

2 TELJES JÁTÉK, KÖZTÜK: **DAVE MIRRA FREESTYLE BMX**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar



2004/05 • Előfizetve: 1272 Ft • Ára: **1646 Ft € 6.50**

3 CD

**BÓNUSZ TELJES JÁTÉK:
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**
7 játszható demó, 12 animáció,
33 játékkiegészítés a CD-n!

HALF-LIFE 2

FELEJTSD EL A BOTRÁNYT... **LÁTTUK A VALÓSÁGOT!**

HITMAN 3

FÓKUSZTESZT + **JÁTSZHATÓ DEMÓ** A CD-N!

ARMIES OF EXIGO

RÉSZLETES INFÓK ÉS **EXKLUZÍV KÉPEK**
A VILÁGON NÁLUNK ELŐSZÖR!

KOTOR 2

AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB RPG-JE FOLYTATÓDIK! **VILÁGPREMIER – 6 OLDALON!**

Bemutatók: Syberia 2, Counter-Strike: Condition Zero, TOCA 2, Singles, Castle Strike, Dead Man's Hand, Crime Scene Investigation 2, Painkiller, Rainbow Six 3: Athena Sword
Mélyvív: Ati R420 vs. NVIDIA NV 40, Kormányteszt, TV-Tuner teszt, S3 Delta Chrome



2004/05

GameStar – Európa legolvasottabb gamer magazinja – Teljes játékok: Dave Mirra BMX, Flight of the Amazon Queen

TARTALOM

Gyorskereső

Armies of Exigo	30	E
Battle Mages	15	H
Borthers in Arms	18	H
Call of Duty: United Offensive	13	H
Castle Strike	74	B T C
Colin Mcrae Rally 5	18	H
CounterStrike: CZ	66	B C
Crusader Kings	78	B
CSI 2	65	B
Dead Man's Hand	68	B C
Dragoon	13	H
Dungeon Siege 2	10	EI
Empire Earth 2	23	UI
FIFA 2004	88	T
Gore II	17	H
GTR	34	Bt
Half-life 2	38	E
Hellforces	14	H
Hitman 3	46	B T
Juiced	17	H
Knights of the Old Republic	24	E
Leisure Suit Larry 8	16	Ek
LOTR: Return of the King	88	T
Myst IV	14	H
Nexus	17	H
Operation Matriarchy	13	H
Painkiller	56	B T C
Pirates of the Caribbean	88	T
Pool Paradise	82	B
Project Epic	14	H
Rainbow Six 3: Athena Sword	79	B
Richard Burns Rally	13	H
Ryzom	12	H
Sacred	88	C T
Scooby-Doo 2	82	B
Shrek 2	19	H
Singles: Flirt Up Your Life	76	B T C
Spellforce	88	T
Splinter Cell 2	88	C
Splinter Cell: Mission Pack	88	T
Strategic Command	14	H
SWAT 4	15	H
Syberia II	62	B
Telladar Chronicles	13	H
The Egyptian Prophecy	82	B
The Political Machine	18	H
The Sims 2	22	UI
TOCA Race Driver 2	70	B C
Vanguard	15	H
War Times	82	B
WarCraft 3: TFT	20	MH
Worms: Forts under Siege	36	E
Yu-Gi-Oh!	82	B

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 kiadójához 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: Dave Mirra	8



Első látásra: Dungeon Siege 2 10

Újdonságok

Star Wars: Knights of the Old Republic	24
Armies of Exigo	30
GTR	34



Worms: Forts under Siege	36
Half-life 2	38

Játékbeutatók

Fókusz: Hitman: Contracts	46
Van aki durván szereti	52
Painkiller	56
Syberia II	62



CSI 2	65
CounterStrike: CZ	66
Dead Man's Hand	68

CÍMLAP



KOTOR 2 THE SITH LORDS

46. OLDAL

„Ha a Postal 2-öt és a Hitmaneket össze kéne vetni, akkor az ócska, C kategóriás vérengzős horror-krimikre és mondjuk egy Quentin Tarantino gengszterfilmre érdemes gondolni: míg az egyikben az erőszak ostoba, idéltlen és öncélú, addig a másikban a műfajhoz, a stílushoz tartozik és szerves része a történetnek. Eg és föld...”
VAN AKI DURVÁN SZERETI – 56. o.

46. oldal: Hitman: Contracts



SZTORI

Toca Race Driver 2	70
Castle Strike	74
Singles: Flirt Up Your Life	76
Crusader Kings	78
Rainbow Six 3: Athena Sword	79
Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: '80-anas évek autóversenyei	86

Tipp, Trükkök

Rövid tippek	88
Hitman: Contracts	92

Mélyvíz

Hírek	96
Piactér	100
TV Tunerek tesztje	102
PC-s kormányok tesztje	106
S3 Delta Chrome	108
Ati R420 vs. NVIDIA NV40	110
Codec Biblia 2	114
Hardverteszt-összesítő	116

Másvilág

Starmusic	120
Starmovie	121

Közösség

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



„A veszély persze korántsem múlt el, hiszen Malak helyére máris több hataloméhes sith vezér pályázik. A Köztársaság egyetlen esélye, hogy minél hamarabb megerősítse védelmét, még mielőtt a sithek befejezik az acsarkodást, és együttes támadást intéznek ellene.” Ehhez felbecsülhetetlen segítséget nyújtanának a jedik, ám legnagyobb részük odaveszett...”



56. oldal: Painkiller



70 oldal: TOCA Race Driver 2



Beköszöntő

ÜDV olvasó!



Szokták mondani, hogy a durvulásnak is vannak fokozatai. Na most úgy érzem, ebben a hónapban kitoltuk a határokat: nemzetközi kapcsolatainknak hála egymást érik a forróbbnál forróbb exkluzív anyagok a lapban, néhány világpremierrel megspékelve, de a részleteket majd elmondják hátrébb az adott rovatok nagybecsű szerkesztői.

Én inkább abbéli örömet fejezném most itt ki, hogy a MATESZ (tudjátok, a szervezet, mely a magyar lappiacról egyedülként szolgált hivatalos eladási adatokat) legújabb negyedéves jelentése szerint a GameStar szíriáldan tartja vezető pozícióját a hazai játéklapok között, s ezért köszönet nektek, a GameStar összes készítője nevében!

Hálánk végtelen, így meg sem próbálom annak jeleként feltüntetni ehavi néhány szerény extra ajándékunkat (1-2 bónusz teljes játék, Logitech előfizetői hűségakció, ajándék Hatalom Kártyái kártyalapok, Praktikum-kártyás előfizetői akció a Pannon GSM-mel, MSI-nyereményjáték, stb, stb.) de azért remélhetőleg örültök neki.

Van még egy örömteli vonatkozása újságunk szárnyalásának: amerikai székhelyű anyakiadónk (látva az európai – köztük a magyar – sikereket) úgy döntött, hogy a nagy víz túlpártján is elindítja a GameStart. Így közvetve tulajdonképpen Ti intéztétek el, hogy az amerikai ifjak is részesei lehessenek a „GS-feelingnek”! Tessék ennek is örülni, illetve büszkének lenni rá! Végül felhívnom a figyelmeteket, hogy a **júniusi számunkban giga nagy meglepetésre számíthatok**, amely nem csak az ehavi felhozatalt überepli, de minden valaha látott GS-akciót is! Készüljétek, június 11-én az újságárusnál a helyeteket!

Addig viszont még sok a dolgotok (olvasás, játék, csajozás, olvasás, játék, bulik, olvasás, játék, stb, stb...), úgyhogy lapozzatok!

Boe

UI: Ha a GS Online bizonyos részei kódot kérnek, a kódszó még mindig: gs4ever



CD-DVD TARTALOM

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (például Windows Intéző, Total Commander) indítsd el a főkönyvtárban található index.html állományt. Amennyiben rögtön a teljes játék (Dave Mirra Freestyle BMX) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első CD-n található).

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

CD 2

- > Teljes játék
- > Játékdemók
- > Extra
- > Animációk
- > Kiegészítések
- > Javítások

CD 3

- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Mélyvíz
- > Filmelőzetesek
- > 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 9 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 50-nél több játékanimáció, 17 extra segédprogram, 30 egyedül teljes verziós minijáték, és még sorolhatnánk.

Mi az a DUPLA DVD?

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

Ha problémád van a lemezzel

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

Ha törött a lemez, vagy meghajtod nem olvassa azonnal írd a terjesztes@ldg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

Meglepően izgalmas időszakon vagyunk túl. Az elmúlt évek tapasztalatai azt mutatták, hogy a világ kiadói igyekeznek szinte mindent visszatartani az E3-as játékiállítás előtt. Ehhez képest most valósággal özönlöttek a jobbnál jobb játékdemók, animációk és minden egyéb finomság. Ismét igyekeztünk elegendő különleges anyaggal szolgálni, hogy minden stílus kedvelője jól jöjjön ki a dologból ☺. Aktuális teljes játékunk telepítése semmiféle kódot vagy jelszót nem igényel. Csak el kell indítani, és máris mehet a menet.

DEMO

Hitman: Contracts

> kiadó: Eidos > méret: 202 MB > hely: CD 3/dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Folytatódnak a napjainkban már jól ismert bérgyilkos kalandjai. A Hitman sorozat trilógiává avasználó epizódjában egészen újszerű feladataink lesznek. Lényegében természetesen mit sem változott a játék. Megbízásra kell végeznünk emberekkel, a lehető legprecízebb megoldásokat eszközölve. A grafika remek, a hangulat zseniális, egyszerűen kötelező!

UEFA Euro 2004

> kiadó: EA > méret: 103 MB > hely: CD 1/Dupla DVD



Az EA Sports bizonyos időközönként külön focisjátékokat is készít, nem csak a FIFA-t. Ez 2004-ben is így esett, hiszen keményen dolgoznak az UEFA Euro 2004 legvégső munkálatain. Arra azért volt idejük, hogy egy pófás demót összehozzanak, amelyet természetesen ki is próbálhattok. A szabályok változatlanok, a grafika és a hangulat még jobb, mint valaha.

További demók a CD-ken

- > Joint Operations
- > Painkiller
- > Perimeter
- > Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- > TOCA Race Driver 2

További demók a DUPLA DVD-n

- > A.I.M.
- > Against Rome
- > Colin McRae Rally 4 MP
- > Law and Order 2
- > Manhattan Chase
- > MVP 2004
- > Söldner: The Secret Wars
- > Spartan
- > Trackmania



Kit keressek?

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

Videók

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

EXKLUZÍV

Káosz Szerepjáték

Egy igazi szerepjáték-különlegességgel is szolgálhatunk kedves mindannyiótoknak! A Káosz Szerepjáték alapkönyv javított (rövidebb magyarázatokkal bővített), elektronikus kiadása került fel mellékletünkre. Immár minden GameStar-olvasó, játékos számára elérhető. Használjátok egészséggel, és remek játékot kívánunk mindenkinek! A megtekintéséhez szükséges Adobe Acrobat Readert megtaláljátok ugyanabban a könyvtárban.



MOD



CD-s legjobb: GTA Body Guard MOD

Ennek a GTA Vice City-módosításnak mindenki nagy hasznát fogja venni. Beállítás után ugyanis néhány szimpatikus úriember fogja minket kísérgetni. Személyi testőreink Kevin Costnert is megszégyenítő hatékonysággal védelmezik életünket, legyen szó egy kis rendőri túlkapásról vagy rivális bandák fenyegetéséről. Nagy előnyük ráadásul, hogy még fizetést sem kérnek ☺!



DVD-s legjobb: Half-Life Rally

Annak ellenére, hogy a Half-Life nem éppen egy mai darab, a modgyárosok még mindig lelkesen ontják magukból a kiegészítéseket. Az autósjátékok kedvelőinek ajánljuk elsősorban ezt a Rally modot, amelyet a készítő folyamatosan fejlesztgetnek, javítgatnak. A mostani verzió még több új autót és pályát tartalmaz. Minden HL- és rallirajongónak kötelező!

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Dungeon Siege, GTA Vice City, Max Payne 2, Unreal Tournament 2003, Ghost Recon

További érdekességek a Dupla DVD-n:

Counter-Strike, Half-Life, Unreal Tournament 2004

EXTRA

ATI és NVIDIA

Idén áprilisban újabb mérföldkövéhez érkezett a grafikus kártyák generációja. A két legnagyobb gyártó újra megmutatta, mire is képes. A bemutatásokat a világ két különböző országában tartották, természetesen mi is jelen voltunk mindkét helyszínen. Összefoglalónkban képeket, videókat és sokféle érdekességet találhattok. Hardver rovatunk hasábjain négy oldalban értekezünk az új kártyák képességeiről, és megosztjuk veletek helyszíni tapasztalatainkat.



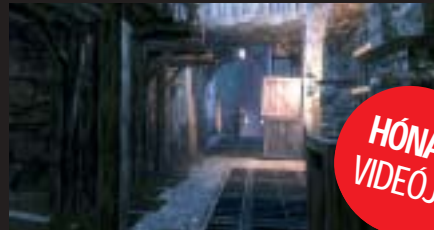
Plusz

97 **játékhiba**, 45 **vicces Windows-kép**, 7 **álatatok küldött érdekesség**, 34 **hátterkép** 15 játékról, 100 **trainer** 96 játékhoz
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: 19 feltétlenül szükséges segédprogram és driver.
DVD: 36 segédprogram és meghajtó kategorizálva, fontossági sorrend szerint.

Thief: Deadly Shadows

➤ **kiadó:** Eidos ➤ **hely:** CD 2/dupla DVD



HÓNAP
VIDEÓJA

A világhírű Thief sorozat következő, immáron harmadik epizódja néhány napon belül megjelenik. Csak te, a GameStar magazin tulajdonosa viszont még ez előtt belepillanthatasz, egy kisfilm erejéig. Volt szerencsénk filmre venni néhány látványos jelenetet, melyekből pontosan kiderül, milyen nehézkes is egy lopakodó tolvaj élete. A grafika remekül sikerült, az árnyékokat, amennyire csak lehet, tökéletesítették, a hangulat pedig ugyanolyan zseniális, mint egykoron. Egyszóval vétek lenne kihagyni!

Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 2:

Dead Man's Hand, Thief 3, True Crime

DUPLA DVD:

Castle Strike, TOCA 2, Painkiller, Port Royale 2, Singles, Syberia II

További animációk

CD 2:

Catwomen, Joint Operations, Manhunt, Matrix Online, Rollercoaster Tycoon 3, Shrek 2, Specnaz, SWG: Jump to Lightspeed

DUPLA DVD:

Advent Rising, Alias, Battlefield: Vietnam, Chaos League, Dark Sector, Driver 3, Everest, EverQuest 2, Flatout, Gorge Tour, Ground Control II, Hitman Contracts, Lagsters, Marine Sharpshooter 2, Perimeter, Rise of Nations: Thrones Patriots, Ryzom, Serious Sam 2, Singles, Soldiers Heroes of WWII, Söldner Secret Wars, SuperPower 2, Tellada Chronicles, The Bard's Tale, The Egyptian Prophecy, The Fall, True Crime, You Are Empty

Filmelőzetesek:

CD 2:

Garfield - The Movie, I, Robot, Van Helsing

DUPLA DVD:

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Kill Bill vol. 2, Love Me If You Dare, Monster, Spider-Man 2, The Manchurian Candidate, Troy

Lapozz
a Teljes Játékhoz



TEKERJÜNK EGYET?

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

A Tony Hawk's Pro Skater sikerén felbuzdulva az Acclaim is elkészítette a maga extrém sportjátékát, gördeszka helyett azonban a jó öreg BMX-bringáknak szánta a főszerepet.

Mivel ennek a sportágnak is megvan a maga félistene, kézenfekvő volt hozzá kötni a játékot, de aki ismeri és szereti a Tony Hawk szériát, annak ismerős lesz a DMFB felépítése: szinte teljes egészében megegyezik a jól bevált recepttel. A központban itt is az egyre bonyolultabb (és egyre „meseszerűbb”) kombók állnak – de nem csupán ezekre lesz szükség egy adott

kat, új ruhákat és persze bringákat. Ez utóbbi azért is fontos, mert az igazán durva kombókhoz előbb-utóbb (inkább előbb) már gyöngének bizonyul az „alap” BMX, amely először rendelkezésünkre áll. Az igazán látványos mozdulatokhoz ugyanis már jóval nagyobb sebességgel kell nekilátnunk, így magasabbra ugratva már lesz időnk bepötyögni a nekünk tetsző billentyűkombinációt – ennek hi-

teszi az extrém sport játékokat igazán „abba hagyhatatlanná” – illetve már a kezdeti szárnypróbálgatások idején is produkálhatunk néhány eszement mozdulatot. Ebből is látszik, hogy a DMFB készítői nem vették halálisan komolyan a realiztikusságot, ami nem is feltétlenül baj, bár inkább a műfajjal ismerkedőknek kedvez.

A továbbjutáshoz szükséges küldetések esetében például amellet, hogy a megfelelő ponthoz érve a játék újból emlékeztet a hátralévő kihívásra, villogó zöld szín is jelzi az adott feladat helyét. Ez persze korántsem zavaró, sőt néha nagyon jól jön.

A lényeg, hogy a hangulat éppolyan kiváló, mint általában az extrém sport játékoknál: például utóbbiaknál megszokhattuk az ütős soundtrackeket, és most sincs ez másképp: egymást váltják a jobbnál jobb adrenalinpumpáló zenék: Cypress Hill, Deftones, Rancid vagy Sublime, hogy a legismertebbeket említsük. De a számtalan trükk között is mindig akad majd, amit addig még nem tudtunk megcsinálni (például hamar rájövünk, hogy az első pályán kapott „szedj össze 5000 pontot kombókkal” feladat kismiska ahhoz képest, ami még ránk vár), és előbb-utóbb a „mit lehet egy ilyen játékkal órákon át molyolni?” típusú emberek is megtapasztalhatják, hogy ha egyszer elkezdtek, már nem lesz könnyű abbahagyni.

Mazur

„Mi is átesünk majd az 'aszta, én ilyet is tudok?!' érzésen”

pálya teljesítéséhez. A karrier módnak megfelelő „Proquest” során ugyanis egy veterán szakmabeli – Dave Mirra mellett Ryan Nyquist, Troy McMurray, Mike Laird és társaik – bőrébe bújva tekerhetünk a világhír felé, és a tizenkét (javarészt valós helyszíneken alapuló) arénában minél több ügyességi feladatot teljesítve kapunk új pályá-

ján akár vadul csapkodhatjuk a véletlenszerűen kiválasztott billentyűket is, mivel valahogy azért mindenképpen sikerül összehozni valamit ☺. Mivel a THPS szériával szemben itt nem áll rendelkezésünkre kezdetül a „tökéletes járgány”, a játék eleinte kicsit lassúnak tűnhet, de ha vesszük a fáradságot, és megtanulunk néhány ütősebb kombót, teljesítünk pár küldetést, végül szert teszünk valami komolyabb kétkerekűre is, jócskán felpörög a játékmenet, és egyre nagyobb sikerélményeink lesznek majd. Ha később új bicajjainkkal visszatérünk a már teljesített pályákra, érezni fogjuk a különbséget.

Wow, tudok BMX-ezni!

Persze mi is átesünk majd az „aszta, én ilyet is tudok?!” érzésen, hiszen ez

ÖJÖMBÓDOTTÁ #1

Flight of the Amazon Queen

A kilencvenes évek, amikor még valóban nagy játékok készültek, hatalmas sikert aratott a Flight of the Amazon Queen című kalandjáték. Most itt a lehetőség, hogy újra átéljük az eseményeket, ebben a hónapban ugyanis feltehetjük mellékletünkre az egykori sikerjáték teljes változatát. Lényegében egy klasszikus 2D-s, úgynevezett point-and-click alkotásról van szó, mely, ha nem is felel meg a mai grafikai elvárásoknak, kihívásokban kiválóan bővelkedik. Feltétlenül próbáljátok ki, nem fogtok benne csalódni!



ÖJÖMBÓDOTTÁ #2

Horizons: Empire of Istaria

Régóta felmerült már a szerepjátékosokban mi lenne, ha egyszer sárkánnyal is játszhatnánk. A Horizons az első olyan MMORPG, amelyben a megszokottaknál különböző fajok mellett ezekkel a nemes bestiákkal is kalandozhatunk, sőt, egy magas szintű sárkány már repülni is tud így még nagyobb élményt adhat minden játékosnak. A Horizons egyébként csak interneten játszható szerepjáték, klasszikus fantasy környezetben, ahol minden tárgyat, fegyvert és eszközt maguk a játékosok állítanak elő. Érdekesnek ígérkezik, és feltétlenül érdemes arra, hogy kipróbáljátok. A program teljes változatában került a mellékletre, és 7 napig ingyenesen játszható.



DUNGEON SIEGE II

ELSŐ látásra



Egely bácsi a gömbvillámot kutatja

A reggeli kocogás egészséges!

A Microsoft és a Gas Powered Games végre elkezdte egyre gyorsuló iramban ontani az információt a „Diablo egyetlen méltó kihívójának” tartott hack’n slash RPG-jéről. A játék az új részben egy kicsit nyit a hagyományos szerepjátékok irányába. Ez annyit jelent, hogy már nemcsak magányos híróként kell (és lehet) aktívan munkálkodnunk a világ megmentésén, hanem öt (!) NPC is alkotja a kezdőcsapatot, akiket mi irányíthatunk, illetve fejleszthetünk (szintet is lépnek, meg minden). Valami hasonlóra volt már kezdemény az előző részben, de most lesz teljes a rendszer. Emellett embereinknek különböző harci formációkat is betaníthatunk, amelyeket jól használva igencsak ütőképes csapatot képesek alkotni.

A játék menetét az általunk választott főkérdés tulajdonságai és beállítása is befolyásolni fogják. Vagyis egy barbárral némiképp más történe-

tet játszhatunk végig, mint egy varázslóval, mivel a háttérstorijuk (és ennek megfelelően a főküldetésük) teljesen más lesz.

Alapvető változások

A harcrendszerben is komoly változtatások történnek mind az eredeti DS-hez, mind a *Diablo*hoz képest. Mivel a szörnyek nem a megszokott „egyeses vonalú egyenletes mozgással a hősré rontok, és megpróbálom belemélyesztetni, amim van” stratégiát követik, ezért a felturbózott mesterséges intelligencia ellen nem lesz elég a jól bevált diablós taktika. Jó példa a Klask nevű szörny, amely egy háromfejű, ogreszerű óriás, és egy lendületes váll-lökéssel akár vékonyabb kőfalakat is áttör. Nos, öt nemcsak hatalmas ereje, hanem egyedi harci technikái miatt is lehetetlen lesz megölni egy szál karakterrel, így összehangolt csapatmunka szükségeltetik a legyőzéséhez.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
Hack'n slash RPG
MEGJELENÉS
TBA

KIADÓ
Microsoft
FEJLESZTŐ
Gas Powered Games

GYORSLINK 422

Ezek mellett a készítők nagy hangsúlyt fektetnek az első rész legismertebb hibáinak kiküszöbölésére. Ilyenek például a sztorivonal felesleges kötöttségei, amelyek mondjuk a *War3* TFT ork kampányában még megbocsáthatóak, de egy hasonló jellegű játéknál már kevésbé. Hasonlóképpen problémát jelentett a nehézkes kezelhetőség – ezzel kapcsolatban is ígéretet kaptunk, hogy nagymértékben meg fog könnyebbédni a program a második részben. Ezek fényében azt hiszem, megéri várni a *Dungeon Siege II*-re. Az E3-on talán többet is megtudhatunk...

FEJLETT MI

A szörnyek ezentúl taktikusan támadnak, vége az eddigi nulla IQ-s hozzáállásnak.

CSAPAT-MUNKA

Egy ember helyett egy egész kalandozó-csapatot vezérelhetünk a játék elejétől a végéig

GRAFIKA

A varázslat-effektek sokat fejlődtek az előző részhez képest

Ők nem szeretnek

Kicsit sablonos a helyzet

Ez UT pályának is megfelel

A Clark Ádám tér 1026-ban

Soha ne nézz hátra!

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Huh. Röviden így tudnám összefoglalni az elmúlt hetek és napok történéseit. Először is azért, mert kellő elszántsággal ünnepeltük meg az EU csatlakozást. Másodszor pedig azért, mert nem kis munka volt összeállítani a mostani újdonságok rovatot.

Szinte a világpremierrel egy időben, Magyarországon egyedül nekünk van szerencsénk tudósítani benneteket a nem is olyan régen bejelentett K.o.t.O.R. 2-ről. A fejlesztők szíves segédelmével összeszedtünk minden információt, amit csak lehet tudni a játékról ebben a pillanatban. Szívünk (egyik) csücske a magyar fejlesztésű Armies of Exigo. Nos, a fejlesztő srácok tartottak egy "engem meggyőzött" jellegű bemutatót, ahol a magyar sajtó képviselői megtekinthették futas közben a készülő játékot. Erről a bemutatóról szól laza négy oldalas összefoglalónk, amelyet az Electronic Arts magyarországi képviseletének köszönhetően eddig még sehol nem publikált képekkel illusztrálhattunk.

Az elmúlt hónapban kormánytesztelés címszó alatt hihetetlen NFS: Underground mánia tombolt a szerkiben. Azonban sikerült megszereznünk a GTR Race Driver egyáltalán nem publikus bétáját (amit a világsajtóban mi tesztelhettünk először), és azóta valahogy inkább a V10-esek hangja veri fel a szerkesztőség csendjét. És most látom, hogy van itt még valami... ja igen, Half-life 2! Szóval az európai (és a frissen indult amerikai) GameStarosokat érte az a meglátszó lehetőség, hogy a Valve főhadiszállásán tekinthessék meg az oly sok vihart megért programot. Nos, minket meggyőzött, jó volt végre látni, hogy mi is a helyzet valójában a játékkal. Csak tiszta forrásból, mondhatnám, célozva ezzel egyrészt a Valve-ra, illetve a GameStarra is. Ugyanis bárhol olvastok információt a játékról, ne felejtsetek el: az nagy valószínűséggel valamelyik GameStarból származik...

ender

RYZOM

→ „Éjjel-nappal eztet iszom“

Ryzom története a jövőben, egy Atys nevű bolygón játszódik, amelyet hatalmas sivatagok, tövidékek, erdőségek és őserdők borítanak. Ám a Földünkkel való hasonlóság megtévesztő, mert az Atys kiterjedt barlangrendszerében foszforeszkáló, olykor mágiikus növények élnek. A bolygó gyomrában pedig az elmúlt technológiai civilizáció ősi leletei után kutathatunk.

