibilitást kínálja.

- ↑ Mindent tud írni és olvasni
- ↑ Meglepően olcsó
- ↓ Még nem képes nyolcszoros írásra
- ↓ Alig van nyersanyag hozzá a piacon

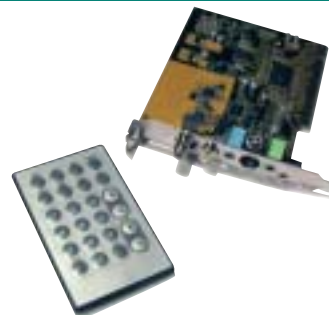


## LIFEVIEW FLY TV PLATINUM

TV-tuner

Mistral Computer Kft. | 06-1-236-0000 | 7 980 Ft+áfa | <http://www.mistral.hu>

**T**öbb érdekességgel is igyekszik bevót találni a LifeView egyik legerősebb terméke. A PCI-sinbe szerelendő tunerkátya első pillantásra szinte selejt benyomását kelti, jól láthatóan nincs rajta a szokásosan szép, nagy darab hangolóegység. Aggudalomra semmi ok, nem hiányzik, csupán igencsak összemert. A dolog előnye, hogy így nincs veszélyesen közel a szomszéd kártyához, és elektronikus zajokra is érzékletlenebb. Képmínősége kiváló, jó adásokból tényleg élvezetes látványt varázsol a monitorra. Kezelőszoftvere gyors hangolást végez, ám hazánkat a SECAM-rendszer alá sorolja, ezért érdemes inkább a Germany vagy UK beállítással próbálkozni. Lehetővé teszi a szoftveresen röptömörített MPEG-1 és MPEG-2 felvételek készítését, akár egyedi vagy heti időpontokra ütemezve. A tv-alkalmazásban megtalálható ugyan a DivX és a Windows Media tömörítési opció, ám ezek még fejlesztés alatt állnak. A teljes képernyős MPEG-2 felvétel két gigahertz feletti gépet követel, különben szaggat. Kisebb fel-



bontásban jobb, bár így is csak közepes képmínőséget kapunk. Marad a független videórögzítő programok használata, vagy várhatunk a program következő verziójára. Teletextvételi lehetőség, apró távirányító és a gyártó saját fejlesztésű LifeView Suite vágó- és tömörítő kisalkalmazása egészíti ki a szerény árhoz viszonyítva nem olyan szűkös szolgáltatáscsokrot.

- ↑ Remek árfekvés
- ↑ Jó képmínőség
- ↓ Esetlen távirányító
- ↓ Kevés szolgáltatás



## TRUST 630 USB2 CARD READER Kártyaolvasó

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 7 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**A** Trust elgondolása végtelemül egyszerű. Gyártunk mindent, amire az emberiségnek valaha szüksége lehet. Jó, rendszerben, ennyire talán ők sem gondolkodnak általában, az viszont tény, hogy eszméletlen sok terméket gyártanak. Egyik érdekességük ez a kártyaolvasó, amelynek már a nevéből is kitalálható, hogy USB2-es felületen is képes csatlakozni gépünkhöz. De mi benne a különlegesség, miért emeljük ki a nem éppen eseménytelen tömegből? A válasz igen egyszerű. A Trust 630 USB Card Readerrel nem kevesebb mint hat teljesen egyedi technológián alapuló kártyát olvashatunk be. Lássuk ezeket szépen, katonásan, egymás után: CompactFlash (CF), Microdrive (MD), Smart Media Card (SMC), MultiMedia Card (MMC), Secure Digital (SD), valamint a Sony egyedülálló fejlesztése, a Memory Stick. Akárhogy is vesszük, ezzel mintegy teljesen lefedte a kártyatípusokat. Miért is jó ez ne-



künk? Lássuk csak! Egyetlen készülékben olvashatjuk le saját vagy ismerősünk fényképezőgépéről, kamerájáról, MP3-lejátszójáról, meggyásról az adatokat. Öröm az örömben, hogy mindemellé sikerült egy egészen pofás küllemet is kreálni, ami azért, valljuk be, nem mindig erőssége a Trustnak. Fogása is kellemes, mérete és súlya is teljesen kielégítő. Olcsóbb ugyan lehetne, na de hát mi nem ©?

- ↑ Minden kártyát beolvas
- ↑ Hibátlan külalal
- ↓ Zavaró piros LED az elején
- ↓ Könnyen porosodik belül



## GEXCUBE ALL-IN-WONDER 9800 PRO VGA kártya

Mistral ComputerWorld | 06-1-236-0000 | 79 980 Ft+áfa | <http://www.mistral.hu>

**A** z ATI All-in-Wonder szériáját már ismerhetjük egy jó ideje. Ez nem más, mint egy TV tunerrel egybeépített VGA kártya – esetünkben egy teljes értékű Radeon 9800 Pro. Ez már így sem rossz, de a kanadai cég nem állt meg itt. A nyákon helyet foglaló, ATI Theater 200-as lapka 12 bites analóg-digitális konverterével minden eddigi minőségi szintnél magasabbra emeli a mércét. A TV-s képességek után külön figyelmet érdemel a „Cobra Engine”, amely hardveres MPEG-2 kódolási képességgel ruhazza fel – az egyébként VIVO-s – VGA kártyát. E remek funkció része a „VideoSoap” is, amelynek feladata a különböző zajok kiszűrése a képi bemenetekről. Legyen szó akár egy RCA csatlakozóról, akár a tuner részről magáról, amikor például épp kedvenc sorozatunk legújabb epizódját digitalizáljuk – mert a mellékelt MMC szoftverrel, és a „TV-on-demand” funkció segítségével természetesen ez is lehetséges. Az élmény persze nem lehet teljes egy távirányító nélkül, amely USB-s vevőegységgel rendelkezik. Ez utóbbit a gép hátuljába dugva már mehetnek is – rádióhul-



lámokon – az utasítások, a körülbelül 40 gombbal rendelkező, induktoros mobiltelefon méretű kontrollerről. Lényeg a lényeg, Radeon 9800-asként a kártya minden mai játék követelményének megfelel, és ezzel együtt még kapunk egy teljes értékű TV tunert, MPEG-2 kódolót, valamint egy remek távirányítót is, hogy a kiváló szoftvert már meg se említsük.

- ↑ Remek szoftverek
- ↑ Kiváló sebesség + VIVO
- ↑ Távirányító
- ↓ Drága



## CANYON GEFORCE FX 5700 VGA kártya

ASBIS Magyarország Kft. | 06-1-236-1000 | 30 800 Ft+áfa | <http://www.asbis.hu>

**M**int bizonyára tudjátok, a grafikus-kártya-gyártó cégek voltak olyan kedvesek, és ismét megkavarták a piacot. Olyan termékeket hoztak piacra, amelyek valóban csak hangyányit térnek el egymástól, és újfent senki nem tudja, mit is vegyen. Ez így esett az ATI és az NVIDIA felségterületén is. Most megvizsgáltuk a Canyon GeForce FX 5700-as kártyáját, hogy megtudjuk, mire is képes. Legnagyobb meglepetésünkre, a tesztek alapján valóban oda került, ahova szánták (ez nem megszokott VGA-téren ©). Valóban gyorsabb, mint a korábbi középkategóriás megoldás, az 5600-as. Szintén egy szinten van vele a Radeon 9600 Pro is, bár ez néhány tesztben azért feljebb tette a lécezt. Létezik az FX 5700-asnak egy gyári tuningverziója is, amely a dicső Ultra nevet viseli. Nos ezt csak azoknak ajánljuk, akik nem szeretnek házilag tuningolni. A sima 5700-ast simán fel lehet tornászni



az Ultra szintjére, sőt bizonyos esetekben még a fölé is. Egyébiránt semmi extra különlegességgel nem rendelkezik ez a termék. A szokványos VGA, DVI, valamint TV-OUT csatlakozók színesítik a már kissé uncsi felhozatalt (ezek persze szériatartozékok, és majd minden NVIDIA-kártyán megtalálhatóak). Dobozában meglepően csekély tartalom várja odaadó tulajdonosát (leírás, driver, csatlakozó).

- ↑ Árához képest gyors
- ↑ Tuningolható
- ↓ Semmi extra a dobozban
- ↓ „Csak” 128 MB memória



## GENIUS G-SHOT P433 Digitális kamera

G.Network Kft. | 06-1-239-7020 | Bevezetés alatt | <http://www.genius.hu>

**A**z utóbbi időben alapos – és jótékonyan szembevetendő – dizájnáltáson átesett márkanév alatt ma már igen tetszetős termékek jelennek meg, és már a csomagolás is megfelel a kényes európai ízlésnek. Az utóbbi egy-két évben az olcsó digitális fényképezőgépek piacán is igyekeznek teret hódítani a Genius. Úgy határoztunk, kicsit a körműkre nézünk ©. Valódi négy megapixeles felbontás és háromszoros optikai közelítést alkalmaz a cég egyik legújabb kameramodellje. Legnagyobb elérhető képmérete 2304x1728 képpont. A részben fémházazs készülék kezelése a jól bevált üzemmódválasztó tárcsára épül: automatikus, kézi, makró, éjszakai, tájkép és sport üzemmódokat vehetünk igénybe. 320x240 pixel felbontású, másodpercenként huszonegy képméretes AVI-mozgóképeihez a beépített mikrofonnak köszönhetően hang is társul. 1,6 hüvelyk átlójú TFT-kijelzőn ellenőrizhetjük a képeket, amelyek USB 1.1 csatlakozáson tölthetők át a PC-be. A fix 11 mega-



bájtos flash memória SD- vagy MMC-kártyával bővíthető. Hatótávolsága 2,5 méter, kis teljesítményű vakut és tv-kimenetet is építettek a készülékbe. A telepítőlemezen a meghajtóprogramok mellett az MGI PhotoVista panorámakészítő és a PhotoSuite képszerkesztő szoftver OEM-változatait is megtaláljuk. Remek vétel mindenki számára.

- ↑ 4 megapixeles felbontás
- ↑ Tv-kimenet
- ↓ USB 1.1-es csatlakozás



# CSENDES PC

VÉGE A „ZÚGOLÓDÁSNAK“

Nincs is annál idegeseítőbb, mint amikor egy lemez meghajtó repülőgépeket megszegező hanggal felbűg, vagy a gépben található ventilátorok monoton módon zúgnak. A bosszankodáson és a tervezők egyes családtagjainak felemlegetésén kívül van azonban más választásunk is. Cikkünkben alaposan utánanéztünk a csendes PC titkainak.

**K**evés olyan PC-használó létezik, aki ne találkozott volna már azzal a problémával, hogy gondosan felfejlesztett gépének nemcsak a sebessége, hanem ezzel együtt a hangereje is igencsak megnövekedett. Igazából ezekre a dolgokra nem feltétlenül gondolunk, amikor gépet, esetleg csak tápot és egyéb hardverelemet vásárolunk a boltban. Pedig kevés idegtépőbb dolog van annál, mint amikor „álopécénk” megannyi ventilátora együttes erővel zümmög a gépben, főleg ha – éppen a jó szellőzés érdekében – még a gép oldalát is nyitva tartjuk. Persze rendszeresen le is szigetelhetnénk, és el is dughatnánk a gépházat, hogy a méregdrága vízhűtés lehetőségéről már ne is beszéljünk, de ezeknél a módszereknél léteznek sokkal jobb megoldások is az idegeseítő zajok ellen.

**Az alapvető zajforrások**  
Mielőtt hozzányúlnánk gépünkhez, vagy továbbfejlesztenénk, érdemes áttekinteni, milyen hardverelemek is okozhatják a zavaró hanghatásokat. Legelőször is célszerű magát a házat szemügyre venni. Egy átlagos ház semmiféle hangszigeteléssel nincs felszerelve, sőt gyakori problémát jelent az is, hogy ha párszor levesszük az eltávolítható lemezdalakat, egy idő után visszahelyezésnél azok már nem fognak megfelleően illeszkedni, és ezáltal könnyen berezonálhatnak

mondjuk a táptól vagy akár egy CD-olvasótól is. Ezért házak vonatkozásában érdemes körültekintően eljárni, és e szempont figyelembevételével is mérlegelni. Természetesen léteznek drágább, hangszigetelt házak is, de ezekről most nem szónokolnánk túl sokat, hiszen akár egy önálló cikket is lehetne írni a típusaikról. Ugyancsak gondot jelenthet – amire a legtöbb olvasó panaszkodik is –, hogy a különböző, megnövekedett sebességű CD- vagy DVD-olvasók hangját egy kis jóindulattal sem lehet halknak nevezni, ez pedig játék vagy filmnézés közben igen zavaró lehet. Szintén nagyon bosszantó tényező, hogy a processzorokon található hűtőventilátorok is igen nagy zajt képesek kelteni – vannak olyan modellek, amelyek akár 4-5 ezres fordulatszámmal 35-40 decibel hangosak, ráadásul nem is minden esetben lehet őket kisebb fordulatra kényszeríteni. Érdemes továbbá a tápokkal is komolyan foglalkozni, mert a manapság megnövekedett energiaszükséglet miatt egy 350-400 watt teljesítményű egység már komoly hűtést igényel, ezáltal hangosabb is. Arról már ne is beszéljünk, hogy VGA-kártyákon is zümmögnek a ventilátorok, izmosabb modelleknél pedig ez a szint már jóval túllépi a még elfogadható mértéket. Végezetül olyan apróságokat is érdemes szem előtt tartani, mint az alaplap lapkákon meghúzódó ventilátorok, esetleg a plusz rendszerhűtők vagy

a merevlemezünk hűtéséért felelős ventilátorok. Ha ezt a sok – amúgy külön-külön nem olyan nagyon zajos – hangforrást összeadjuk, azt hiszem, nem kell senkinek sem magyarázni, miért is kell ezeket a dolgokat orvosolni!

## Azok a bizonyos trükkös megoldások

Legelőször is érdemes meghatározni,

melyik a leghangosabb zajforrásunk. Általában a gép belsejéből érkezik a zaj, ezért megpróbálhatjuk ennek forrásait megszüntetni, illetve bezárni. Mivel egy új, minőségi, hangszigetelt ház akár kétszer, háromszor is annyiba kerülhet, mint egy normál ház, inkább olcsóbb megoldást érdemes választani. A különféle hűtési megoldásairól elhíresült CoolerMaster cég különleges megoldást kínál erre Noise



1



	Ár (nettó)	Forgalmazó	Telefonszám	Forgalmazó weboldala	Gyártó weboldal	
1	CoolerMaster Noise Killer Kit	4 990 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.coolermaster.com
2	Zalman ZM80C – VGA hűtő kit	5 110 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.zalmantech.com
3	Thermaltake X-blower	4 840 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.thermaltake.com
4	Coolink 400W tápegység	15 360 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.coolink.com.tw
5	Coolink procihűtő Intel procikhoz	4 800 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.coolink.com.tw
6	Enermax multifunkcionális előlap	7 920 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.enermax.com.tw
7	Zalman ZM-2HC1 HDD hűtő	5 870 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.zalmantech.com
8	Zalman ZMOP1 ventilátor	1 622 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.zalmantech.com
9	Zalman ZM-NB47J chipset hűtőborda	817 Ft	Gépbolt	06 1 469-5800	www.gepbolt.hu	www.zalmantech.com
10	Aerocool HT-101CPU hűtő	7 590 Ft	Mistral	06 1 236-0000	www.mistral.hu	www.aerocool.us
11	IMBP-450A 350W tápegység	5 980 Ft	Mistral	06 1 236-0000	www.mistral.hu	www.imbp.com.tw
12	Vantec Stealth 420A 420W tápegység	17 592 Ft	Mistral	06 1 236-0000	www.mistral.hu	www.vantecusa.com
	Vantec VDK-80 rezgécscsillapító	470 Ft	Mistral	06 1 236-0000	www.mistral.hu	www.vantecusa.com
	Vantec VDK-PSU rezgécscsillapító	399 Ft	Mistral	06 1 236-0000	www.mistral.hu	www.vantecusa.com

gécscsillapító gumi. Ezt a táp és a ház közé kell csak beszerelnünk, így csillapíthatjuk az esetleges rezgésből származó zörejekeket. Ebből a gumis rezgécscsillapítóból léteznek még külön a rendszerhűtőkre szerelhető példány is, ráadásul ára vetekszik két üres CD-ével.

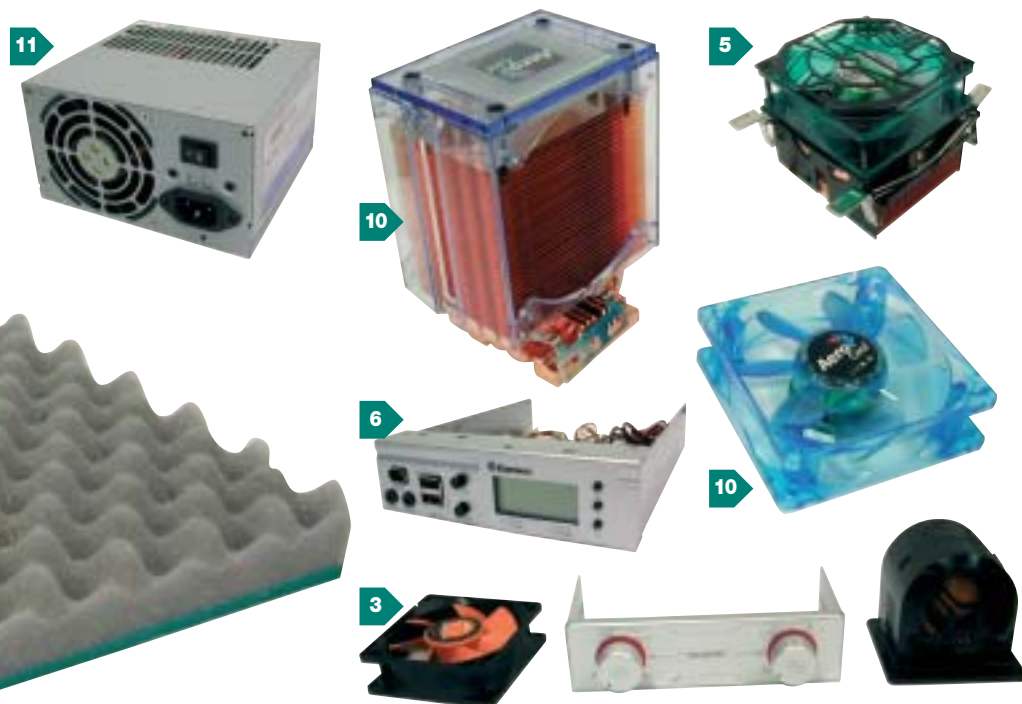
### Csendet a gép belsejében is!

PC-nk belsejében már jóval nehezebb dolgozunk lesz. Mivel a fő zajforrások szorosan kapcsolódnak a komoly hűtést igénylő hardverekhez, nagyon körültekintően kell eljárni! A „processzor lehalkítására” (a kalapácson kívül ☺) számos módszer létezik, az egyik ezek közül a nagyon jól használható, állítható fordulatszámú processzorhűtő. A CoolLink VS1-es például ideális társa lehet egy P4-es processzornak, 1300 és 3000 közötti fordulát/perc teljesítményével, valamint gigantikus hűtőfelületével – bármilyen meglepő, de – nagyon csendesen, ráadásul megfelelően képes megzabálni a hőfokot. A hozzá mellékelte első kivezetéssel pedig tetszés szerint állíthatjuk a ventilátor fordulatszámát, közepes teljesítményen szinte tényleg alig hallható eredményt érhetünk el vele. Ha egy kicsit nagyobb összeget számunk a csendességre, érdemes az AeroCool HT-101 termékét választani. Ezt a robusztus felépítésű hűtőtoronyt egyszerűen rá kell szerkesztelnünk a processzorra (AMD vagy Intel), a mellékelte igen csendes ventilátort pedig a hűtőbordák oldalára kell felsavazozni. Az eredmény: észrevehetetlen zajszint, remek hőleadás. Viszatarve az állítható fordulatszámra, a sokak által ismert Thermaltake is előrukkolt egy hasonló megoldással. Az X-blower nevet viselő készlet egy formatervezett előlapra szerelhető pa-

Killer Kit névre hallgató csomagjával. A készletben egy vastagabb (szürke), valamint egy vékonyabb (fekete) hangszigetelő réteg található, amelyet öntapadó oldalának segítségével könnyedén rögzíthetünk bármilyen számítógéphez. A ház oldalapjának belső felére ragasztható különleges hangszigetelő anyag így módon jelentős mértékben csökkenti a ventilátorok okozta zajszintet, valamint a ház rezonanciáját. A hangszigetelő anyag mérete 25x30,5 cm-es, így szinte bármekkora házhoz felhasználhatjuk, egy éles késsel pedig beszabhatjuk a problémás helyekre, illetve a kisméretű házakba is. Elvileg ezek után már jóval csendesebbnek kell lennie PC-nknek. Előfordulhat azonban, hogy a táppal is gondok vannak. Nem egy olyannal talál-

koztunk már, amelynek a ventilátorra kiköpött az évek során, és már nem lehetett vele mit kezdeni borzalmas hangja miatt. Éppen ezért célszerű olyat választani, amelyik – azonkívül, hogy 400 watt körüli teljesítményt képes leadni – egyidejűleg halk és időálló. A piacon számtalan ilyen létezik: ezek közül három nálunk is vendégeskedett. Elsőnek egy olcsóbb, 350 wattos megoldást próbáltunk ki: az IMBP-450A modellt. A kellő számú tápkábel, a hasznos kikapcsológomb, valamint az igen halk üzemszint nagyon kedvező képet nyújt. Ha egy kicsit jobban el vagyunk érezve anyagilag, választhatjuk a CoolLink Ultra Silent modelljét is. Ez a 350 wattos táp, amellyel, hogy minden földi jóval – még SATA-tápcsatlakozóval is – el van látva, rendkívül halk. Ezt elsősor-

ban annak köszönheti, hogy a beszerelt ventilátor mérete jó kétszerese az átlagosnak, ezért kisebb fordulatszámra is ugyanolyan hatásfokot képes elérni, mint kisebb ventilátorlapátokkal felszerelt hangosabb és gyorsabb társai. Ráadásul a hűtést a ventilátor mögött meghúzódó méretes hűtőbordák is segítik. Végezetül: ha extra nagy igényekkel rendelkezünk, érdemes odafigyelni a Vantec Stealth nevű termékére, amely nemcsak 420 watt teljesítményével és rengeteg tápcsatlakozójával, hanem guszatusos fekete dizájnjával, valamint három különlegesen halk ventilátorral hívja fel magára a figyelmet. Persze jogosan merülhet fel a kérdés: mi van, ha nem tudunk, vagy egyáltalán nem akarunk tápot cserélni? Ebben az esetben létezik egy szintén Vantec márkájú rez-



## SZOFTVERES SEGÍTSÉG

HA HANGOSKODIK LEMEZMEGHAJTÓNK

Mivel az optikai meghajtók hangjával nem sok mindent tudunk kezdeni, hiába a jó szigetelés és a minőségi ház, érdemes egy nagyon praktikus trükkhöz folyamodni. A Plectools nevezetű ingyenes programot telepítve szoftveresen konfigurálhatjuk meghajtóink sebességét. Telepítés után igényes felhasználói felület vár minket, ahol beállíthatjuk például, hogy DVD-meghajtónk csak a bőven elegendő 8-szoros sebességgel működjék. Ezek után rá sem fogunk ismerni az eddig hangoskodó lejátszóra: olyan halkan fog dolgozni, hogy meg kell majd nézni, él-e még. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy nem minden meghajtót támogat a program (egy próbát azért mindenképpen megér, veszíteni nem fogunk semmit, kárt nem tehet a hardverben). A Plectoolst különben CD- és DVD-mellékletünkön egyaránt megtalálhatjátok, így még a neten sem kell utána kutakodnotok.

## AZ ALTERNATÍV MEGOLDÁS

Barebone PC-k

Ha nagyon vajtűlűek vagyunk, akkor érdemes egy úgynevezett barebone mini PC-be fektetnünk. Lényegében a barebone PC-k zajtalanul képesek működni, mivel nem található bennük (vagy csak tényleg elképesztően nagyon halk) aktív hűtési megoldás. A kis méretnek, a hordozhatóságnak és a csendességnek két, egymásból következő hátránya van. Az egyik, hogy áruk elég boros. Ha egy ilyen gépet szeretnénk, először ki kell csemetnünk átlagosan 80-100 ezer forint körüli összeget, amelyért cserébe megkaphatjuk az extra kis méretű házat, amelyben csupán egy barebone alaplap és táp található. Ezek után jön a móka – meg kell vásárolnunk a processzort, valamint egyéb hardverelemeket. Tehát a végösszeg egy asztali csúcsgép árával is vetekedhet a művelet végén. A másik probléma, hogy teljesítményben ugyan rengeteget fejlődnek ezek a gépek, de csak mostanában jelennek meg a kimondottan játékosoknak szánt barebone-ok, hiszen a régiekbe egy nagyteljesítményű VGA kártya bele se fér.



nellet és két, szabályozható fordulatszámú ventilátorral büszkélkedhet. Az egyiket érdemes a gép hátuljára szerelni a gépház jobb szellőzése érdekében, a másikat a processzor hűtésére célszerű használni. Ez mind szép és jó, de felmerülhet a kérdés, hogy vajon mennyire melegszi odabent a processzor. Erre a legegyszerűbben úgy kaphatjuk meg a választ, ha beszerezünk az Enermax UC-A07FATR2-est. A csomagban lényegében egy igen komoly panel lapul, amelyet a számítógép elejére szerelhetünk fel. A digitális kijelzőn figyelmekkel kísérhetjük a processzor (és egy másik hűtendő hardver) aktuális hőmérsékletét, valamint az azt hűtő ventilátor fordulatszámát is. Ezenkívül természetesen az előlapról módosíthatjuk ezeket az értékeket, ráadásul alapszinten programozhatjuk is a szerkezetet (például egy kritikus hőmérséklet fölötti riasztásra). További érdekessége ennek a megoldásnak, hogy USB 2.0-s, FireWire-, illetve hangkimenetek és -bemenetek találhatók rajta.

### További extra lehetőségek

Léteznek olyan megoldások is, amelyekkel tényleg minimalizálhatjuk

a ventilátorok számát – és nem kell hozzá feltétlenül McGyvernek lenni. Például ha nagyon bántja fülünket az alaplapon található lapka aktív hűtése, beszerezhetünk egy Zalman lapkakészlet-hűtőbordát is. Ennek az ára igen alacsony, felszerelése sem igényel nagy szaktudást, mindössze egy csavarhúzó és némi kézügyesség szükségeltetik hozzá. Ha már itt tartunk, miért ne szerelhetnénk VGA-kártyánkra is passzív hűtést, azaz csupán egy mezei hűtőbordát?!

A megoldást ismét a minőségi hűtőtechnikai eszközöket gyártó Zalmannál kell keresni. A ZM80C-HP VGA-hűtő két robusztus bordát, valamint egy hozzá való rögzítőt tartalmaz. Ennek az ára ugyan már picit magasabb, ám ezért cserébe még a komolyabb kártyákat is csöndre taníthatjuk. Ugyanilyen hűtőbordával találkozhatunk a Sapphire Radeon 9800 Pro kártyáján is. Ha jobban ki szeretnénk aknázni a kártyában rejlő lehetőségeket – például szeretnénk tuningolni –, érdemes vásárolnunk mellé egy opcionális ZM80C-HP ventilátort. Ezt a méretes bordákra könnyedén felerősíthetjük, kis teljesítménye és ebből adódó csendessége okán ideális kombót alkothatnak együtt. Ha még ezeknél is kü-

lönlegesebb elvárásaink vannak, búcsút inthetünk a ventilátoros merevlemezűtőknek, mivel a Zalman ZM-2HC1-es passzív merevlemezűtő nemcsak hangtalan, hanem a szereléséhez mellékelt gumibakoknak köszönhetően még a HDD-vibrációját is csökkenti.

### Megéri ez az időt, pénzt és fáradságot?!

A különféle csendes hűtési megoldásokat végignézve nem kétséges: igenis van választási lehetőségünk, ha meguntuk a házból kiszűrődő idegesítő zajokat. A kínálat elég bőséges, mindenki megtalálhatja az igényeinek – és főleg a pénztárcájának – legmegfelelőbb megoldásokat. Az is biztos: amennyiben tényleg el szeretnénk érni, hogy gépünk szinte hangtalan legyen, komoly összegeket áldozhatunk rá – legyen szó csak egy hangszigetelt házról, egy különösen csendes tápról vagy bármilyen egyéb

felsorolt megoldásról. Egyvalamit azért érdemes szem előtt tartani, mielőtt vásárolni indulunk. Ha már áldozunk ilyesmire, ne vegyünk olyan olcsó „noname” terméket (sajnos rengeteg ilyen található a piacon), amelyen nagy piros betűkkel fel van tüntetve, hogy Noise Killer és hasonló okosságok. Ezek nagy része ugyanis nem produkálja a várt hatást, és akkor csak fölöslegesen dobtuk ki pénzünket az ablakon. Itt is igaz az a megállapítás, hogy nem mindig az az olcsóbb, amiért tényleg kevesebbet kell fizetnünk! Persze az más kérdés, hogy ki az, aki hajlandó áldozni a csöndre, de ezt már mindenkinek magának kell eldöntenie. Végezetül, ha nincs túl sok pénzünk, érdemes inkább az öntapadós hangszigetelő anyagot választanunk, illetve mellé egy kellően halk, szabályozható ventilátorkészletet, mondjuk a Thermaltake B-blower családját.

**Mady**

## NÉHÁNY GYORSTIPP, AMELYRE NAGYON ÉRDEMES ODAFIGYELNI

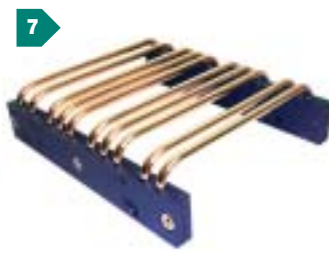
**1.** A hangszigetelés jó móka, beburkolhatjuk a gépet belülről, viszont ne feledkezzünk meg arról, hogy így módon a gép szellőzése rohamosan csökken. Mindenképpen csak az oldalait szabad szigetelni, a gép elejét és hátulját lehetőleg hagyjuk szabadon a megfelelő szellőzés érdekében.

**2.** Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a különféle extra cuccok mind a tápról működnek; mielőtt komolyabb összeget adnánk bármire, ellenőrizzük, van-e elég szabad tápcsatlakozónk. Amennyiben nincs, még mindig vehetünk néhány elosztót alig pár száz forintért.

**3.** Mielőtt nekiállnánk rászerezkeszteni videokártyánkra bármilyen passzív hűtést, ellenőrizzük a gyártó weboldalán, hogy milyen típusra lehet biztosan felszerelni. Ezeknél nyugodtan alkalmazhatjuk a hűtést, ugyanis a gyártó már tesztelte előttünk, ellenben ha kártyánk nem szerepel a támogatott termékek között, akkor csak saját felelősségünkre tegyünk rá hűtőbordákat!

**4.** Ha szabályozható fordulatszámú processzorhűtést szerelünk be, figyeljünk oda, hogy a csendesség kisebb fordulatszámmal, azaz kisebb hűtési teljesítménnyel is együtt jár. Érdemes a komolyabb processzorok esetében inkább a közepes teljesítményt használni, és még ekkor se feledkezzünk meg a hőfok figyeléséről a biztonság kedvéért!

**5.** Miután beszereltük a passzív hűtések, ellenőrizzük a gép belsejét, nehogy a kábelek hozzáérjenek valamelyik hűtőbordához. Abban az esetben, ha ez megtörténik, elég kellemetlen következményekkel is járhat: egy processzorhűtő borda akár el is olvashatja a vezetékeket!





# KOMBÓ

## MEGHAJTÓK TESZTJE

ÉGETŐ  
MINDENESEK



LG  
GCC-4520B

GameStar

Az ideális

Az évek során már többször tapasztaltuk, hogy az LG meghajtói árukhoz képest igen jó teljesítményre képesek. Jelen esetben, ha nem is éppen a legolcsóbb meghajtóról beszélünk, mindenképpen a legjobb teljesítményűről. 52-szeres írási sebességének köszönhetően három és fél perc alatt égetett egy komplett lemezt. Üzem közben kicsit hangoska, de akinek jó ideje van már 52-szeres körüli CD-olvasója, annak fel sem tűnik majd. Akárcsak a mezőny legtöbb tagja, ez is kiválóan olvasta az írott DVD-eket, akár a pluszos, akár a minuszos oldalt szemléljük. Talán egyetlen apró bibivel futottunk össze. CD-olvasás esetén a legmagasabb CPU-terheléssel „büszkélkedhet”, ami még így is 15% alatt volt. Ezt játékok közben nem, vagy csak minimális mértékben lehet észlelni. Dobozában található három szoftvert, amelyek teljesen lefedik szolgáltatásait. Mindenképpen jó vétel.

ÍRÁS	28/30
OLVASÁS	35/40
ÁR	18/20
EXTRÁK	6/10

87%

Összedugtuk a fejünket, hogy mégis mit lenne érdemes mostanság tesztelni. Rövid tanakodás után úgy határoztunk, hogy a jelenleg fénykorukat élő kombó meghajtókat vesszük górcső alá. Írásunkból megtudhatjátok, hogy mik ezek, mit tudnak, és mennyire jók vagy rosszak ☺.

**M**i is a combo drive valójában? Nos, a kérdés jogos, a válasz pedig igen egyszerű. Gyakorlatilag egy három az egyben meghajtóról van szó, amely képes CD-t olvasni, illetve írni, extraktént pedig DVD-lemezeket olvasni. Az alapötlet már jó néhány éve megszületett, amikor is a gyártókban is tudatosult, hogy ezen három meghajtó igencsak tetemes helyet foglal el gépünkben. Megszületett hát az ötlet, és persze az első kevert meghajtók. Kezdetben nem igazán voltak sikeresek, leginkább azért nem, mert hajlamosak voltak egy-egy lemeztípust nem olvasni. Azóta persze már fejlődött a technológia, és mára már helyenként kijavították a hiányosságokat. Egyetlen gond van csupán ezekkel

a meghajtókkal. A vásárlók többsége nem is tudja igazán, hogy létezik, hiszen minden eladónak inkább az az érdeke, hogy ezen lehetőségeket külön, jóval magasabb vételi áron szerezzék be a kedves vevő. Nem árt azonban számításba venni a kombókat, akár új gép, akár új optikai meghajtó vásárlása esetén. Jogos kérdés lehet, hogy meddig fejlődhetnek még az optikai meghajtók. Nos, a válasz: eddig. Pontosabban arról van szó, hogy CD-író esetén már nem lesz gyorsabb 52-szeresnél, és CD-olvasóban sem terveznek további fejlesztéseket. Ennek igazán annyi az oka, hogy ez a sebes-

ség a maximum, ahol még valamilyen biztonsággal lehet forgatni, il-



letve égetni a nyersanyagot. Volt egy próbálkozás egy 72-szeres olvasóra, de az igen hamar befulladt. Tesztünk során egy általános image fájlt írogattunk ki, amely pontosan 689 megabájtot foglalt. A CD-olvasási tesztekhez a FIFA 2004-es játék lemezét, míg DVD-olvasáshoz gyári, illetőleg írott pluszos és minuszos korongokat használtunk. Tesztgépünk 2,2-es P4-gyel, 512 MB memóriával rendelkezett, operációs rendszere pedig a Windows XP SP1 volt. Minden egyes mérési eredményt a mellékletünkön megtalálható, hazai fejlesztésű AIDA32vel végeztünk. Ha gondoljátok, vessétek össze meghajtóitok képességeit az általunk mértekkel. A teszt során öt válogatott terméket tettünk próbára, kevert írási és olvasási sebességgel, illetőleg viszonylag egyező ár-kategóriában. Vágjunk hát bele a közepébe!



### BTC Dual Digital Combo

Full extrás

Tesztlaborunkba ez a készülék futott be elsőként. Meg is lepődünk, amikor megláttuk az előlapját. Jól látható, hogy a készülék előlapjára egy hét-az-egyben kártyaolvasót is helyeztek. Ez kicsit megkavarta a gombok elhelyezkedését, így a tálcanyitót és lejátszó gombok a szokásostól eltérően a jobb oldal helyett a bal féltékére kerültek. Tesztelés közben sajnos kiderült, hogy nem éppen a legfényesebb eredményeket hozza a BTC megoldása. Egyrészt CD-olvasási sebessége a mezőny leggyengébb helyére utasította, és írási képességei sem mondhatók kimagaslónak. Másrészt viszont ennek volt a legkisebb CPU-igénye, mindenféle DVD-t (pluszosat, minuszosat egyaránt) kiválóan, és már gyorsabban is olvasott. Doboza jó néhány hasznos szoftvert és kiegészítőt tartalmaz, amelyek feleltetik a „CD-s részt”.