A játék során négy rassz közül lehet választani majd. A frosok például a sivatagban élnek, kiválóan értik a tűz titkait, és birtokában vannak számtalan tűzálló páncélzatnak, valamint fegyvernek. Kersekedni is lehet majd a karavánok őrzőivel. A matis faj élő szervezeteket képes befolyásolni, és Atys erdeiben él. A trykersek vezetők nélkül, teljes egyenlőségben élnek a tövidéken, és mesterien tudják kiaknázni a szél, illetve a víz adta erőket. Végül a zora faj a mágiára építi fel életét, fegyverei is a mágneses mezőt hasznosítják.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
MMORPG	Wanadoo
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
TBA	Nevrax
GYORSLINK	725

A választható karakterek igen változatosak, még az orr magasságát is meg lehet majd adni, vagy például a zorák esetében a testen viselt tetoválások mintáit. A 170 négyzetkilométernyi terepen játszódó cselekmény során a karakterek folyamatosan fejlődnek, el-

sősorban képességeikben. Az úgynevezett Knowledge rendszer segítségével játék közben egy enciklopédiaszerű tanácsadást vehetünk igénybe folyamatosan, a speciális harcok megnyerése után.

A harcokban kilenc ember alkothat egy csapatot, és az együtt töltött időtől függően oszlik meg a megölt ellenség skillje. Egyéb online RPG-khez hasonlóan állatok is segíthetik a küzdelmet, kezdetben például minden játékosnak két őszvére lehet, amelyeket testszés szerint küldözgethet ide-oda.

A nagy küldetéshez ajánlott szép számú csapatot összetobozni; ehhez a Nevra's RAID engine (Real-Time Army Invasion Deployment) adja az alapot.



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

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

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet runk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztet exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztetekben 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 még meg értékelhető infó, az kerül ebbe a kategóriába. Kis ország lévén meglehetősen ritkán fordul elő, hogy a nemzetközi premierrel egy időben kaparintson meg hazai újság exkluzív anyagokat, ám a GameStar nemzetközi kapcsolatainak hála nálunk azért elő-elő fordulnak hasonló helyzetek, mint pl. a Rome: Total War, a Splinter Cell 2, vagy a 2002-es Doom 3 előzetesünk esetében. Sajnos ez általában nagyon sok utánjárást igényel, gyakran fordul elő, hogy el kell utaznunk a fejlesztők hazájába, mint például Kijev, vagy a francia Riviéra. De Értetek mindent @!



KotOR 2
Előtűnt a semmiből, és...



Armies of Exigo
A magyar virtus...



Half-life 2
Jöttünk, láttunk, visszamennénk

STARCRAFT KIEGÉSZÍTŐ 😊

A Shrapnel Games bejelentette legújabb údvöskéjét, amely a **Dragon: The Prussian War Machine** nevet viseli. A címe nagyszerűen leírja a játékot; porosz dragonyosokat kell vezényelnünk, hogy a miénk legyen az EGÉSZ VILÁG!!! (Itt egy kis visszhang effektet kérek alá.) A stratégiai játéknak egyelőre még nincs megjelenési ideje, viszont az biztos, hogy nem fog benne szerepelni Don „The Dragon” Wilson, Bruce Lee The Dragon, Gyu kolléga, sőt még csak a starcraftes robotpókok sem. Na jó, abba hagyom...



TISZTA KING ARTHUR

Épp előző számunkban adtunk hírt az Arthur című magyar fejlesztésről, és egyszerűen csak a semmiből egy megtévesztésig hasonló játék került elő. Sőt mindjárt kettő (micsoda déja vu), a **Telladar Chronicles: Decline**, illetve a hasonló előtagú **Reunion**. Mindkét játék RTS lesz, méghozzá a Total War-féle vonulatból, mindkettő fantasy, és... nagyjából ennyi. Megjelenés? Kac-kac.



RICHARD APRÓ KIS DOLGAI

Kiderült egy-két új dolog a **Richard Burns Rally**vel kapcsolatban. Hála a BH-s osonó riportereknek, megtudhattuk, hogy három törésmódszintet terveznek a játékba, és ha a legnehezebbiken játszunk, akkor bizony végre nemcsak a fényezés jön le, hanem meggyünk, hanem akár a pilóta is kirepülhet a kocsiból. Multiplayerben sajnos négy személyes

hotseatre van lehetőség, online viszont nem nyomulhatunk vele. Viszont nagyon jó hír, hogy az út szélén ácsorgó kengurukat, szarvasokat és nézőket végre szabadon elűthetjük, nem pattanunk vissza egy láthatatlan falról. Aki pedig egyjátékos üzemmódban végigviszi a játékot, az kap egy bónuszjárművet, egy kétkerekű-meghajtású kisautót. Mi kell még?!



CSAJOK A CSÚCSON

Jó szokásához híven a Buka Ent. megint bejelentett egy FPS-t. Az **Operation Matriarchy**ben a Velian nevű bolygón a hölgyeket megfertőzi egy vírus, minek hatására egy intergalaktikus bigyó részeivé válnak, amely bigyó természetesen velejéig gonosz. Így hát a férfiaknak kell megmenteni a világot. Néha elgondolkodom, hogy minek kell bizonyos FPS-eknek kettőtörténet, mindenkinek jobb lenne egy egyszerű „itt a shoti, ircsál!”



ÉV JÁTÉKA 2

A tavalyi GameStar Év Játéka olvasói szavazás nyertese a **Call of Duty** lett, szerintem is megérdemelten. Nos, készül hozzá a kiegészítő, amely a **United Offensive** nevet kapta, és egy teljesen új kampányt dolgoz fel. Tíz új pályára számíthatunk, mellé pár új karakterre és fegyverre. Ha minden jól megy, már idén ősszel a boltokban lesz a stufa.

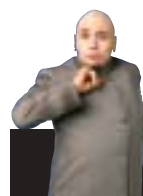


VIDÁM FICKÓK

Valahogy az az érzésem, hogy a Buka Ent. valamilyen perverz oknál fogva ellenállhatatlan készletet érez arra, hogy minden héten legálább egy FPS-t bejelentsen. Itt van például



a **Hellforces**, amelyben Lucifert és csatlósait kell átsegítenünk a másvilágra (illetve... hogy is van ez?). Megjelenés persze nincs, de kép már van.



GAMES BOND JELENTI
AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Chris Taylor (az a csóka, aki a *Total Annihilation*ot készítette) elárulta, hogy ő és csapata egy újabb RTS-en dolgozik, amelynek azonban kivételesen nem sok köze van a nagynevű elődhez. Hivatalos bejelentés az E3-on várható.

Ugyan a „minden idők legjobb sci-fi szerepjátékának” (méltán) kikiáltott *Fallout* harmadik részének fejlesztését még a bejelentés előtt leállították, azért annyira félni nem kell, mivel a fejlesztőcsapatba tartozó egyik emberke közölte, hogy az E3-on egy nagyon érdekes bejelentésnek lehetünk fül- és szemtanúi (!), természetesen *Fallout* fronton.

A *Codename: Panzers* hivatalos weboldalán az alapjátékra egyszerűen csak kikerült a **Phase One** felirat, a kiegészítés pedig megkapta a titokzatos **Phase Two** kódnevet. No de akkor mit takar a szintén ott terpeszkedő **Phase Three**?

Felröppent a hír, hogy Blizzardos berkekben készülget a *Diablo 3*. A munkálatok elkezdésére csak a *World of Warcraft* befejezése (előreláthatólag idén szeptember) után van lehetőség.

MISZTIKUS DOLGOK

Egy *Myst* nem elég egy hónapra, gondolta a Ubisoft, és nemes egyszerűséggel bejelentette a **Myst IV**-et. Túl sok újdonságot nem regélnék róla, akik érdekel, az már a név miatt letölt... akarom mondani megveszi, aki meg nem, annak azt hiszem... Na jó, mégis: gyönyörű szép 3D-s környezetben kell különféle puzzle feladatokat megoldanunk, Peter Gabriel zenéjére. Törifakt included: amíg nem volt Sims, ennek a programnak az első része vezette állandó jelleggel a toplistákat. Én mondjuk azóta sem értem, hogy miért. Vagy lehet, hogy csak nem tudom, mit kell szedni hozzá?!



CSONTI ÁLMA

Készülget a **Strategic Command 2**, és mint kiderült, az utódban mintegy 28 nemzetet képviselhetünk majd a körökre osztott csatamezőkön (vagy valami ilyesmi). Eddigéle több infó nincs róla, csak screenshot.



SZÖRNYŰ DOLOG A MUNKANÉLKÜLISÉG...

A számomra egyik leglelkesítőbb MMOValami, a *Savage* fejlesztőgárdája feloszlott. Ez mondjuk annyira nem érdekes, de pár tag Offset Software néven új csapatot alakított, és egyből bele is vágott első új projektjébe. A készülő játék címe **Project Epic** (nem lehetetlen, hogy ez még változni fog), és egy fantasy FPS lesz, mely műfaj mostanában eléggé kihálóban van, pedig régen (kb. 6-7 éve) meglehetősen nagy népszerűségnek örvendett. Szal négy faj közül választhatunk majd, illetve karakterünk folyamatosan fejlődni fog a játék folyamán. Ide velem! Egyetlen aprócska probléma, hogy képet még nem sikerült kiadniuk róla, pedig nagyon szívesen megsasoltuk volna... De én bízom a srácokban.



SZAMÁR HELYETT A LÓ

Ugyan a Mythica című projektet a Microsoft leállította (előző számunkban közöltük a szomorú hírt), de ugyanolyan mellszélességgel állt oda a **Vanguard: Saga of Heroes** mellé. Márpedig ez utóbbi nem tűnik olyan rossz választásnak, már ha csak a kiszivárgott képeket nézzük is. Sajnos ennél többet pillanatnyilag még nem tudunk róla, de ha beérik a gyümölcs, okvetlenül készítünk egy előzetest.



ZOMBIHORDÁK

A Buka Ent. még egy játékot jelentett be, még hozzá a határozottan szimpatikus **Battle Mages** egy kiegészítőjét. Négy új kampány és sok új ellenfél vár ránk idén karácsonykor. Csak győzzük kívánni!



ASZTA!

Körülbelül minden héten bejelentettek valamilyen SWAT játékot (kiegészítőt, limitált szériát, ilyesmiket), de az igazi fanokat persze ez nem elégítette ki. Úgyhogy van szerencsém bejelenteni a **SWAT4**-et, amely igazi és hamisíthatatlan folytatása a korábbi taktikai lövöldének.



TAKTIKÁZZ ÉS GYORSÍTS!

Unatkozol? Mérd össze erődet djuice mobilodon autós taktikai versenyen a többi játégunival!

Legújabb kalandunk a WAP-on keresztül játszható örült játék, a HeatCity. Ebbe a versenybe bárhol és bármikor be tudsz kapcsolódni WAP-képes készülékeddel, és virtuális versenyautóddal zúzhatod le ellenfeleidet.

Gyűjts az autód átalakítására, személyre szabására, vagy akár egy új autóra!

Válassz ellenfelet a ranglistáról és mérd össze tudásod HeatCity lakóival!

Regisztráld magad a wap.djuice.hu-n a 30 napig tartó játékkal!

A regisztrációs díj bruttó 400 forint, ami nem tartalmazza a játék használatában generált WAP adatforgalom költségét.



Phone: 0281
www.djuice.hu
+36 20 999 0001
www.djuice.hu

djuice



ELSŐ KÉZBŐL LEISURE SUIT LARRY 8

A 90-es évek nőcsábászának kalandjait feldolgozó gammáról már olvashattatok egy előzetest. Kérdéseinket most Josh Van Veldnek, a játék designerének tettük fel.

GameStar: Miért nem Larryvel játszunk az új részen, miért az unokatestvérével?

Josh Van Veld: Ugyan a két karakter nagyon hasonlít egymásra, azért döntöttünk Larry Lovage mellett, mert ő egy fiatalabb generációhoz tartozik. Larry Laffer sajnos már kiöregedett ebből a műfajból...

GameStar: Al Lowe, az előző részek készítője ezzel a sorozattal vált ismertté. Nem volt nyomasztó egy ekkora híresség nyomdokain járni?

Josh Van Veld: Úgy gondolom, sikerült megértenünk az ő koncepciójának lényegét. A játék készítése folyamán a hangsúlyt elsősorban a mókára, mint inkább a pornográfiára helyeztük. Véleményünk szerint az eredeti Larryben is inkább vicces, semmint túl durva vagy túl naturalisztikus jelenetek voltak.

GameStar: Akkor ez a játék minden korosztály számára játszható és élvezhető lesz?

Josh Van Veld: Azért ott nem tartunk. Mi mindenképpen felnőtteknek szeretnénk készíteni a játékokat. Ugyan még nem kapott korhatár-besorolást, de úgy gondolom, az USA-ban el fogjuk érni az „M” kategóriát, amely a 17 éven felüli korosztályt jelöli.

GameStar: Tudnál mondani pár szót a sztoriról?

Josh Van Veld: Larryvel egy valóságshow-ban kell majd részt vennünk, méghozzá egy randizós fajtában, amely az egyetemváros területén játszódik. Sajnos a sorozat producerei kirúgták Larryt a tv-től, így első körben nekik kell bizonyítania tehetségét, s azt, hogy a médianak szüksége van rá...

GameStar: Mennyiben változtattátok meg a játékmenetet? Milyen helyzetekbe kerülhetünk majd kalandjaink során?

Josh Van Veld: Például a játék közepe felé Larry kénytelen felajánlani egy professzornak, hogy se-

hajthatunk végre. Az aljátékokban pedig, bár elég változatosak lesznek, mégis mindenhol ugyanazt a kezelőfelületet használjuk. Így a játékos inkább az élményre tud koncentrálni, ahelyett, hogy felesleges dolgokat kelljen megtanulnia. Emellett pedig

Larryvel egy valóságshow-ban kell majd részt vennünk, méghozzá egy randizós fajtában, amely az egyetemváros területén játszódik

gít etetni a majmokat a laborban. Ez természetesen rengeteg vicces szituációra ad lehetőséget.

GameStar: Egy kalandjátéknál nagyon fontos a kezelőfelület. Milyen megoldásokra számíthatunk?

Josh Van Veld: Célunk az, hogy minden fontos információ egyszerre legyen jelen a képernyőn. Ennek megfelelően egy pillantással meggyőződhetünk Larry „magabiztosságáról”, a nála lévő pénz mennyiségéről, illetve arról, hogy az adott helyszínen és pillanatban milyen cselekedeteket

az eredeti sorozat védjegyévé vált kéz alakú kurzort is megtartjuk.

GameStar: Ejtenél nekünk pár szót a grafikáról?

Josh Van Veld: A kor igényeinek megfelelően Larry természetesen teljes 3D-ben tér vissza. A játék folyamán nem lesznek előre renderelt animációk, mindent „helyben” fog ábrázolni a grafikus motor. A változtatások ellenére azért igyekeztünk minél többet megtartani az eredeti részek grafikai stílusából, különös tekintettel a hatodik epizódra.



Kezitsókolom!

Az úriember kegyedhez tartozik?



JUICED

→ Csapjunk a lóerők közé

Úgy tűnik, a városi utcai versenyautózásnak (á la *Midnight Club 2*, *Crazy Taxi 3* stb.) egyre nagyobb a rajongótábora. Épp csak felocsúdtunk abból, hogy az Acclaim Entertainment piacra dobta legutóbbi autóversenyzős játékát, a *Lamborghiniit*, s máris közeleg a nap, amikor kipróbálhatjuk az új többplatformos játékot. A korábbi dodzsemszerű autóversenyzős (*Project Gotham Racing 2* és *Need for Speed: Underground*) játékokhoz hasonlóan a *Juiced* is számos játékelemet ötvöz, így valahol a klasszikus szimuláció és a szélesebb városi árkádok közti versenyzés határán robog majd. A többi játéktól eltérően itt az akciós csomagolt mozi feeling dominál a tervezők szerint. Nemcsak arra lesz majd lehetősége a kedves játékosnak, hogy saját magát csodálhatja meg a kiváló pilóta szerepében, hanem korábbi versenytársaival is szövetkezhet. Így adott a lehetőség, hogy a játékos nemcsak profi, hanem egyszersmind saját csapatának leleményes menedzserre.

A játékmenet dinamikus, nemlineáris és csapatokra osztott lesz, vagyis egy-egy játékos maga toborozhatja versenyzőit, edzéseket tarthat nekik, és ami



még fontosabb, keményen tartja a hátát a menet közben alkalmazott taktikai megoldásokért is.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Arcade autós	KIADÓ Acclaim
MEGJELENÉS TBA	FEJLESZTŐ Juice Games

GYORSLINK >>> 835

Ugyancsak ez utóbbit szolgálja az, hogy futam közben is kommunikálhatunk majd saját csapatunkkal. A játékot lehet majd gyors single player módban, pénzhajhászó és ismertségre törő "career", illetve "multiplayer" módokban nyomatni. A verseny megnyerésén túl számtalan módon tehetünk szert egy kis elismerésre, például egy-két akrobatamutatvánnyal. Mindehhez a világ legmenőbb autómárkáiból válogathatunk majd (elvileg akár az első körben is), természetesen ezek mindegyikét ügyes kis vezérléssel látták el. Még egy fontos információ: a *Juiced* Xboxon, PS2-n és számítógépen is élvezhető lesz, várhatóan még 2004 ősze előtt.



MAGYARORSZÁG A MIÉNK!

Biztosan mindenki tisztában van azzal, hogy az Imperium Galactica 3 jelenleg **Nexus** néven futogat. Olyannyira, hogy a fejlesztők kinyomták róla pár képet, hogy elámuljunk rajta. Elámultunk. Tessék mondani, mikor jelenik meg?



ÜZLETI HÍREK



Egyik német *GameStáros* kollégánk kikotyogta, hogy bizony készül a *Neverwinter Nights 2*. A készítő Bioware azonnal megnyugtatta a világsajtót, hogy szó sincs semmiféle ilyesmiről, majd pár héttel később elismerte, hogy valóban készül a játék, csak éppen a *GS*-es kolléga túl korán hintette el az infót, amivel rajta kívül még nem sokan rendelkeztek. Ejnye, Günter, ejnye... A Bioware egyúttal még egy játékot bejelentett, méghozzá a *Star Citadelt*, amelyről eddig annyit lehet tudni, hogy ez a címe.

Az Atari megvásárolta a *Baldur's Gate* sorozat licencét, és arra „kérte” a fejlesztőcsapatot, hogy ugyan már ússzon össze egy harmadik részt is a játékból. Az éber programozók azt szabták feltételül, hogy rendben van a dolog, de annyi időt kérnek a fejlesztésre, amíg saját maguk is azt nem mondhatják, hogy „igen, az új rész méltó elődeihez”. Szóval nagyon igényes lesz a cucc, csak még nem tudni, hogy mikor jelenik meg.

Nyilvánosságra hozta az Eidos 2005-ös üzleti terveit, így most már biztosra mehetünk, hogy mivel akarnak bombáznunk minket jövőre. A címek pedig: *Commandos 4*, *Deus Ex 3*, *Hitman 4* és *Tomb Raider 7*. Impozáns lista, remélem tartani tudják a színvonalat (és a határidőket).

VÉRISZAMOS AGYDARABKA

Nem lett nagy siker a *Gore* első része, az tutifix (én mondjuk most hallok róla először). Erre a biztos és bevált alapra szeretne építkezni a 4D Rulers csapata, mert bejelentette a *Gore II*-t. Ami biztos: az új rész is olyan véres lesz, mint a ... fene. Ennyi már csak legyen elég (lásd még: *Postal 2*)!



NYUGDÍJKIEGÉSZÍTÉS

Ugyan a negyedik rész még csak nemrég jelent meg, és Colin sem nagyon foglalkozik már versenyzéssel, de máris bejelentették a **Colin McRae Rally 5**-öt. A képek alapján nem lesz csúnya játék... És



hogy mit ígérnek a fejlesztők? Természetesen azt, hogy minden zavaró játékméletbeli bugot kijavítanak benne, és tökéletes vezetési élményt nyújt majd. Érdekes, a *CMR2* előtt is ezt hangoztatták.



SZAMARAK ÉS ELEFÁNTOK

A **The Political Machine** egy némileg a Republic: The Revolutionhöz hasonló stratégiai játék lesz, amelyben az amerikai elnök tanácsadóit alakítva irányíthatjuk majd a világpolitikát. Ami biztos (na jó, ez sem), hogy júniusban már a boltokban lesz a cucc.



ANONYMUS OVERDRIVE

Ne üssetek meg, de egy újabb Buka-játékot szeretnék bejelenteni. Azok között, akik kitalálják, hogy milyen műfajba tartozik a kicsike, PC ZED bögréket sorsolunk ki (*aha, mer' biztos - Sam, a marketingről*). A többieknek elárulnám, hogy egy FPS lesz a drága, amelyben azért RPG-elemeket is találhatunk majd! Hűazannya! Bizisten, azt írják a sajtóanyagban, hogy idézem: „a játékméletet véletlenszerű események színesítik majd”. Vagyis néha balról jön a zombi?! De persze biztos jó lesz...

JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



Jelenleg is töretlen a **Ghost Recon** népszerűsége, ezért úgy érezték az alkotók, hogy okvetlenül szükségünk van egy második részre. Sok mindent még nem lehet tudni róla, mindenesetre van egy olyan ígéretünk, hogy ez lesz az első olyan játék, amelyikben valóban egy valós háború kel- lős közepén érezheted majd magad.

A *Bugix: Adventures on the Flying Islands* egy 3D-s platform-ugrabugra-arkád játék lesz. A világot kell majd megmenteni benne, amúgy *Sonic the Hedgehog* módjára.

A **Fire Department** érdekes ötletre épülő stratégiai játék volt, valamikor a múlt év folyamán. Egy tűzoltóság mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást, csakúgy, mint Magenheimer doktor által a mentőorvosokéba. Nos, a **Monte Cristo Games** bejelentette a második részt, amely jobb MI-vel, jobb grafikával, hangsúlyos multiplayer résszel, illetve öt kampány örömeivel kecsegtet minket.

Mintegy öt éve jelent meg a *Kingpin*: egy (akkoriban) meglehetősen szépnek számító, gangsztas FPS. Készül belőle a második rész, amelynek a részleteiről az E3-on fogják lerántani a leplet.

A **Pacific Fighters** egy, a második világháború idején játszódó repülőgép-szimulátor lesz, amelyet a nem is olyan rossz referenciával (*IL-2 Sturmovik*) rendelkező 1C készíti. A gammában az Egyesült Államok, Japán, illetve a Brit Birodalom gépeit repülhetjük (összesen negyvenet), természetesen a csendes-óceáni hadszíntéren.

SZEGÉNY CS...

Már készülget a Gearbox új játéka, amely egy taktikai FPS lesz (**Zero** már nagyon várja!), és a **Brothers in Arms** nevet kapta a kereszttségben. A készítőik - szokás szerint - azt ígérik, hogy ultrarealistikus lesz, és hogy már idén megérkezik. Úgy legyen, addig is nézzétek meg, hogy néz ki a kicsike.



BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

Az alábbiakban összeszedtük azokat a toplistákat, amelyek valószínűleg érdekelnek Titeket, illetve a www.gamestar.hu-n a Ti véleményetek is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészgetést!

USA TOP 20

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

	GS cikk	GS százalék
1. Battlefield Vietnam	(új) 2004. március	88%
2. Unreal Tournament 2004	(új) 2004. március	89%
3. Far Cry	(új) 2004. április	94%
4. CS: Condition Zero	(új) 2004. május	63%
5. Unreal Tournament Special Edition	(új)	
6. The Sims Deluxe	▼	
7. Call of Duty	▼ 2003. november	90%
8. Drop JC	(új)	
9. MS Zoo Tycoon: Complete Collection	▼	
10. Age of Mythology	▼ 2002. november	94%
11. The Sims: Abrakadabra	▼ 2003. december	94%
12. Final Fantasy XI	▲	
13. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	(új) 2004. április	91%
14. 251 Games Collectors Edition JC	(új)	
15. Rise of Nations	(új)	
16. MS Flight Simulator 2004: Century of Flight	▼ 2004. január	87%
17. Hoyle Casino 2004	▼	
18. MVP Baseball 2004	(új)	
19. The Sims Double Deluxe	(új)	
20. Warcraft III Battle Chest	◄	

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Kicsit visszaesett a Doom3, talán majd a nem is olyan távoli megjelenés idején újra bizonyíthat... Megérdemelten.

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	32%
2. Doom 3	22%
3. Half-Life 2	21%
4. Driv3r	20%
5. Colin McRae Rally 5	5%

GAMESTAR OLVASÓI TOP 5

Ez az NFS nagyon bírja a strapát. Az első helyen pedig mi más is állhat ilyenkor május közepén...

	szavazatarány
1. Far Cry	35%
2. UT 2004	21%
3. NFS: Underground	20%
4. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	14%
5. Painkiller	10%

MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Far Cry
2. Battlefield Vietnam
3. UT 2004
4. AK vs. DR
5. CS: CZ

MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Far Cry
2. Half-Life 2
3. UT 2004
4. Diablo II Expansion Pack
5. Baldur's Gate 2 + Throne of Baal

FIGYELEM



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

MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
Age of Empires III	2004. november 26.
Blitzkrieg:	
Burning Horizon	2004. június 4.
BloodRayne 2	2004. október 29.
BlowOut	2004. június 14.
Combat FS 4	2004. szept. 21.
Crouching Tiger Online	2004. november 26.
Doom 3	2004. nyár
Fahrenheit	2004. november 23.
Full Spectrum Warrior	2004. szept. 1.
Ground Control 2	2004. június 22.



Joint Operations	2004. június 22.
Lula 3D	2004. szept. 24.
Mashed	2004. június 25.
MoHPA	2004. szept. 1.
Mortyr 2	2004. május 28.
Perimeter	2004. május 21.
Pirates!	2004. október 21.



Rome: Total War	2004. szept. 21.
Shade: Wrath of Angels	2004. október 1.
Shellshock Nam '67	2004. június 25.
Söldner	2004. május 28.
Spider-Man 2	2004. július 9.
Star Wars: Battlefront	2004. szept. 25.
The Sims 2	2004. szept. 24.
Tribes: Vengeance	2004. november 26.
Warlords Battlecry 3	2004. május 17.

SHREK 2

➔ Álmom egy ogre

Nem egyszerű dolog, ha az embernek rokonai vannak. Fiona hercegnő családját nem akkor éri a legvégzetesebb kulturális sokk, amikor megtudja, hogy az új rokon egy hatalmas, csúf ogre, aki a mocsárban él, hanem amikor sor kerül a személyes találkozásra, és kiderül: Fiona hercegnő maga is egy ogre.

A Shrek 2 során elkísérhetjük a szereplőket a várva várt találkozásig vezető úton, és részesei lehetünk annak a káoszoknak, ami azután következik.

Harc vagy humor?

Shreket és asszonyát két másik barát is kíséri minden esetben. Tíz karakter közül választhatjuk majd ki, kik lesznek azok a szerencsések, akik a kaland során a különböző feladatok megoldásában segítik őket. Egyszerre legfeljebb négyen játszhatnak majd, és automatikusan azok a karakterek is játszanak, akiket éppen nem irányít senki. Sajnos a számítógép irányította karakterek nem igazán lendítik előre a cselekményt, legfeljebb bunyók közben segítségképpen egy-egy pofont adnak, ezért sok előnye lehet annak, ha társulunk valakivel egy Shrek 2 játék kedvéért.

A harcokat általában a billentyűzet tönkrezúzása jelenti, mivel minden karakternél három billentyűvel lehet találatokat elérni vagy ugrani, támadni. A számítógép irányította karakterekre nem jellemző, hogy csatát kezdeményeznek, az első szintnél nem kényeztetnek minket túl sok kihívással.

Bár a feladatok nem rettentően nehezek, azért

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA Sci-fi akció	KIADÓ TDK
MEGJELENÉS 2004. június 25.	FEJLESZTŐ Luxoflux
GYORSLINK	337

a harcoknál százszor érdekesebbek. Shrek bivalyerejének bevetésével például ládákat lehet majd emelgetni a magasba, Fionának le kell majd lassítania az időt (Mátrix stílusban), hogy el tudja kapni a tündereket, vagy hogy el tudjon osonni az éhes aligátorok mellett.

A Mézeskalácsemberke cukornád bumerángjával távoli kapcsolókat képes eltalálni, a Szamár pedig kerítésekkel tud döntögetni. Más feladatok során a játékosnak kell karaktereit egyik pontból a másikba mozgatnia, a nyomra vezetésben pedig kapóra jöhet egy éppen ráérő varázstűkör. Az első szinten Shrek és csapata számtalan humoros kalandba keveredik. Egy alkalommal például úgy kell csirkéket becserkészniük (egy szereplő levesébe), hogy addig pofozgatják a szegény kétlábúakat, amíg azok a fortyogó levesben nem landolnak.

Bár a Shrek 2-ből egyelőre csak az első szintet láttuk, de az már így is kiderült, hogy nem mindennapi élmények várnak a játékosokra.



JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



A Cinematic Games első PC-s alkotása az *Extinction* nevet viseli. Ez egy taktikai FPS lesz (mi más), amelyben a Földet fenyegető idegen fajra kell végzetes megelőző csapást mérnünk. Remélem, kellemes kis *Klendum* feelingje lesz a dolognak. A játékban egyébként 32-en is nyomulhatunk majd egyszerre.

Csak online lesz játszható a *Return to Midway* című, második világháborús taktikai FPS.....bip.....bip.....
...biiiiiip..... melyben 25 misszióban csépelhetjük a gaz japókat.

Egyelőre még névtelenül ugyan, de nagy iramban készül az *Asheron's Call* című MMORPG kiegészítő lemeze. Lesz benne minden, amit ilyenkor meg szokás ígérni, hadd ne írjam le. Na jó, ne mondjátok, hogy visszatartom az információt: új történetek, új szörnyek, új küldetések, és még a grafikai motoron is csiszolnak egy kicsikét. Naháááát!

Két új *Close Combat* játékot is bejelentett a jogtulajdonos Gathering. Az egyik a *Close Combat: First to Fight* – egy csapatorientált FPS, amelyben amerikai tengerészgyalogosokkal kell nyomulnunk. A másik pedig a *Red Phoenix* stratégiai játék lesz.

Ugyan leállították az *Uru: Ages Beyond Myst* szervereket, de ez nem szegte kedvét a fejlesztőgárdának, és egy újabb kiegészítést jelentett be játékaikhoz. A *The Path of the Shell* június végén jelenik meg, és az URU-felhasználók ingyenesen tölthetik majd le.

A *The Imperial Age* című MMORPG-ben feladatunk meglehetősen egyszerű lesz. Ugyanis egy király szerepét kell alakítanunk, és szerény birodalmunkat kell majd minél erősebbé menedzselnünk. Ha pedig haderőnk elérte az általunk megálmodott szintet, akkor összemérhetjük erőnket az ellenséges királyságokkal.

A *Republic the Revolution* készítői új projektbe kezdtek, amely a *Blue Vault* nevet viseli. Ez egy stratégiai játék lesz, némi RPG-vel megspékelve. Hat idegen faj és mintegy 30 küldetés szerepel majd benne. Megjelenéséről egyelőre még semmi hír.




Az első európai interaktív Játék,-Info,- és Edutainment Szakkiállítás

Lipcse, 2004. augusztus 19.–22.



GAMES CONVENTION
WWW.GC-BERLIN.COM



Küldjék jelentkezését várjuk.
Bővebb információért kérjük írjon az
office@interpress.hu-ra

Official media partners:






ÚJ WARCRAFT 3 PATCH

A legújabb, 1.15-ös W3: TFT patchben rengeteg újdonság van az eddigiekhez képest. Például bevezettek egy új hóst, a Goblin Thinkert. A ladder játékok ezentúl teljesen névtelenül zajlanak, csak annyit tudunk ellenfelünkről, hogy Player X.

Emellett módosították a creepek sebzését és tárgydobását is, valamint nem tudunk addig bemenni a boltokba, amíg az öröket ki nem nyírtunk. A fajok kiegyenlítése pedig a mostani verzióban is folytatódott.



MISKOLCI LAN

A Miskolci Egyetem Hallgatói Önkormányzata egy nagyszabású nemzetközi számítógépes versenyt rendez az Egyetem területén, 2004. június 29.- július 4. között (ME-LAN, International MultiGaming LAN verseny). Jelentkezni a siraly@mail.datanet.hu címen lehet, a rendezvény hivatalos weboldala pedig a www.melan.hu. A rendezvényre a szervezők kb. 250 résztvevőt várnak, gyakorlatilag minden kategóriában.



GYÖNGYÖSI CS-LAN

Az újabb HCG LAN 2004. június 5.-6. között kerül megrendezésre, Gyöngyösön. Szálláslehetőséget a szervezők biztosítanak. Az nyeremények körülbelül 200.000 forintnyi összeget fognak lefedni, javarészt pénzdíjazás keretében. A versenyen 10 warszerver és 2 fun-szerver áll rendelkezésre. Jelentkezni a hcg.clan@freemail.hu címen lehet, de meg lehet tekinteni a rendezvény weboldalát a <http://hcglan.uw.hu/> címen.

www.gamestar.hu | 2004. május



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!

ÚJ SUN JÁTÉKSZERVER

Az amerikai San Jose-ban 2004. március 22-26. között megrendezésre került „Játékfejlesztők konferenciáján” a Sun Microsystems, a Java technológia legfőbb támogatója első alkalommal állított ki egy, a különböző játékeszközöket közös hálózatba szervező, a Javát a GameSpy és a TimesTen technológiáival integráló játékszerver-prototípust. A megoldás nagyobb szerverteljesítményt, megbízhatóságot, mértezhetőséget és alacsonyabb költségeket kínál a fejlesztők számára a „tömeges többjátékos online játékok” (Massively Multi-player On Line Game, MMOG) piacán.

HATALOM KÁRTYÁI VERSENY – MÁJUS

Május végén kerül megrendezésre a legújabb Hatalom Kártyái gyűjtögetős kártyajáték verseny. A Budapesti versenyen mindenki megmutathatja tudását, kiderül ki lesz a hónap legjobb Hatalom Kártyái játékosa. Az első helyezettek a pénzdíj mellett GameStar előfizetést is nyernek! A játékról és a versenyről részletesebben olvashattok a www.hkk.hu weboldalon.



ÚJDONSÁGOK



Bár a *The Sims 2*-ről már írtunk korábban, azóta számos újdonságról kaptunk hírt, amit nem akarunk eltitkolni előletek sem, ezért inkább megosztjuk Veletek, miket barkácsolnak a fejlesztők a következő generációs „emberszimulátorba”. Elsőként talán két örömteli rövid hírrel kezdem: a szünni nem akaró rajongói kíváncsagságát figyelembe véve lesz végre hétvége is! Azaz simjeink a hét utolsó két napját pihenéssel tölthetik. A másik jó hír, hogy ezúttal kevésbé lesz prűd a program: a szex is szerepet fog játszani simjeink életében. Persze az még kérdés, vajon mindez mennyire nyíltan fog megjelenni – nem valószínű, hogy annyira szabadon, mint mondjuk a *Singles*ben... Újdonság a Cameraman mód is: ilyenkor teljesen szabadon mozgathatunk egy virtuális kamerát, bárhol elhelyezhetjük, zoomolhatjuk,

majd az elkészült anyagot meg is vághatjuk, illetve szerkeszthetjük – így komplett kisfilmeket állíthatunk elő simjeink életéről. A grafikus motor nemcsak hihetetlenül látványos, de segítségével számos elem is bekerülhetett a játékba: az arckifejezések és a karakterek részletesebb animációval ren-

de elkeresztelt „simszerkesztő. Olyan testszövetet és ruhamintát is beilleszthetünk, amelyet valamilyen normál vagy komolyabb grafikus programmal (Paint, Photoshop) készítettünk. Ugyanakkor, bár induló simjeinket kedvükre formálhatjuk, az utódok kinézetére már nem lehetünk befolyással: ott már érvényesül a szülői „örökség”, vagyis a szülők külső tulajdonságai fognak megjelenni. Ellenben az ifjabb símek különböző divatstílusokat követhetnek mind ruházatban, mind hajviselésben, ami a modern-, klasszikus-, rocker- stb. stílusokon át terjedhet, de akár saját divatot is kreálhatnak! A program napról napra ígéretesebb – egyedüli szomorúságra csak az ad okot, hogy a megjelenését eltolták őszre.

A szex is szerepet fog játszani simjeink életében...

delkeznek, sőt simjeink külseje is megváltozhat: a sok evéstől elhízhatnak (ilyenkor megpróbálkozhatnak a fogyással), a sportolástól pedig deltásak lesznek. A látványos grafika révén a humor is sokkal erősebben jelentkezik a símek mindennapjaiban. Valószínűleg kiegészítő programként fog megérkezni, a játék megjelenésével egy időben a Body Shop név-

Megjelenés: 2004. ősz

ÚJ INFÓK > THE SIMS 2

ÚJ INFÓK >

EMPIRE EARTH 2

Megjelenés: **2005. első fele**

Pár éve jelent meg az Empire Earth, amely nagy érdeklődést keltett, lévén az első igazi 3D-s valós idejű stratégia, amely ráadásul még egész jó történettel is rendelkezett. Sikere azonban rövid ideig tartott: jobb és látványosabb stratégiák jöttek, amelyek elfeledtették a játékosokkal a bátor pionírt. Már az első rész is hatalmas feladathoz látott, amikor felvállalta az emberiség szinte teljes történetének feldolgozását. A második rész sem tesz kevesebbet: ezúttal 10 000 éven át irányíthatjuk embereinket a győzelem felé. Összesen 14 népet vezethetünk sikerre, három masszív kámpány keretében. Számos új egység, erő és vezető közül választhatunk majd, de ez még csak a kezdet: a fejlesztők ígérik, hogy egy egészen furmányos mesterséges intelligenciát fejlesztettek ki, amelyik

tényleg valódi ellenfélnek mutatkozik majd, és alkalmazkodik emberi ellenfeléhez (hányszor hallottuk már ezt...). Az viszont biztos élvezetes lesz, hogy az időjárás nemcsak látványos elemként szerepel – bár annak sem semmi –, hanem tevékenyen befolyásolja a csatákat és a békés fejlődés idejét is, így kénytele-

Az időjárás nemcsak látványos elemként szerepel, hanem tevékenyen befolyásolja a csatákat és a békés fejlődés idejét is, így kénytelenek leszünk alkalmazkodni a természet erőihez.

nek leszünk alkalmazkodni a természet erőihez. Embereink mozgásában, a nyersanyag kitermelésében is komoly újítások várhatóak, amelyek megkönnyítik számunkra a birodalom menedzselését. Ehhez kap-

csolódik a „kép a képben” technológia bevezetése, amely azt jelenti, hogy egyes, fontos területekről folyamatos képet kaphatunk, akkor is, ha épp másfelé nézelődünk. A csaták jobb átláthatóságáról pedig a harci alakzatok fognak gondoskodni. A tudományos kutatás is világosan nyomon követhető és irán-

nyítható lesz – ilyet már láttunk a *Rise of Nations*-ben, de itt se bánjuk, ha megjelenik ☺. Igazi újdonságot ígér a játék hálózati része is: egy külön térkép fogja segíteni a virtuális tábornokokat hadjárateik közös megtervezésében. Kilenc (!) különböző multiplayer játékmód áll majd rendelkezésre, amelyek között megtalálható lesz a Hot Spots típusú is

– ilyenkor egy-egy kiemelt helyet kell elfoglalniuk, illetve megtartaniuk a hadvezéreknek. Desszertként pedig a meccsek felvétele, a kooperatív küldetések és a részletesebb statisztika fog szolgálni.



K.O.T.O.

A JEDIK ALKONYA

Miután Darth Malak a Dantooine bolygó elpusztításával pillanatok alatt elsöpörte az egész Jedi Tanácsot és az Akadémiát, a túlélők a Galaxis távoli szegleteiben húzták meg magukat. Bár a Sith Sötét Urával leszámolt egykori mestere, Revan, időközben neki is nyoma veszett. A vezető nélkül maradt sítheket ugyan ideig-óráig leköti a Sötét Oldal legfelsőbb rangjáért vívott hatalmi harc, a Köztársaságra mégis egy, az eddigiéknél is véresebb háború vár.

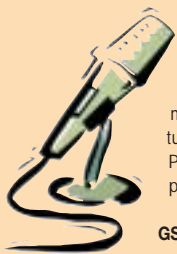
Öt év telt el Darth Malak elpusztítása óta: a háborútól megroppant Köztársaság talán kiszolgáltatottabb, mint eddig bármikor. Alig néhány éve még béke honolt a galaxisban, majd kitört a mandalóriai háború, mely után nem sokkal jött az újabb csapás, a két legerősebb jedi, Revan és Malak árulása. A kibontakozó polgárháborúnak csak Darth Revan elfogása és Darth Malak megsemmisítése vetett véget. Ez ugyan megállította az addig feltartóztathatatlan sith flotta előrenyomulását, de súlyos árat kellett fizetni a győzelemért, hiszen a Köztársaság szinte teljes hadereje felőrödött a túl-

erő elleni harcban. A veszély persze korántsem múlt el, hiszen Malak helyére máris több hataloméhes sith vezér pályázik. A Köztársaság egyetlen esélye, hogy minél hamarabb megerősítse védelmét, még mielőtt a síthekek befejezik az acsarkodást, és együttes támadást intéznek ellene. Ehhez felbecsülhetetlen segítséget nyújtanának a jedik, ám legnagyobb részük odaveszett a Malak Dantooine elleni támadása során, a néhány túlélő pedig szétszóródott, és a galaxis rejtett zugában bujkál. Hősünk Revanhoz és Malakhoz hasonlóan a mandalóriai háború veteránja, egy korábban száműzött jedi, aki a leg-

jobb pillanatot választotta a visszatérésre – övé a feladat, hogy újraegyesítve a jedi erőket, leszámoljon a Sith uraival, mielőtt azok mindent elsöpörözökre lépnek. Sajnos a száműzetésben töltött évek nem múltak el nyomtalanul, hősünk már nincs régi képességeinek teljes birtokában. Sebaj, néhány szintlépés után majd visszarázódik. Bár ez nem



OBSIDIAN-INTERJÚ



Mivel a játék megjelenéséig közel egy év van hátra, érthető a fejlesztők titkolózása. Némi információt mégis ki tudunk verni Chris Parkerből, az Obsidian produceréből.

GS: Mennyiben nehezebb egy olyan sikeres játékhoz készíteni folytatást, mint a

KotOR? Nyilván a rajongók és a LucasArts részéről is komoly nyomás nehezedik rátok...

Nem mindennapi lehetőség egy fejlesztőnek, hogy a világ legkirályabb sci-fi univerzumában hozhat össze valami igazán különleges játékot. A BioWare és a LucasArts mindent biztosított nekünk, amire csak szükségünk lehet, és nem érzem úgy, hogy sokkal nagyobb lenne a nyomás, mint bármilyen más esetben.

GS: A siker ellenére volt olyan negatív kritika, amit elfogadtatok és igyekezték megváltoztatni a folytatásban?

Igen, például igyekszünk méginkább "élv" tenni a különféle világokat. Ez összefügg a másodikkal, vagyis a BioWare által fejlesztett engine optimalizálására vonatkozó igényekkel: igyekszünk úgy átdolgozni, hogy egyszerre több szereplőt pakolhassunk az egyes helyszínekre. Próbáljuk minimalizálni a töltési időt és a mentések méretét is, de mivel van még egy évünk a megjelenésig, bármi változhat.

GS: Mennyiben közelítetek másképp a folytatáshoz, mint a BioWare az első részhez?

Úgy éreztük, hogy a BioWare tökéletes koncepciót választott az előző részhez. Egy "mozszerű" élményt adtak a Star Wars-univerzumban belül, új és érdekes arcokkal, akikhez szívesen kerültük közel a rajongók. Úgy döntöttünk, mi is ezt a receptet követjük, persze új szereplőkkel, hogy a játék érdekes maradjon. Sok régi szereplő visszaköszön ugyan, de közülük csak keveseknek lesz fontosabb szerepe.

GS: Hogy lehet folytatni egy olyan játékot, melyet két homlokegyenest ellenkező módon is végig lehetett játszani?

Igyekeztünk az első rész szerztegázó lehetőségei ellenére is kerülni minden ütközést a játékos korábbi döntéseivel. Ez azért is fontos, mert az új főhős sorsa szorosan kapcsolódik az előző rész eseményeihez, illetve Revan személyéhez. Hogy miként, egyelőre még nem árulhatjuk el.

GS: A KotOR sikeréhez jelentősen hozzájárultak az RPG-elemek. Ezek szerepe miként változik a folytatásban?

Az RPG-játékoknak egyik legfontosabb jellegzetessége, hogy ki is valójában a főhős, illetve saját döntései következtében kivétevé válik a játék során. Ez központi szerepet kapott az első részben, és legalább annyira hangsúlyos a folytatásban is. De számtalan visszajelzés érkezett azzal kapcsolatban is, hogy a rajongók nagyon értékelik a vértelen, klasszikus RPG-hangulatú küldetéseket, mint amikor egy bűnügyet kellett felderíteni a Dantooine-on... Ezt szem előtt tartva igyekszünk gondoskodni a küldetések sokszínűségéről.

„Anyá, be kell vallanom valamit. Sith vagyok.”



Belobbant a fénykard, fazé!



A gyapotszedő robotok korán halnak

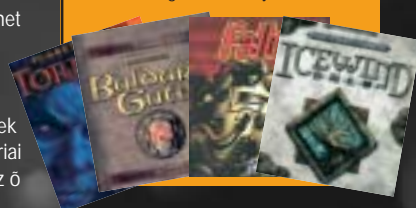
nyilván úgy fogjuk elmesélni, ahogy végigjátszottuk: attól függően, hogy melyik befejezésről számolunk be, a játék már tudni fogja, miképp folytassa a történetet. Ez a beszélgetés alapvetően befolyásolja majd az eseményeket – hiszen a történelmet átírni nem lehet, ugyebár. Az egyelőre hétpeccés titok, hogy az előző részből milyen karakterek köszönnek vissza. A fejlesztők nagyon ügyelnek arra, hogy ne legyen semmiféle ütközés, vagyis olyan szereplőkkel nem találkozhatunk, akik nem érték meg az első rész végét. Ehhez persze figyelembe kell venni mindkét lehetséges sztoriszálát, hiszen aki nem éppen jófiúként rombolt végig az előző részen, az tudja, hogy mire jött a stáblista, jócskán megfogyatkozott az eredeti csapat. Tehát amikor a játék elején kidérül, miképp fejeztük be az első részt, az is eldől majd, hogy kik bukkanhatnak fel a folytatásban – lehet

hogy egyesekkel csak összefutunk majd, mások talán be is állnak új csapatunkba. Most is tíz játszható szereplő lesz, de egykori kollégáink közül eddig csak a két metálos srác biztos: a rajongók körében zajos sikert aratott HK-47 (az embereket mélységesen lenéző, cinikus bérnyilkos droid) és a kissé jellegtelen T3-M4. Az új csapattagok közül is tudunk már ketőről: egyikük Kreia, egy idősebb jedihölgy (ha előbb jön, összejöhetnek volna Jolee Bindóval...), a másik pedig egy, az előző részből ismert Carth Onasihoz hasonló kemény legény, Atton Rand – aki remélhetőleg nem fog annyit nyavalyogni, mint Carth. (Különbön kihajítom a hajómból. Menet közben.) Az internetes fórumokon persze teljes gőzzel mennek a találgatások, hogy vajon milyen viszatérő szereplők lesznek még: ezek közül Canderous Ordo, a mandalóriai zsoldos lehet a legesélyesebb, hisz ő

A FEJLESZTŐK

Obsidian Entertainment

Mivel a BioWare jelenleg gőzerővel dolgozik saját játékán (az eredetileg exkluzív Xbox-játéknak szánt, de remélhetőleg valamikor PC-n is megjelenő *Jade Empire* című RPG-n), a fejlesztést az Obsidian vette át. Aggódnia azonban nem kell: a csapatot a közelmúltban olyan veteránok alapították – többek közt Chris Parker, Chris Avellone és Feargus Urquhart –, akik korábban a *Planescape Torment*, az *Icwind Dale*, a *Baldur's Gate* és a *Fallout* elkészítésében is részt vettek. Ha a játékiparban eltöltött tapasztalataikat összeadjuk, akkor 40 éve foglalkoznak fejlesztéssel.



ÚJ ANIMÁCIÓK

Minden támadó feat új animációkat kap attól függően, hogy milyen magas szintre fejlesztjük őket

BARKÁCS

Fénykardukat a workbench és a számtalan új alkatrész révén akár teljesen átépíthetjük



FÉNY-ÁRNYÉK

Az Obsidian a második részben teljesen átdolgozza a fény-árnyék rendszert

ÚJ MODELLEK

A számtalan új modell révén végre igazi csuklyás jedi-koponyát is ölthetünk magunkra – Darth Maul is milyen dögösen festett benne!

TOVÁBBKÉPZÉS

Miből lesz a cserebogár?

A karakterfejlődés egyik legfontosabb újítása, hogy nem rekedünk meg a 20. szintnél, illetve bármelyik oldalt választjuk is, a korábbi három irány (Guardian, Consular és Sentinel) mellett tovább is specializálódhatunk.

Jedi Master

(Yoda): A jedi Mester ugyan kiválóan bánik a fénykarddal is, elsősorban mégis az Erő használatára összpontosít, amelyet – a sithekkel ellentétben – tisztelettel használ, és csakis nem-es célok érdekében. Egyaránt mestere a támadó és védő varázslatoknak, amelyekkel társait is segíti.



Sith Lord

(Darth Sidious): A Sith Sötét Úra első sorban a háttérből irányít, kevésbé konfrontálódik, inkább manipulációval győzi meg az embereket. Szinte egy az Erővel, amelyet tudatosan használ sötét céljai elérésére, és amely olyan képességeket biztosít számára, melyekről egy jedi álmodni sem mer.



Jedi Watchman

(Obi-Wan): Feladata, hogy egy adott szektort vagy bolygót szemmel tartson, és szükség esetén megvédelmezzen, illetve segítsen a rászorulókon. Ehhez egyaránt szükséges a harci fortélyok, illetve az Erő ismerete, mivel ha nyomozni kell, az Őrszem jár a dolgok végére.



Sith Marauder

(Darth Maul): A sith „Martalóc” testesíti meg a Sötét Oldal igazi erejét: eleven fegyverként minden testi és szellemi képessége a harc szolgálatában áll. Ő tudja csak igazán „szabadjár a engedni dühét” – de akkor kő kövön nem marad. Érdemes néhány fényév távolságot tartani tőle.



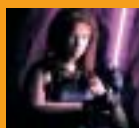
Jedi Weapon Master (Mace Windu)

Néhány elszánt jedi meghagyja a diplomáciát a kollégáknak, és minden erejét harci képességeinek fejlesztésére fordítja. Azok a kevesek, akik évek munkájával a fegyverek igazi mesterévé válnak, szemtől szemben szinte legyőzhetetlenek.



Sith Assassin

(Mara Jade): A sithek csendes úgynöke az árnyékban jár, és mindig tökéletes munkát végez. Az Erő segítségével (melynek nagy hatalma van a gyenge akaratúak felett, ugyebár) képes kijátszani ellenségeit, így tökéletesen alkalmas bizonyos „kényes” feladatok megoldására.



mindkét befejezést túlélte (nemhogy nem szállt szembe a Sith útját választó Revannal, de még örült is a változásnak), ráadásul az új főhős megfordult a háborúban, melyben Revan, Malak, illetve Canderous is harcolt...

Szoros barátságok

Sokkal szorosabb lesz a kapcsolatunk a mellénk szegődő csapattal is. Ugyan az előző részben is találkozhattunk egy-egy karakterhez kapcsolódó személyes küldetésekkel, a folytatásban erre sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a készítők. Azért, hogy ne mindig ugyanazzal a két emberrel (illetve vukival, twi'lekkel, kátrárral, droiddal...) bandázzunk, mindegyikük olyan egye-

nél hagynak, sőt akár ellenünk is fordulnak – szerencsére a játék szabadsága eddig is lehetővé tette, hogy néhány küldetést több módon oldhassunk meg. Ha épp egy olyan társunk speciális képességeire lett volna szükség, akit fájó szívvel kellett lemeszárlnunk lázadásért, találunk más (bár valószínűleg nehezebb) utat is.