ÍRÁS	23/30
OLVASÁS	25/40
ÁR	20/20
EXTRÁK	6/10

74%



### AOpen Combo Drive

Zajos tücsök

Amikor megkaptuk az AOpen kombó meghajtóját, arra számítottunk, hogy simán az élmezőnybe kerül. Ezzel szemben némileg csalódnunk kellett. Íráskor a többi termékhez képest igen lassan teljesített, és bár a CD és DVD-R lemezekkel simán megküzdött, a DVD+R-es lemezekkel komoly gondja akadt. Beolvasta, de bizony nem volt könnyű menet. A nyolcszoros sebességgel égetett DVD+R lemezeket már meg sem ismer- te, CD-grabbelés terén pedig újfent nem volt kimagasló. Félreértés ne es- sék: összességében nem állíthatjuk róla, hogy rossz meghajtó lenne. Mindent tud, amit egy kombó meghajtónak tud- nia kell, csak éppen lassabb, mint a többiek. Az azonban talán nem utolsó szempont, hogy a mezőnyben ez di- csekedhet a legalacsonyabb vételárral. Természetesen, hogy teljes legyen a kép, ehhez is kapunk három szoftvert. Ezekkel írhatunk, grabbelhetünk, vagy éppen DVD-filmeket nézhetünk.

ÍRÁS	20/30
OLVASÁS	30/40
ÁR	17/20
EXTRÁK	9/10

76%



### Samsung RW Combo



Esélyes alternatíva

Természetesen a Samsung is képvisel- tette magát szerény tesztünkben. Meg- hajtóját a középmezőnybe jósoltuk, a teszt végén pedig kiderült, hogy nem is sokkal tippeltünk mellé. A CD-ke- t papírforma szerint égette, voltak nála gyor- sabbak és lassabbak is. A tesztlemeze- ket hiba nélkül és elég jó sebességgel olvasta, nem volt gondja egyik DVD- formátummal sem (beleértve az egyszer, illetve a többször írható lemezeket is a pluszos és a minuszos oldal). Vételára szerint szintén a középmezőnybe sorol- ható, amivel igazán meg lehetünk elé- gedve. Talán két apróságot lehetne fel- hozni a negatívumok oldalán. A mezőny egyik leghangosabb darabja, ami sajnos hosszú távon komoly fejfájásokat okoz- hat. A másik, inkább szörözös dolog, hogy nincs rajta lejátszás gomb. Persze a legtöbben úgyis szoftveresen használ- ják, így ezt csak megemlítettük. Dobo- zában a szokásos hármas szoftverfelho- zatalt találhatjuk.

ÍRÁS	26/30
OLVASÁS	33/40
ÁR	18/20
EXTRÁK	7/10

84%



### MSI MS-8448A

Erős közepes

Az MSI háza tájáról érkezett az egyetlen doboz nélküli termék. Ez akkor nem is zavart volna, ha ez lenne a legolcsóbb a tesztelt meg- oldások között. Ezúttal azonban szó sincs erről. Árát tekintve a kö- zépmezőnybe sorolható. Írási se- bessége sem a legjobb, de pont elég volt egy második helyezéshoz. Szerencsére remekül megküzdött minden lehetséges lemezformátum- mal. Nem volt problémája a nyolc- szorososan égetett DVD-kkel sem, és a pluszos, valamint a minuszos ol- dalon egyaránt kiválóan hasított. Külön kiemelnénk, hogy üzem köz- ben meglepően csendesnek bizo- nyult. CD-olvasás közben néha ugyan fel-felmordult, de nem volt olyan vészes, mint mondjuk az AOpen. Még audiót is felettébb gyorsan mentett a gépre, s ezzel új- fent szerzett egy jó pontot. Végül is kellemesen csalódtunk az MSI-ban.

ÍRÁS	25/30
OLVASÁS	32/40
ÁR	16/20
EXTRÁK	8/10

81%

#### Az utolsó lehetőség

Mint láthatjátok, bőséges a válasz- ték. Ennél több meghajtó is van, de ezúttal nem áttekintő cikket akar- tunk összehozni. Szerény vélemé- nyünk szerint manapság még érde- mes befektetni ezen termékekbe. Mindazonáltal nagyon meg kell gon- dolnunk, hogy mit szeretnénk kez- deni mondjuk 4-5 hónapon belül. Akkorra ugyanis már a DVD-írók is elérik ezeket az árkategóriákat - és akkor meg már miért vennénk kombó meghajtót? A DVD-írók mindezt tudják, és ahogy nevük is jelzi, DVD-ke- t is képesek égetni. Ma még körülbelül a duplájába kerülnek, úgyhogy még odébb van az az idő, hogy mindenkinek egy DVD-író leg- yen a gépében. Hogy megéri-e? Feltétlenül érdemes fontolóra venni egy ilyen kombinált meghajtó vásárlását. Ha belegondo- lunk, hogy 20 ezer forint alatti áron kapunk egy CD-olvasót, egy CD- író, valamint egy DVD-olvasót, már nem is tűnik olyan drágának. A há-

rom meghajtó külön sokkal borso- sabb lenne, nem is beszélve arról, hogy háromszoros helyet is foglalna a gépünkben. Tesztünk során két meghajtóra hiv- nánk fel a figyelmezteteket. Az LG igen szépen szerepelt, mind írásban,

mind olvasásban kielégítő teljesít- ményt nyújtott. Habár nem ez volt a legolcsóbb, egyértelműen ez az egyik legjobb vétel. A másik, szintén elég jól teljesítő megoldás a Samsungtól érkezett. Összességé- ben a többi meghajtó is elviselhető,

de jelen tesztünkben nem dicseked- hetnek külön díjazással. A BTC meg- oldása igen elegáns, hiszen nagyon hasznos egy ilyen, hét az egyben kártyaolvasó. Kár, hogy maga a meg- hajtó rész nem sikerült túl fényesre.

#### ZeroCool

	LG	BTC	AOpen	Samsung	MSI
CD írás (perc:mp)	3:35	5:04	5:25	4:27	4:15
Átlagos CD elérési idő (ms)	86,60	211,60	88,30	92,1	117,60
Folyamatos CD olvasás (MB/s)	4,68	2,74	5,48	4,59	5,41
Véletlenszerű CD olvasás (MB/s)	1,32	0,49	1,18	1,23	1,15
Olvasási sebesség (CD/DVD)	52x / 16x	48x / 16x	48x / 16x	52x / 16x	48x / 16x
Írási sebesség (CD-R / CD-RW)	52x / 24x	48x / 24x	48x / 24x	52x / 24x	48x / 24x
Forgalmazó	LG Magyarország	Napfény Kft.	Sowah Kft.	Samsung Magyarország	Ramiris Rubin Rt.
Honlap	<a href="http://www.lg.hu">www.lg.hu</a>	<a href="http://www.multimedia.hu">www.multimedia.hu</a>	<a href="http://www.sowah.hu">www.sowah.hu</a>	<a href="http://www.samsung.hu">www.samsung.hu</a>	<a href="http://www.ramiris.hu">www.ramiris.hu</a>
Telefon	06-1-455-6060	06-1-463-9030	06-1-350-4539	06-1-453-1100	06-1-888-3200
Ár (Ft + Áfa)	15 544	15 512	11 000	13 312	12 000

TÚL A CSÚCSOK CSÚCSÁN

# ATHLON 64-TUNING

A legújabb Athlon 64 hatalmas erővel bír, de egy kis bütyköléssel még többet hozhatunk ki belőle. Bár az AMD bekeményített azzal, hogy a szorzót fixálta, szerencsére a Frontside Buson keresztül sikereket érhetünk el – most leírjuk, miképp ☺.



## FIGYELEM!

**A cikkben szereplő változtatásokkal elvész a processzor garanciája. Rossz szerelés esetén károsodhat, vagy tönkre is mehet bármelyik alkatrész. A bütykölést mindenki saját felelősségére végezze, számolva a potenciális anyagi vonzatokkal. Az esetleges károkért a GameStar semminemű felelősséget nem vállal!**

**A**z Athlon 64 nemcsak hogy igen gyors, de a gyártási minősége is kiváló, így jó eséllyel indulhatunk neki a tuningolásának. Megfelelő hűtővel és egy kevés babrálással órajelét 200-ról 300-ra tornászhatjuk fel. Az egyedüli problémát az jelenti, hogy az AMD minden Athlon 64 típusnál fixre állította a szorzót, ezért a gyorsítást csak a Frontside Buson\* keresztül végezhethetjük el. Erről azonban azt kell tudni, hogy így sok más egyéb részegységnek – PCI-sín, memória, grafikus kártya – is megnöveljük az órajelét. Ennek ellenére ki tudunk hozni maximális teljesítményt a rendszerből, a stabilitás teljes megőrzése mellett.

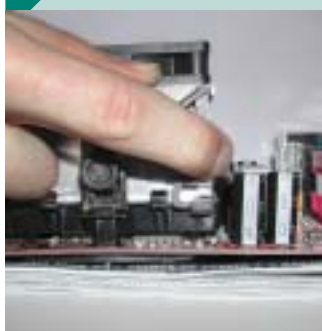
## Hűtőcsere



A túlhűzés miatt magasabb lesz az órajel, és a processzor magfeszültsége\*\* is megnő, emiatt jóval több hő termelődik. Éppen ezért a legfontosabb odafigyelni arra, hogy megfelelő hűtővel rendelkezünk, külön-

ben dobhatjuk is a szemébe szénné égett új procinkat (ami a piac jelenlegi állása szerint bizony nem két forint). Mivel a normálhűtők hamar elérik kapacitásuk határait, ezért ajánlott egy nagy teljesítményű Thermalright SLK 948 U típust beszerezni, amely nemcsak hatékonyan vezeti el a hőt, de viszonylag halk is. Az AMD 64 bites processzorai számára újfajta hűtési rendszert tervezett, amely „Retention Module” névre hallgat. Emiatt a Socket A (Athlon XP) és a Socket 478 (Pentium 4) foglalatra illeszkedő hűtők nem alkalmasak e feladat ellátására. Az egyedüli kivétel az MSI gyártotta K8T Master 1 alaplap jelenti, ahol P4-hűtőket tudunk felhasználni.

### 1 A normál hűtő leszerelése



Ideális esetben ki tudjuk szedni az alaplapot a gépből, és egy stabil alátétre tesszük. Végző esetben a ház belsejében is végre tudjuk hajtani a műveleteket – ilyenkor fordítsuk a gépet oldalára. Először a hűtő rögzítő kart kell elmozdítanunk. Helyezzük ujjunkat a kar rovatokolt felületére, majd mutatóujjunkkal húzzuk addig vissza a horgot, amíg a Retention Module ki nem akad. Ezután már meg tudjuk mozdítani a kart. A legtöbb esetben elég fixen ül a helyén, ezért akár komolyabb erő is kell fejtenünk az elmozdítására (vigyázzunk, nehogy egy hirtelen mozdulattal kárt tegyünk valamelyik alkatrészben). Ezt követően, egy csavarhúzó segítségével már

a hűtő másik oldalán is ki tudjuk pattintani a tartóhorgot. Ehhez nyomjuk először lefelé a csavarhúzót, majd utána hátrafelé.



Miután lehúztuk a hűtő kábelét az alaplapról, emeljük le, és oldjuk ki ujjainkkal a fogókapcsokat a másik oldalon is. Ezzel készen is lennénk az egyszerűbb résszel. Lássuk a nehezebb dolgokat...

### 2 Hővezető paszta felvitele

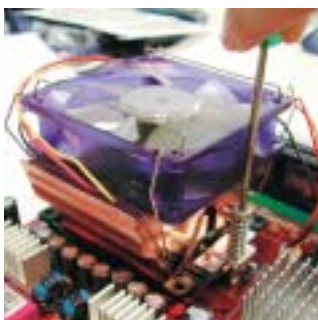


Ahhoz, hogy az Athlon 64 a hőt rendszeresen leadja a hűtőnek, szükség van hővezető paszta felvitelére – ehhez az Arctic Cooling 5-öt ajánljuk. Mielőtt ezt megtennénk, egy puha rongy segítségével távolítsuk el a régi paszta maradvékát. Utána nyomjunk egy borsónyi mennyiségű pasztát a processzor fémlapjára (Heatspreader), majd egy papírdarab segítségével kenjük szét egyenletesen. Egy vékony réteg elegendő az optimális hővezetéshez.

### 3 Az új hűtő beszerelése



Helyezzük az új hűtőt lehetőleg egyenesen rá a Retention Module-ra. A hűtő rögzítő kar horgának felfelé kell néznie. Azt, hogy a rögzítőkar merre fele álljon, mi dönthetjük el, a gép felépítésétől függően. Arra azonban ügyeljünk, hogy később az áramot adó kábellel elérjük az alaplap csatlakozót. Először az ujjunkkal nyomjuk le a szorítókapcsot a rögzítőkar alá. A másik oldalon egy csavarhúzó segítségével nyomjuk erősen, de óvatosan a Retention Module rögzítője fölé.

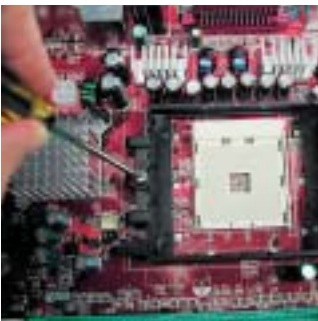


Úgy kerülhetjük el annak veszélyét, hogy a csavarhúzó véletlen elcsúszásakor megrongálja az alaplapot, ha a szerelés környékét letakarjuk egy ronggyal. Végül helyezzük el a rögzítőt, és nyomjuk le olyan erősen ujjunkkal a rovatokolt felületet, hogy a biztosítóhorog a Retention Module-on rögzüljön. Egyes hűtőket, mint a Thermalright SLK 948 U-t is (lásd a képen), rögzítőkapcsok helyett fel kell csavaroznunk – erről a kézikönyvben bőséges információt találunk.

#### 4 A modul rácsavarozása



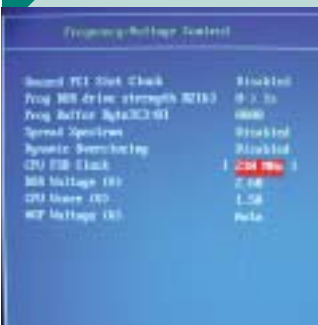
Amennyiben egy új PC-t rakunk össze, nekünk kell a több részegységből álló hűtőrendszert felszerelnünk. Először vegyük az alsó tartólapot (Black Plate) a kezünkbe. Fordítsuk hátára az alaplapot, és tegyük egy biztos, antisztatikus helyre, majd keressük meg a processzorfogalattól jobbra és balra fúrt két lyukat. Tegyük rá az alsó tartólapot úgy az alaplapra, hogy a csavarfoglatok a lyukakba passzoljanak (lásd a képet). Egyes modelleknél előtte még el kell távolítani a védőfóliát is.



Fordítsuk vissza az alaplapot, és helyezzük rá a tartókeretet (Retention Frame) a hozzá illő csavarokkal és csavarmentekkel. Egy csavarhúzó, valamint a két csavar segítségével ezután rögzíteni tudjuk a műanyag keretet az alaplapra. Ügyeljünk arra, hogy kellőképpen húzzuk meg a csavarokat, de vigyázzunk, nehogy megszakítsuk az alaplapot.

## Túlhűzés

#### 1 Az FSB túlhűzése



Athlon 64-esünket a BIOS-beállítások módosításával gyorsíthatjuk fel. Indításkor nyomjuk meg a [DEL] / [F1] / [F2] / [F12] gombot (alaplaptól függően), és keressük meg a Frequency / Voltage Control menüt – BIOS-

verzióktól függően más, hasonló nevű is lehet. Itt tudjuk a CPU FSB Clock állítgatásával a Frontside Bus órajelét lépésenként növelni. Mivel semmilyen trükk nincs (egyelőre – de dolgozunk rajta...☺), amellyel az Athlon szorzóját szabadon módosíthatóvá tudnánk tenni, ezért egyetlen lehetőségünk a processzor túlhűzése. Első lépésként emeljük meg az FSB-frekvenciát öt százalékkal. Ez az Athlon 64/3200+-nál 210 megahertzes órajelet jelent. Mentsük el a változtatást, majd indítsuk újra a gépet. Amennyiben stabilan fut a rendszer (lásd a 3-as pontot), növeljük lépésenként további megahertzekkel. Ezen a módon fokozatosan kitapasztalhatjuk rendszerünk maximális képességének határait. Azért nem lehet biztosan megmondani, hogy kinek meddig bírja majd a gépe, mert a részegységektől, és maguktól az alkatrészek gyártásától is függ, minek mi a maximuma. Ha esetleg hiányoznának BIOS-unkból egyes túlhűzési funkciók, vagy csak nagyon leszűkítettek, akkor egy BIOS-frissítés segíthet – sok esetben ugyanis az alaplapgyártók az upgrade-ekben kibővítik a funkciókat.

#### 2 A magfeszültség növelése



Az órajel növekedésével párhuzamosan emelkedik Athlon 64-esünk áramigénye is – ugyanúgy, ahogy egy autó nagyobb sebességnél több benzint fogyaszt. A magfeszültség növeléséhez keressük meg a BIOS-ban a „CPU Vcore”, vagy hasonló nevű menüt. Emeljük meg a magfeszültséget 0,1 voltal, majd mentsük el a változtatásunkat. Indítsuk újra a gépet, és végezzünk egy stabilitási tesztet (lásd a 3-as pontot). Ha jól ment, ezután már csak 0,25-ös lépésekben növeljétek a magfeszültséget, mert eközben a processzor hőtermelése is egyre jobban emelkedik. Ezért mindig figyeljünk közben arra, hogy hűtőnk megfelelő teljesítményt nyújt-e.

#### 3 Stabilitásvizsgálat



Most már csak azt kell megállapítanunk, hogy processzorunk maximális terhelés alatt is stabilan működik-e. Installáljunk bármilyen 3D-Benchmarkot, és futtassuk folyamatosan legalább egy fél órán át. Amennyiben képhibák jelentkeznek, vagy lefagy a rendszer, indítsuk azonnal újra a gépet, és állítsuk vissza az eggyel korábbi pozícióba a BIOS-t. Ezt a stabilitási tesztet minden egyes órajelnövelésnél el kell végeznünk. Ha valamiért nem sikerül visszaállítani a BIOS-beállításokat, kapcsoljuk ki a gépet, és húzzuk rá a megfelelő tükre – „CMOS\*\*\* clear” a jumpert az alaplapon. Ezen a módon az összes BIOS-elmentést gyári beállításra tesztjük vissza. A Thermalright SLK 948 U típusú hűtővel egy Athlon 64/3000+-t tíz százalékkal sikerült túlhűznünk. Még egyszer felhívnanék a figyelmeteket arra, hogy csak akkor kísérletezzetek efféle művelettel, ha 1. már csinaltatok ilyet; 2. nem kaptok ki nagyon, ha tönkremegy a hardver ☺.