Régiségek, újdonságok

Az első képeken azonnal látszik, hogy a KotOR 2 az előző rész jól bevált motorját használja majd – ezen először egy emberként hördültünk fel, de a klasszikus „valaé-valaé náne?!” elve alapján inkább bizzunk abban, hogy

Az előző részben központi szerepet játszó Battle Meditationt ezúttal ki is próbálhatjuk!

di képességekkel rendelkezik majd, amelyek feltételei lesznek egy adott küldetés sikeres teljesítésének, sőt néhány esetben főszereplőnk teljesen háttérbe szorul. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a Jó és Sötét oldal között immár tőlünk függetlenül is elmozdulhatnak, illetve folyamatosan változik irántunk való elkötelezettségük is: ha feltétel nélkül bálványoznak minket, könnyebben fogadják el akár a meggyőződésükkel ellentétes döntéseinket is, ha azonban már kezdünk az agyukra menni (vagy csupán még nem sikerült kellőképpen lekötelezni őket), akkor könnyen elképzelhető, hogy fakép-

a fejlesztők a csill-vili helyett mindegyiknél a sztorira és a minél nagyobb, részletesebb új helyszínekre koncentrálnak majd. Ez persze nem jelenti azt, hogy az Obsidian meg sem piszkálja a Bioware engine-jét; a fejlesztők szerint sikerült úgy optimalizálni, hogy az apró módosítások (például teljesen átdolgozzák az első rész meglehetősen szegényes fény-árnyék rendszerét) ellenére sem lesz magasabb a második rész gépigénye – sőt nem kizárt, hogy ugyanazon a konfiguráción jobban is teljesít. A KotOR egyik legkiábrándítóbb húzása az volt, hogy akárkivel találkoztunk is,

SZÉP ÚJ VILÁGOK

Soha nem látott SW helyszínek

A folytatásban ismét hét világot járhatunk be – ismét az Ebon Hawk fedélzetén! –, ám ezeken belül jóval több és nagyobb különálló területet. Néhány helyszín ismerős lesz: eljutunk például a Dantooine-ra is, bár jobb előre felkészülni arra, hogy messze nem ugyanaz a látvány fogad majd minket, mint amikor először jártunk a Jedi Akadémián... Az új helyszínek közül egyelőre kettőről tudunk. A játék kezdetén az aszteroidabányáról (biztosan ott bányásszák a szteroidot!) elhíresült Peragus egy titokzatos módon elhagyott létesítményében találjuk magunkat, később pedig tiszteletünket tehetjük a képen látható Teloson is, amely egykori harcostársunk, Carth Onasi szülőbolygója.



folyamatosan ugyanaz a néhány emberi arc ismétlődött – sőt, így utólag talán csak azért rakták be a vukik bolygóját (Kashyyyk) mert ott elég volt egyetlen modell, úgysem vette volna észre senki a különbséget... Most számtalan új modell, egyedül arc készül – lesznek Darth Maul-féle köpenyes figurák is! –, így ezt az óhaj-sóhaját kipipálhatjuk. Változatosabb lesz a harc is, mivel jól látható lesz a „feat-ek” szintje: minél magasabbra fejlesztjük őket, annál látványosabbak lesznek. Ezt főképp az fogja értékelni, aki az előző részben beállt akár a critical strike-ra vagy a power attackre, és egy idő után már halálosan unta ugyanazt a folyamatosan ismétlődő animációt. Mivel összességében az első rész kezelőfelülete nagyon jól használható volt, azon különösebb módosításokat nem tervez az Obsidian. Csupán néhány hasznos aprósággal fog kiegészülni, például csata közben, ha úgy kívánja a nagy harci helyzet, egy fegyvercseré miatt nem kell hosszasan pakolászni a hátizsákban (milyen ciki

már egy perc türelmet kérni az ellenféltől, és kipakolni a mobilt, szalámis zsemlet, walkmant, mire legalul megtaláljuk a plazmagránátot...), hanem előre definiált fegyverkonfigurációk között gyorsbillentyűvel is válthatunk.

Barkács 4evah!

Valószínűleg mindenki ismeri azt az RPG-kben gyakori érzést, hogy egy adott ponton túl már csak elvétve ta-

fedélzetén megtalálható „munkasztalokon” (workbench) különféle komponensek segítségével átbütyköltük, ami nem csupán az adott tárgy védő-támadó erejét befolyásolta, hanem alkalomadtán teljesen új képességekkel is felruházta azt. A barkácsolás (azonfelül, hogy rendkívül szórakoztató) azért is okosság, mivel így nem állunk be túl hamar egyetlen jól bevált fegyverre vagy páncélra. A foly-

Hogy ne mindig ugyanazzal a két emberrel (illetve vukival, twi'lekkel, droiddal) bandázzunk, előbb-utóbb mindegyikükre szükségünk lesz

lálhatunk olyan tárgyat, amit érdemes megtartanunk, és inkább nagybani beszállítóként hordjuk rengeteg kacatunkat a különféle árusokhoz. (A pénz meg csak gyűlik, és gyűlik, mi pedig semmi értelmeset nem tudunk venni rajta.) Az előző rész egyik kiváló ötlete volt, hogy fegyvereinket, páncéljainkat, hagyományos vagy fénykardunkat az itt-ott (többek közt az Ebon Hawk

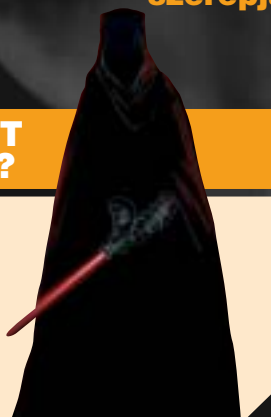
tatásban sokkal nagyobb szerepet kap a workbench, hiszen még a leg-egyszerűbb tárgyakat is szétszedhetjük, illetve megtarthatjuk azokat az alkatrészeket, melyek később még jól jöhetnek. Minthogy a legegyszerűbb tárgyaktól kezdve a legbonyolultabbáig minden számtalan apró alkatrészből áll majd össze – melyek nagy része egyedül –, így még a legprimitívebb

Nem adják könnyen a plazmatétét...



DE HOVÁ TÚNT DARTH REVAN?

A folytatás öt évvel a KotOR után játszódik. Időközben Revan, az előző rész hőse felkerekedett, a galaxis ismeretlen területei felé vette az irányt, és évekig senki nem hallott róla. Hogy pontosan mi-
ben is sántikál, az nagymértékben függ attól, hogy annak idején mint megtért jedi vagy a Sith Sötét Ura diadalmaskodott-e, de a *KotOR: SL*-ben mindenképpen találkozunk majd vele.



„Ezzel a ronccsal jöttök a Tattoine-tól ideig?”



pisztolyt sem kell azonnal elszíni, mert talán kioperálhatunk belőle olyasmit, amivel még überbrutál fegyverünket is izmosabbá tehetjük – sőt, akár teljesen egyedí (diabolosan: junikk) tárgyakat is eszkábálhatunk magunknak. Ehhez azonban kellőképpen profi szintre kell fejlesztenünk a „repair” skillt. Már most lehet tudni, hogy a legtöbb képesség új lehetőségeket is megnyit, például a „javítás” segítségével immár nemcsak a különféle droidokat berhelhetjük meg, hanem a munkaesztal használatá során egyre bonyolultabb módosításokat eszközölhetünk felszerelésünkön.

Erőnk teljében

Hogy miképp fejlődik majd karakterünk, egyelőre nem tudni, csupán annyit, hogy sokkal összetettebbek lesznek a különféle képességek, illetve mindegyiknek jóval több hasznát vehetjük majd. Szorosabb lesz köztük az összefüggés is – de hogy ez mit jelent, a fejlesztők elfelejtették elárulni. Mind-egy, örüljünk. Valószínűleg a legtöbb, első részben látott trükköt most is

használhatjuk majd, illetve ezek mellé számtalan újat is kapunk, melyek közül annak fényében válogathatunk, hogy milyen irányban „specializálódunk”: az eddigi Consular, Guardian és Sentinel mellett ugyanis hat új „presztízs-kasz” is rendelkezésünkre áll (lásd külön dobozban!), melyek választása természetesen csak a szükséges feltételek (pl. kellő szint) elérése után lehetséges. Egyelőre három új Erő-varázslat ismeretes (vagy mondjuk a Force Power erő-erőnek?). Az első az előző rész sztorijában központi szerepet játszó Battle Meditation, amelyet ezúttal ki is próbálhatunk! Azért ez ütős, nem? Ha arra gondolunk, hogy a KotOR-ban Bastília komplett őrcsaták kimenetelét döntötte el segítségével, akkor nehéz elképzelni, hogy miként fog működni a játékban, de majd meglátjuk. A Force Sight segítségével piros vagy kék színben láthatjuk a különböző karaktereket, attól függően, hogy a Sötét vagy Jó oldal felé húznak, így tudjuk, hogy kivel érdemes elővigyázatosabbnak lennünk – de ugyanezzel a képességgel magasabb szinteken akár a fa-

Valld be, hogy te vagy Yoda! VALLD BE!



lakon is átláthatunk. A Clairvoyance révén kiléphetünk testünkéből, és néhány másodpercig ellenségeink számára láthatatlanul repkedhetünk a pályán, így egy összehangolt támadás előtt feltérképezhetjük azokat az oktondiákat, akik ránk leselkedő veszélyként próbálják definiálni magukat.

Csak a kártya és sportfogadás... mi lesz így belőlünk?

Visszatérnek a minijátékok is, nevezetesen a Swoop-verseny, a Pazaak kártyajáték és az útutazásokat folyamatosan megszakító, rettenetesen idegesítő ágyúzás is – ezeket azonban egyrészt továbbfejlesztik, másrészt nem lesznek „kötelezőek”. Sőt az ígéret szerint új játékokat is kapunk majd, bár ezek mibenlétéről egyelőre semmit sem tudni. Az egyik legjobb hír, hogy ellentétben az első rész körüli huzavonával, a KotOR:SL ezúttal közel egy időben jelenik meg Xboxra és PC-re is. A Fekete Doboz tulajdonosai számára kiváló lehetőség lesz, hogy az Xbox

Live! által online elérhető extrából is mazsolázhathatnak – irigykedni nem kell (különben is, kit érdekelnek a konzolosok ☺), hiszen valószínűleg mi is kapunk efféle bónusz tartalmakat: valószínűleg új fegyvereket és páncélokat. Másra sajnos nemigen lesz jó a netes háttér, mivel multiplayer továbbra sincs a KotOR-ban, ez pedig valószínűleg már így is marad. Ha azonban végiggondoljuk, hogy miért lehetett a KotOR hatalmas sikernek a titka – sokat elárul, hogy több mint 18 „Az Év Játéka”-címet gyűjtött be... – akkor egyértelmű a válasz: izgalmas és kellőképpen csavaros volt a sztori, érdekesek voltak a karakterek, illetve a fejlesztők tökéletesen eltalálták az akció- és RPG-elemek arányát. Az Obsidian viszonylag könnyű helyzetben van, hiszen az engine-nel, a harcrendszerrel, illetve az egész koncepcióval nem kell különösebben vacakolniuk, elég „csupán” a sztorira és az új karakterekre koncentrálniuk. Mivel az alapok a rendelkezésükre állnak, illetve a csapatot igazi játékipari veteránok alkotják, minden esélyük megvan arra, hogy megismételjék a BioWare bravúros mutatványát.

Fényesebb a láncnál a...

FÉNYKARD

Bár hősünk ezúttal már a játék elején jedi (ha nincs is *Ereje* teljében...), származása előtt a Tanács megfosztotta fénykardjától. Most azonban visszatérünk, a Jedi Tanácsot pedig Darth Malak „feloszlatta” (minden értelemben), így a bürokráciára fittyet hányva egyik első feladatunk az lesz, hogy visszaszerez- zük fegyverünket.



Meghalsz, gonosz robot!

mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Felesleges fokozni, a KotOR a tavalyi év egyik legjobb játéka volt, a folytatás pedig remélhetőleg a következő év legjobb játéka lesz. Mivel egy RPG-ben minden a sztorin múlik, ha azt sikerül kellőképpen izgalmasra és összetettre megírni, részemről akár az sem baj, ha minden egyéb változatlan marad... Egy a lényeg: kérem ide. Most.

Akinek eddig kétségei voltak a magyar fejlesztésű játékokkal kapcsolatban, az elég, ha egy pislantást vet az Electronic Arts által felkarolt Armies of Exigóra, a Black Hole RTS-e ugyanis jönni, látni és büntetni fog! (Caesar után szabadon ☺...) Arról, hogy a Blizzardnak lesz egy-két álmatlan éjszakája, amikor az Exigo végre kapható lesz, saját tágra nyílt szemünkkel győződhattünk meg egy exkluzív bemutató során.

ARMIES OF EXIGO

„CSAK A MAGYAROK TROLLJAITÓL MENTS MEG, URAM, MINKET!” – (BLIZZARD-FOHÁSZ)

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Electronic Arts
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. ősz	Black Hole Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK **874**

Tudom, tudom, rengeteg Blizzard-fan olvassa most ezeket a sorokat kételkedve, egyik kezében a *GameStart* tartva, másik kezével szinte automatikusan megmarkolva a *WarIII* dobozát. Hiszen hogyan is lehetne legyőzni az RTS-ek császárárt (öö... *StarCraft?* – *ender?*) Nos az *Armies of Exigo*nak tényleg minden aduja megvan, amivel múlt

időbe teheti a Blizzard üdvöskéjét: a *WarIII*-ét alázó, gyalázó grafika, rendkívül okos, egységintú mester-séges intelligencia és főleg néhány olyan eredeti játékelem, amelyet még sohasem használtak RTS-ekben!

Minden szinten, szinte minden

Nézzük mindjárt a legnagyobb rajságot... Lássuk csak: eddig hol harcolhattunk az RTS-ekben? Földön? Naná! Vizen? Néha. Levegőben? Gyakran. Nos, a Black Hole csapata – nevének megfelelően – RTS-ében ezúttal a föld alatti járatokat is meghódította! No persze, bizonyos *Warcraft III*- vagy *Myth*-küldetések során már eddig is harcolhattunk titkos kazamatákban, ez eddig önmagában még nem kunszt, az Exigo zseniális újítása viszont, hogy

egyetlen pályán *belül* is bármikor fellekommandírozhatjuk egységeinket a mélyen lévő barlangrendszerekből a földfelszínre, és vice versa. A lenti és fenti világ integrálása nemcsak forradalmasítja az RTS-ek bejáratott pályaszerkezeteit, hanem tömördek taktikai lehetőséget is kínál: képzeljétek el, amint egy nyugodtan állomásozó hadseregére váratlanul rátörünk a föld alatt megbúvó katonáinkkal.

ve előre, a nemrég kiasott kijárat felé, aztán amikor a felszínre érnek, szembe találják magukat a kint terebélyesdő fával!

Szél, eső, hó: csak Aigner Szilárd nem lesz benne...

De az a fa sem lesz akármilyen! A *Warcraft III* rémes pixelombjait szépen múlt időbe lehet tenni: az *Exigo*ban a hatalmas törzsű, nemes

Ha egy feldühödött ogre gyorsan el akar jutni egy szűk barlangjárat másik végébe, akkor az előtte álló nyeszlett elf íjászok gyorsan félreugranak előle.

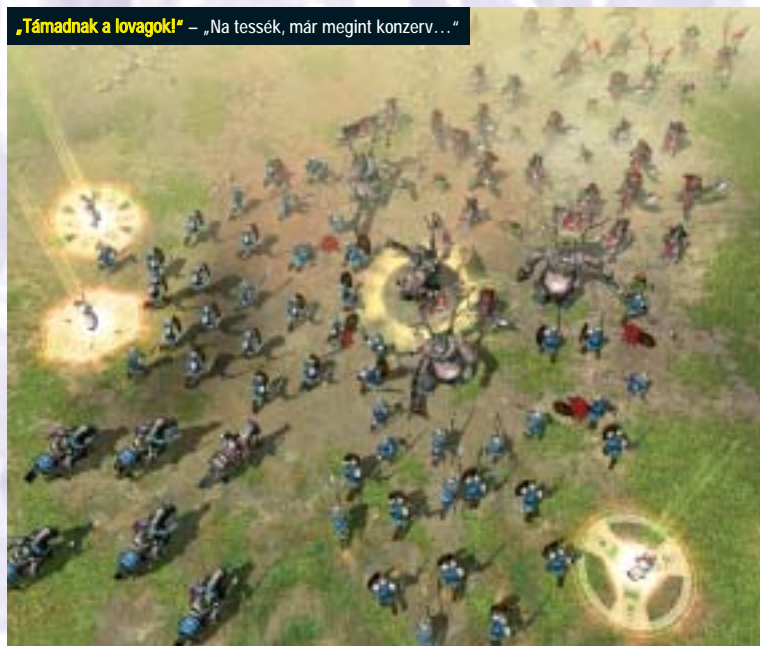
Emellett ez a megoldás látványnak sem utolsó: saját szemünkkel láthatjuk, amint katonáink egy alagútban nyomulnak egy fa gyökerei között tör-

növények nemcsak gyönyörűen ki vannak dolgozva, hanem hajladoznak is a szél fuvallatára, miközben mozgó, valós idejű árnyékot vetnek a szintén

Bakker, ez az egy tonyunk maradt, Szauron ezt sem hagyja békén...



„Támadnak a lovagok!” – „Na tessék, már megint konzerv...”



**EXKLUZÍV
INFÓK &
KÉPEK**

GO

aprólékosan megmunkált, részletes textúrázottságú gyepre vagy a mohák borította sziklákra. A szellők egyébként nemcsak a fák koronáit, hanem minden egyéb kisebb növényt is megmozgatnak: a bokrok levelei is a fákéhoz hasonlóan lengedezni fognak, de bele-belekapnak a különféle egységek köpenyeibe is, és megváltoztatják a kéményekből kiáradó füst irányát is! Persze, ha állandóan fújna a szél, az ugye marha unalmas lenne, itt viszont változik a szél ereje, sőt még az időjárás is! Utóbbinak nemcsak vizuális szerepe van, hanem egyszersmind befolyással lehet egy nagyobb csata kimenetelére: csökkenhet a sereg látóköre egy sűrűbb, tejfelebb ködben, illetve bizonyos egységek hulló esőben vagy hóban nehezebben mozognak.

Az egységek kétségtelenül büntetnek

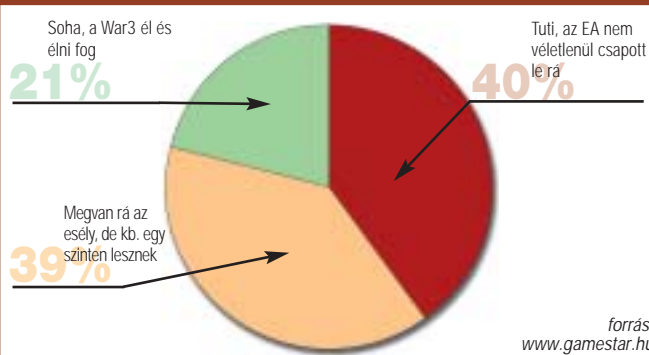
Ha már az egységeknél tartunk: nagyon bedurvítottak a Black Hole-os fiúk a háromféle nép katonáinak kidolgozásába is. A legegyszerűbb bakára ráklikkelve, az alsó kezelőfelületen megjelenik az illetőnek a *Warcraft*-éhoz képest sokkal realisztikusabban megrajzolt búrája, mi több, még a szája is mozog, miközben válaszol a kiadott parancsra.

Emellett végre búcsúcsókot inthetünk a *Warcraft III*-féle szögletes formájú, tuskófejű, mereven mozgó alakulatoknak: az *Exigó*-ban – akár az embereket, akár a szörnyeket nézzük – mindenkit szédületes részletességgel dolgoztak ki, emellett pedig teljesen folyamatos, életszerű mozgásra képesek. A készítőknél az volt a céljuk, hogy egyetlen fűszál se maradjon statikus, hanem minden éljen, mozogjon a képernyőn.

A zoomolásnál viszont a Black Hole-osok szerencsére nem erőltetik a „lenézek a cipősarkig” fokozatot, így közelről ezúttal nem lesz olyan kiábrándítóan szögletes a megjelenítés, mint például a *Warcraft III*-ban vagy az *Empire Earth*-ben. Szó sincs azonban arról, hogy minden alá lenne rendelve a grafika látványeleme-



SZERINTED JOBB LESZ-E AZ EXIGO A WAR3-NÁL?



FANTASY SZIMFÓNIA

Exigo-zene

A *Hitman* sorozathoz hasonlóan az *Armies of Exigo* zenéjét is a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara adta elő. Krum Gyula mosolyogva idézte fel, hogy a fejlesztők közül tizenötön együtt hallgatták meg kíváncsian a felvételt a koncertteremben.



FAJI ELLENTÉTEK

A három játszható oldal

Császárság: a birodalom védelmezői között csillogó páncélt viselő emberi lovagokat, elf ijászokat és törpe csatabárdos egységeket találunk. Ez a faj leginkább a

védekezésben lesz erős, azzal, hogy hatalmas erődírményeket és ehhez kötődő épületeket (rendkívül vastag falakat, óriási tornyokat, kapukat stb.) tud építeni.



Bukottak (Fallen): A titkos barlangok legpokolibb bugyraiból kerültek elő a Bukottak, akik részben sötét elfekből, bukott lovagokból, valamint hatalmas, a *Starcraft*-ot idéző rovarokból és egyéb rémségekből állnak majd. A Bukottak mindent megfertőznek, és elpusztítanak maguk körül: céljuk az ellenséges népek totális kiirtása...



Vadak (Beasts): amint azt a nevük is mutatja, a Vadak leginkább az agresszívebb játékosok kedvencei lesznek... Az ő csapataikban hatalmas, tagbaszakadt ogrék, bűzös trollok és túlvilági demónok győzik majd meg barátián az elleniséget, hogy az ellenállás hasztalan. A Vadak az ostromok során hatékonyak, a védekezésben már kevésbé.



Ebben a faluban túl nagy a nyugalom: megbukott az ogre polgármester...

inek. A fejlesztők a legfontosabb szempontnak a játszhatóságot tartották, így például az egységek forgás közben tartják a formációkban elfoglalt helyüket, ami nem túl életszerű, viszont ez sokkal könnyebben irányítható, kezelhető a játékos számára.

Varázslom: utamból kotródj!

Természetesen a Black Hole-osok a különféle varázslatok effektjeinek megvalósítására is különleges gondot fordítottak. A bemutatón megcsodálhattunk egy három mágust igénylő mutatót: a varázslók folyamatos mormolásukkal szinte teljes sötétséget borítottak a környékre. Egy másik varázslattal köpenyes „szakembereink” az elhullott parasztok csontvázára aszott holttestét támasztották fel, hogy

megy oda, hanem bolyongása közben leballag valamilyen barlangjáratba. Hab a tortán, hogy szuperintelligens ogréink (bizony, nálunk még az ogrék is az IQ-tesztek bajnokai ☺) nemcsak a tereptárgyakban, hanem saját egységeikben sem akadnak el. Amikor például a feldühödött monsztra gyorsan el akar jutni egy szűk barlangjárat másik végébe, mert mondjuk otfelejtette pálinkakulcsát, akkor az előtte tömörülő nyeszlett elf ijászok gyorsan félreugranak, nehogy a szomjas szörny egy máflással büntesse nevelhetlenségüket. A játék életszerűségét dicséri, hogy ez fordítva nem igaz: ha netán egy elf ijász felejtette hátul a málnaszörpjét, akkor egy nagyobb csapat ogre legfeljebb részvétellel bambul hősünkre, de félreállni, azt nem fog.

Egy gátat felrobbantva vízzel áraszthatjuk el a lenti járatokat, így a rejtőzködő ellenség már csak megfulladt hullák képében kerül a felszínre.

zombiként irányíthatóak őket. Végül megszemlélhettük egy szintén háttorzongató bűvige hatását, amellyel saját katonáikat feláldozva szippantották ki életerejüket, ezzel felgyógyítva a többi (nyilván fontosabb...) egységet. A mágia mellett a készítők nagyon szépen kidolgozták a csatában látható kézitusa és vívás animációját is: az ogrék például egyetlen hatalmas kalapáccsapással számtalan katonát repítenek a levegőbe: mintha a Gyűrűk Ura nyitójelenetét látnánk.

„Keresem az utam...”

...és végre „meg is találom!” Az *Exigo* útvonalkeresése oly sok baki után példáulértékű lesz más RTS-fejlesztők számára. Ha bármelyik egységet a térkép akár legeludogottabb sarkába is küldöd, az útvonal-kiválasztó rutin mindig meg fogja találni a helyes utat. Ez akár azt is jelentheti, hogy nem a föld felszínén

A jók, a rosszak és a bukottak

Beszéltem már ogrékről, elfekről és emberekről, úgyhogy itt az ideje, hogy a háttérsztoriról is regéljek egy kicsit. Az *Armies of Exigo*-hoz a fejlesztők komplett világot dolgoztak ki, amelyhez több száz rajzot és ábrát készítettek – ezekből néhányat a bemutatón is megcsodálhattunk. Maga a kerettörténet viszont meglehetősen... „hagyományos” elemekből építkezik. A *Starcraft*os és *Warcraft III*-as motívumoknak megfelelően három népség fogja összeakasztani a bajszot: az emberekből álló Császárság, a Vadak (Beasts) és a Bukottak (Fallen). Az első kettő már évszázadok óta gyilkolászta egymást, míg egy napon rá nem jöttek, hogy jobban járnak, ha összefognak, különben az időközben megjelent nevető harmadik fél, a Bukottak népe úgy elveri rajtuk a port, hogy öröm lesz nézni.