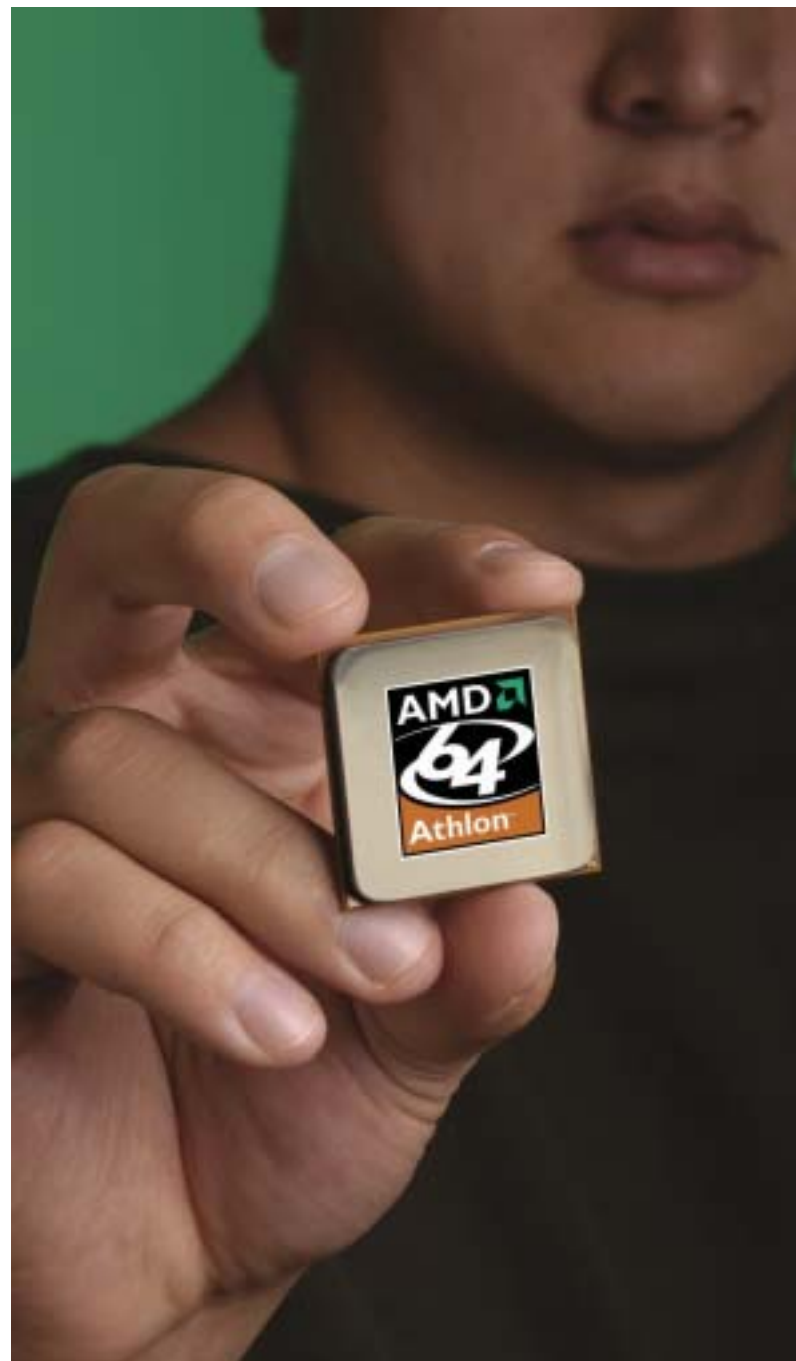
## NÉHÁNY APRÓSÁG

„JELMAGYARÁZAT”

**Frontside Bus:** Az Athlon 64-nél egy Hypertransport csatorna köti össze a processzort az alaplap lapkakészlettel, a grafikus kártyával és a többi perifériával.

**Magfeszültség:** Más néven Vcore. A magfeszültség látja el energiával a processzort. Amennyiben túlhűzés esetén instabillá válik a rendszer, sokszor jelent megoldást a magfeszültség növelése.

**CMOS:** A Complementary Metal Oxide Semiconductor (kiegészítő metál-oxid félvezető) rövidítése. A CMOS tárolja az összes BIOS-elmentést, itt őrződnek a rendszer hardverelemeire vonatkozó legfontosabb adatok.



NEM ÁRT TUDNI  
MANAPSÁG

# CODEC BIBLIA

Napjainkban egyre többet hallani számítógépes videógyártásról. A technika rohamos fejlődésével az otthoni felhasználók számára is elérhetővé vált sok olyan megoldás, amely korábban csak a stúdiók privilégiumába tartozott. Megjelentek PC-n a jól futtatható vágóprogramok, utómunka- és speciáliseffekt-alkalmazások is. Ettől persze még senki nem válik Spielberggé ☺...

**B**iztos minden PC-s találkozott már az AVI, MPEG, kodek, kodekpakk szavakkal, indított már el filmet a gépén, mérgeződött, vagy éppen csodálkozott a „művi” igénytelen, esetleg éppen nagyon szép képmínőségén. Olyanok is biztos szép számmal akadnak, akik már próbálkoztak saját videót gyártani. Mostanában nagy divat lett a játékokból (például Quake III, Counter-Strike, Wolfenstein, Unreal Tournament) úgynevezett in-game videoklipeket készíteni. Négyrészes cikksorozatomban témája elsősorban a számítógépen tárolt videoanyagok formátuma, ezek sajátosságai, felhasználhatósága, valamint a „kis méretben jó minőség” probléma tárgyalása.

## Kis méretben jó minőség!

### Kezdjük az ismerkedéssel!

Tételezzük fel, hogy a nyersanyag már fent van a gépen. Ez azt jelenti, hogy vagy analóg eszközzel digitalizáltuk (például VHS-videomagnó, kamera stb.), vagy eleve digitálisan vettük fel (digitális kamerák), és egy FireWire illesztőfelületen keresztül másoltuk fel a gépre. Harmadik lehetőség, hogy

a videoanyag eleve gépen keletkezett, így például a Quake III-demókból történő „képlomás” esetén.

Három nagy formátumot érdemes ismerni: az AVI-t, az MPEG-t és a WMV-t. Legutóbbi a Microsoft saját videoformátuma, és inkább csak internetes állománycserélőkön terjedt el a használata. Nagyon kis méretben is tud mozgóképet tárolni. Feldolgozásra, videóvágásra nem szokták

használni, a másik két formátummal gyakrabban lehet találkozni. Az MPEG a Motion Graphic Experts Group rövidítése, annak a csapatnak a logója, amelyik kifejlesztette ezt a tömörítési algoritmust. Az MPEG tehát egy mozgóképfolyam (video-stream). A korábbi MPEG1-es, kis felbontású (352x288) Video CD és S-Video CD (480x576) után napjainkban már az MPEG2-es DVD-formátum (720x576) terjedt el. A felbontáson kívül a képmínőséget nagyban befolyásolja az úgynevezett bitarány is, amely az S-Video CD-formátumtól felfelé tömörítéskor változtatható. Alacsonyabb bitráttával kisebb méretben rosszabb képmínőséget lehet elérni, és fordítva. Eredetileg megkülön-

böztettünk .MPV (MPEG Video) és .MPA (MPEG Audio) állományokat. Ezek összefésüléséből jön létre a legtöbbször által ismert MPEG kiterjesztésű videó. A mindenki által ismert AVI-formátum jelentése: Audio-Video Interleaved, vagyis összefésült audio-videó anyag. Alapvető különbség az MPEG és az AVI között, hogy míg előbbi egy rögzített, szabványosított tömörítés, addig az AVI-állományban a képet és a hangot egymástól függetlenül, sokféleképpen lehet kódolni. Az MPEG tehát a fejlece nélkül is értelmes adatfolyam, az AVI pedig e nélkül semmit nem ér, hiszen a fejleceben van leírva, milyen szabvány szerint tömörítették benne az adatot. Ezeknek a tömörítőszabványoknak az összefoglaló neve a CODEC („kodek”). Rendetegfele kodek létezik, nem is érdemes ismerni mindet. A DivX például egy korszerű, MPEG4-es szabványú tömörítés, amely talán a legelterjedtebb napjainkban. Ez a nagy mennyiség azonban negatívan is viselkedhet. Biztos mindenki találkozott már azzal a bosszantó hibázzal, amely egy-egy AVI típusú videót megnyitáskor, hogy: „Ismeretlen tömörítés”. Bizony, ez azt jelenti, hogy gépünkre nincs telepítve a videót dekódoló algoritmus. Mi lehet erre a megoldás?

### Harc a kodekkel

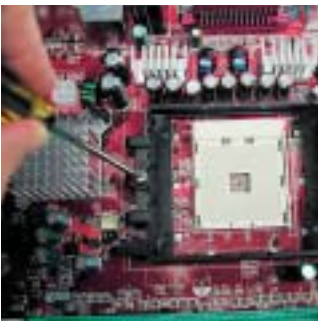
Léteznek úgynevezett kodekcsomagok, kodekpakkok. Ezek tartalmaznak 40-50 kodeket, amelyeket telepítéskor felmásolnak a gépre, és innentől az ezekkel a kodekkel tömörített videók már elindulnak. Személy szerint nagyon rossz véleménnyel vagyok ezekről a megoldásokról. Hogy miért? A kodekpakkok teleírják a rendszerleíró adatbázist olyan kodekek konfigurációjával is, amelyeket soha az életben nem fogunk használni. Feleslegesen kötik le az erőforrásokat, lassítják az operációs rendszer működését. A nagyobb baj azonban az, hogy néha instabillá tehetik a rendszert. Mi lehet akkor hasznos megoldás? Leginkább az, hogy tudatosan csak olyan, általánosan használt és elfogadott audio- és videokodekeket telepítünk, amelyekkel nagy valószínűséggel találkozni fogunk filmek lejátszásakor vagy saját videók készítésekor. Nem többejt, nem kevesebbet. Kis odafigyeléssel szépen össze lehet válogatni azt a 8-10 algoritmust, amelyet a későbbiekben is használni fogunk. A teljesség igénye nélkül felsorolnék most párat kedvenceimből. Videokodekek – a Windows által alapban feltelepítettek kivételével –: DivX, DivX G400, Xvideo, Mainconcept DV, PICVideo MJPEG, valamint a különböző képlapó alkalmazásoké: Audiokodekek: Fraunhofer MP3-kodek, AC3-audiokodek. A következő számban ezeknek a tömörítő algoritmusoknak a sajátosságait kezdem tárgyalni.

### Feworkh

#### 4 A modul rácsavarozása



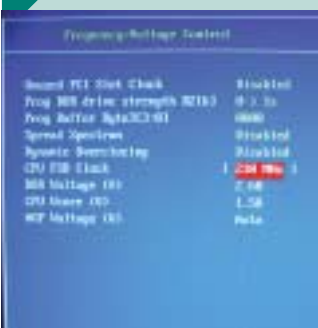
Amennyiben egy új PC-t rakunk össze, nekünk kell a több részegységből álló hűtőrendszert felszerelnünk. Először vegyük az alsó tartólapot (Black Plate) a kezünkbe. Fordítsuk hátára az alaplapot, és tegyük egy biztos, antisztatikus helyre, majd keressük meg a processzorfogalattól jobbra és balra fúrt két lyukat. Tegyük rá az alsó tartólapot úgy az alaplapra, hogy a csavarfoglatok a lyukakba passzoljanak (lásd a képet). Egyes modelleknél előtte még el kell távolítani a védőfóliát is.



Fordítsuk vissza az alaplapot, és helyezzük rá a tartókeretet (Retention Frame) a hozzá illő csavarokkal és csavarmentekkel. Egy csavarhúzó, valamint a két csavar segítségével ezután rögzíteni tudjuk a műanyag keretet az alaplapra. Ügyeljünk arra, hogy kellőképpen húzzuk meg a csavarokat, de vigyázzunk, nehogy megszakítsuk az alaplapot.

## Túlhűzés

#### 1 Az FSB túlhűzése



Athlon 64-esünket a BIOS-beállítások módosításával gyorsíthatjuk fel. Indításkor nyomjuk meg a [DEL] / [F1] / [F2] / [F12] gombot (alaplaptól függően), és keressük meg a Frequency / Voltage Control menüt – BIOS-

verzióktól függően más, hasonló nevű is lehet. Itt tudjuk a CPU FSB Clock állítgatásával a Frontside Bus órajelét lépésenként növelni. Mivel semmilyen trükk nincs (egyelőre – de dolgozunk rajta...☺), amellyel az Athlon szorzóját szabadon módosíthatóvá tudnánk tenni, ezért egyetlen lehetőségünk a processzor túlhűzése. Első lépésként emeljük meg az FSB-frekvenciát öt százalékkal. Ez az Athlon 64/3200+-nál 210 megahertzes órajelet jelent. Mentsük el a változtatást, majd indítsuk újra a gépet. Amennyiben stabilan fut a rendszer (lásd a 3-as pontot), növeljük lépésenként további megahertsekkel. Ezen a módon fokozatosan kitapasztalhatjuk rendszerünk maximális képességének határait. Azért nem lehet biztosan megmondani, hogy kinek meddig bírja majd a gépe, mert a részegységektől, és maguktól az alkatrészek gyártásától is függ, minek mi a maximuma. Ha esetleg hiányoznának BIOS-unkból egyes túlhűzési funkciók, vagy csak nagyon leszűkítettek, akkor egy BIOS-frissítés segíthet – sok esetben ugyanis az alaplapgyártók az upgrade-ekben kibővítik a funkciókat.

#### 2 A magfeszültség növelése



Az órajel növekedésével párhuzamosan emelkedik Athlon 64-esünk áramigénye is – ugyanúgy, ahogy egy autó nagyobb sebességnél több benzint fogyaszt. A magfeszültség növeléséhez keressük meg a BIOS-ban a „CPU Vcore”, vagy hasonló nevű menüt. Emeljük meg a magfeszültséget 0,1 voltal, majd mentsük el a változtatásunkat. Indítsuk újra a gépet, és végezzünk egy stabilitási tesztet (lásd a 3-as pontot). Ha jól ment, ezután már csak 0,25-ös lépésekben növeljétek a magfeszültséget, mert eközben a processzor hőtermelése is egyre jobban emelkedik. Ezért mindig figyeljünk közben arra, hogy hűtőnk megfelelő teljesítményt nyújt-e.

#### 3 Stabilitásvizsgálat



Most már csak azt kell megállapítanunk, hogy processzorunk maximális terhelés alatt is stabilan működik-e. Installáljunk bármilyen 3D-Benchmarkot, és futtassuk folyamatosan legalább egy fél órán át. Amennyiben képhibák jelentkeznek, vagy lefagy a rendszer, indítsuk azonnal újra a gépet, és állítsuk vissza az eggyel korábbi pozícióba a BIOS-t. Ezt a stabilitási tesztet minden egyes órajelnövelésnél el kell végeznünk. Ha valamiért nem sikerül visszaállítani a BIOS-beállításokat, kapcsoljuk ki a gépet, és húzzuk rá a megfelelő tükre – „CMOS\*\*\* clear” a jumpert az alaplapon. Ezen a módon az összes BIOS-elmentést gyári beállításra tesztjük vissza. A Thermalright SLK 948 U típusú hűtővel egy Athlon 64/3000+-t tíz százalékkal sikerült túlhűznünk. Még egyszer felhívnanék a figyelmeteket arra, hogy csak akkor kísérletezzetek efféle művelettel, ha 1. már csinaltatok ilyet; 2. nem kaptok ki nagyon, ha tönkremegy a hardver ☺.

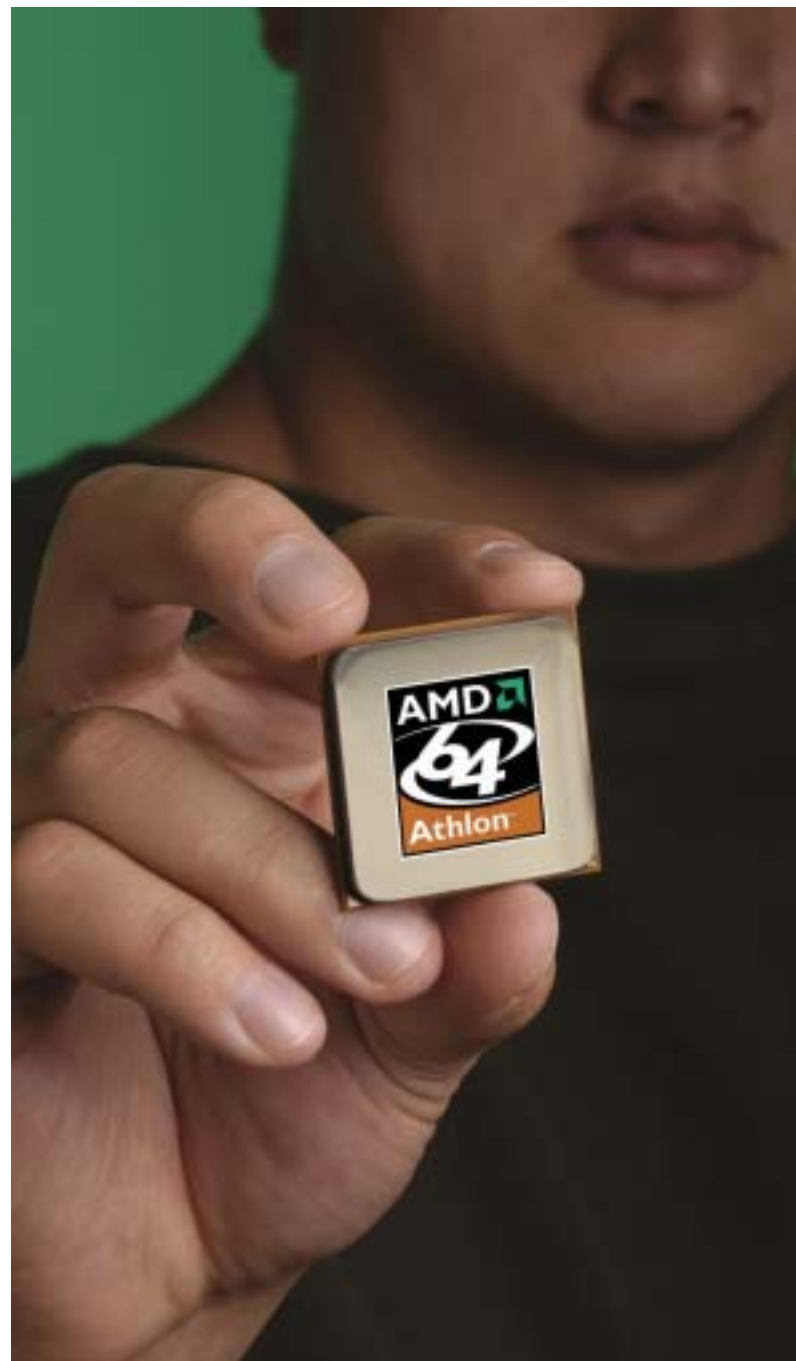
## NÉHÁNY APRÓSÁG

„JELMAGYARÁZAT”

**Frontside Bus:** Az Athlon 64-nél egy Hypertransport csatorna köti össze a processzort az alaplap lapkakészlettel, a grafikus kártyával és a többi perifériával.