AZ EXIGO BEBÜNTETI A BLIZZARD ANIMÁCIÓIT

Díjat nyert a DigiC Pictures

Ákik figyelemmel kísérték a Terminator 3 trükkfelvételeiben végzett munkájukról elhíresült magyar DigiC Pictures karrierjét, azok talán már tudják, a többieknek viszont elrejtjük, hogy az Andy Vajna által is támoga-

tott csapat exigós intróját (melyet a mostani bemutatón ismét megcsodálhattunk) a 2003-as San Diego-i Siggraph konferencián (www.siggraph.org/s2003/) 635 alkotás közül beavaglottak a legjobb 25 közé.



(Hát egen... ez a történet egy kicsit Warcraft III-as, az biztos... no de haladjunk...) A Bukottak leginkább a földfelszín alatt élnek, és csak a megfelelő pillanatra várnak, hogy előtörjenek. Bár fizikailag nem túl erősek, viszont rendkívül rendezettek, és egy másik dimenzióból származó lény irányítja őket (Mulder és Scully nem lesz a játékban, becsszó...). Akár egyszerűen a Császárság leigázására és sötétségbe borítására is törekedhetnek, de nem: ők azt tűzték ki célul, hogy megszerzik a Semmi Szíve (Heart of Void) nevű rejtélyes, döbbenetes erejű kristályt, amely pillanatnyilag az emberek birtokában van. Utóbbiak és a Vadak újdonsült szövetsége ennek annyira nem örülne, ugyanis a kristály elvesztése mindkettőjük számukra a teljes kipusztulást jelentené (hogy miért, azt még nem tudni), úgyhogy érthető okokból szkeptikusak a világbéke esélyeit latolgatva. (Magyarul: itt útni kell!)

A magányos hősök ideje lejárt...

Na jó, szóval a sztori nem egy Tolkien, viszont a csata mindenért kárpótol. Először is a fejlett motornak köszönhetően mindhárom faj egyszerre több mint 200 (!) egységet gyárthat le, így olyan gigászi küzdelmekben lehet részünk, amelyek mellett a Warcraft III csatái kisebb helyi csetepatének tűnnek csupán.

Persze ez még önmagában mind semmi, a lényeg a taktikán alapszik majd. A korábban említett föld alóli rajtaütés ellenszeréül például bizonyos pályákon megtehetjük azt, hogy egy gátat felrobbantva vízzel árasztjuk el a járatokat, így a rejtőzködő egységek már csak megfulladt hullák formájában kerülnek felszínre. Emellett bizonyos téli pályákon ráereszthetünk az ellenségre egy jó kis lavinát, máshol pedig felrobbanthatjuk alatta a hidat, miközben büszkén átrappol rajta. A Warcraft III újított be annak idején az RPG-szerűen fejlődő, jelentős ze-

repű hősökkel; hagyományos RTS-ekben ezt a vonalat nem nagyon folytatták, és ez az Armies of Exigóra sem lesz jellemző. Bár itt is irányíthatunk hírokat, hiszen a sztoriban azért fontos szerepük lesz, de „nem a hősök pályolgtatásáról fog szólni a játék” – hangsúlyozták a fejlesztők. A fejlődés, illetve a tapasztalati szint itt is fontos szerepet kap, sőt egy hadjáraton belül még át is hozhatjuk egyik pályáról a másikra táposabb katonáinkat, ám ez a hősökre nem lesz jellemző. Személy szerint én ezt egy kicsit fájjalom, de biztosan nem mindenki lesz ezzel így...

Nem vitamin, de multi

A Battle.Netet persze nehéz felülmúlni, ám a készítők mindent megtekinttek, hogy a legváltozatosabb multimódokat építsék a játékba. A melegek módokban több ellenünk szövetkezett ellenséges néppel kell megküzdenünk, az arenában pedig az ellenség mellett különféle csapdákat, szörnyeket és egyéb akadályokat is le kell majd győznünk. Emellett lesz még változatos feladatokat kínáló mission játékmód is, no és persze nem hiányozhat az elmaradhatatlan free for all sem. Szóval az Armies of Exigo őszi megjelenése után garantáltan nemcsak a Warcraft III-rajongókat, hanem semmilyen RTS-fant sem lehet majd hatógrával sem elrángatni a képernyő elől. Gondolom, sokatokban már csak egy kérdés motoszkál: hogy lesz ebből iskolai évkezdés @...?

Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI

Bár az Armies of Exigo sok szempontból hagyományos RTS szeretne lenni, a két-szintes harc, a különféle terelemek használata (folyó elárasztása, lavina, hidrobbantás stb.) és nem utolsósorban a döbbenetes látványos grafika révén egész biztosan bebünteti a rivális valós idejű stratégiákat.

INTERJÚ...

...Zsuffa Istvánnal az AoE vezető desgnerével

GameStar: Nem érzitek úgy, hogy a sztori egy kicsit túlságosan is a War III alapfelállítására hajaz?

Zsuffa István: Az az igazság, hogy a teljes sztori egyelőre még titok, abból pedig kiderül, hogy egészen más, mint a Warcraft III-é.

GameStar: Milyenek az eddig tapasztalatok a fenti-lenti világ játékmenetével kapcsolatban?

Zsuffa István: Az én véleményem nem számít, hiszen már évek óta foglalkozom az Armies of Exigoval. Emellett az Electronic Arts által szervezett fókuszteszten bebizonyosodott, hogy a kétszintes rendszer érthető és jól kezelhető.

GameStar: Miért volt oly sokáig akkora csend az AoE-ről?

Zsuffa István: Egészen prózái okból kifolyólag: nem volt kiadónk és addig még nem nagyon akartunk róla beszélni, azért, mert

nem tudhattuk előre, hogy amikor végül megállapodtunk, milyen marketingstratégiája lesz az illető kiadónak.

GameStar: Hogyan zajlottak a tárgyalások?

Zsuffa István: Mindenki rendkívül érdeklődő volt, az egyetlen dolog, amitől tartottak, az az országok közötti hatalmas távolság...

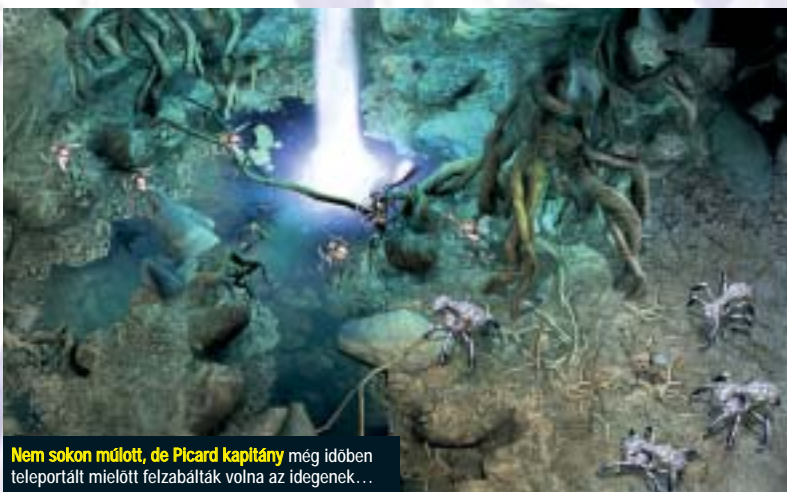
GameStar: Miért nem szerepelnek hősök az Armies of Exigóban?

Zsuffa István: Mert nem is terveztük. A játékot már 2000 óta fejlesztjük, akkor még nem jött ki a Warcraft III és egyébként is el akartuk kerülni, hogy túlságosan hasonlítson rá.

GameStar: Terveztek esetleg más típusú, ebben a világban játszódó programokat is. Szerepjáték? Akció?

Zsuffa István: Vágy szintjén szó volt már róla, de egyelőre még gozeróval dolgozunk az Exigo-n...

„Giml, légy szíves NE most meséj a pókiszonyodról, jó???”



Nem sokon múltott, de Picard kapitány még időben teleportált mielőtt felzabálták volna az idegenek...

Hamlet: „Esküdjetek!”



REALIZMUS FELSŐFOKON

GTR

Colin 4? Túl leegyszerűsített. NFSU? Túl csili-vili. TOCA 2? Majdnem tökéletes. Egy kis csapat, ha úgy tetszik, mindezen nagy nevek fölé helyezte a mércét. Minden idők legrealisabb autósjátékáról beszélünk? Szerintem pontosan erről van szó.

A mikor megkaptam a játék ki-próbálható változatát, magam sem sejtettem, milyen hatalmas élményben lesz részem. Amikor feltettem a programot, gyorsan realizáltam, hogy mennyi mindent lehet állítani. Viszont mint minden más játékkal, ezzel is hasonlóképpen indítottam. Nem foglalkoztattak a beállítások, csak teperni akartam egy kört. Nem is sokat vacakoltam, beültem egy csinos Morgan NGT volánja mögé, és toltam egy padlógázt. Először nem tűnt fel, hogy mekkora kihívás a játék, aztán amikor kettesbe billenttem a sebváltót, hirtelen előtrappoltak a pacik a mociból. Iszonyatos élmény kerített hatalmába, pedig ebben a pillanatban még nem is hörpintettem be jól megérdemelt tequilaadagomat. Ilyen profi játékkal még nem találkoztam. De miért is ez a nagy lelkesedés? Igyekszem összefoglalni a legtöbb érdekességet, bár erre nemhogy két oldal, de egy egész *GameStar* is kevés lenne ☺.

Ilyen fizika még sosem volt!

Hosszú évek alatt már tényleg szinte minden autósjátékot kipróbáltam.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Szimulátor	N/A
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004 nyara	SimBin
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK 965

Leginkább talán a *Need for Speed* sorozat iránti szeretetem ismert, persze nem csak azokkal nyomulok. Többféle ralis, Nascar- és egyéb játékkal volt dolgom. Mind ez idáig azonban csak álmodozhattam egy kiváló fizikai motorról. A SimBin csapata a jelek szerint pont az én elképzeléseimnek megfelelőt alkotott. Az első olyan játékkal van dolgunk, kérem szépen, amelyben komolyan vették a realizmus kidolgozását. Ezt pedig nem is annyira a grafikára, sokkal inkább a fizikai motor kialakítására értem. Legnagyobb problémám az, hogy papíron képtelen vagyok visszaadni azt az érzést, amelyet ez a játék ad. Mindenekelőtt annyit mondanék: amióta feltelepítettem gépünkre, alig van néhány perc, amikor valaki nem



A MOL logó pont nem látszik





Ezt a matricát az NFS U-ban rakattam fel



Ide is a Logitech szállítja a kormányt?



ül a volán mögött. Az egész szerkesztőség ráérezett az izére: Boe, ender, Gyu, Mady, Malachit, Platypus. Még testvérlapunk, a *PC World* munkatársait, sőt marketingdivízióink képviselőit is sikerült bevonnai a játékba. Egyszerűen alig tudjuk abbahagyni. Aztán a lapleadás vésszesen közelgő dátuma kicsit visszafogta lelkesedésünket (persze Boe-nek ezt mondtuk... ami-

A részletek is félelmetesek
Miután összekapartam a szanaszét hullott állapot, gondoltam, szétnézek a menüben. Vajon miket tudok csinálni kicsiny verdámmal? Döbbenet, hogy mikre lehetünk képesek. Az ülés magasságától kezdve az első és hátsó fékek százalékos eloszlásáig minden apró részletet konfigurálhatunk. Gyakorlatilag telje-

a *GT* felhatalából, mégis érezzük, hogy eszméletlen profin készítették el őket. Amikor gázt adunk, valóban süvít, ha levesszük lábunkat a gáztól, kiválóan kivehető a motorfék, és, ha visszaváltunk, szó szerint megváltozik a hang karakterisztikája. A végleges változatban minden egyes autónak a saját hangja do-rombol majd fülünkbe. A realitáshoz természetesen hozzátartozik a 68 csapat teljesen valódi, licenccelt autója, valamint az összes, GPS-adatok alapján kidolgozott versenypálya is. Talán az sem elhanyagolható tény, hogy egy versenyen egyszerre akár 57-en is nyomulhatnak! Ha ez nem elégséges felhatal, akkor semmi.

A véglegest akarom, most!

Mikor ezen sorokat írom, csak arra tudok gondolni, hogy fejazzem már be. Újra és újra játszani akarok a *GTR*-rel, és nagyon jól tudom, mi történik majd, amikor Boe megint azt mondja: „Fejzd már be azt a cikket”. Na jó, mindjárt, csak megyek még két kört. Meg még kettőt... meg még egy biztosan nem árthat meg. Esetleg még egy levezető kört... és így tovább ☺. Minden autójáték kedvelőjének csak ajánlani tudom. Egy fontos dolgot azért érdemes szem előtt tartani. Ha valaki a *Half-Life 2* vagy a *Doom 3* miatt képes új számítógépet vásárolni, akkor itt az idő, hogy a *GTR* miatt egy rendes force feedbackes kormányt szerezzen be. Egyértelműen kijelentem: ez egy olyan játék, amit mindenki megérdemel!

/// Egy játék, amit mindenki megérdemel! ///

kor kiment a szobából, azonnal rávetettük magunkat a játékra ☺). Távolról sem csak arra kell figyelniük, hogy a kanyarok előtt kicsit lelassítsunk, majd azokból kijöve újra teljes gázzal hajtsunk tovább. Egy rossz mozdulat, és máris a homokcsapdában találjuk magunkat, ahonnan nem könnyű kivonszolni a vasat. Mindig meg kell találnunk az optimális ívet, véletlenül sem szabad fűre vagy homokra futnunk. Ha ez mégis megtörténik, már csak a jóisten véd meg minket és verdánkat.

sen egyedi módon testre szabhatja mindenki a játékot úgy, ahogy a legkényelmesebb. Külön arra is „felkérhetjük” a programot, hogy a sofőr fejmozdulatait – természetesen a gravitáció törvényeinek megfelelően – billentse balra, jobbra vagy bármerre, ahogy azt kell. Bár ettől még nehezebbé válik a játék, valóban reális képet kapunk egy *GT*-versenyző „mindennapjairól”. Szintén óriási hatással voltak mindenkire a járművek hangjai. Bár soha nem vezettük egyik autót sem

Ez itten egy nagyon gyors autó!



INTERJÚ...

...Johan Roosszal, a SimBin marketingesével

Két verseny között kicsit elcsevegtünk a SimBin marketinges emberkéjével, Johan Roosszal. Néhány pluszinformációval szolgált hihetetlenül valóságú játékokról!

GameStar: Mondj pár szót a csapatról! Kik vagytok, merre vagytok, és mennyien dolgoztok a Simbinnél?

Johan Roos: A csapat összesen 32 tagot számlál. Főhadiszállásunkat Svédországban helyeztük el, de van egy kisebb irodánk Angliában is. A világ több táján is dolgoznak még fejlesztőink, velük különféle internetes csatornákon keresztül kommunikálunk. Nincs szükségünk arra, hogy egy helyre tömörüljünk, mint általában a fejlesztőcsapatok.

GS: Mikor kezdtétek el a játék fejlesztését?

JR: 2003 elején kezdtük el szép lassan, aztán a FIA GT 2003-as szezonjának közepén kicsit rákapcsoltunk, ezt követően 2003 júliusától teljes erőbedobással dolgozunk a projekten.

GS: A játék nagyon életségű, honnan tudtok ennyit erről a sorozatról?

JR: Csapatunk feje, Henrik Roos maga is részt vett a 2003-as FIA GT-bajnokságon. Elég szép helyezést ért el egy Viper GTS/R volánja mögött, szóval tapasztalatum van rendesen ☺.

GS: Hogyan tudtátok megszerezni a hivatalos FIA GTR-licenccet?

JR: Henrik igen jó kapcsolatba került a FIA GT-licenccelkötésével, és nagyon megtetszett nekik az alapötlet, illetve az, amit a bemutatónkon láttak. Ja, és persze kaptak némi pénzmagot is ☺.

GS: Lesznek időjárási viszonyok a végleges játékban?

JR: Természetesen lesznek mindenféle időviszonyok. Egészen pontosan dinamikus változó időjárás lesz, száraztól a csapadékosig és fordítva.

GS: Mikor tervezitek a publikus demó kiadását?

JR: Az általunk próbált változat már majdnem a publikus demó minőségét mutatta. Terveink szerint a nagyon közeli jövőben mindenki kipróbálhatja játékunkat.

GS: Mikorra várható a megjelenés?

JR: Idén nyáron feltétlenül kiadhatjuk a végleges változatot.

GS: Személy szerint Te mit kedvelsz legjobban a GTR-ben?

JR: A hangokat, a fizikát, a grafikát, a... bocsánat, de nem tudom abbahagyni ☺.

ZeroCool JÁTÉKÉLMÉNYEI



Nem hittem volna, hogy valamilyen általam alig ismert csapat egy ilyen ütős játékkal rukkol elő. Azt azonban kifejezetten hangsúlyozom, hogy a játék korábbal sokkal élvezetesebb. A nélkül sem rossz, de ha lehet, adjuk meg a módját. Nem fogunk benne csalódni, ebben biztos vagyok!

Ugyan királyfi, a kopja már régen elavult!



Íde nekem Imhotepet, hadd kapjam ketté!



KUKACUNK VAN!

WORMS FORTS UNDER SIEGE

A tavaly őszi megjelenés után nem sokat této-vázva a Team 17 programozócsapat április 29-én máris bejelentette legújabb Worms játéknak fejlesztését. A fejlődő újszülött a keresztségben a Worms Forts Under Siege nevet kapta.

Van ember a Földön, aki nem játszott már valamikor 4-5 fős, iszonyúan poénos Worms-partit, mindössze egy PC-n? Nehezen hiszem, annál is inkább, mert az első rész megjelenés-

Grandiózus kerettörténet és történelemhűség

Senki ne várjon még véletlenül sem szétágazó sztorit a WFUS-tól: egyszerűen a hagyományos módon az éppen kezünk közé került pályán kell

majd a hadszíntereken, mint például a távol-keleti Kína heroikus samuráj-háborúi. Állítólag az egyik pályán „besegíthetünk” majd Artúr királynak és Sir Galahadnak az Excalibur keresésében – kukacokról lévén szó, ez már most nagyon jól hangzik ☺! Az egész látványa egyelőre szemnek igen tetszetős, s nekem egyértelműen jobbnak tűnik, mint az előző rész (a lenyugvó nap festette narancsvörös piramis szerintem kifejezetten lenyűgöző). Ennek örülünk, hiszen semmi sem lehangolóbb, mint egy új résznek eladott feltüprozott küldetés-csomag, a megjelenés után fél évvel.

különböző fegyver akad majd kukacaink mancsába, ha élhetek ezzel a képzavarral ☺...

A kihívás nem marad el

Az egyjátékos küldetések teljesítésével, illetve főleg az extra feltételek leküzdésével az ölnökbé hullhat még rengeteg meglepetés is. Rengeteg rejtett pálya, hangeffektek, fegyverhangok, küldetések és kihívások oldhatók fel így. Természetesen a legnagyobb erősség a multiplayer rész lesz, amely hagyományosan a sorozat erőssége. A várak, erődítmények új, eddig nem megszokott taktikázásra kényszerítenek, amellett, hogy a játékményt megtartja majd a Worms játékok eddigi minden addiktív jellemzőjét.

Újításként jelennek meg az erődítmények, amelyek a pályákon farkasszemet néznek egymással.

se óta (1995) a nyolcadik rész hegészésén munkálkodnak a srácok Manchesterben. Miután 2003-ban végre megismerkedhettünk a 3D-ben való robbanóbirka-dobálás örömeivel is, természetes, hogy az új epizód szintén csili-vili térbeli harccal készül feldobni szürke hétköznapjainkat.

eliminálni az ellenfél puhatestűit. Igazi időutazásban lehet részünk, mert a fejlesztők valós történelmi környezetből merítették a pályakoncepciókat. Az ókori Egyiptom vagy Trója gí-gászti ostroma (remélem, easter eggként lehet majd tolni benne Brad Pitt és Orlando Bloom nevű kukacokkal ☺...), ugyanúgy visszaköszön

Féreglyukak? Gilisztavarak!

Újításként jelennek meg az erődítmények, amelyek a pályákon farkasszemet néznek egymással. Az ellenálló felek ezek lerombolásával jutnak a „puha részekhez”, azaz így tudják végre lesebezni a harcias csúszómászó katonákat. Az erődítmények szükségessé teszik a nehézfegyverek megjelenését, úgymint lángoló nyilat eregető ballista vagy kőgolyókkal operáló katapult. Több mint 30-féle

Sam ELSŐ BENYOMÁSAI

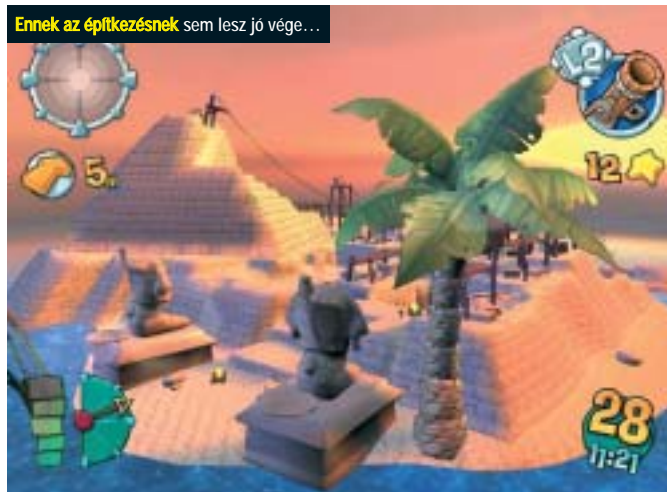


Nem kérdés, hogy velem együtt még sokan várják az új rész megjelenését (itt van mindjárt a lelkesen bólogató ZeroCool); ez ha megfelelő mennyiségű újítással landol a kezünkben, tuti nyerő lesz az UT2004 mellett ☺...

Gyorsan, mielőtt a körmünkre ég!



Ennek az építkezésnek sem lesz jó vége...



Előfizetői hűségakció

Nálunk megéri régi előfizetőnek (is) lenni! Ha rendelkezel GameStar vagy DVD GameStar előfizetéssel, bármekkora időtávra, válaszolj az alábbi kérdésre, s megnyerheted a Logitech páratlan gamer-szertjét!

Mi NEM igaz a GameStarra?

- a. Európa legolvasottabb gamer magazinja
- b. Bifidus essensist tartalmaz
- c. Meghálálja olvasói hűségét
- d. Magyarország vezető játékmagazinja

A megfejtésedet a következő címre juttasd el

2004. június 11-ig:

IDG Hungary Kft.

„Logitech előfizetői játék”

Budapest 5.

Pf.: 578

1374

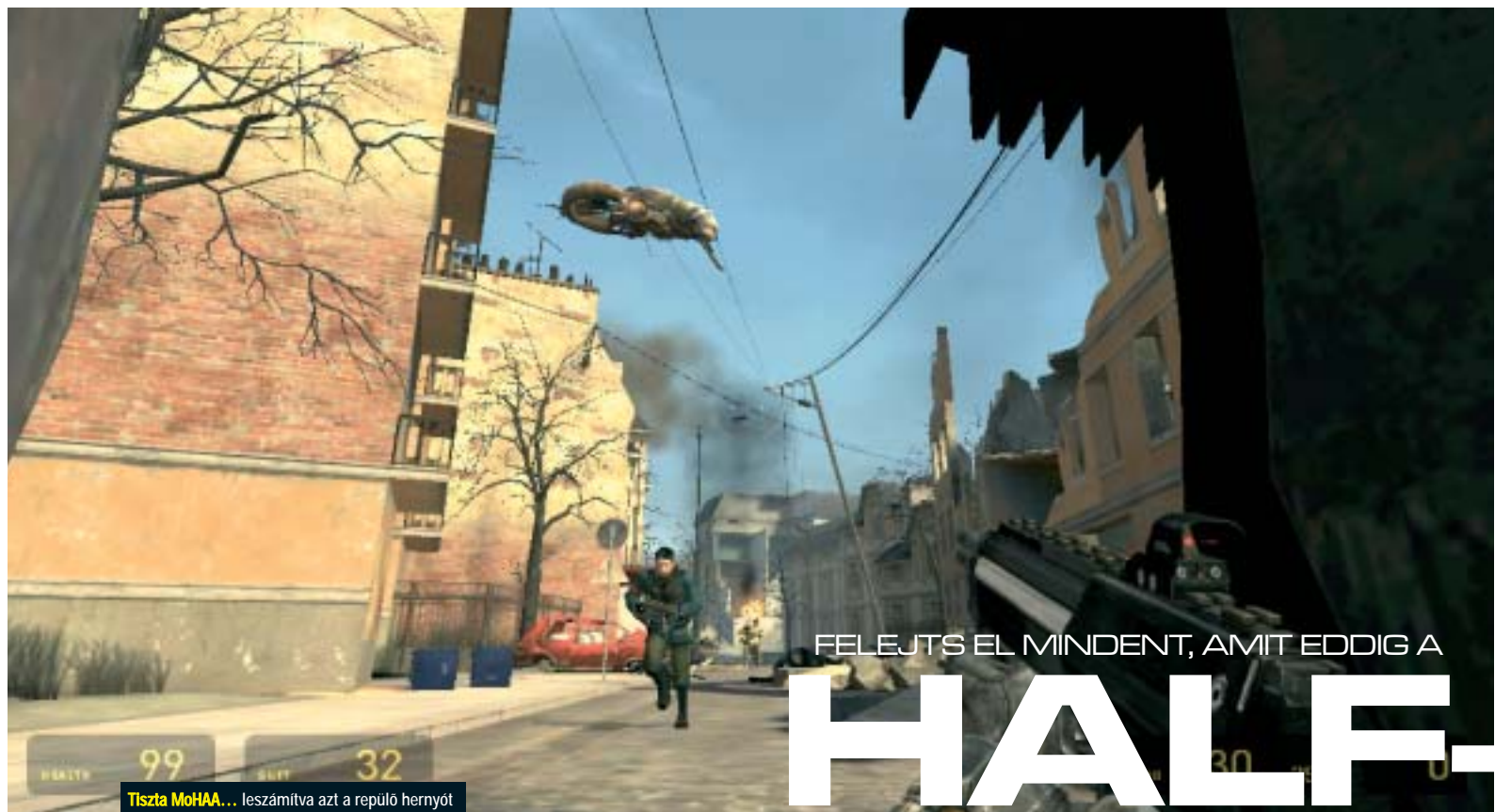
Minden,

AMIRE EGY JÁTÉKOSNAK SZÜKSÉGE LEHET

A Logitech gamer-szet tartalmaz egy MOMO Racing Force Feedback Wheel kormányt, egy MX 500 optikai egeret, egy WingMan Force 3D joyt és egy Cordless Rumblepad játékvezérlőt.



GameStar



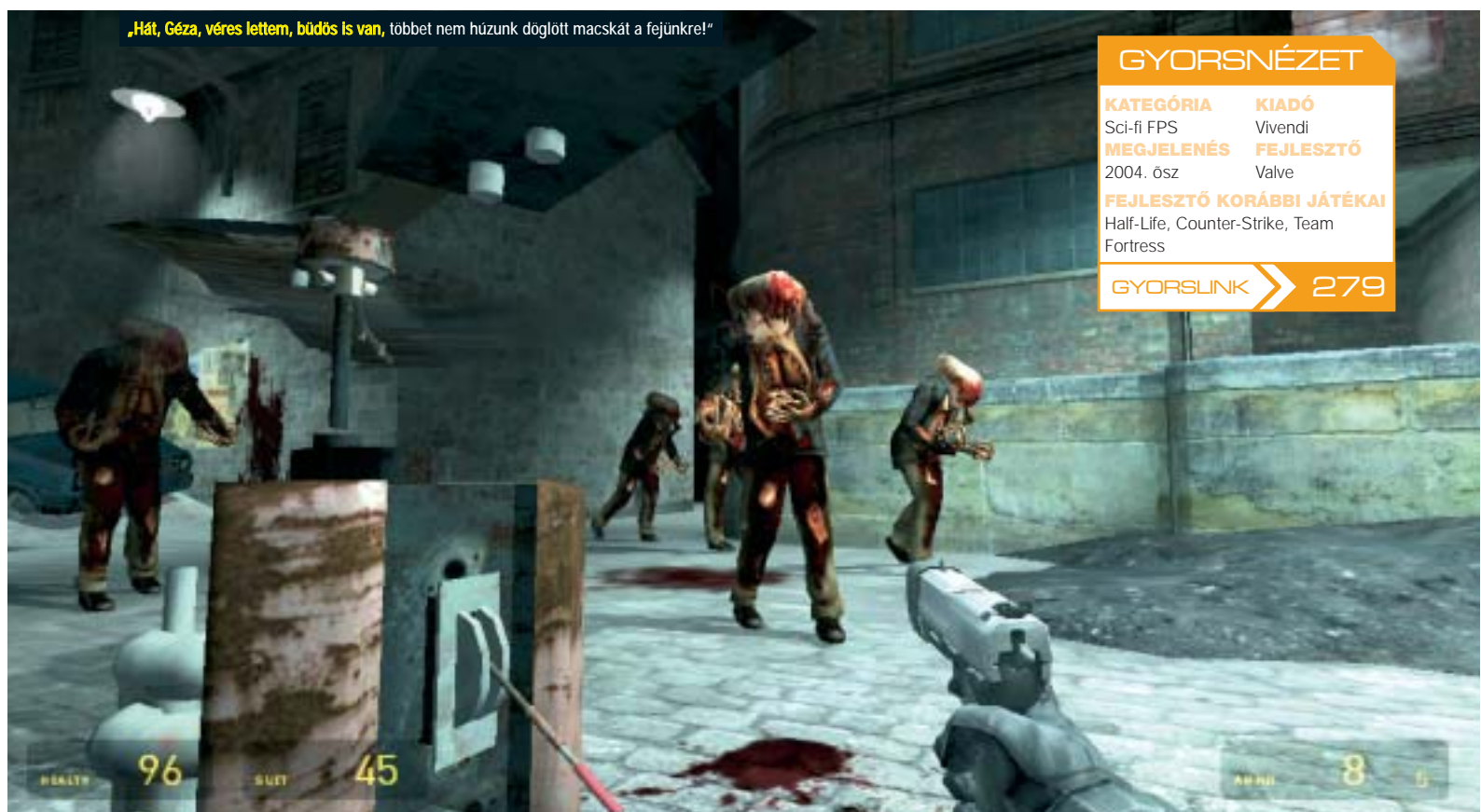
FELEJTS EL MINDENT, AMIT EDDIG A

HALF-

Eberek – vagy legalábbis humanoidok – jár-
 űröznék az utcákon kék-fekete overallban,
 elektromos sokkolóval fenyegetve mindenkit,
 aki tiltott területre lép – legyen az egy lerob-
 bant mosoda vagy egy elhagyatott sikátor.
 Szemmel láthatóan emberünk is kapott ízeli-
 tőt a feszültségből rendesen, mielőtt nagy
 nehezen feleszmélt kábulatából, a földön fek-
 ve, egy rendőrségi kordon előtt...

Tavaly októberben egy (fél) világ
 omlott össze minden PC-s
 játékosban... A 2003-as E3-on
 debütált *Half-Life 2* ellopott, a netről
 mindenki számára elérhetővé vált ver-
 ziója szertefoszlatta mindazt a re-
 ményt és hitet, amelyet a rajongók az
 első beszámoló után a játékba és
 annak fejlesztőjébe, a Valve-ba vetet-
 tek. Nyoma sem volt benne az egekig
 magasztalt mesterséges intelligenciá-
 nak, a zseniális fizikának, a közkézen
 forgó kód kopár volt, sutácska és
 – végül, de nem utolsósorban –
 szkriptelt. Hiába hangoztatta Gabe
 Newell, a Valve atyáúristene, hogy
 a kilopott változat egy nagyon korai
 verzió, amelyben hiába is keressük,
 még nincs beépítve az előbb felsorolt
 extrákból semmi, a közvélemény nem


hitt neki. Sokan temetni kezdték
 a projektet, egyesek tudni vélték,
 hogy már meg sem jelenik a játék,
 mások „úgy hallották”, hogy a fejlesz-
 tők végül is már régen elkészültek ve-
 le, csak nem akarják, vagy nem merik
 kiadni. A sajtó kiválasztott képviselői-
 nél azonban nem is olyan régen meg-
 csörrentek a telefonok, a vonal másik
 végén pedig a kiadó képviselőjében
 ajánlotta fel egy kedves női hang a
 majdnem teljesen elkészült játék
 béta-tesztjének lehetőségét – már
 amennyiben van rá igény.
 Így történt az, hogy a *GameStar* euró-
 pai divíziója repülőre szállt, átszelte az
 óceánt, és eltöltött néhány felejthet-
 len órát a *Half-Life 2* működőképes,
 jelen állás szerinti legteljesebb, min-
 den beharangozott ficsórt tartalmazó



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Sci-fi FPS	Vivendi
MEGJENÉS	FEJLESZTŐ
2004. őszi	Valve
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Half-Life, Counter-Strike, Team Fortress	

GYORSLINK **279**



JÁTÉKRÓL TUDTÁL, VAGY TUDNI VÉLTÉL...

HALF-LIFE 2

Köő... vesd... a fehééér... nyulat. Ki a szórakozik már megint?

bétájával... És megnyugodva tapasztalta: nincs ok a félelemre, a HL2 bűntetni fog!

Valami nincs rendben

Ahogy lassan magadhoz térsz, rendfenntartókat látsz az ösztökéjűkkel hadonászva, akik egyértelműen a tudtadra adják, hogy jobban tetszed, ha továbbmész, mert kapsz még a fenytésből, ha nem volt elég. A háttérben óriási, hosszú lábú, pókszerű lények pásztázzák a terepet, szemmel láthatóan készen arra, hogy bármikor felnyársalják azokat a zendülő polgárokat, akik veszik maguknak a bátorságot, és kilépnek a lábaik előtt sorjázó sorból. Mögöttes üres tekintetű, egyszerű uniformisba öltöztetett férfiak és nők (ők

szemmel láthatóan emberek...) vonulnak keresztül melán egy fénylő, idegennek látszó kordonon, át egy sima fémfolyosón, egyenesen egy, a távolban terpeszkedő, gigantikus méretű, barázdált oldalú toronyba, amelynek csúcsát körkörösén örvénylő, szürkésfehér felhők homályosítják el. Szemmel láthatóan dolgozni mennek. Dolgozni annak, aki ezt a városképből első látásra kirívó, technokrata monolitot ideépítette. Bárki legyen is az. Így kezdődik a *Half-Life 2*, a tudósból világmegmentő hőssé avanszált Gordon Freeman történetének folytatása. Emberünk összezavarodva ébred egy olyan világban, amely tökéletesen ismeretlen és idegen számára – és nem csak neki, hanem

a játékosnak is (hiába játszottuk ám végig az első részt, ránk is ez a sors vár). „Gordon Freeman és a játékos a történet szempontjából egy és ugyanaz a szereplő” – magyarázza Gabe Newell (*akivel kicsit hátrébb egy terjedelmesebb interjút is olvashattok*), előrevetítve, hogy a „belső nézetes” perspektíva a HL2-ben nem csak a történések szemlélésének mesterségesen kialakított módja. „Mindketten értetlenkedve néztek szét... Az utolsó dolog, amire emlékeztek, hogy az aktatászás 'G-Mannel' beszélgettek még az első rész végén, most pedig itt vagyunk egy teljesen más szituációban, egy teljesen ismeretlen helyen. Minden megváltozott körülöttetek, és nem tudjátok, miért...”

Harmadolt fél élet

A fejlesztőcsapat főhadiszállásán a GS-különítmény (több kollégával egyetemben) három pályán tesztelhette a játékot. Az első Gordon Freeman kezdeti, tétova lépéseit dolgozza fel ezen a City 17-nek nevezett ridegen idegen helyen (fentebb ezt a részt ecseteltük bővebben), és mintegy harcmentes bevezetőjeként szolgál a játéknak, ahol megtanulhatjuk, hogyan reagálunk a bennünket körülvevő világra, illetve azt is, hogy az hogyan reagál ránk. A város óriási, tökéletesen élethű, és sajátos atmoszférával bír. Am ahogy az egyszerű újságíró kering a kihalt utcákon, csodálatán egyre inkább felülkerekedik kíváncsisága: ez itt a *Half-Life 2*, igaz? Akkor most mi is a hely-



A kocsim, te ááallat!

HEALTH 100 BULLET 60

FÉL ÉLETÉT ADTA ÉRTE...

Interjú Gabe Newell-lel

A játék szellemi szülőatyja, a Valve tulajdonosa nagyon óvatos a részletekkel, de válaszaiban sok érdekességet elárult.

GameStar: Látva a játék első pályáját, nem nehéz kitalálni: Gordon Freeman a második részben egy elnyomó idegen diktatúra ellen fog harcolni...

Gabe Newell: Azért a probléma jóval árnyaltabb ennél! A valódi feszültség nem Gordon és a szeme előtt kibontakozó „világrénd” között húzódik, hanem kétfajta nézőpont között. A rendszer ugyanis, amellyel Gordon szembetalálja magát, tökéletesen törvényes dolog. Ami végül is kibontakozik a sztoriból, az jóval komplikáltabb, mint egyszerű harc elnyomó és elnyomott között... Ez egy érdekes és komplex ellentét, amelyben mindkét oldalnak elfogadható, sőt legitim álláspontja van. Az, hogy ki melyiket tartja jogosnak és elfogadhatónak, csakis nézőpont kérdése!

GS: Elárulnál részleteket magáról a játékmenetről?

GN: A Half-Life 2 játékmenete sokkal inkább kötődik a klasszikus FPS-ek adrenalin és félelemmel átitatott örökségéhez,

mint például a Deus Ex-féle kaland- és szerepjátékelemekkel operáló hibridekhez. Amikor az eredeti Doommal játszottam, mindig nagyon kicsinek és idegesnek éreztem magam. Félttem. És ezt szeretnénk elérni a Half-Life 2-vel is. Ez nem olyan félelem, mint amelyet az életben átélés – hiszen ott nincsenek a játékbellekhez fogható jeleknek (ha pedig vannak, az már régen rossz) – de még a mozi élménnyel sem lehet összehasonlítani. Az a félelem, amikor óriási rózsaszín démonok vesznek körül, teljesen más! (*Nevet.*)

GS: Ok, akkor most térjünk rá a saftosabb kérdésekre, a játékosvilágot úgyis ezek érdeklik leginkább. Mit tudsz mondani a folyamatos késésekről?

GN: Az egyedüli pont, ahol a fejlesztés során hibáztunk, az ütemezés volt. Kiálltam a nyilvánosság elé, és azt mondtam: ez a játék szeptember 30-án meg fog jelenni. Aztán nem jelent meg, és ez szinte az örületbe kerget, mert totál idiotának tüntem, aki tíz körmével ragaszkodik korábbi állításaihoz, aztán pedig mindenki nekünk esett, teljesen jogosan! De az ütemezés az egyetlen dolog a fejlesztés során, amelyben

kompromisszumot vállaltunk: inkább a megjelenést toljuk el, mint hogy ne úgy kerüljön be valami a végleges változatba, ahogy azt mi szeretnénk.

GS: Mit tudsz elmondani a kódlopással kapcsolatban? Ugye nagyon sokan úgy gondolják, hogy ez egy egyszerű marketingfogás volt a részletekről, hogy meg tudjátok magyarázni a késést. Amikor a botrány kitért, eléggé elhallgattatok...

GN: A félreértések egy része onnan táplálkozik, hogy ami történt, az feketén-fehéren bűncselekmény volt, és néhány részletről nem beszélhettünk, és nem beszélhetünk még ma sem. De van itt néhány dolog, amire nem árt odafigyelnie mindenkinek. Amint kikerült a játék, vissza kellett ellenőriznünk netes kódjának minden egyes sorát, hiszen ha akár egy hibát is ejtettünk benne, az ellopott kóddal hackerek százai lesznek képesek bejutni és szabadon garázdálkodni minden egyes ember gépén, aki a HL2-vel, vagy bármilyen más, rá épülő hálózatos játékkal játszik (mert ilyenből is lesz egy pár, ez nem kétséges). Ezenkívül volt egy csomó unalmas dolog, amelyeket nem is részleteznék, de a betörés után le

kellett tiltatunk hitelkártyáinkat, átmenteni magánjellegű adatainkat és levelezéseinket, megváltoztatni az összes valaha használt elérésünket és jelszavunkat. A morális hatásokról pedig már inkább nem is beszélek... Őt éve építettük-szépítettük ezt a játékot, a fejlesztés minden résztvevőjének élete legnagyobb dolga ez, amelyben valaha is részt vett, és erre nem mi mutatjuk meg a világnak „gyermekünket”, akkor és úgy, amikor mi azt jónak és késznek érezzük, hanem valami hacker, totálisan lehangoló módon. Nem túl kellemes érzés, elhíthetitek...

GS: Hogy álltok most, milyen fázisban van a fejlesztés?

GN: Az öt éves munka legkielégítőbb, legcsodálatosabb részéhez érkezünk: szinte teljesen elkészültünk, most már tényleg csak hetek választanak el bennünket a játék forgalomba kerülésétől! Bemenni egy boltba, látni a dobozt a polcon... Az a sok idő és energia, a rengeteg jó ötlet, az átvitatkozott éjszakák mind-mind összpontosulnak a dobozban. És végre hátradőlhetünk, és elmondhatjuk: „Emberek, most már játszhattok!”



Óóóóóóóóó... Óóóóóóóóóó... Guuuuuuuuuul...



Ime Mega City One... óóó, illetve City 17 bájos panorámája

zet a híresztelésekkel kapcsolatban? Természetesen rögtön nekiállt mindenki kipróbálni a beharangozott apróságokat, kezdve a fizikával: Gordon szerteszét heverő műanyag ládákat és virágcserepeket emel fel a földről, és dobja a szemközti falnak, hogy aztán a monitorok előtt ülők legnagyobb meglepedésére azok pontosan ugyanúgy pattogjanak és zötykölődjenek a földön, mint ahogy azt egy évvel ezelőtt az ominózus videón láthattuk. (Azért mielőtt továbbmenne, a biztonság kedvéért még mindenki felveszi néhányszor a ládát, és a falhoz csapja: csak hogy lássuk, nem szkriptelt-e a jelenet ☺).

suk, mely szerint a *Half-Life 2* – viszszafejtett minőségben ugyan, de – játszható marad egy DirectX 6-képes grafikus kártyán is! Ezt nem volt alkalom kipróbálni, úgyhogy mi is csak elhinni tudjuk: megerősíteni, vagy megcáfolni nem.

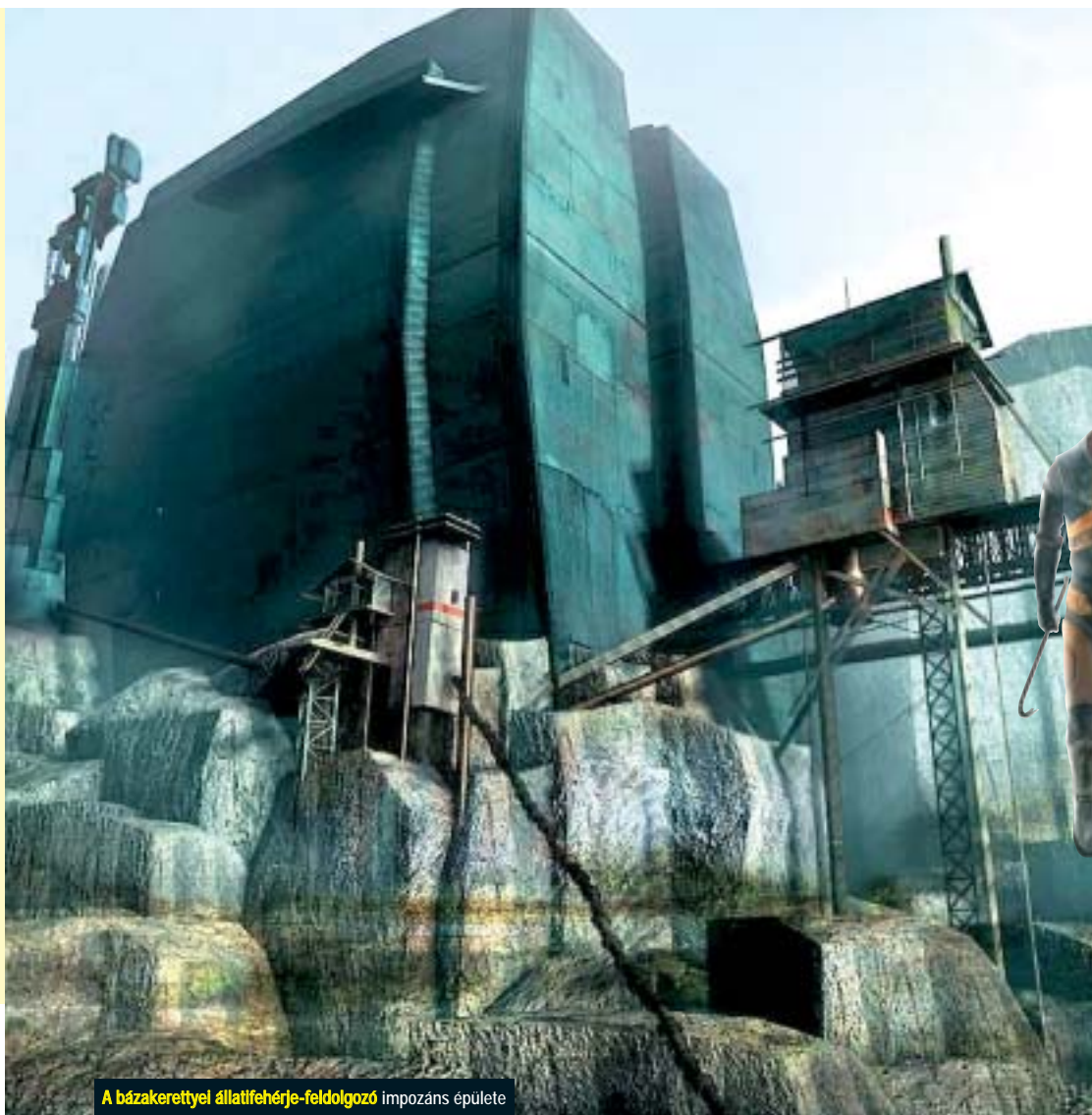
„Temetném a munkát, jagadiga-diga-diga-dajj”

A sztori, a világ és a játékmenet alapjaival megismertető bevezető rész után a második pályán végre az akció sűrűjébe csöppenünk! A helyszín egy temető, amely első blikkre tökéletes sci-fi leképezése egy 80-as évekbeli B-kategóriás élőholtas film nyitótér-

A Half-Life 2 világában gyakorlatilag minden tárgy mozdítható, manipulálható fizikai objektum

Jobban körülnézve a grafikára sem lehet semmilyen panaszkodásunk. Még a mostanában megjelent nagagyűk-hoz (*Far Cry*, *Painkiller*) képeket is minden – a fények, az árnyékok, a textúrák mérete és minősége – rendben van, nyoma sincs a vészharangok által zengett kopárságnak, sivárságnak. Bár a Valve által közlésre engedélyezett screenshotok egyikén sincs „közeli” kép, elhíthetitek, hogy még a csempék közötti tömitést bepiszkító köpor is részletesen ki van dolgozva! Bár ehhez a látványminőséghez a mai csúcstechnikára van szükségünk, a fejlesztők nem felejtették el kihangsúlyozni, hogy a motor skálázhatósága és rugalmassága miatt még mindig áll azon egy évvel ezelőtti állítá-

pének. A felénk vánszorgó zombik természetes példányok, fejkükön egy-egy meglelt arc-támadóval, ám az első részben szívükhöz nőtt, erejéből mit sem vesztett Magnum itt is jó szolgálatot tesz – a szörcsögő kreatúrák hamarosan katonákkal szökellnek a lábaink előtt. Sokáig azonban nem lehetünk nyugodtak, a második hullámban sokkal agilisabb, „bekötött fejű” zombik érkeznek, ezek szemmel láthatólag valamilyen állatból alakultak át, legalábbis erre utal az, hogy hihetetlen pontossággal szökellnek a sziklákra, és ösztönszerű hatékonysággal csapnak le áldozatukra – azaz ránk. A helyzet azonban nem reménytelen, mivel robbanékony, veszélyes anyaggal megtöltött hordók mellett vezet



A bázakeretnyi állatifehére-feldolgozó impozáns épülete

AMIT MINDENKINEK TUDNIA KELL

Korábban kiderült részletek a HL2-ről

Nem szeretnénk túl sok helyet pazarolni azokra az információkra, melyeket a tavaly májusi lapszámunkban leközölt HL2 világpremierünkben már elmondtunk nektek, de arra az esetre, ha netán akkoriban valaki még nem volt aktív GS olvasó (hál'Istennek elég nagy ütemben gyarapodik olvasótáborunk) át vesszük a legfontosabb részleteket.

- A főhős továbbra is Gordon Freeman, az első részben megismert Black Mesa kutatóközpont tudósa
- Legfontosabb partnere a második részben Alyx lesz, Dr. Eli Vance lánya (szintén első részes kapcsolat)
- A játék fizikája a legelképezetőbb, amit virtuális térben eddig megalkotnak (minden tárgy manipulálható fizikai objektum a játéktérben)
- Az MI valóban reagál a játékosra
- Elképezető arcmimika (35 különböző érzelem tükröződik felismerhetően az arcokon)
- A sztóri egy kelet-európai nagyvárosban (City 17), illetve annak környékén játszódik A Xen bolygóra – első rész – nem fogunk átmenni...
- ...ellenben a bolygó „eljön” majd ide: az 50 különböző ellenfél garantált.

útjuk, amelyekbe belelőve sokat enyhíthetünk a szituáció kilátástalanságán (hát igen, úgy látszik, még a Valve programozói sem tudták elég jól elrejtetni maguk elől a Kliségyűjtemény játékfejlesztőknek című alapművet, s át-át lapozgatták néha programozás közben).

Gordon társa a fent részletezett jelenetben egyébként egy Grigory nevű ügybuzgó és jól felfegyverzett szerzetes, aki egyfolytában átszellemült vallási példabeszédeket hadovál, miközben az Úr nevében irtja az ellent. Alta-

la pedig a *Half-Life 2* néhány nagyon impresszív, ám mind ez idáig nem túlságosan hype-olt aspektusa is megcsodálható: nevezetesen a briliáns szövetséges MI, valamint a Gabe által folyton az egekig magasztalt forradalmi arcmozgatási technológia.

Grigory harc közben figyelemmel kíséri Gordon mozgását, és realisztikusan, dinamikusán reagál rá. Odafordul, ha hozzá beszélnek, és – ha a helyzet úgy kívánja – olyan komplex rejtőzködő-gesztikuláló-harcoló-helyváltoztató mozgássorozatotkat vé-

gez el a körülötte zajló eseményeket totálisan figyelembe véve, amilyeneket eddig csak teljesen szkriptelt karakterprogramozással lehetett elérni. Azért a biztonság kedvéért ezt a pályarészt is átjártotta néhányszor mindenki, hogy megbizonyosodjon a szkriptmentességről (az ember sohasem tudhatja egy ilyen előélettel rendelkező játék esetében), de legnagyobb meglepetésünkre a pap minden alkalommal másképp, az adott szituációnak megfelelően viselkedett. Volt olyan helyzet is, amikor

Gordon kissé nagyobb slamasztikába került az állatombikkal folytatott küzdelem során néhány (kém) kevésbé sikeres, fejre leadott célzott lövést követően. Ekkor Grigory a feleje rontó szörnyetegek féken tartása mellett elkezdte a Gordon felé önlőket is aprítani. Mit is mondatnánk, eléggé fel-emelő érzés látni és átélni az ilyen jeleneteket.

Itt tennék még hozzá, hogy a temetős helyszín beépítése a játékba nem pusztán véletlen. Gabe és csapata elmondta, hogy a játékmélet szempont-

HALF-LIFE 3?

Gabe Newell megerősítette a híreket!

Néhány hete felröppentek a pletykák, melyek szerint a Valve már a harmadik rész munkálatait is elkezdte!