**Magfeszültség:** Más néven Vcore. A magfeszültség látja el energiával a processzort. Amennyiben túlhűzés esetén instabillá válik a rendszer, sokszor jelent megoldást a magfeszültség növelése.

**CMOS:** A Complementary Metal Oxide Semiconductor (kiegészítő metál-oxid félvezető) rövidítése. A CMOS tárolja az összes BIOS-elmentést, itt őrződnek a rendszer hardverelemeire vonatkozó legfontosabb adatok.



## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Köszöntünk mindenkit az áprilisi hardverteszt-összesítő oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt legjobb termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunknak a szimulátor rajongók fognak örülni, ugyanis kormányokat fogunk ajánlani! Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

<b>Új</b>	1. Abit Siluro GeForceFX 5700 Ultra	-	36 900 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	2. Connect3D 9600XT	-	31 900 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	27 000 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Inno3D GeForce FX 5600	81%	22 000 Ft	2003. 07.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

<b>Frissítés</b>	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	81 000 Ft	2003. 07.
<b>Frissítés</b>	2. Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	79 900 Ft	2003. 08.
	3. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	80 000 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	70 500 Ft	2002. 10.

### Intel alaplap (Socket 478)

<b>Új</b>	1. ASUS P4C8X Deluxe	97%	34 900 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. Gigabyte GA-8INXP	96%	31 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. Aopen AX4C Max	91%	34 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	ASUS P4P800 Deluxe	90%	23 900 Ft	2003. 09.

### AMD alaplap (socket A)

<b>Frissítés</b>	1. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	23 000 Ft	2003. 07.
<b>Frissítés</b>	2. MSI K7N2G	89%	22 900 Ft	2003. 07.
<b>Frissítés</b>	3. Aopen AK79G Max	88%	24 500 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 900 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

<b>Frissítés</b>	1. P4 2.8 Ghz FSB800	90%	35 900 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. P4 2.6 Ghz FSB800	86%	27 900 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	3. Celeron 2.6 Ghz	82%	17 900 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Celeron 1.8 Ghz	78%	11 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

<b>Új</b>	1. AMD Athlon XP 2800+	%	22 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. AMD Athlon XP 2500+	%	15 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. AMD Athlon XP 2000+	%	10 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	AMD Duron 1.8 Ghz	%	8 500 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

<b>Frissítés</b>	1. Thermaltake A1480	-	3 500 Ft	Belső teszt
	2. GlacialTech Igloo 4350	-	2 600 Ft	Belső teszt
	3. COOLINK Cool403	-	2 300 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

<b>Frissítés</b>	1. GlacialTech Diamond 2100	-	3 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. COOLINK Cool-122	-	3 500 Ft	Belső teszt
	3. Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 600 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	GLOBALWIN WBK68	-	1 800 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

<b>Frissítés</b>	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	39 000 Ft	2003. 03.
<b>Frissítés</b>	2. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	31 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. Sound Blaster Audigy Player	89%	14 900 Ft	2002. 08.
<b>Ártipp</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	10 000 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

<b>Frissítés</b>	1. Maxtor 120GB 7200 rpm	-	16 900 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. Western Digital 120 GB 7200 rpm	-	19 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. Samsung 80GB 7200 rpm	-	14 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm	-	16 900 Ft	Belső teszt

### CD-író

<b>Frissítés</b>	1. Yamaha CRW-F1	94%	20 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	2. Plextor PlexWriter W4012	93%	18 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	3. Teac CD-W540E	91%	15 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung 52/24/52	86%	8 000 Ft	Belső teszt

### DVD-író

<b>Frissítés</b>	1. Freecom DVD+R/RW	89%	52 000 Ft	2003. 09.
	2. Plextor PX-504A	84%	41 000 Ft	2003. 06.
<b>Frissítés</b>	3. Sony DRU-500AX	82%	49 000 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Toshiba SD-5112	81%	18 900 Ft	Belső teszt

### 17" monitor

<b>Frissítés</b>	1. Philips 107T	97%	35 900 Ft	2002. 10.
<b>Frissítés</b>	2. Samsung Syncmaster 757MB	93%	30 000 Ft	2002. 10.
<b>Frissítés</b>	3. LG Flatron F700B	91%	31 900 Ft	2002. 10.
<b>Ártipp</b>	LG Flatron F700B	91%	31 900 Ft	2002. 10.

### DVD-olvasó

<b>Frissítés</b>	1. Toshiba SD-M1612	95%	8 000 Ft	2002. 09.
<b>Frissítés</b>	2. Pioneer DVD A06s	91%	9 000 Ft	2002. 02.
	3. ASUS DVD E616	89%	8 500 Ft	2002. 02.
<b>Ártipp</b>	Samsung SD-616F	73%	7 500 Ft	2002. 02.

### 15" TFT monitor

<b>Frissítés</b>	1. Samsung Syncmaster 152V	84%	75 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	2. IYAMA ProLite E380S	82%	71 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	3. SONY SDM-HS53	81%	76 900 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	META 5002L	76%	61 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

<b>Frissítés</b>	1. EIZO Flexscan L557	87%	119 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	2. LG Flatron L1710B	86%	112 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	3. Belinea 101741	84%	89 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	Belinea 101741	84%	89 000 Ft	2003. 09.

## 5.1 hangfal

<b>Frissülés</b> 1.	Jazz J9940	89%	47 500 Ft	2003. 06.
<b>Frissülés</b> 2.	Klipsch Promedia 5.1	88%	115 000 Ft	2003. 06.
3.	Philips A5.600	83%	36 990 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Hercules XPS 510	75%	18 000 Ft	2003. 06.

## 2.1 hangfal

<b>Frissülés</b> 1.	Logitech X-220	88%	11 900 Ft	2004. 01.
<b>Frissülés</b> 2.	Creative Inspire P380	85%	11 000 Ft	2004. 01.
<b>Frissülés</b> 3.	Altec Lansing XA3021	84%	10 500 Ft	2004. 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz SpeakersJS 6936	78%	8 500 Ft	2004. 01.

## Egér

<b>Frissülés</b> 1.	Logitech MX700 COM	88%	14 900 Ft	2003. 10.
2.	Microsoft Wireless Optical	84%	7 000 Ft	2003. 10.
3.	Creative Mouse Lite	82%	2 900 Ft	2003. 10.
<b>Ártipp</b>	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

## Billentyűzet

1.	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 500 Ft	Belső teszt
2.	Genius KB21e Multimédia	-	4 400 Ft	Belső teszt
3.	Trust Silverline Direct 13636	-	4 600 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	3 500 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

<b>Frissülés</b> 1.	i-River IFP 590T	91%	50 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissülés</b> 2.	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	69 000 Ft	2003. 12.
3.	i-Bead 150	87%	51 600 Ft	2003. 12.
<b>Ártipp</b>	Amac HAN-320	84%	29 600 Ft	2003. 12.

## Gamepad

<b>Frissülés</b> 1.	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	12 900 Ft	2003. 04.
<b>Frissülés</b> 2.	Saitek P2500	89%	6 900 Ft	2003. 04.
<b>Frissülés</b> 3.	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 900 Ft	2003. 04.
<b>Ártipp</b>	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 500 Ft	2003. 04.

## Ház

<b>Frissülés</b> 1.	CHIEFTEC DRAGON DG01W	-	17 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissülés</b> 2.	Codegen 6070LC9	-	9 000 Ft	Belső teszt
3.	Azona ATX 2168B	-	8 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Mercury Elegant	-	8 900 Ft	Belső teszt

## Táp

<b>Frissülés</b> 1.	DTK PTP 4007 400W	-	10 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissülés</b> 2.	400W Codegen P4	-	5 900 Ft	Belső teszt
3.	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A hardver árak ebben a hónapban folyamatos mérséklődést mutatnak, leszámítva az egyes területeken végbemenő kisebb-nagyobb áringadozásokat, áttörő változásokra nem kell számítanunk. AMD processzor téren érdemes odafigyelni a felső kategóriára, az AMD XP 2800+ ideális ár/teljesítményével remek vételnek számít. A relatíve „drágábbnak” tartott Intel processzorok ára ebben a hónapban is jelentősen csökkent, például a 2.6 GHz órajelű P4-es már 28 000 Ft-ért kapható. Memóriák terén nem történt komolyabb változás,

maradtak a mély árak, itt-ott persze felfedezhetünk pár száz forintos változást, de ez nem változtatja a kedvező összképet. Egy 512MB-os DDR modul ára 16-18 000 Ft körül alakul ebben a hónapban is. A videokártyák közül érdemes odafigyelni a közép árkategóriára. Itt az alsó fertályon a Radeon 9600-as jelenthet pánztárca barát megoldást kezdő és kispénzű játékosoknak egyaránt, míg a közép-felső kategóriában az NVIDIA GF FX 5700 Ultra és Radeon 9600 XT harcát érdemes figyelni. Ez a két kártya közel azonos teljesít-

ménnyel és árral rendelkeznek, ezért a picit gyorsabb GF FX 5700 Ultra-t ajánljuk nettó 35-37 ezerért. A merevlemezek ára továbbra is a „vicces” kategóriába tartozik, a 120 GB kapacitású modellek (Maxtor, WD, Seagate) már nettó 16-17 ezer forint leszurkolása után a miénk lehetnek. Végeztül érdemes pár szót ejteni az aktuális boxunkról, ahova a kormányok verekedték be magukat. Az alacsonyabb árkategóriában Saitek R440-est ajánljuk, míg nagyobb pénzmaggal rendelkezőknek a Logitech MOMO Racing kormányát javasoljuk.

## Aktuális box: kormány

1.	Logitech MOMO Racing	-	26 900 Ft	Belső teszt
2.	Trust FF380 Force Feedback Race Master	-	23 000 Ft	Belső teszt
3.	Saitek R440 Force Feedback	-	20 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Genius Speed Wheel 3	-	12 000 Ft	Belső teszt

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
HELYEZÉS	NÉV	NÉV	NÉV	NÉV
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	ASUS P4P800 Deluxe	Soltek SL-75FRN2-RL	ASUS P4C8X Deluxe
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2500+	Celeron 2.6 Ghz	AMD Athlon XP 2800+	P4 2.8 Ghz FSB800
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz Kingston	512 MB DDR 400 Mhz Kingston
<b>Videokártya</b>	Inno3D GeForce FX 5600	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	Abit Siluro GeForceFX 5700 Ultra	Abit Siluro GeForceFX 5700 Ultra
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
<b>Merevlemez</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm
<b>Optikai meghajtó</b>	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Toshiba SD-5112 - DVD író	Toshiba SD-5112 - DVD író
<b>FDD</b>	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
<b>Egér</b>	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
<b>Összesen:</b>	<b>130 600 Ft</b>	<b>135 100 Ft</b>	<b>169 900 Ft</b>	<b>195 200 Ft</b>





# STARMUSIC

## Signs of Life

A Tribute to Pink Floyd

A Pink Floyd az a zenekar, amelynek koncertjéért mindent megadnék: ők a zenei „Nagy Ő” a számomra. Ezért is lettem nagyon boldog, amint ezt a 2 CD-s feldolgozásalbumot megkaparinthattam. Olyan népszerű metálbandák mellett, mint például az Angel Dust, a Tiamat, és ismert proggers csapatok (R.P.W.L., Pendragon) és több, számomra egyelőre ismeretlen társulat zenélt el azt, ők hogy gondolják a Pink Floydot. A hiteles és kiváló feldolgozások mellett a The Crack of Doom által játszott, deathea Another Brick in the Wall emelkedik ki.

Új bandákat ismerhettem meg **89%**

Nem mindenki értékelte Pink Floydot

**89%**



## Arena

Contagion

A szimfonikus progresszív rock angol nagyságainak legújabb lemeze kiváló példája annak, hogy milyen fantasztikus albumot készíthet öt zseni akkor, ha senki nem szól bele, mit játszanak.

A Contagion hihetetlen erőteljes, mondhatni zeneileg „látványos”: változatos, cizellált, briliáns, zseniális. Új ötletek, új hangzások fedezhetők fel benne, anélkül, hogy bármely mai, divatos rockzenei modellt át kéne venni. Clive Nolan légijs billentyűzése, Rob Sowden hangja nagyon ott van, a dalok fantasztikusak. Az egyik legkiemelkedőbb Arena-lemez: olyan, mint egy jó kis musical.

Zeneileg briliáns **91%**

Hiányoznak a hosszú opuszok

**91%**



## Tankcsapda

Élni vagy Égni

Ezt a magyar triót nem kell bemutatni senkinek. Kemény rákenrolljukat, fantasztikusan hangulatos, erőteljes koncertjeiket minden magyar rockélvező ismeri. Filozófiájuk: „Ha keresem a bajt, az az én bajom, de legalább nem vagyok divatmajom”. A dalok szókimondóak, lendületesek, a rockmuzsika dől a korongról. Am itt is megjelennek divatos nu-metal felhangok, ez pedig (legalábbis számomra) zavaró: a Tankcsapda olyan jelenség, amelynek hűnek kéne maradnia önmagához. Sokan úgy gondolták, a fiúk kicsit el vannak szállva: szerintem csak csináltak egy újabb jó lemezt.

Kemény szókimondó **86%**

Nem kéne divatozni...

**86%**



## Lostprophets

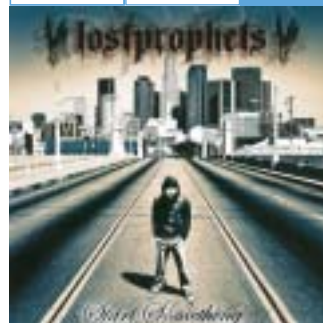
Start Something

Az elveszett proféták igen zűzósak: elindul a lemez, máris a szívembe taposnak az erőteljes riffek. Ez a banda, amelyet egykor arra „terveztek”, hogy lenyomja a Linkin Parkot a nu-metal arénában, mindent belead, hogy – aki elkezdte a lemezt hallgatni – egyből a legjobbat kapja. A probléma ezt követően jelentkezik: az album többi része változatlanul zűzós ugyan, de néha az az érzésem támad, hogy a dalok java része csak rutin, a fantasztikus nyitányt átlagos folytatás követi. A lemezeket nu-metal körökben jó lehet a fogadtatása, de kívülállóknak csak az első nótát ajánlom igazán.

We Still Kill The Old Way **81%**

A többi nóta elég átlagos...

**81%**



## George Michael

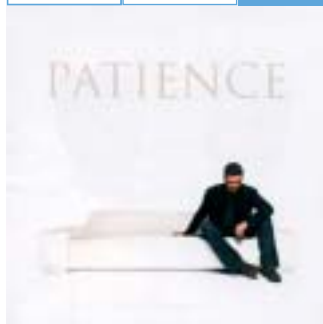
Patience

Rettenetesen tiszteltem ezt az előadót: a popszenzáció Wham után képes volt maradandó zenei értékek tucatjait alkotni a popszakmában is: egyike lett a mai zenei élet igazi mítoszainak (kár, hogy nemsokára visszavonul). A címadó dal csodás fájdalomt egy kiváló album követi: politikai és vallási állásfoglalásokkal kezdve. Természetesen itt sem azokat a dalokat érdemes igazán hallgatni, amelyek a ranglistákon kúsznak fel: a Shoot the Dog vagy a John and Elvis are Dead például nem hiszem, hogy bármikor ostromolná a chartokat. Az American Angel modern lírája pedig szépen elringat.

Zseniális előadó **86%**

Kevés újdonság

**86%**



## The White Stripes

Elephant

Bájos egyszerűségű rockzenéjét a kritikusok igencsak dicsérik, számomra a hatvanas és hetvenes évek kissé pszichedelikus rockbandái köszönnek vissza. Akik akkor nem éltek még, nem hallották például a Yardbirdsöt zenélni: ugyanaz a hangvétel süt innen is: egyszerű dobok, egyszerű torzítások, riffek, tiszta, bár nem túl kimunkált énekhang. Ennek ellenére itt minden eléggé rendben van: a hangzás manapság egyedien számít, így bátran állíthatjuk, hogy előző albumaikhoz képest továbblépés történt. Sokak szerint ez az év lemeze: szerintem is, mondjuk 1969-ben ☺.

Egyéni retro hangzás **83%**

Még mindig nem fejlődtek eleget

**83%**



## Basement Jaxx

Kish Kash

A Basement Jaxx a dancefloor egyik legismertebb előadója. Gyakorlatilag az új lemez ennél sokkal többre mutat. Több stílus, több előadó (Siouxsie Sioux és Me'shell Ndegeocello) közreműködése emeli ezt az albumot „alkotássá”, kiemelve a tucatszzerű dancefloor lemezek közül. Végre meg tudnak felelni az őket körülvevő hatalmas hype-nak, sokkal magasabb szintre emelve az egyébként könnyen felejthető dancefloor slágerek világát. A dologban az a legzseniálisabb, hogy régi rajongóik sem fognak csalódni, emellett újakat is szereznek. Csak néha lehetne kicsit kevésbé „tömeges”.

Jócskán túlmutat a danceflooron **87%**

Túl tömény nehől

**87%**



## Spock's Beard

Feel Euphoria

Van-e élet Neal Morse után? Amikor a progresszív rock egyik legnagyobb élő klasszikusa elvesztette énekesét, sokan kongatni kezdték a vészharangokat: Neal nélkül a banda nem lehet ugyanaz. A Genesis stílusú énekes (Nick D'Virgilio jött előre a doboktól) szerencsés választásnak bizonyult: elsöre szokni kell a hangzást, ám a kompozíciók, a dalok és a megszólalás minősége szerencsére ugyanaz maradt. S a hosszú kompozíció is itt figyel. A Guy Named Sid címen: igazi kis progger opera 20 percben. Remélem, hogy ez a kiváló banda nem poszódik el majd az énekesváltás után.