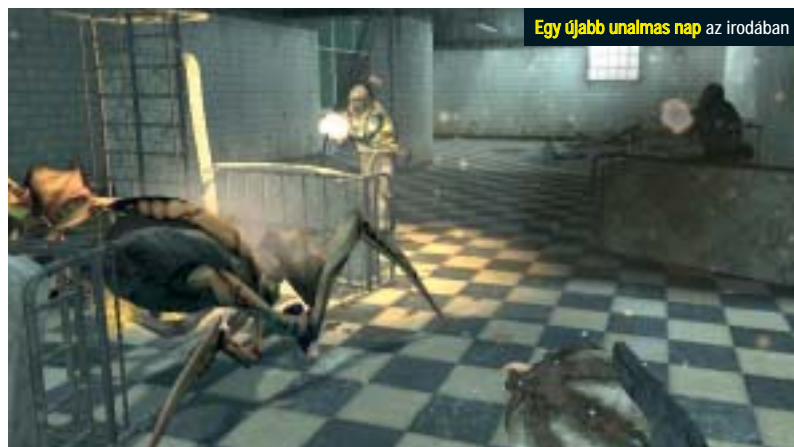
Gabe ezekre így reagált: „Ebben az univerzumban, illetve magában a technológiában, melyet a HL2-ben összehoztunk, még nagyon sok kiaknázandó lehetőség van. Válaszom határozottan igen: meg fogjuk csinálni a harmadik Half-Life játékot.” A kérdésre, hogy erre újabb 5-6 évet kell-e várni, csak mosolygott: „A második rész fejlesztésének nagy részét vette el a technológia megalkotása, mellyel a harmadik rész kapcsán már nem kell bajlódniuk...” Tehát nem.



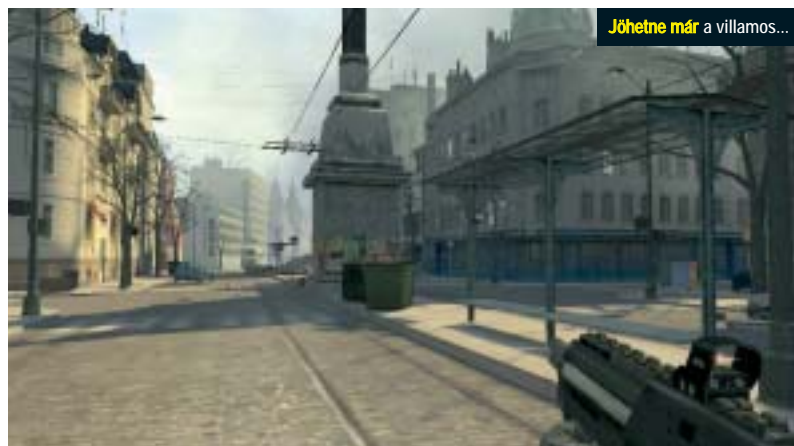
Elfajult a számháború



Dél part, Siofok, 2015



Egy újabb unalmas nap az irodában



Jöhetne már a villamos...

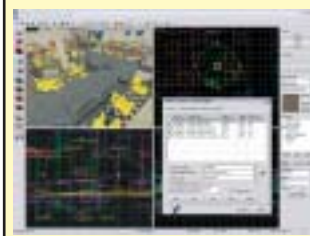


Ez valami benchmark program lehet...

MODDEREK, ELŐRE!

Az igazi kiteljesedés

Furcsa íyet leírni, de Gabe Newell a játék motorjában rejlő lehetőségek igazi kiteljesedését az amatőr fejlesztőktől és a modderekől várja. Munkájuk elősegítése érdekében a HL2 egy komplett fejlesztői kittel kiegészítve fog megjelenni (képünkön). „Azért tartjuk ezt nagyon fontosnak” – mondja – „mert a mai profi játékfejlesztésben annyira magasak a költségek és szorosaak a határidők, hogy az igazán eredeti, örült ötletek nem valósulhatnak meg.” Szóval lehet készülni!



jából – meglepő módon – az eredeti *Doom*-nak kívánnak emléket állítani, és az ott megtapasztalható játékményt próbálják feleleveníteni a *Half-Life 2*-ben. A hangsúly a játékost átjáró félelemérzeten van (khm... mintha ezt már valahol hallottuk volna...). Ennek fényében már nem is annyira meglepő hír, hogy a sztori Marc Laidlaw, díjnyertes horroríró agyszüleménye.

Fizikai képtelenség

A lövöldözős második pálya után egy kicsit elidőzhetett a társaság a fegyverek vizslatásán. Néhány csúzli helye ugyan még szürkén ásitott, ám annyit már most biztos tudunk, hogy az arzenál tartalmazni fogja a jó öreg feszítővasat, a sima stukkert és a bivalyerős Magnumot, gránátokat, kétfajta shotgun, valamint néhány különböző géppuskát. A „furcsább” fegyverek közül csak a korábbi prezentációkból már megismert gravity gun (gravitációs puska) áll rendelkezésre. Ám a kipróbálható változat harmadik pályáján ezzel is olyan dolgokat lehetett művelni, hogy az ember szava rögtön elállt tőle...

Ez a bizonyos pálya a hírhedt, E3-as videóból ismerős sziklás kültéri rész, a nyitott dzsippel, az elhagyatott raktárházzal, a leszakadt hiddal és az idegen helikopterrel. A gravity gun működési elve roppant egyszerű: bal klikkre odahúzza a dolgokat, jobb klikkre ellöki azokat.

Néhány percnyi ökörködés után természetesen mindenki azt hitte, hogy a pályán felmerülő összes problémát ezzel a kis szerkentyűvel kell majd megoldani, így amikor a dzsip alól hirtelen elfogyott az út, és egy magasabb platformra kellett volna feljuttatni azt a továbbhaladás érdekében, mindenki Yodaként próbálta összes jedierejét a gravi-gunba koncentrálni, de így sem sikerült célt ér-

ni. Mindenközben Doug Lombardi, a Valve marketingigazgatója sokat sejtetően mosolygott, de nem segített egy fikarcnyit sem. A megoldás azonban végül prózaian egyszerűnek bizonyult: fel kell mászni a közelben található óriási darura, melynek végére egy hatalmas elektromágnes van erősítve; ezt bekapcsolva a dzsip – sok más fémhulladékkal egyetemben – hozzátapad (itt jött ki igazán az, hogy a *Half-Life 2* világában gyakorlatilag minden tárgy mozdítható, manipulálható fizikai objektum), innen pedig már csak másodpercek kérdése, hogy felemeljük azt, és áthimbáljuk a továbbjutást jelentő platformra. És ez a rész csupán egy azon helyzetek közül, melyekben a zseniális fizika szerves részét képezi majd a játékmenetnek – felkínálva a játékosnak azt a kiszámíthatatlan, „mindentre gondolnom kell, mert bármilyen megoldást jelenthet” érzést, amelyet egyébként csak a valóságban kaphat meg.

Minden jó, ha jó a vége...

Tökéletesen világossá vált számunkra, hogy a *Half-Life 2*-vel bármit lehet csinálni, csak temetni nem szabad. Ennél viharosabb, kalandosabb módon a játék nem nagyon érhetett volna el a megjelenés küszöbére, de végül is elért. És akár a vádaskodóknak hiszünk inkább a korábbi botrányos eseményekkel kapcsolatban, akár a fejlesztőknek, a lényeg az, hogy 2004 őszén játszani fogunk vele. És az nem semmi élmény lesz, ezt garantáljuk...

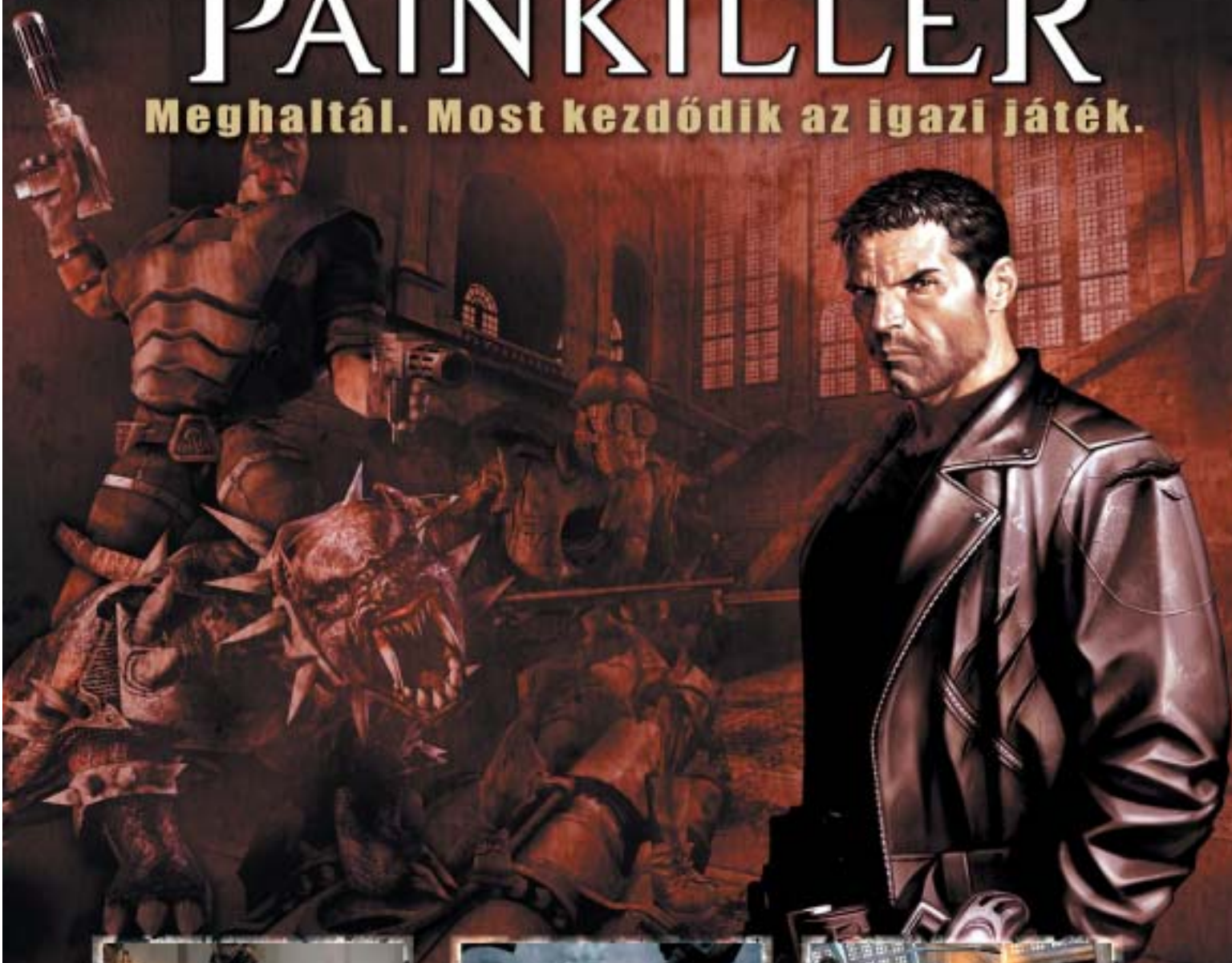
Boe BENYOMÁSAI



Nyoma sincs a vészharangok által zengett baljós fellegeknek: a *Half-Life 2* ereje teljében van, gyönyörű, okos és nemsokára meg fog jelenni! Mindenki készüljön...

PAINKILLER

Meghaltál. Most kezdődik az igazi játék.



Döbbenetes részletek



Single és multi



Havok™ 2.0 grafikus motor

Fájdalomcsillapító kell? Tessék.
A kockázatokról és mellékhatásokról csak a túlélők tudnának beszélni.

WWW.PAINKILLERGAME.COM

Keressz a nagyruházatokban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

automex
MULTIMEDIA

1072 Bp., Nagydíófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

PC CD-ROM



PLEASE BEST COPY
ALIENWARE

POWERED BY
game spy



© 2004 Dreamcatcher Interactive, Inc. "Painkiller" and "Painkiller" are registered trademarks of Dreamcatcher Interactive, Inc. "Powered by GameSpy" and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. "Automex" is a registered trademark of Automex Corporation. "Microsoft", "Xbox" and the "Xbox" logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries, and are used under license from Microsoft. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

„Csak csendben, csak halkán, hogy senki meg ne halljon!” Mostanában virágkorukat érik a lopakodós játékok, hiszen alig eresztett golyót Sam Fisher az ex-CIA terrorista szeme közé, hogy megmentse Los Angeles-t egy szörnyű fertőzéstől, máris itt van



a 47-es, akivel halálös precizitással és eleganciával tehetjük el láb alól áldozatainkat. A *Hitman Contracts* ugyan nem alázza be Sam Fishert (részben azért, mert tulajdonképpen egy remake-ről van szó...), de lássuk be: a tar fejű, kimért bérgyilkos akkora nagy arc a játékvilágban, hogy már pusztán jelenléte is tiszteletet parancsol ☺.

Már aki nem érzi amorálisnak a sok pénzért, hidegvérrel elkövetett bérgyilkosságot. E havi fókuszunk pont ezt a kérdést boncolgatja, és a témában olyan emberek szólnak meg, mint *Réz András*, a híres esztéta, vagy Ranschburg Jenő pszichológus.

Persze van, aki utál lopakodni: shotgun a kézbe, azt 'hagy' szójlon. A *Half-Life 2* vagy a *Doom 3* még sehoh, viszont ezen érzett „fájdalmunkra” itt a remek „csillapító”. A *Painkiller* Serious Sam non-stop öldöklős játékmeneitére emlékeztet, de annál szerintünk sokkal jobb: Boe öt teljes oldalon biztosítja erről a nagydímet.

Persze a rengeteg vérontás és borostás macsó hős mellett nem árt néha egy finom és konzolidált női főszereplő, akivel együtt „szürke agysejtjeinket is megtornáztathatjuk” (copyright by Poirot felügyelő). Bizony, Kate Walker visszatért, hogy társaival együtt végre-valahára elérjen Syberia-ba a hihetetlenül szépre sikeredett folytatásban.

De nem felejtkezünk el az egyéb műfajokról sem, hiszen a volán mögé pattanhatunk a *Toca 2*-ben, hadvezéri képességeinket kamatoztathatjuk a *Castle Strike*-ban, sőt még az erogén zónáink sem maradnak ki a *Singles*-ben. Istenem! Néha elérkezenyülök, milyen jók is vagyunk Hozzátko ☺!

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Mindegy, csak víz legyen a közelben. Ja és persze az sem árt, ha picit mélyebb ez a víz, tiszta, kellemes hőmérsékletű, és rengeteg hal van benne ☺...”



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

„Azt hiszem, ez a nyár más lesz, mint a többi. Elhatároztam, hogy ezúttal nem engedek a sablonoknak és a külsőknek, úgyhogy a következő programot valószínűsíttem: strandolás, pancsolás, barnulás, pihenés, lazítás, utazás és sörözés. Ha esetleg mindezek mellett maradna egy kis időm, egy kis sörözés is belefér majd...”



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

„Valószínűleg fél életemet az alienek/kommandósok irtásával töltöttem majd a megtámadott Földön! Vaaagy... hatalmas állatokkat nevelek, amelyek megrendszabályozzák az engem imádó jó népeket... Esetleeeeeg... tolvajként várakba osonok be, hogy kincseket csörjék el.”



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

„Dolgozom mindennap reggel héttől este kilencig. Esetleg időnként kimegyek friss levegőt szívni az irodaház elé, de hát ez még nem biztos, hogy összejön.”



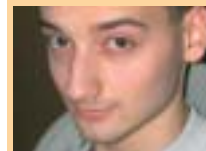
>Gyu
szakterület: Sport, MMORPG, RTS
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Reményeim szerint a hétvégéken legalább délig alszom, a GS-tábor alatt mindennap napozom és fürdöm a tóban. Ja és minden meccset megnézek a foci-EB-n, és éjjel-nappal nézem az olimpiát.”



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

„Végig tekerünk Budapesttől Párizsig, oszt majd kialakul”



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

„En még nem igazán gondolkoztam a nyári elfoglaltságaimról, de a táborat már nagyon várom! Különben az biztos, hogy olyan helyre szeretnék menni nyaralni, ahol víz van a közelben, és max. 10 m-es távolságban netelésés :. De igazából mindegy, a lényeg, hogy a laptopom meg a 'csé' nálam legyen.”



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

„A többséghez hasonlóan én is valami vízközeli életműnyre vágyom, ám mivel a Balatonban lassacskán csak gumicsizmában lehet fürödni, valószínűleg messzebbre kell mennem. A terepet már úgys megtisztítottam a Far Cryban... úgyhogy irány Mikronézia!”

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 eljutottatott 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 százalékok adtunk rá? Adj hangot véleményednek, és küldd el az arena@gamestar.hu címre 1000 karakterben! A legjobb olvasói értékelést esetenként közöljük a Másik Oldalon!

Ha új vagy a GameStarosok között...

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

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

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találsz hozzá tippeket a tipprovatban, 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 csapttól, illetve játéktól.

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



46

Hitman: Contracts
Mestersége a halál



56

Painkiller
Ne húúúúzd!



70

TOCA Race Driver 2
Füstöl a gumim...

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)

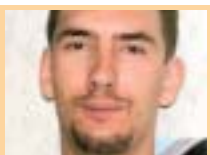
Már most erősen úgy érzem, muszáj tengerpart közelébe kerülnöm, csak még nem tudom, melyik lesz az... A tuti víz az a GS-tábor lesz, no meg ha úszva lopózom be a Szigetre ☺. Ja, meg valamikor ki kellene venni a tavalyról maradt 13 nap szabadságot is, egy jó hosszú balatoni hétvégére ☺.



> Szittyó

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

Miután én most voltam egy háromhetes szabadságon, és ha megint elmennék szabira, valószínűleg megolnának, így nyárra bármilyen szomorú is, marad a munka! Meg persze ha a Panzers végre elkészül, akkor mellesleg meghódítom a világot. Szóval tessék engem sajnálni, és sokszor gondolni rám a tengerpartról ☺!



> Uhu

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

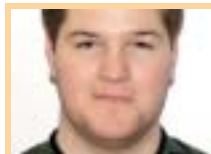
„Nyaralok. (=Élvezem a nyár szépségeit. Süttem a hasam. És végigjártam az eddig 'nem-végigjárt' listán található stuffokat.)”



> SzJVC

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

„Egy szabadidő-tervezőt tervezek a nyárra, amely az 'üres' pillanatok kitöltésére azonnal egy izgalmas tervvel áll elő. Egyelőre alapanyag-problémáim vannak, úgy-hogy szójlon, akinek van kölcsönbe fölösleges szabad ideje!”



> ZeroCool

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

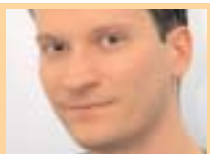
„Mit csinálok a nyáron? Még nem tudom. Ezt a nyarat amolyan spontán dolgoknak szenteltem. Még az is lehet, hogy elmegyek nyaralni valahova. Pihenésnek és mókának persze zseniális lesz a tábor, ahol megint sokat... ezt már csak az tudja meg, aki eljön ☺.”



> Boe

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

„Fogom a barátnőmet, kocsiába vágom magunkat, letekerünk Dél-Franciaországba, ellébecolunk néhány napot Cannes környékén, azt hazajövünk. Ez az A terv. A B terv szerint leterítünk egy plédet a panel előtti fűvön, és napozunk. Majd megkérdem az asszonyt, hogy melyiket akarja ☺.”



> Malachit

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

„Juhéééé! Irány a balcsi! De nagyon remélem, hogy lesz lehetőségem valamilyen nagyobb víz mellé kerülnöm kedvesemmel, mondjuk Horvátországban, de ezt majd meglátjuk. Emellett biztosan fogom tolni a Harry Potter legújabb gámáját.”



> Berrr

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

„Idén nyáron is kedvenc időtöltésemet fogom művelni: kimegyek a Diákszigetre, és szép lányokkal ismerkedem. Emellett talán elkészülök legújabb regényemmel is...”

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Il **Driver** tette fel nekünk, és a következő:

„**Ki mit fog csinálni nyáron?**”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Hitman: Contracts	46
Van aki durván szereti	52
Painkiller	56
Syberia II	62
CSI 2	65



CounterStrike: CZ	66
Dead Man's Hand	68
Toca Race Driver 2	70
Castle Strike	74



Singles: Flirt Up Your Life	76
Crusader Kings	78
Rainbow Six 3: Athena Sword	79



Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: '80-anas évek autóversenyei	86

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

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

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már fölérnek kerekdedek. 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 nagyítóval 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 rohogsz rajtuk. 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.

HITMAN

FÉREGIRTÁST VÁLLALOK

Gondjai vannak az üzleti konkurenciával? El szeretné hallgattatni politikai ellenzékét? Megcsalja a felesége? Vagy csak gyorsan örökölni szeretne? Egy percig se tétovázzon: hívja azonnal a +36004747474-es számot, és mi azonnal kiküldjük legjobb szakemberünket!

Valljuk be: ki ne álmodott volna már arról, hogy profi bérgyilkos legyen, aki vagyonekat keres azzal, hogy csendben, precízen és jéghideg vérrrel intézi el célpontjait. Most komolyan, gondoljátok csak bele: kötetlen munkaidő, egzotikus utazások a világ bármely sarkára, sok-sok pénz, a nők a lábunk előtt hevernek (a hódolattól vagy holtan...) és még a túlnépesedéssel szemben is tettünk egy apró, ám annál drasztikusabb lépést ©!

Na jó, természetesen csak viccölök: a *Hitman* tipikusan az a sorozat, amelyik mellé nem ártana egy „ki ne próbáld otthon!” kezdetű figyelmeztető szöveg, elvégre kopasz, tetovált fejű hősünkkel egyik részben sem csináltunk mást, mint hogy a legrafináltabb módokon bérgyilkosságokat tervezünk, majd hidegvérrel végrehajtottuk őket.

A hevesebb vérmérsékletűek pedig akár olyan tömegmészárlást is rendezhettek, amelyet bármelyik terroristahadsereg bevállalhatott volna. Ha szükség volt rá, az ártatlanokat sem kíméltük, vagyis azt a sok kis oktondit, aki ha meglátta fegyverünket, sikoltozva rohant el.

Zöldfülű (Gusztáv hajú...) kezdet, majd profi folytatás

Persze mégis az volt az igazán cool guy, aki csendben és halkán csak a célpontjára koncentrált, és úgy intézte el áldozatait, hogy senki más nem halt meg. Ez már csak azért is óriási elismerést érdemelt, mert az IO sorozata (sok más egyéb mellett...) mindig is híres volt hatalmas,



Csak a káposzta és a Mátix jó újratöltve,
a shotgunnal megszivtad öregem...

NAGYTIPP a 92. oldalon
HÁTTÉRKÉP a cd/dvd-n

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Lopakodós/akció	Eidos
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Modern nagyvárosok	IO Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI	
Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assassin, Freedom Fighters	

GYORSLINK 485





Egy torokszorító történet kezdete

élő helyszíneiről, ahol rengetegféle megoldás állt nyitva előttünk, csak a megfelelőt kellett megragadnunk.

És hogy mi volt az a zárójeles „sok más egyéb mellett”? Nos, a *Hitman* első része sajnos korántsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, leginkább a csapnivaló irányítás miatt. Tudom, tudom, most rengeteg *Hitman*-fan feje egy fojtogatott áldozat színüére vörösödik (a dühtől), de ami igaz, az akkor is igaz. Akár a kezelőfelületet nézzük (amit inkább „kezelhetetlen felületnek” lehetett nevezni...), akár Hitman röhejesen tré „hullavonszolását” (a „hulladékká” vált áldozatok eltakarítását), a *Codename 47* mindkét szempontból gáz volt a köbön. Kínjaink netovábbját pedig az jelentette, hogy az első *Hitman*-ben egész egyszerűen még menteni sem lehetett. Amikor meghaltunk, akkor attól a ponttól újra lehetett kezdeni (volt három életünk), de ez a szó szoros értelmében annyit ért, mint halottnak a csók, hiszen addigra már nyakunkon volt a rosszfiúk egész hadserege, és még ha túléltük is a ten-

gernyi támadást, az ember innen már csak rossz szájjal folytatta, hiszen ez a játék nem a hentelestről szólt.

Sokan nagyot csalódtak Hitman első kalandjában (köztük voltam én is), mások viszont mégiscsak tekintélyes rajongói bázist alakítottak (*én is, én is! – ender*), ezen felbuzdulva pedig az IO Interactive elkészítette a folytatást.

Szerencsére ebben kigyomlátták az első epizód ostobaságainak nagy részét: az irányítás fényévekkel jobbra sikerült (emberünk végre nem engedte el a hullákat forduláskor, bár a Chaplin-filmekbe illően komikus hullaráncigálás itt is megmaradt). No és végre lehetett menteni is (igaz, ez a nehézségi szinttől függően limitálva volt), emellett még sorolhatnánk azon javítások tömkelegét, amelyeknek köszönhetően a *Hitman 2* hosszú távon is elfoglalhatta méltó helyét a lopakodós játékok egyre gyarapodó táborában. No de a nagy kérdés számunkra most az: vajon mivel tudta ezúttal überelni az IO Interactive a második részt...?

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ A CD/DVD-N
ANIM A DVD-N

A kaszás is csendben végzi dolgát...

Ha most gonosz akarnék lenni, akkor rögtön rávágnám: semmivel.

A *Hitman: Contracts* első pillantásra az égvilágon semmit sem tett hozzá

CONTRACTS



Na most mit csodálkoztok??? Egy bérgyilkos nem térhet jó útra?? (A Gundelnél épp szakácsot kerestek...)



Oooh, oh, I'm an Englishman in New York!



Vadászok, utamból kotródjatok!

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Splinter Cell:
Pandora Tomorrow

Hitman: Contracts



7/10

Sztori

8/10

Hál'istennek most nem az oroszok a ludasok (lásd még: Tom Clancy-regények és játékok), és egy fokkal kidolgozottabb, érdekesebb a sztori, de még mindig elég sablonos. Egy-két fordulat picit dob azért rajta...

Az összekötő szál igen érdekes, ugyanis konkrét kidolgozott sztori nincsen, csak a 47-es lött sebes szenvedéseit láthatjuk, amint visszaemlékezik régi eseteire. Izlés kérdése, hogy az ilyen alternatív megoldás bejön-e. (Nekem igen.)

9/10

Grafika

8/10

Ahogy az SC 1 többet tudott a H 2-nél grafikai téren, ugyanez igaz a PT-re is – bár ez sem változott sokat. A fény-árnyék effektek, valamint az animáció most is büntet, az éjjellátó nézet viszont csúnya, ezért jár az egy pont levonás.