Kiváló progresszív rock lemez **87%**

Hiányzik Neal Morse

**87%**





# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Rocksuli School of Rock

Dewey Finn (Jack Black) rákenroll istenként definiálja magát, főleg mikor belemelegszik 20 perces gitárszólóiba. Am úgy tűnik, eljött az istenek alkonya, mert a gitárhőst senki nem kapja el, amikor önéfедleten a nézők közé veti magát a koncerten... És már a saját bandája is annyira cikinek érzi, hogy kirúgják a csapatból. És ha ez nem elég, a kéréséből is ki akarják penderíteni, ugyanis többhavi bérrrel lóg Ned nevű haverjának, akit a csaja is állandóan zrikál Dewey miatt... Így történik, hogy Dewey elvállal egy helyettes tanári állást Ned helyett egy elit iskolában, és már épp kezdené szétünni az agyát, amikor rájön, hogy a sráccokkal mást is lehet csinálni, mint napot lopni. Például rockzenekart! No persze a móka ettől kezdve megállíthatatlan: az Angus Young (AC/DC) babérjaira törő Jack Black számtalan nevetető helyzetben csillogtatja meg rockzenészi képességeit saját, egyéni, „láma” stílusában. S hogy hogyan viseli ezt a kissé konzervatív iskola? Mivel hallivúdi filmről van szó, így máris kitalálhatjátok. Oltári rákenroll móka, nem kihagyni!

Mókás rákenroll-hegyek Néha ici-picit bugyuta **91%**



Eredeti plakát



## A Macska - Le a kalappal! Cat in the Hat

Ez a nap egészen különleges Konrád és Sally számára – bár eleinte nem úgy tűnik. A testvérpár civakodik, a tenyérbemászó szomszéd katonaiskolával fenyeget, anya síkideg, és elmegy a dolgozóba, átjön az álmatag pótmama, ráadásul még az eső is elered. Nyomorúságosabb napot elképzelni is nehezen lehetne. Csakhogy ekkor felbukkan MACSKAI!!! Hogyhogy milyen macska? Olyan rendes macska macska, csak egy kicsit nagyobbacska, alig kétméteres, és ami még lényeges, hogy király a dumája, és be nem áll a szája, és van egy csikos kalapja! A Grincs alkotóinak káprázatosan látványos, fáradhatatlan iramú, fergeteges humorú új mesefilmje szintén Dr. Seuss egyik klasszikus mesekönyve alapján készült, a címszerepben pedig a nagyszerű Mike Myers bolondozik! Még hozzá igencsak kacagtatóan (eddig is tudtam, hogy zseni a fiú). A film érdekes, vegyes technikával készült, A Grincs nyomdokain haladva, és igencsak kellemes délelőttöt biztosít az egész család számára. Szívből ajánlom.

Mike Myers zseniális Egy-két pont láttunk már... **89%**

## Fegyvertársak Open Range

Charlie Waite (Kevin Costner), Boss Spearman (Robert Duvall), „Gomb” és Mose Harrison mind menekülnek a múltjuk elől – és az egyetlen hely, ahol az ember szabad lehet, az a végtelen mezők nyílt terepe, ahol a természet alkot minden szabályt. A négy cowboy a Vadnyugat törvénye köti össze, és megpróbálják kerülni az erőszakot. Am egy határmenti város, ahol a félelem és a zsarnokság az úr, megváltoztatja az életüket, és arra kényszeríti őket, hogy cselekedjenek. Miközben ezek a bátor férfiak a döntő ütközetre készülnek, szembe kell nézniük saját belső démonaikkal is... A történet ici-picit tán sablonos, a helyszín a jól megszokott vadnyugat, amely szemmel láthatóan nem veszít népszerűségéből. Szerencsére ez a film már inkább EMBEREK-ről szól, és nem a soha ki nem fogó colt-hősökről (és antihősökről). Az emberi konfliktusok ábrázolása hitelesnek tűnik, és ebben a filmben látható minden idők egyik legnagyobb pisztolycsatája. A „zöldes és nedves filing” is ellentmond a híres, „barna és száraz” vadnyugatnak.

Egyszerűen kiváló Kicsit gyorsabb lehetne a vége **92%**



Eredeti plakát



## Van Helsing

Éjszaka van. Egy hatalmas, torz alak és egy fúrge férfi küzd egymással a párizsi Notre Dame tetején. Nem, ez nem a toronyőr: Dr. Jekyll rosszabbik énjé, Mr. Hyde vív élethalálharcot minden idők legismertebb és leghatékonyabb rémüldözőjével, akinek a neve VAN HELSING! És ez a rettenhetetlen hős rettenetes fegyvereivel most Erdély felé veszi az irányt, hogy megküzdjön a világ legfélelmetesebb teremtményeivel: Frankenstein szörnyével, a Farkasemberrel és magával Draculával. Stephen Sommers, a leleményes filmes, aki oly fantáziadúsan keltette életre két izben is A múmiát, ezúttal még szenzációszabbat alkotott: a klasszikus horrorfilmek legjobb hagyományait a legmodernebb filmtrükkökkel ötvözve elképesztő életet lehel a jól ismert szörnyekbe, rémségekbe és legendákba. A múmia látványvilágával vetekedő Van Helsing ezúttal ismerősebb tájra vezet minket, de a színvonal megmaradt. Igazán semmi kifogásunk nem lehet sem a környezet, sem a technika, sem Hugh Jackman vagy Kate Beckinsale ellen: a film olyan, amilyennek ígérkezett: látványos és akciódús.

Új szuperhős született Csak egy újabb akciófilm **87%**



Eredeti plakát



Ismét megjártuk Tolnát és Baranyát...izé, Hannover, ami azt jelenti, hogy telve vagyunk a legújabb hardverek iránti töretlen rajongással. Sajnos az időjárás nem fogadott a kegyeibe minket: amikor ezt írom, a kora tavaszi tél nem túl kellemes szellőjét élvezem. De mindig melegség támad a szívemben, ha Arénát írhatok (Gicccszótár, II. kötet, 4. fejezet)!

## Marcus33

...mert fejbe löttek

Hi GYUemester!

1. Tetszik az újság, csak van néhány "bug", pl. min. konfiguráció 5000 MHz.
2. Mikor lesz benne az RFT-ben az, hogy "...és GYU elkezdé játszani vala ama World of Warcraftot a Blizzard házából"?
3. Te tudod, honnan szerezte Kolbász a gépét (Pentium 0,0002)??? Én csak Burma PC-t láttam. A procija sokkal rosszabb: 2 mm/óra, és 20 perc órajelű.
4. Tudod, amikor kipróbáltam a Counter-Strike-ot, akkor azért haltál meg, mert fejbe löttek! Ne add fel, majd csak beletanulsz!

1. Jaj hát már egyszer elszúrtuk, azóta már kijavítottuk, megbűnhődtünk érte, készpassz!
2. Mivel épp eltolták szeptemberre, így csak azután.
3. Én inkább arra lennék kíváncsi, a gép honnan szerzett kolbászt. Ez sokkal izgibb (és finomabb is).
4. Én ugyan nem tanulok bele ☺. Azóta UT2004-eztem, és az sokkal jobb.

## K. Laci

GYU: A sztár

Sziasz GYU-bá!!!?

1. Azt írtad az újságban, hogy bár-hogy lehet hívni!! Ez tényleg igaz??? Ha igaz, mondjuk lehetne a neved: "Parizer" Na tetszik, király, mi?
2. SW: Jedi Knight 3, az a Jedi Academy?
3. (ez a legfontosabb!!!!) Te vissza is írsz, vagy álmódjón a purdét?
4. Szerintem át kellene menned egy vicclaphoz, ott te lennél az év felfedezettje!!! Ez komcsi!!
5. A Pinnacle márka jó, vagy egy nagykuka? Ezt pont téled kérdezem, mert te az ilyeneket vágod, mint a beretva.
6. A KV-szünet miért KV-szünet? Mi-

ért nem felelsz?

7. Most már a levelek száma nem napi 120, hanem 121!!
8. Most milyen kocsid van?

1. Hmm, fincsi dolog a párizsi, én nagyon szeretem. Neked, és csak és kizárólag Neked megengedem, hogy így szólíts.
2. Olyan játék nincs, hogy SW Jedi Knight 3. Olyan viszont valóban létezik, hogy Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
3. Éntőlem mindenki azt álmodik, amit akar. Meglehetősen liberális vagyok ebben a kérdésben.
4. Még mindig jobb lenne, mint az év komcsijának lenni.
5. A Pinnacle? Kiváló márka, ők csinálják a világ legjobb golf-labdáit (<http://www.pinnaclegolf.com/>). Esetleg South Valley és San Benito megye lapjára, a The Pinnacle-ra gondolsz? Az is jó, mindennap olvasom ☺ <http://www.pinnaclenews.com>. Néhan a video- és audiotermékeiről híres cégre gondolsz? Na, az is jó márka ☺.
6. Azért KV-szünet, mert egy kávé elfogyasztásának ideje alatt el lehet olvasni (továbbá mert Kérdések-Válaszok -Platypus).
7. Hurrá!
8. Egy Peugeot 306 SL

## B. István

Olvasz

Jó reggelt/estét/napot Gyu!

Egy kérdés (+160, amit naponta kapsz - Muhahahahaha [hol hallottam ezt a somfordatos nevetést?]): tudod, mi az a szó, hogy "serteperte"? Mára belőlem ennyi elég (jóból is megárt a sok).

**Széles körű nyelvészeti vizsgálatokat végeztem, így több változatot is sikerült felderítenem: Egykori alsó-nádasordacsehi le-**

genda volt a tepertős korcsma.

Ezen a területen olyan dél-ozt és külső-mandzsúriai bevándorlók éltek, akik nem tudták kiejteni az "ö" betűt, így a helyi tájszólásban ezt "e" hangzóval helyettesítették. Amikor a helyiek betértek a kocsmába, és sört kértek tepertővel, a "sör, tepertő" rendelésből lett a ser, teper-te, amely egybeolvadt. Szegeden, ahol rengeteg peres ügy volt a XIX. században, Báró Alsókálnoki "SertePerte" Anasztáz, a neves úrlovas, parkettáncos és kártyabarlang-búvár, aki mellesleg jogi diplomával is rendelkezett, megnyitotta ügyvédi irodáját "A Sánta Ló ötödik patkójához" címzett fogadóban. Itt híresült el az a mondása: "Sert Te, pert Te", magyarul: egy serért elvállalom a pered. Szegény báró részegen igen egyszerű ember volt. Külön érdesség, hogy egy per közben vesztette életét... Egyébként eredeti jelentése: söröget. Ez mára nagyon elszlengeedett, így sokszor olyan értelemben használják, hogy sündörög, forgolódik, téblábol stb...

## BenyoBoy

Összehasonlítás és egyebek

Hello Gyu!

Megoszlik a véleményem a GS-ről, de nekem bejön, és mindig megveszem. Először szeretnék kérdezni pár dolgot:

1. Kb. mennyit ér a '99/10. GameStar, magyarul az első?
2. Mikor lesz teljes autós, lövöldözős, vagy autós-lövöldözős játék?
3. A szerkesztőségben ki vitte végig az NFS:U-t?
4. Ha küldök gémbugokat, hány % rá az esély, hogy rákerüljön a CD-re? Most egy pár észrevétel:
  1. Egyre lilul a címlapon a GS-felirat.
  2. Nem örömbódottá, hanem örökbódottá.
  3. Lehetnének végigjártások is az újságban.
  4. Az ADF: Keep Bangin' on the Walls

## A HÓNAP LEVELE

Ádám

Magyar GameStar a világhálón

Hello Gyu!

Asszintem leesik az állam, amikor éppen kedvenc S.T.A.L.K.E.R.-oldalamat néztem ([www.oblivion-lost.com](http://www.oblivion-lost.com)), amikor egy ismerős kékes-sárgás-pirosas képet láttam. Amikor jobban megnéztem, láttam, hogy a MAGYAR GAMESTAR borítója. Mint kiderült, a kommenteknél is csak „lucky hungarian guys”-t lehetett látni. És mindenki csak nyálazott rá, és jó magyar gémsztárt akart szerezni. Le a kalappal! Ez az exkluzív teszt aztán felhívta magára a figyelmet. Mellékelnek egy shotot, csak sajnos nem sikerült (túl nagy), de ha van szabad 5 perced nézd meg! A srácoknak viszont sikerült lefordítaniuk a "Caution! Dangerous material! - Exclusive beta test at 8th page." Kis hazánk megint a figyelem középpontjába került. Gratulálunk nektek!

**Köszönjük szépen, a világon elsőként mi hoztuk ki ezt az anyagot, és ezt a rajongói oldalon is értékeltek. Mindenütt ott vagyunk, mindenbe bele dugjuk az orunkat, mindent megnézzünk, és mindent elmondunk Nektek. Ilyenek vagyunk, nincs mit tenni ☺. Ja, hogy április 14-én bejelentik az NVIDIA NV40-et Nizzában, és oda is megyünk? Hogy mik vannak ☺...**

miért csak 89%-ot kapott?  
Minimum 100-at kellett volna kapnia.  
Aztán: **1999.10 Vs. 2004. 01.**  
Magasság: 20.5 cm, ma ugyanaz  
Hosszúság: 21cm, ma 23cm  
CD-k száma: 2, ma 4/14  
Ár: 992, ma 1996 (akarom mondani: ma 1896/1646 -ender)  
EF-fel 700, ma 1663  
Oldal: 132, ma kb. 128 (én akarhogy számolom, most is 132 jön ki -ender)  
Teljes játék: nincs, ma van.

Hello!

**1. Aranyban? Sokat! El akarod adni? Ugye neeeeeem ☺?**



# 125

**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



# 126

**KV-szünet**  
Hardveres problémák



# 127

**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

**2. Nem rossz ötlet, autóslovöl-dözős játék. Nem kell puska, felkapom az autómát és azzal osztom az ellent! Köszí az eredeti ötletet!**

**3. ZeroCool.**

**4. Elég nagy az esélye, ZeroCool rá szokta tenni az ilyen bugshotokat.**

**1. Jaj, biztos kezd beérni a kék ☺.**

**2. Te, nem tudom, melyik adót nézted, de akkor nagyon el-nézted. Vagy csak nem vagy Matisz nagypapa rajongója.**

**3. Inkább nem ☺. Ugyanis ren-geteg oldalt elvisznek, amire így sokkal fontosabb dolgokat tudunk tenni.**

**4. Mert pont annyit érdemel, ol-vasd el a cikket.**

**5. Egyébként nagyon jó, látom, mi 21 centiről 23-ra nőttünk lassan 5 év alatt, és ehhez még Viagra sem kellett! Csak azt tudnám, hogy jött ki Ne-ked a kb. 128 oldal (ami egyébként pont 132).**

nem), hogy mit csinálsz azzal a 4 HUF-fal, amit miután megvetted a DVD-s GS-t, visszaadnak? Semmit. Pedig kiszámoltam, hogy ha 499 hónapon keresztül megveszed, és elra-kod a visszajárót, akkor összejön egy ingyen. Tiszta haszon ez az újság, nem?

**Ez érdekes. Ha én speciel ötez-ressel fizetek a DVD-s GameStarért, akkor nem 4, ha-nem 3104 forint jár vissza. S ha azt elteszem 499 hónapig, az több mint másfél milla! Ha pe-dig húszezressel fizetek, akkor 18104 forint jár vissza, ami**

**Te még jól jártál, bár el tudom képzelni, hogy nem röhögted magad halálra. Javaslatom a jövőre nézve: Te csak akkor vetközz, ha a lány már mezte-len. Ezzel sok mindent kivéd-hetsz, és mennyivel kellem-sebb ☺.**

## True

The Gyu family

Üdv Gyu!  
Azért írok neked most..., mert irhatnékom van. 4 év után először!!! Az előző hónapban a BnA> nevű ol-

amit még nem publikáltak, és csak nekem van meg. Cseles, mi :D?)  
Többek között azt is kifejtette, hogy te hupillás öv karatés voltál. (Ezt olyan hangsúllyal mondta, mint a Grandmaster szót :)) Pl.: Te le tudsz vágni egy 2 L-es „Bélanéni”-féle málnaszörpöt 6 kortyra!!! Komoly teljesít-mény ez kéremszépen! Egy kis telje-sítményű szivattyú is megirigyelné :). Sz’al úgy 1/3 liter/másodperc. Ha úgy vesszük, hogy 1 korty 1 mp, akkór’ 6 mp. A teljesítmény kiszámolását ille-tően sajnos nem volt elég infóm (nye-lőcső átmérője pl.)... De más is van, amit érdekesnek fogsz találni: A Sár-kány ünnepe Kinában!!!  
És „állítólag” a sárkány szerencsét hoz! Tehát szerencsés lehet a GS, hogy Gyu nekil dolgozik! (Kérj fizu-emelést, újra :))

**Hazaérkezik a suliból a hónap második péntekén, és az egész hetes megpróbáltatás után meglátja az asztalán a friss ropogós GameStar!!!**  
*Johny*

**499 hónap alatt több mint 9 milla, amiért lakást is lehet venni! Ergo: mindenki fizessen húszezressel, tegye el a vissza-járót, és 499 hónap múlva (ez alig 42 év) vegyen egy lakást. Megéri, nem ☺?**

## Dyablo

Nadrágvesztés

Hello Gyu!  
A levelem témája ugyan nem tartozik a GameStar hatáskörébe, de azért el akartam mesélni kedvenc újságom hön szeretett olvasótábo-rának!  
Tehát volt egy csajom, aki egyszer előállt egy olyan ötlettel, hogy khm izé öö, szóval helyezük komo-lyabb alapokra a kapcsolatunkat. Na jól van, mondom, oké. Minden frankón elkezdődött, aztán egyszercsak a csajszí hopp, meg-dobbantott a nadrággal egye-temben. Ajjaj, mondom, hát elég nagy sz\*rban vagyok, úgyhogy kel-lelt szereznem egy kölcsönadrá-go! Jó, mi? De végül is mákom volt, mert sikerült gatyát szerezni, úgyhogy haza bírtam menni!!! Na ehhez fűzzél valamit!

**Egyszer egy bölcs ember azt mondta nekem: fiam, nem baj, ha a nők elvesznek Tőled vala-mit, az a baj, ha olyat adnak, amire nem vágysz! S azóta is ezt az elvet vallom. Magyarán**

vasó feltett egy kényes kérdést, amely így szólt: „Brazil vagy?”. Mivel én mindenben szkeptikus vagyok, vé-geztem egy kis családfakutatást.  
A rossz hír az, hogy semmilyen véro-koni viszonyban nem vagy Shakirával... (Őszinte részvétem :( :)) De a jó hír az, hogy Britney Spearszel – és a zenéjével – végképp nem :). Vi-szont találtam egy távol-keleti kap-csolatot, amely talán megmagyaráz-za, miként jutottál szuperképességek birtokába. A kapcsolat neve: Don „The Dragon” Wilson! Meglepő, mi :D? A „The Dragon” nevet biztos nem az anyósa iránti tiszteletből vette fel (de belejátszhat ez a tény is :). De lé-nyeg, ami lényeg, te voltál neki mindig a példaképe. (Ezt a bizalmas informá-ciót egy olyan interjúból merítettem,

**(Remélem, Boe és Szittyó is ol-vasa ezt.) Na szóval, most, hogy így lebuktam, nincs mese, mindent be kell vallanom. Igaz, hogy nem vagyok vérrokoni kap-csolatban Shakirával, sem Britney-vel. De azért Shakirával más jellegű rokoni kapcsolatot szívesen ápolnék (jaj, képzeld, a hétvégén láttam egy Christina Aguilera-vidéót, őt is bevehetem a családba? Egy a lényeg: ott-hon nem énekelnie kell ☺.) Nagy-on sok évem ráment a hupillás öv elnyerésére, a vizsgán 156 hupikék törpikét kellett úgy el-vernem, hogy lila legyen a sze-mük. Nem volt könnyű, elhihe-ted. Igen, a málnaszörpprba: évekig medítáltam bután egy bhutáni buddhista kolostorban. Csak ültem a málnaszörp előtt csöndben, és koncentráltam. Őt évem ment rá, de sikerült a mál-**

## Kolbi

Kérdés

Igaz a hír, hogy az Intel meg az AMD meg a Celeron csak 4 gigahertzig fognak fejleszteni, utána azért állnak le az ilyen típusú fejlesztéssel, mert úgynevezett fényprocesszorokat fog-nak gyártani, ami 10 gigahertzról in-dul. Szerinted ez mennyire igaz?

**Van egy ősi mondás: Ha a nagyma-mámnak szárnya lenne, Ő lenne a repülő. S van egy másik is: messziről jött ember azt mond, amit akar. Eleve furcsának tartom, hogy fényvel működő processzo-roknál felmerüljön a gigahertz fog-alma, amelynek a fényhez nem sok köze van, inkább az olyan esz-közökhöz, amelyek árammal mű-ködnek. Az új procikat majd nm (azaz nanométer) jelöléssel hívhat-juk majd, ugyanis a fény hullám-hosszára ez vonatkozik. S ha vala-ha is lesz fényvel működő proci, azzal nem holnap találkozunk majd a PC-nkben először. Tehát a hírek lehet igazságalapja, de nem hiszek benne.**

## DVDEAMON

4 Forint

Hello GYU(szi)  
Gondolkoztál már azon (tudom, hogy

## FORUM GAMESTARORUM

**Ebben a hónapban is haladt minden tovább a GameStar fórumain. Rengeteg hozzászólás és rengeteg új topik született, ami jó dolog. Tényleg? ☺ Nos, ez utóbbival, a topikok megnyitásával szeretnék újra foglalkozni kicsit. Nagyon sokan panaszkodnak (és jogosan) arra, hogy sok, felesleges topikot nyitnak fórumozóink. Ezért ez-úton szeretnék újra megkérni mindenkit arra, hogy figyeljen job-ban. Ne akarjon száradikként olyan topikot nyitni, amibe „minden hülyeség, bolondság belefér” ilyenből rengeteg létezik már. Ugyanígy szinte mindegyik játékprogramnak van már topikja: szá-njuk rá azt az 5 másodpercet és a kereső segítségével nézzük meg, van-e ilyen. Örülünk, hogy sokan vagytok a fórumon, örülünk, hogy érdekelnek benneteket a témák: csak egy kicsi fegyelmettséget és figyelmet szeretnénk kérni. Ugye nem nagy dolog? Köszönjük szépen előre is.**

# CSAK RÖVIDEN

hi gyu!

A gép kisorsolásával óriásit lépett a magyar gazdaság előre. Ugyanis most már 2 erömű van Pakson :) (Vakfrost)

**Egy, a lényeg: a régi ne robbanjon fel! Na azért az új se!**

Üdvözlét GYU mester!

Lenne 1 kérdésem a teljes játékot illetően. Nem akarjátok teljes gammának adni a Half-Life-ot??? Csak ennyit akartam kérdezni. (FR0\$7Y)

**Mi szeretnénk. Csak ők nem akarják ☹.**

Hi Gyu!

Rövid leszek. Hogyan lehet gamestaros pólóhoz hozzájutni, ugyanis nagyon szeretnék 1-et. (V. Máté)

<http://mediashop.idg.hu/> Ezt a címet nézgesd, épp kifogytunk a pólóból, de ezen az oldalon bármilyen más GS-tárgyat (háztizsák, bögre) is megrendelhetesz.

Hello Gyu!!!

Milyen kártyát ajánlász? (GYL)

**Mondjuk a tök királyt. Mert az Tök Király!!!Hehehe.**

Hellosztok!

Lenne egy intim kérdésem...  
Hogyan kell mozgóképet csinálni? (Roland)

**Izé. Esetleg ha meglököd az állóképet, akkor mozogni kezd. Na ☹?**

Létezik PC-re SIMS Bustin Out, vagy tényleg csak egy kacsa! (B. Dávid Tibor)

**Nem létezik, csak PS2-n.**

Lehet, hogy senkit sem érdekel, de a 03.17.-i Metroban (a Crazy Taxy 3 cikk végén) Bad Sector nevét Herpai Attilának írták. (Tomye)  
**Szegény Bad Hector ☹. Ja, bocsí ☹.**

Van tevéd igen vs nem tevé ???ha van írd ha igen mert muhahaha!!! (Z. Sz. Márton)  
**Na ezen napokig gondolkodtam, mi lehet, de nem jöttem rá. Valaki tudja?**

Helló GYU! Nem tudom, kitől kérdezzem meg, hogy ti hány százalékot adnátok a Chicken Invaders 2-re? (Dani444)

**Én mondjuk ötöt. Sok?**

**naszörpteszt, nem volt hiábavaló a meditáció. Kínában nagyon szeretnek, s ez jó dolog.**

## B. Dávid

ez+az

Szia gyu!

Most először van lehetőségem gratulálni nektek, azért mert mindenki számára érthetően, a fiatalok számára kellő lazasággal, viszont olyan színvonalon tudtok publikálni, mint most. Az Aréna is király! Jó az új design is! Minél hamarabb jó lenne a köv. zöld GS megjelenése, mert poszterhiányban szenvedek!!! Most jönnek a kérdések, hogy meg tudj valamit számozni a válaszban, íme:

1. Mit gondolsz az UT2004-ről?
2. Képzeld, írok a suliujságba!!!
3. Néha megveszítitek a konkurencia magazinjait?
4. Melyik játékot játszottad végig a legtöbbször?
5. A képalírásokat ki találja ki?
6. Kaptál-e valaha vírust, ha igen, melyik fertőzte meg a masinád?

**Köszönjük a dicséreteket.**

1. **Nekem nagyon bejött, főleg az onslaught, olyan feelingje van, mint az Anarchy Online-ban a bázisok elleni háborúnak.**
2. **Gratula!**
3. **Elég ritkán, mert küldenek tiszteletpéldányt. Cserébe mi is küldünk neked.**
4. **Ha valamit egyszer végigjártam, annak vége van: többször nem fogom. Ezért szeretem a vég nélküli (sport, MMORPG) játékokat.**
5. **Az, aki a cikket írja.**
6. **Legutóbb pont a múlt héten: egy pillanatra lekapcsoltam a tűzfalat, máris bejött valami csúnya fereg. Nem tudom ki volt, a vírusirtó még nem ismerte, de manuális módszerekkel leszedtük.**

## R.Róbert and V.Péter

fontos!

Szia Gyu

Örültem, hogy örültél a múltkori levelemben írtak miatt. Most is lenne hozzám egy nagyon fontos kérdés, amire gyorsan kéne válaszolnod, mert különben bajban leszünk. A KÉRDÉS: a barátom indul az iskolai sulisztárban, és az emilrulerzól akar énekelni egy számot, meg is van a CD, meg a szöveg, csak valami aláfestés kéne, azt megkérdezted a szervezőt, hogy mi legyen, azt mondta, hogy szedjük le a szöveget

egy progival, mert máshogy nem lehet megoldani, mert zenekarra nincs pénz, meg ilyenek. Na ebből az a kérdés, hogy hogyan és mivel szedjük le az éneket. Erre kérnék mielőbbi választ tőled, de ha van neked ilyen progid, ha megkérlek rá, át is küldhetnéd iméliben (25 MB-os a táram). Válaszod mielőbb várjuk, mert még készülni is kell. 2. kérdés: lehet-e MIDI-re konvertálni audió CD-t? (Csak azért, mert csengőhangokat akarok csinálni. Előre is köszi a válaszokat. (Iparkodj velem, mert hamarosan lesz ez a sulisztár, és már így is el vagyunk maradva.)

**Mindig is szerettem azokat, akik örülnek a saját leveleiknek, és önmaguknak teszik fel a kérdéseket! Ez nekem sok munkát és fáradságot megspórol. Kösz! Mivel azonban valahogy nekem is megjött ez a levél, így kicsit beleszólok én is. Sajnos rossz hírem van: egy kész, végleges változatú dalról szinte lehetetlen levenni az éneket. Ezt akkor lehetséges, ha a stúdióban, ahol a dal készült, az énekesávtól nem keverik rá: én a helyetekben inkább megkeresném a zenekart, hát ha létezik ilyen változat a dalból.**

**Második kérdés: Audió CD-t MIDI-re konvertálni? Elvileg lehetséges, de csak egy szólamra. Többszólamú zenénél erre nincs lehetőség.**

## Barni

Gamestar összehasonlítás

Hi Gyu!

Gondoltam, csinálok egy kis összehasonlítást!

A júliustól novemberig terjedő GameStarok zacskója vékony, gyenge, mégsem szakadt el, tehát az műxik! Ez 89%-ot érdemel. A decemberi szám zacskója a legjobb! Nem valami finom tapintású, de elég kemény a többihez képest, és nem szakad el. Ez 92%-ot kap.

A januári és a februári számok zacskója pedig...hát, elég gyenge, nekem már mind a 2-nek az oldala szétjött, de legalább finomak. (Mármint a szá-lak:-)). Ez 84%-ot kap!

Szem tértetek vissza a decemberi zacskóhoz!

**Na, ezt sem hittem volna, hogy egyszer valaki GS-zacsitesztet készít. De ez akkora megaokosság, hogy ezt meg kell oszтанom veletek. Íme ☹. (azér az a fajta,**

**hogy nem a szerkesztők zacsiját tesztelte... „nem valami finom tapintású, de elég kemény“...phüüü -ender)**

## Pepin

Az Ikarusz buszon lévő Saab kormány esete

Üdv Gyu mester!!! Az idei januári szám Közösség oldalán Vizurok felvetett egy érdekes témát. Ez az Ikarusz buszon lévő, Saab feliratú kormány kérdése volt. Te azt írtad neki, hogy a Saab nem készít buszokat. Ez nem fedi a valóságot. Ugyanis a Saab konzern készíti a Scania gépjárműveket. A Scania pedig szállított, vagy még mindig szállít autóbusszalvázakat Magyarországra. Erre pedig az Ikarusz vagy pedig az Ikarusz Egyedi Járműgyár készített felépítményt. Ugyanilyen „hibrid“ jármű az az autóbussz, amelynek az alvázat a Rába gyártja, a felépítményt pedig a fent már említett Ikarusz Egyedi Járműgyár. Ezek kormányán például a Rába felirat szerepel. Tehát szerepelhet a busz kormányán a Saab felirat. Ennek oka, hogy az alvázat önjáró állapotban kerülnek az országba, tehát a kormánymű kompletten, kormánykerekestül van rajta. Bocsi, hogy ez ügyben zavartalak, csak gondoltam, megosztom veled eme információkat.

**Hmm, már csak egy kérdés merült fel bennem: ha a Scania gyártja az alvázat, akkor miért nem Scania felirat volt a kormányon? Rejtély, hatalmas rejtély ☹. De majd csak megoldom...**

**Ismét vége az Arénának, pedig megjártam Bhután, végigvertem egy csomó hupikék röprőt (Flying törppapa-kick rulez), elolvastuk az első GS-zacsitesztet, sőt még tippeket is kaptatok tőlem lopások elkerülésére. Tehát az okosság szétosztása ma is sikerült, s ugyanezt folytatjuk ugyanitt, veletek, egy hónap múlva.**

**Maximális tisztelettel, Gyu**

A leveleket eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérdés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.



**E-mail: arena@gamestar.hu**  
**Levelezési cím: 1065 Bp. Révay u. 10\***

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésedet köszönjük!



**célozd, aztán meg őt magát. Nagyon fontos a pontos célzás.**

## BenyoBoy

GTA III

Kedves GS! Sok embernek probléma, így ha tudtok, válaszoljatok: mit kapok a GTA3-ban, ha végigtolom a játékot? Előre is kösz!

**Szervusz! Sok embernek probléma? Vajon mi lehet... ha jobban belegendolok, lehet, hogy némelek idegbajt kapnak, esetleg elégedettséget, de az is lehet, hogy sült krumplit tojással ☺. Ja, szívesen! (Tuti, hogy ki lesz írva, hogy Game Over, meg hogy gratulálunk meg ilyenek ☺, emiatt feltétlenül megéri végigtolni! -Gyu)**

## Barni

BG&E

Hali! Elakadtam a Beyond Good and Evilben a Surveillance Room és/vagy Trolley Entrance nevű pályán! Már följutottam a kapcsoló segítségével a magasba, ott bemásztam valahova, és akkor jött a Trolley Entrance. Ott volt egy robot, de azt kinyírtam, és van egy rács (meg egy másik út, amely visszavezet a Surveillance Roomhoz). Ott az ő már észrevett, és ki is löttem a gálpalackját, de az ajtó nem nyílik ki! Please help!

**Szia! Ha megölted a robotot, a kerítésnél próbáld meg eltalálni a gombot egy koronggal. Ugorj le a légpárnás hajóra, és vezesd a másik oldalra. Double-H követni fog. Menj a középső lézeres területre, ahol hatástalanítja a cuccokat. Elvileg ezután be tudsz menni azon az ajtón, amit a robot védett. Berkenye**

# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Sziasztok! Remélhetőleg mindenki sikeresen túlélte az áprilisi szeszélyeket. Én gőzerővel közeledem az érettségi felé, de azért elegendő időt szentelek a megválaszolandó levelek... hát... átböngészésére ☺. Na jó, azért válszolni is szoktam ám! Íme néhány példa.

## Dávid

The Hobbit

A „Laketown” nevű pályán akadtam el, ahol 5 különböző színű üveget kell összegyűjteni. Mikor ezzel megvagyok, mond egy verset Malloc, hogy milyen sorrendbe kell berakni az üvegeket a helyükre, ami egy pincében található. Az a baj, hogy a versből nem jöttem rá a helyes sorrendre.

**Nem kell vers, itt a segítség ☺! A helyes sorrendre két variáció van: Sárga, piros, kék, fekete, lila vagy Sárga, kék, piros, fekete, lila.**

## Nagy Ábel

Kérdések

Helló Berk!  
Kérdéseim lennének hozzád:

### GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Néhány hasznos tudnivaló, mielőtt regényt írnál. Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és azokat a legégetőbb problémákat tartalmazza, amelyekkel kapcsolatban a legtöbb levelet küldtétek.**

- Megoldódik az érthetetlen lassúság a Prince of Persia: The Sands of Time-ban, ha frissen tartod grafikkártya-drivereidet. Ez egyébként a legtöbb hasonló problémára megoldást jelent.
- A WarCraft III javításának telepítése után a régi verzió replayeit nem tudod visszajátszani.
- Remek pénzszerzési lehetőség a GTA Vice Cityben, ha kidöntöd a parkolóautomatákat.
- Alkatrészcsere előtt gondold át, mit ettél tegnap ebédre.
- Nem szép dolog a csalás, de ha mégis... [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást keresel egy játékhoz: [www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)

## FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

1. Vettünk egy ATI Radeon 9200-as videokártyát, és a Vice City többszöri újrainstallálás után sem akar elindulni (pedig az NVIDIA GeForce4 MX 400-as kártyán ment, mint a távirat).
2. Mire jó a Kx audiomixer?
3. A Half-Life-ban elakadtam ott, ahol lézerezni kell egy vásznat. Kérlek, segíts!
4. Hány százalékot kapott az Unreal?

Szia!

1. **Próbáld meg az ATI drivereit frissíteni.**  
[www.ati.com/support/driver.html](http://www.ati.com/support/driver.html)
2. **Gondolom, audiomixelésre ☺. (Hangot kever KX-szel, nem? -Gyu)**
3. **Hmm... Half-Life... de rég is volt ☺. Szóval azon a részen minden lézert be kell kapcsolnod. Csak akkor jó, ha mindkét kék lézert fény világít. Összesen 4 kis vörös lézer van 4 szobában, keresd meg mindet, és kapcsold őket be. Ha mind megvan, akkor menj abba a bizonyos „központi”**

- szobába. Van ott egy láda, azt told úgy a falhoz, hogy ha leereszkedik a védőlemez, a doboz megakadályozza funkciójának betöltésében. Magyarán nem a védőlemezt égeted, hanem a mögötte lévő falat, ami ennek következtében átszakad, és arra kell továbbmenni.**
4. **Az első rész 91, míg a második 87%-ot kapott tőlünk.**

## Turrogomboc

XIII

Csá! Hogy lehet megölni a XIII utolsó pályáján azt a k\*cs\*göt? Már mindennel próbálkoztam, de nem tudom megölni. Adj már valami tippet, hogy tudom elnyomni, mint a sörszagot az Orbit? U.i.: nem haragudnék meg, ha betennél az újságba.

**Hali! Remélem, nem haragszol ☺. Mindig dobj gránátot az orra elé. A golyókkal a rakétát**

## SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Új „alrovatunk” keretében minden hónapban közlök egy levelet, melyet olvasó írt, segítségül játékos-, illetve olvasótársainak. Most erre esett a választás:

### V. Bence

Törött kardú kecske

Haly! Egy kis segítséget adnék. A Broken Swordben a kecskét soha nem írtátok le jól: úgy kell kétszer az ekére kattintani, hogy előtte felöklelt a kecske (jobbról közelítsünk a kecske felé, és amikor felöklelt, akkor gyorsan kezdjünk el kattintani az ekén).



**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 tegyétek fel kérdéseiteket 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)

### Kyle

#### Kérek, segíts!

Szerintem az én konfigom mai gépigényes kis életünkben milyenek számít? Alaplap: MSIK7N2 Delta, proci: AMD AthlonXP 2600+, videokártya: MSI GFFX 5600, memória: 512 MB 400 MHz dual, vinyó: Maxtor 40 GB, 7200 rpm. (Kiváló, jó, közepes, elfogadható? — valamiféle értékelést)

**Szerintem manapság egy 2600+ jelzésű AMD XP vagy egy 2,6 GHz-es Intel P4-es az a vas, amellyel minden gond nélkül lehet játszani, feltéve ha van mellette 512 MB memória és egy elég erős VGA-kártya. Ebben az esetben a GFFX 5600-as jó választás, ám egy komolyabb kártyával ki lehetne hozni a gépből a benne szunnyadó kis pluszt. Ezért szerintem ez egy „jó” konfig.**

### Gábor

#### Memóriatanács

Nekem elég egyszerű gondom van, de mivel nem vagyok egy nagy gépmágus, nem tudom, hogy milyen memóriát lehet beletenni! Egyáltalán nem értek hozzá, a gyerekek azok, akik állandóan nyúzzák a gépet. Van rajta egy matrica, amelyen mindenféle szám van feltüntetve, illetve az is rá van írva, hogy Elixir, de azonkívül mást nem találok. Az érdekelne, hol lehet megnézni rajta, hogy DDR- vagy sima SD-memóriáról van-e szó? Esetleg azt, hogy hány MHz-es? Válaszod előre is köszönjük!

**Mivel nem írtál konkrétumokat a gépről, így elég nehéz dolgunk lesz! Kérek mindenkit, hogy ha lehet, minden részletet írjon le a probléma tárgyáról. Tehát ebben az esetben a legegyszerűb-**

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Elérkezett az április, itt a tavasz, lehet nagyon örülni! Na, azért mielőtt mindenki kirohanna a jó időbe, érdemes átolvasni a KV-hardver e havi „gyilkos” fejadagját is. Ebben a hónapban szintén nem kellett halálra unnunk magunkat, két „csészés” között csak úgy záporoztak a problémásabbnál problémásabb levelek, amelyekből jó szokásomhoz híven most néhány egyedi és általános esetet szeretnék kiemelni.

**ben úgy lehet megmondani, hogy DDR vagy SD, ha kivesszük a memóriamodulokat. A régebbi SD-memóriák aljánál két vágatot figyelhetünk meg, míg DDR esetében ez a szám csak egy. Azt, hogy hány megahertzes a memória, a rajta feltüntetett kódból lehet tudni. Tehát ha nincs ráírva, hogy 333 MHz, akkor helyette azt kell keresni, hogy PC2700-as, 400 megahertzes memóriák esetén pedig PC3200 ez a szám.**

### Peet

#### DVD-kérdések

Nem olyan régen vásároltam a tanácsotokra egy olcsó DVD-író! Na most egyből két-három kérdésem is lenne ezzel kapcsolatban. Az egyik, hogy melyik DVD-re (DVD-/DVD+) írjak vele. A másik kérdésem pedig, hogy miért nem hajlandó lejátszani az asztali (Hyundai) DVD-lejátszó azokat a lemezeket, amelyeket ezzel írtam meg. Ha van valami trükk, amelyet be lehetne vetni, akkor kérek, oszd meg velem, mert már elszűrtam egy csomó nyersanyagot. És még egy: milyen alapanyagra érdemes írni?

**DVD-íráshoz érdemesebb „minuszos” formátumút venni, mivel azonkívül, hogy olcsóbb és elterjedtebb, több DVD-lejátszó támogatja, mint a másik, „pluszos” típus. Különbözik pedig az olyan „olcsó” DVD-írók, amelyeket tizen-párezerért árulnak, nem képesek írni a pluszost! A másik kérdésre felelve, nem feltétlenül a DVD-író hibája, hogy nem játsza le az asztali DVD-lejátszó; egyes régebbi modellek ugyanis nem képesek az otthon írt DVD-lemezek lejátszására. Utolsó kérdéssel, gondolom, azt szeretnéd megtudni, hogy a drágább és ol-**

**csóbb nyersanyagok közt mi a különbség. Hát, az igazat megvallva, elég sok, a nagyon olcsó típusoknál nagyobb az esély, hogy az írás hibás lesz, nem játsza le a meghajtó stb. Szerintem érdemes egy közepes árfekvésű alapanyagot venni, például a német Ritek nagyon megbízható és olcsó márka.**

### lacee

#### DVD-olvasó

A GameStar-fórum többszöri átolvasása után sem tudom, hogy mitévő legyenek! Van ugyanis egy LG kombó meghajtóm, amit még tavaly vettem, de az utóbbi időben elkezdett hülyeségeket csinálni, gyanítom, hogy koszos lett belül az olvasó rész. Azt mondták a fórumon másnak is, hogy szét kell szedni a meghajtót, és alkohollal letörölgetni, vagy megcsiszolni, ha karcos. Nekem ehhez nem sok kedvem van, meg garis a gép, ha felnyitom, vége a garanciának. Visszacipelni nem akarom, mert vidéken lakunk, és az nagyon macerás lenne. Kérek, adj valami jó tippet!

**Nos, a fórumon sok mindenki mond sok mindent, de szerintem nem kell mindent készpénznek venni! Ahol ott a GS-logó, arra érdemes odafigyelni ☺. Például azt, hogy szedd szét a meghajtódat, és töröldesd le az optikát, biztos nem mi mondtuk. Kicsit extrém, de járható út, viszont hogy csiszold is meg, ha karcos ☺?! Azonkívül, hogy baromság, létezik ennél egyszerűbb megoldás, úgynevezett „tisztítólemezek” formájában, amelyet csak be kell tenned (egyesekhez jár tisztító folyadék is), majd lejátszani, az apró sörték pedig letisztítják az optikát, magukhoz vonzzák a port és az egyéb szennyeződések.**

### Balázs

#### Particionálás

Kaptam egy csomó új alkatrészt, és be is szereltem. A probléma akkor ért, amikor az általad ajánlott 120 GB-os Maxtor vinyót szereltem be. A gép nem ismerte fel! Azt mondtad, frissítem a BIOS-t, megcsináltuk nagy nehezen, és ezek után minden gond nélkül kezelte. Viszont most a particionálásnál elakadtam! Szeretnék 10 GB-os particiókat csinálni, de nem tudom, hol kell és hogyan!

**A jobb gombbal rákattintasz a My Computerre, és kiválasztod a Manage opciót. Itt megnyílik egy ablak, ahol bal oldalon lent egy Disk Management gombot láthatsz. Kattints rá, és bejönnek jobboldalt a gépedben található merevlemezek. Nyomj egy jobb oldali egérgombot, és máris létrehozatsz egy tetszőleges méretű particiót. Egyvalamire figyelj: ne hozz létre túl sok particiót (négynél többet nem is tudsz – és nem is érdemes – többet egy vinyón), tehát szerintem inkább csinálj két-három nagyobbat! Ha már megvan, és írtál is rá, nagyon macerás ügy összevározni őket, ha netalán később kicsinek bizonyulnának. Ebben az esetben a Partitional Magicet kell használni.**

A következő probléma mindenkit érint, ugyanis elérkeztünk a lap aljára ☺. Ennyi fért tehát áprilisi KV-hardver rovatunkba, találkozunk májusban! Továbbra se feledjétek: a különféle problémákkal keressétek a GameStar fórum Hardver topikáját, azon belül is a Problémák és segítségek című altopikot! Akinek pedig személyes mondandója van, az ragadjon klaviatúrát, és írjon a [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) címre! Mady

A TI OLDALATOK

# MÁSÍK OLDAL

Anyira vártam a tavaszt, amióta csak átköltöztünk az új irodába, de valahogy nem akar eljönni. Amikor ezt írom, még igencsak fázom, de mire olvassátok, reményeim szerint jó idő lesz. Én ugyanis megrendeltem ☺.

**Már megint híresek lettünk!**

Egyik kedvenc honlapunk a [www.oblivion-lost.com](http://www.oblivion-lost.com) (aki nem tudná, ez a világ egyik legismertebb S.T.A.L.K.E.R.- rajongói oldala). Headhunter barátunk rendszeresen megosztja velünk legújabb értesüléseit, ezúttal azonban mi tudtunk újat mutatni nekik. Februári kijevi látogatásunkat és a márciusi számban megjelent nyolcoldalas exkluzív béta-tesztet követően ugyanis igen érdekes dologra figyeltünk fel ezen a honlapon. Saját magazinunk borítójára! Kiderült, hogy Headhunter kihíreztette a mi béta-tesztünket. Meg is indult a hozzászólásáradat a világ minden tájáról, a leggyorsabb az volt, hogy „Lucky Hungarians”, azaz szerencsés magyarok. Többen S.T.A.L.K.E.R. rajongó véleményezte, hogy ő szívesen megvenné a lapot, hol lehet kapni. Volt, aki amerikai léteire panaszkodott, hogy: „Ez nem lehet igaz, nálunk nem lehet magyar GameStar kapni” (aztán térfásan hozzátette, hogy „bár, ha lehetne is, akkor sem tudnám elolvasni”).

Ez szerintem is elég szomorú, kedves amerikaiak! Természetesen sokan berzenkedtek, hogy a cikket nem lehetett lefordítani, és kitenni a honlapra, ugyanis a THQ (a játék kiadója) minden egyes webes megjelenést letiltott április 15-ig, így komplett mozgalom alakult, hogy valaki, aki ért magyarul, megvegye az újságot, lefordítsa a cikket, majd egyesével, privát elküldje mindenkinek mailben, akit csak érdekel. Magyarán végre elértük, amire mindig annyira vágytunk: minket az Egyesült Államoktól Zimbabwéig olvasnak most már, ami azért kevés magyar magazinnak sikerült eddig. Hurrá! Erről jut eszembe: most már a Metro újságba is betettük a lábunkat, még akkor is, ha szegény Bad Sector nevét egy nyomdahiba folytán Herpai Attilára módosították ☺.

**Már megint összevissza utaztunk**

Komolyan mondom, ez már lassan rémes. Nincs hónap anélkül, hogy ne kéne valamilyen kiállításra vagy bemutatóra elmenni. Március természetesen

**Aréna:** [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegítség:** [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) (Mady válaszol hardver gondokkal kapcsolatban)  
**Játékkérdések:** [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)  
**Hírlevél:** [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu) (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)  
**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**SZERVÍZBOX**

Legfontosabb e-mail címek

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címetek.  
**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>  
**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címlünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

tesen CeBIT-időszak, és számunkra (ZeroCoolnak és nekem) steak-időszak is, ugyanis még néhány évvel ezelőtt, Londonban felvettük azt a „különös” szokást, hogy valahányszor külföldre megyünk, steaket eszünk. Ezt ezúttal is sikerült teljesíteni, és már nagyon várom az újabb közös utat az újabb steakekért. Míg mi Hannoverben szorgoskodtunk és gyűjtöttük a legfrissebb híreket, végigbeszélgetve magunkat a világ legnagyobb hardvercégein, Prágába ment egy kis Harry Pottert nézegetni (és persze a legendás prágai sörből fogyasztani). Neki is jó volt, de nekünk még jobb: főleg, amikor este 10-kor hazafelé tartottunk a vízszintes ömlő esőben, 70-80 km/órás szellőközéssel mellett. A 30 km/óra sebesség szinte luxusnak számított. De hát a móka a lényeg (ezért vettünk majdnem Linux mosóport és Micro&soft öblítőt!)

**Rövid GameStar-hírek**

Nagyon sokan kérdezték, mikor lesz legközelebb zöld, azaz poszteres GameStar. Egyelőre nem tervezzük, de amint lesz, tudni fogtok róla. Ismét csak rengeteg kérdés szól arról, mikor és hol lesz a tábor. No kérem szépen, a tábor ugyanott lesz, mint a tavaly (Velencei-tó rulez), méghozzá augusztus 8. és 14. között. Természetesen ez még nem a hivatalos bejelentés, csak kiszivárogtatom a tuti infót ☺. Egy biztos: aki jönni akar, annak nagyon gyorsnak kell lennie a befizetéssel, ugyanis erős túljelentkezés várható (netán jó volt a tavalyi tábor ☺?). Egyéb részleteket a mostantól várható hivatalos bejelentésekből tudhatjátok majd meg. Következő hírünk a GameStar család új tagjáról szól: képzeljétek, megint lesz majd egy újfajta GS (egyelőre nem tudom, milyen színű lesz, lassan teljesen elfogy a színek palettája, én mondjuk fekete GameStarra szavazok, az dögös lenne). Ez egy olyan speciális lap lesz, amelyet a hardverkedvelők fognak imádni igazán. Nos, ez ismét csak nem hivatalos infó, de ma, úgy látszik, pletyis kedvemben vagyok ☺.

**Gyu**

**A HÓNAP BUGSHOTJA**

Cafat és Humusz kollegák küldték be ezt a kiváló shotot, amely a II. világháborús hadviselését forradalmasíthatná volna: az amerikai két fejű, négy lábú, négy kezű és két fegyvert is használni képes közkatonára, aki viszont egy ágyban is elfér! Dupla tüzerő egy helyen! Csak itt és csak most!  
**(FIGYELEM!** szeretnénk mindenkit megkérni, hogy a bugshotba ne rajzoljanak bele, a kommenteket az e-mailben írják le, köszi előre is)



**FIGYELEM, VAN TERJESZTÉSÜNK!**

**Több olyan levelet is kaptunk az elmúlt hónapban, amely a lap régebbi számainak megrendelésével, esetleges előfizetői kérdésekkel vagy problémákkal foglalkozik. Kérünk benneteket, ezekkel a kérdésekkel és levelekkel az IDG terjesztési osztályát bombázzátok (ha minket kerestek meg vele, mi is csak hozzájuk tudunk irányítani benneteket)! Tehát aki ezentúl régebbi példányokat szeretne vásárolni, a Madách Imre útra jöjjön (pontos cím: Madách Trade Center, 1073 Budapest, Madách Imre út 13-14. A. ép. IV. em. Tel.: +36-1-577 4300, Fax: +36-1-266 4343). Itt keressék a terjesztést azok is, akik elő szeretnék fizetni lapunkra.**





# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## Dead Man's Hand

Sergio Leone spagettiwesternjei ihlették meg ezt az FPS-t, amelyben egy magányos bosszúálló, El Tejon szerepében kell egykori bandánk tagjait a másvilágra küldeni. A játékmenet egyszerű, mint a százas szög, de a dögös unrealós grafika, a nonstop western akció igazi vadnyugati hangulatot ígér. Reméljük, nem fogunk csalódní.



## Castle Strike

A stratégák másik következő számunkban tesztelt csemegéje történelmi témájú. Alig tettük le a Lords of the Realms 3-at, máris újra a középkor sötét, vérzivataros időszakában járunk. A Castle Strike a százéves háborút dolgozza fel, és Anglia, Németország, valamint Franciaország oldalán szállhattunk szembe a rivális hódítókkal. A 3D-s grafika igen jól néz ki, nagy kérdés, hogy játékmenet és irányítás terén is akkorát fog-e alkotni a Data Becker.



## Counter-Strike: Condition Zero

A „CS-í” legtöbbször csak multiplayeres taktikai FPS-ként ismerik, ezért nem gondolta senki, hogy valaha is készül belőle single-lel megspékelte folytatás. A *Condition Zero* azonban pontosan ezt ígéri, az alaposan feljavított grafika pedig a hab a tortán. Amíg a *Half-Life 2* meg nem érkezik, kíváncsian várjuk, milyen lesz egy személyben, sztori módban kommandózní.



## Ground Control 2: Operation Exodus

*Starcraft II* sehol, úgyhogy a Massive Entertainment tovább üti a vasat, amíg meleg. A *Ground Control* igazából dögös grafikájával fogott meg, amikor a 2003-as ECTS-en megláttam... A sci-fi témájú RTS a katonák cipőfűzőjéig bezoomolható látványos grafikával, Zed-szerű pörgős, akciós játékmenettel kecsegtet. Hogy a robotos stratégák a menyekben érzik-e majd magukat, az a következő számunkból kiderül...



## CSI 2

Bár az előző *CSI* nem rázta fel a világot zseniális játékmenetével és forradalmi ötleteivel, a Magyarországon is bemutatott tévésorozat rajongói azért elváltak a nyomozós kalandjáték változatával is. A folytatáshoz a készítők némileg összetettebb játékmenetet ígérnek. Bizzunk abban, hogy ezúttal összejön nekik.



A következő számunk teljes játéka:

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Tony Hawk lejárt lemez, a legmenőbb csákö Dave Mirra, a BMX-sztár! Az Acclaim bringás játékában fantasztikus BMX-mutatványokat hajthatunk végre a híres bajnokkal vagy haverjaival, tizenkét, nagyon dögösen kinéző helyszínen. Amit magad az utcán sohasem mertél megcsinálni, azt végre egy játékban megteheted. Rajság a köbön, hogy olyan rockegyüttesek szolgáltatják a talpalávalót, mint a Cypress Hill vagy a Deftones.

### Minimumkonfig:

PII 266 MHz, 32 MB RAM, 4 MB videokártya



A következő Ezüst GS is **DUPLA DVD-VEL** jelenik meg **olcsóbban, 1 896 Ft-ért**

A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnos előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ☺) elnézésüket kérjük!

**MEGJELENÉS:**  
**kék és ezüst GameStar: május 14.**  
Minden hónap második péntekén!



Kék GS: ISSN: 1785-4644

Ezüst GS: ISSN: 1585-3187

**Főszerkesztő:**

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

**Szerkesztők:**

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu

Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu

Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**Munkatársak:**

Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu

Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu

BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu

Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu

Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu

Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu

Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu

Kecske (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreen.hu

Landrea (titkár) – landrea@idg.hu

Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu

Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu

Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu

Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu

Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu

TRF (játék és SW) – trf@gamestar.hu

Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

**Címlapterv:**

Prekop László (Painkiller) – prekop.laszlo@printscreen.hu

**Szerkesztőség:**

1075 Bp. Madách u. 13–14 A épület

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.

Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43

Internet: <http://www.gamestar.hu>E-mail cím: [gamestar@idg.hu](mailto:gamestar@idg.hu)

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar terjesztésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

**Kiadja:**

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – [ibiro@idg.hu](mailto:ibiro@idg.hu)Lapigazgató: Szigetvári József – [jszigetv@idg.hu](mailto:jszigetv@idg.hu)**Hirdetésfelvétel:**IDG Kereskedelmi Iroda – [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – [rpoor@idg.hu](mailto:rpoor@idg.hu)

1075 Bp. Madách u. 13–14 A épület

Levél cím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74

E-mail: [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)**Reklámreferens:** Szendrey Szilvia – [szilvi@idg.hu](mailto:szilvi@idg.hu)

A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Telek Zoltán**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)

1075 Bp. Madách u. 13–14 A épület

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Telefon: 577-4301, telefax: 269-5676

A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságújságnál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára: 1 646 Ft

előfizetés: negyedéves 3 966 Ft

fél éves 7 836 Ft

egy éves 15 264 Ft

A DVD GS ára: 1 896 Ft

előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Műszaki vezető:** Birkus Imre – [ibirkus@idg.hu](mailto:ibirkus@idg.hu)

Telefon: 577-4333

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Lázár László