A Hitman 2/Freedom Fighters enyhén javított grafikus motorjával van dolgunk, ami még mindig egész király, csak már csöppet elavult. A helyszínek viszont változatosak, kidolgozottak: mindent maxra húzva azért ütnek.

8/10

Összetettség

9/10

A lineáris pályák miatt nem akkora a szabadság, mint a Hitmanekben, viszont itt is többféle módon érvényesülhetünk, igaz, könnyebben megtaláljuk a megoldásokat. Az akció kidolgozottabb, használhatunk gránátokat, csapdákat.

Nemlineáris, hatalmas pályák, rengeteg lehetőség a gyilkosság végrehajtására és módosítására: ezen a téren a Hitman sorozat lélegzetelállító és egyedülálló. Az egy pont levonás a gyengus akciórézszek (MI, mozgás) miatt jár.

10/10

Irányítás kidolgozottsága

6/10

Sam Fisher nemcsak hogy mindent tud, amire egy taktikai lopakodás játékban szükség van, hanem még olyan extra mozdulatokra is képes, amelyek nagyon feldobják a Splinter Cell hangulatát: hatalmas fun ezekkel elintézni a gyakran mit sem sejtő ellenséget.

Még mindig nem az igazi, bár rengeteget javult. Igazi hasfájásom a kevés mozgásbéli lehetőséggel van: manapság egy lopakodásra építő játékban ennél sokkal többre van szükség. A megkülönböztetett lopakodás, felkapaszkodás, ugrás (!) nagyon hiányoznak.

34/40

Összesen

31/40

a Silent Assassinhez. A grafikus motor nem sokat változott (ha nagy jóindulattal keresünk ezen a téren pár újdonságot, akkor esetleg az átöltözés animációján javítottak valamelyest), a játékmenet pedig teljes egészében megegyezik az előző részekkel. Mielőtt azonban továbbhaladnánk, azoknak, akik általánosban megbuktak bérgyilkolásból, pár szóban azért elregelem a Hitman műfaj receptjét. Hősünk munkája különféle küldetésekre bomlik, amelyek során egy vagy több

nek, és ha nem hallgattatjuk el őket azonnal, akkor a perpatvarra odacsődülhetnek a katonákat, rendőröket vagy egyéb rossz életű fegyverest.

Mesterségem az intelligencia

Lehetőleg tehát diszkréten kell cselekednünk, gyakran az ellenség ruháját is magunkra öltve, amely – ha óvatosan viselkedünk –, ideig-óráig védelmet nyújthat. A második rész óta azonban ezt nem tehetjük teljes lelki

A végtagnál fogva végrehajtott béna hullacibálás továbbra is olyan, mint amikor Róbert Gida Micimackót ráncigálja lefelé a lépcsőn!

adott célpontot kell kiiktatnunk az élők sorából, illetve esetenként részfeladatokat is kapunk kissé hideg női hangú kapcsolattartónktól. A likvidálandó delikvenst minden alkalommal hadseregnyi katoná vagy gengszter veszi körül, akik viselkedésünknek megfelelően reagálnak tetteinkre. Ha csak olyan helyen sunnyogunk, ahol szeritünk nem kellene, akkor ennek pár keresetlen szó kíséretében hangot is adnak. Amennyiben nem oldalgunk el onnan tüstént, vagy esetleg hirtelen találkozunk velük tiltott helyen, illetve más okokból kifolyólag sikerül felbosszantani őket (lásd még: tippek!), akkor már nem tétovázunk: azonnal tüzet nyitnak ránk. Célnk tehát az (egy mezei akciójátékkal szemben), hogy minél kevesebb puskatüzzel és patakvérrel jussunk el a megadott áldozathoz. A kivitelezésben a fel-alá járkáló civilek is megakadályozhatnak azzal, hogy már egy elővett fegyver láttán is jajveszékelnéi kezd-

nyugalommal: ha túl közel lépünk az ellenséghez, akkor fel fogja fedni kilétünket, és nemtetszésének hangot adva, azonnal a fegyveréhez nyúl. Arra is ügyelnünk kell, hogy adott öltözéket hol és milyen szituáció során viselünk: egy kaszányában nyilván katonai egyenruhát kell magunkra öltöznünk, ám ha felszolgáljuk az ételt, akkor ezt pincérnek vagy szakácsnak öltözve tegyük, különben mindenki azonnal vágja, hogy kopasz hősünk rosszban sántikál, és erre kitor a pánik. Az ellenség mesterséges intelligenciája lényegesen nem változott a második részéhez képest, és ez sajnos nemcsak a pozitívumokra vonatkozik, hanem a negatívumokra is. Most is előfordul, hogy teljesen érthetetlen okokból dühödnék be, a durvább azonban mégis az (bár ez számunkra persze megkönnyebbülés, csak mondjuk nem túl reális), hogy amikor a „látóhatáron” kívül

EGY GYILKOS A GELLÉRT (GALLÁRD) SZÁLLÓBAN...

Magyar helyszín és szöveg a Hitman Contractsben

Képzelték, mekkora hátsást dobtam, amikor sok-sok órányi angol (és más idegen nyelvű) játék után a Gallárd szállóhoz érve az ajtó előtt álló rendőrök ékes magyarsággal kérték papírjaimait! Már mint a *Hitman: Contracts*ben, ugyanis az első részből átvett budapesti szállodás pályát (amelyet egyébként részben a Gellért szállóról mintáztak a készítők) nemcsak grafikailag tupirozta fel az IO, hanem a szállodában dolgozó legtöbb alkalmazott vagy egyes vendégek mind-mind magyarul gagyárásznak! A legdurvább az volt, amikor kihallgattam, ahogy egy cicababa *hosszú beszélgetést foly-*



tatott telefonon magyarul egy barátnőjével, ráadásul egy másik helyen még egy másik ugyanilyen csevejt is hallhattunk tőle. Azon pedig végképp halálra röhögtem magam, ahogy a bunkó magyar rendőrök időnként beszélnek hősünknek, ahogy nekik ütközik: „Menjé” már innen, vagy szétrúgom a s’gged!” Egyébként ez a megkülönböztetett figyelem azért is becslendő, mert az orosz pályán már közel sem ilyen rózsás a helyzet: a muszka katonák – számomra érthetetlen okokból – állandóan ezt ismételtetik: „És most... zené!” „És most... még egy kis zené!” LOL...

esünk, akkor már nem üldöznek vagy lönek ránk tovább. Ezzel „ráztam le” például a magyar „Gallárd” szállóban rám lövöldöző (!) rendőrt, aki miután valahogy beakadt egy asztalsorba, egy ideig rángatózott, aztán megnyugodott, és otthagytott a francba! LOL? Az bizony! (Akkor mondjuk jól jött ☺...)

Egy dologban viszont szerencsére azért javult az MI: most már nem büntetik azonnali ösztüzzel a „sportos életmódot”: tehát sokkal szabadabban futkározhatunk, maximum akkor telik be a pohár, ha ezt erősen örzött helyen, vagy amúgy is ideges, esetleg ránk pikkelő katonák közelében tesszük ezt. Ez tényleg jó pont a készítőknél, mert engem speciel rettenetesen idegesített a második részben, például Szent Pétervárott, amikor csigaléptekkel kellett bejárnom a feszült katonáktól hemzsegő várost.

Egy veszedelmes elme módszerei

Ha nem is tökéletes a *Hitman* sorozat, van egy olyan vonása, amellyel mindenképpen a riválisok fölé emelkedik, ez pedig a gyilkolás módszereinek változatossága, illetve az adott pályára lebontott lehetőségek tárháza. Ugyan akár Serious Sam megnyerő stílusában is végigrohanhatunk, mindenkit leggéppuskázva, ám ennek itt általában nincs túl sok értelme, és nem is nyújt nagy élvezetet. Nem, ebben a játékban az az igazi feeling, ahogy kiléssük a kiszemelt célpontok viselkedését, különféle élethelyzetek és ezt a legváltozatosabb gyilkoló eszközökkel tudjuk kihasználni. Ha például az áldozat egy magas épület előtt sétál, akkor gondolom, pavlovi reflexként mindenkinek a Kennedy-sztájos távcsöves puskás merénylet jut eszébe. Még fifi-

kásabb módszer kilesni, ahogy a célpont éppen ötörai teáját készül elfogyasztani, mi pedig díszkréten egy kis patkánymérget csöppenthetünk a gözölgő folyadékba: a hatás garantált. A *Hitman Contracts* helyszínei nemcsak sokkal több ilyen és ehhez hasonló lehetőséget kínálnak az előző részekhez képest, hanem egy új fogással is bővült a gyilkosságok repertoárja: egy egyszerű párnát kézbe véve megfújhatjuk a fejét békés álmomra hajtó delikvenst, vagy akár pisztolyunk hangtompítójának is használhatjuk. Sajnos túl sokszor nem került elő ez a tárgy, pedig hatalmas arcolás szerintem egy öröktől hemzsegő helyszínen egy ártalmatlan párnával végezni a célponttal, aztán angolosan távozni. („Ágyban párnák közt halni meg”, ugye ☺...)Az igazi élményt tehát a lehető legegyszerűbb és legcinikusabb módszer megtalálása okozza, de hát kinek a pap, kinek a papné – kinek pedig az AK 47-es és a patakvér.

Régi vágású

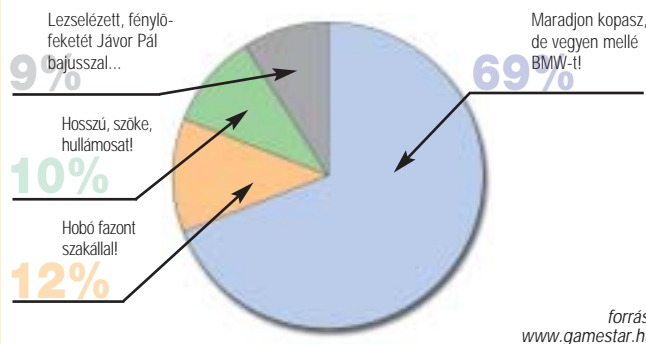
Szóval nagy rajtság ez a változatosság – akkor mégis mi hiányzik az össz-



Köszö, jó fej vagy, hogy közben kibiztosítottad nekem a pisztolyt...



SZERINTED NÖVESSZEN-E HAJAT A CODENAME 47?



képből? Engem egyrészt speciál a *Splinter Cell* után a leginkább az zavart, hogy a fény-árnyék viszonyoknak nem sok jelentőségük van: nyílt téren haladva, akár sötétben vagyunk, akár világosban, az ellenség ki fog szűrni. Másrészt mai szemmel nézve már elég szegényes és kissé rosszul kezelhető is a kopasz bérgyilkos mozgáskultúrája. A lopkodási sebességnek például két fokozata van, de

gőben időtlenül kaszálva szerencsétlenkedik. Emellett az akciójelenetek sem túl életszerűek és gördülékenyek. Ha elindul a haddelhadd, akkor egyrészt mai szemmel nézve rendkívül komikusak az elhalálások során látható, az első rész óta változatlanul hagyott rongybaba effektusok, másrészt az MI ezen a téren elképesztően ostoba: ész nélkül, a legelemibb taktikázás nélkül ront nekünk. Ezt persze

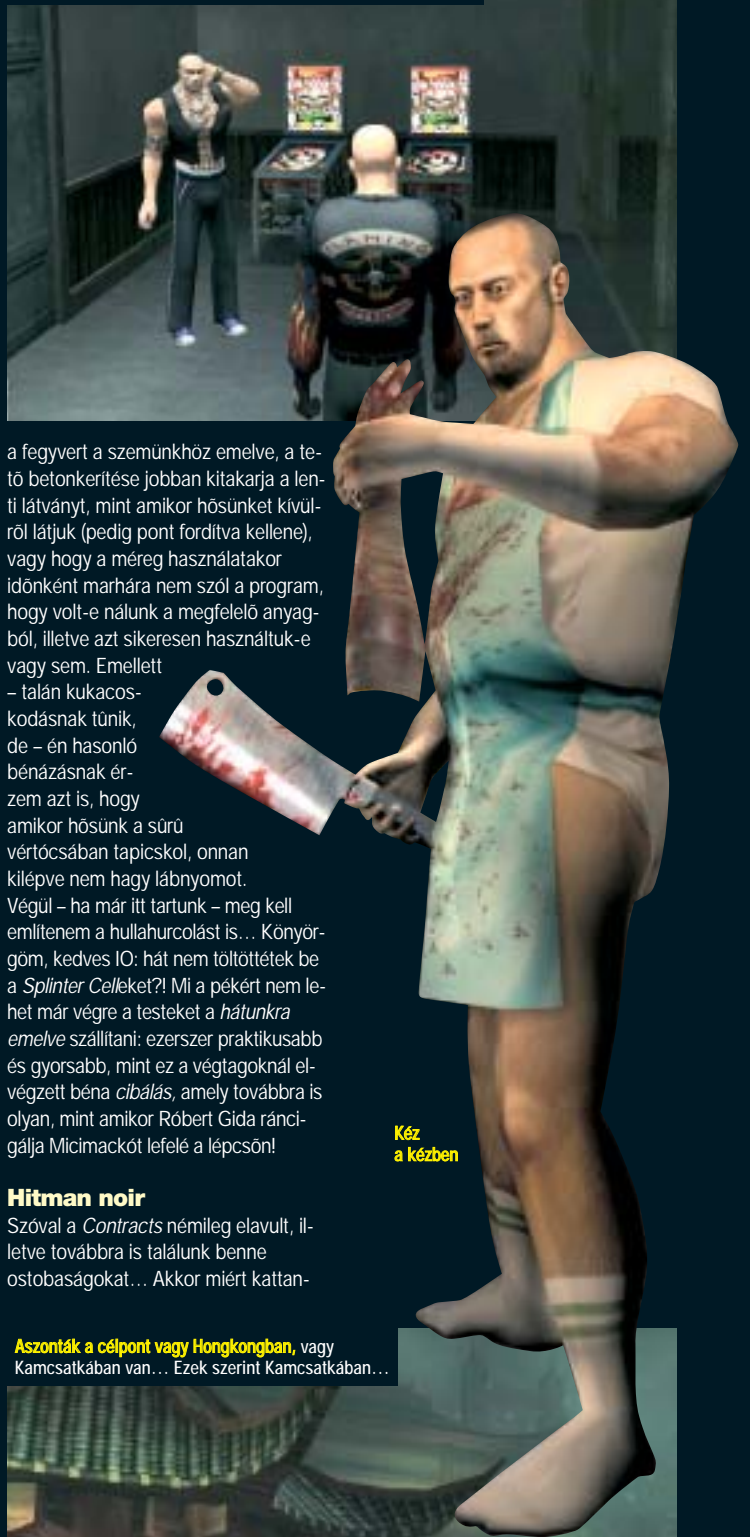
Ahogy a célpont éppen ötórai teáját készülő elfogyasztani, mi diszkréten egy kis patkánymérget csöppenthetünk a gőzölgő folyadékba: a hatás garantált.

a legtöbbször tök mindegy, hogy melyiket használjuk, mert nem ettől függ, hogy észrevesznek-e vagy sem. Az is eléggé elavultnak számít már manapság, hogy csak sétálni, futni és lopkodni tudunk: nem lehet kúszni, felmászni, felkapaszkodni, fedezék mögül kilóni – és még sorolhatnám a *Splinter Cell* vagy a *Metal Gear Solid* korábbi részeiből már régóta megszokott mozdulatokat. Valahogy suta a fojtogatás művelete is: ha nem állunk a játék szerinti megfelelő szögben, akkor hősünk a leve-

a készítő megpróbálták mennyiséggel ellensúlyozni, így nem ritka az a jelenet (már ha egyáltalán túléljük, mert mondjuk normal szinten játszunk – én ezúttal bevállaltam az expertet, különben marha unalmas a játék), hogy iszonyú bénán heverő, egymásba lógó kis hullahalmot hagyunk magunk után. Egy *Max Payne 2* után ez bizony kifejezetten szánalmas...

Idegcsítők továbbá az olyan kijavítatlanul hagyott régi bugok és figyelmetlenségek is, mint amikor például távcsöves puskát tartunk a kezünkben, és

Na figyu 47... Ha én nyerek flipperen, akkor nem ölsz meg, OK?



Kéz a kézben

a fegyvert a szemünkhöz emelve, a tő betonkerítése jobban kitarakja a lenti látványt, mint amikor hősünket kívülről látjuk (pedig pont fordítva kellene), vagy hogy a mérge használatakor időnként marhára nem szól a program, hogy volt-e nálunk a megfelelő anyagból, illetve azt sikeresen használtuk-e vagy sem. Emellett – talán kukacoskodásnak tűnik, de – én hasonló bémázásnak érzem azt is, hogy amikor hősünk a sűrű vértócsában tapicskol, onnan kilépve nem hagy lábnyomot. Végül – ha már itt tartunk – meg kell említenem a hullahurcolást is... Könyörgöm, kedves IO: hát nem töltöttétek be a *Splinter Celleket*?! Mi a pékért nem lehet már végre a testeket a hátunkra emelve szállítani: ezerszer praktikusabb és gyorsabb, mint ez a végtagoknál elvégzett béna *cibálás*, amely továbbra is olyan, mint amikor Róbert Gida ráncigálja Micimackót lefelé a lépcsőn!

Hitman noir

Szóval a *Contracts* némileg elavult, illetve továbbra is találunk benne ostobaságokat... Akkor miért kattan-

Aszonták a célpont vagy Hongkongban, vagy Kamcsatkában van... Ezek szerint Kamcsatkában...

SZÓL A RÁDIÓ

Ismét magyar zenekar adja elő a Hitman zenéjét.

Immáron harmadszor adja elő a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara a Jesper Kyd által szerzett Hitman muzsikát, így úgy éreztük, itt az ideje, hogy személyesen is ellátogassunk a Rádióba, ahol Krumm Gyula, a zenekar hangmestere mesélt arról, hogyan is folyik a felvétel. Ő maga és a zenekar zöme bevallottan még csak be sem töltött semmilyen játékot, így a Hitmaneket nem is ismerik. Egyszerűen megkapják a Jesper Kyd által készített kottákat, majd eljátsszák, így magával a játékkal semmilyen kapcsolatuk sincs. Ugyanakkor Krumm személyesen ismeri



a magyar származású Flösser Jánost, a Hitman vezető designerét, és – a zenekar nemzetközi szaktekintélye és az alacsony árak mellett – ennek köszönhetően is került hozzánk a Hitman zenéje. Érdekesség, hogy az Exigo zenéje is itt készül.

GYILKOS ROMANTIKA

Bérgyilkosok a filmvászonon

A szamuráj

– Alain Delon

Minden idők legjobb és leghangatosabb bérgyilkosfilmjében Alain Delon alakítja a „szamurajt”: a hallgatag, illúzióival leszámolt, jéghideg arcú bérgyilkost, aki a végrehajtott munka után nemcsak a rendőrséggel, hanem egykori megbízóival is szembekerül.



A mechanikus (The Mechanic)

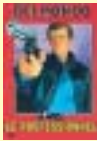
– Charles Bronson

Charles Bronson egyik kevéssé ismert krimijében egy metodikus bérgyilkost alakít, aki munkája minden részletét hihetetlen precizitással és találmányossággal végzi el. A hibát akkor követi el, amikor magához veszi a fiatal milliomosfiút, aki hozzá hasonlóan bérgyilkos akar lenni. Hol pörgős, hol lassú krimi, meglepő befejezéssel.



A profi – Jean Paul Belmondo

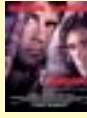
A másik híres egykori francia világsztár, Jean-Paul Belmondo egyik legjobb filmje. Valahányszor megnézzük, mindig reménykedünk, hátha most nem lövik le a végén Belmondót ☹.



Bérgyilkosok

– Antonio Banderas

Stallone mint visszavonulni készülő hideg és elegáns bérgyilkos elég gyengus, a filmet igazán Antonio Banderas alakítja menti meg. A közepes sztíri ellenére az akciójelenetek egész ütösek, ami nem véletlen, hiszen a forgatókönyvet egy akkor még névtelen alkotópáros, bizonyos Larry és Andy Wachowski követte el...



tam rá annyira, hogy napokon át szinte megállás nélkül toltam? Amivel a harmadik rész igazán megfogott, az a magával ragadó film noiros hangulata. Míg az első két *Hitman* nem nyújtott többet egy egyszerű krimiémelnél, itt az egyszerre drámai és eredeti alapszituáció, valamint az ehhez kötődő átvezető jelenetek nagyszerűen baljós atmoszférát teremtenek. A 47-es ugyanis a játék elején egy haslövéstől

súlyosan megsérül, és félig sebláztól gyötörve, félig ájultan, víziókat látva emlékszik vissza korábbi küldetéseire. Emellett a helyszínek is sokkal darkosabbak, feelingesebbek, mint azt eddig megszokhattuk: szinte mindenhol szítál az eső, és borongós köd lép be a piszkos nagyvárosokat, máshol pedig sűrű hó hullik (no persze azt mondanom sem kell, hogy azért az elmaradhatatlan „hősésés orosz kato-

nai bázis” itt sem hiányzik...). A hangulat tehát kiváló, még azoknál a misszióknál is, amelyekkel már az *első részben* játszottunk... Igen, igen, jól olvastátok: egyes küldetéseket *egy az egyben* átemeltek a *Hitman 1*-ből: mivel hősünk ugyebár „visszaemlékezik” múltjára, így a készítőik nem hagyták ki azt a ziccert, hogy újra feldolgozzák ezeket a régi missziókat. Hál’istennek copy/paste-ről azért szó sincs: egyrészt a második rész grafikus motorjával feltupírozott milliók ezerszer jobban néznek ki, másrészt a célpontok kiiktatásának módszereit majdnem az összes pályán kibővítették a készítőik. Például a *Hitman 1*-es legelső küldetésének remake-jénél, ahol a Vörös Lótusz kínai banda vezetőjét kell likvidálnunk, nem muszáj mesterlövészpuskával végeznünk az illetővel: akár meg is mérgezhajjuk, vagy pokolgépet szerelhetünk a kocsjára, persze csak akkor, ha megtaláljuk a hozzávalókat. Ennek ellenére biztos vagyok abban, hogy néhány *Hitman*-fan kissé (?) megütközve olvassa e sorokat: „mi a fészkes fenének kellett újra bedobni a régi missziókat, amikor újakat is kitalálhattak volna a készítőik?!” Nekem speciál bejött: lehet, hogy túlságosan nosztalgikus alkat vagyok ☺...

Nem tudom a kilőtt golyót megállítani...

Szóval végül is hogyan állja meg a helyét kopasz hősünk az igen erős kon-

kurencia mellett? Amint azt az *összehasonlító dobozban* is láthatjátok: a 47-es egész biztosan elvérezne egy Sam Fisher elleni párbajban, hiszen a lopakodós elemek komplexitása is hagy némi kíváncsivalót maga után, ráadásul Max Payne is fejbe trafálná, ha a lövöldözés és az ellenség MI-jének kidolgozottságát nézzük. Amiknek köszönhetően mégis megállja a helyét a *Hitman* a riválisai mellett, azok egyrészt a hatalmas, szabadon bejárható pályák, másrészt a gyilkosság végrehajtásának különféle változatos módzatai. Más kérdés, hogy már égetően szükség lenne a régi receptet valamilyen igazi újítással megbolondítani (szerintem nem tenne rosszat a sorozatnak, ha a készítőik például kicsit elmennének *GTA*-irányba: a nagyobb városokban járműveket lehetne használni, vagy lopni, így esetleg gyorsabban tudnánk a tett helyszínére érni). Hiába a harmadik rész remek, film noiros hangulata, ha a játékmenet egy dekányit sem változott. Sebaj, készül már a negyedik rész: már csak az a nagy kérdés, hogy 2005-ben tar fejű hősünk jobban bírja-e a gyűrődést, vagy a visszavonulni sohasem képes bérgyilkosok módjára végül a fűbe harap...
Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TÖLTÜK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Eleinte meglehetősen szaggatott, aztán ki-kapcsoltam a „post filter”-t (more options), utána tökéletes volt! Ti is tegyetek így: ez egy tök felesleges, nem túl látványos effekt...”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Rendkívül jól kidolgozott, hatalmas, érdekes pályák
- ▲ Nemlineáris, több megoldásos, okos játékmenet
- ▲ Film noiros hangulat
- ▲ Az első rész pályái újra feldolgozva (akit ez zavar)
- ▲ Kevés újdonság
- ▲ Néhány érintetlenül hagyott buta hiba

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

Bad Sector VÉGSZAVA



A *Hitman 2*-höz képest kevés változást eszközöltek a készítőik: leginkább a hangulat és az eredetibb helyszínek terén élvezetesebb a folytatás. Érdekes ötlet az első rész pályáit egy az egyben átvenni: nekem bejött, de más nem biztos, hogy így lesz vele...

84%

ÉS A TÖBBI

Splinter Cell: PT	91%
Hitman 2	90%
Metal Gear Solid 2	86%



Kampókéz, Kampókéz, Kampókéz...



Gyorsan, Frank, már a lépcsőn jön a férjem!



Nem láttad azt a kopasz kimonós ürgét, aki a vízvezetékelt jött megszerelni?

VAN, AKI DURVÁN SZERETI

JÁTÉK ÉS MORALITÁS




A Carmageddonban ártatlanokat gázolhatunk halálra. A GTA-ban prostikat szedhetünk fel, közöszülhetünk velük, majd őket is elüthetjük, hogy elszedjük a pénzüket. A Hitmanekben – néha szinte kötelező jelleggel – ártatlanokat ölünk. Vajon tényleg amorálisnak tekinthetjük-e az ingerküszöbünket egyre lejjebb tornászó játékokat?

Rossz játékok. Bármilyen furcsa első hallásra, ez a kifejezés mást jelent nekünk, kritikusoknak és mást a különböző politikusok, pszichológusok, illetve általában a műfajt szigorú etikai szempontok alapján megítélők számára. Mi a legtöbbször a játékmenet élvezetességével, a grafika minőségével foglalkozunk, míg az említett „ítészek” leginkább azzal, hogy mennyire befolyásolhatják moralitásunkat az adott játékok. Az erőszak témája önmagában nézve már meglehetősen lerágott csont, úgyhogy most mi egy kicsit kitágítottuk a kérdést, és a különféle egyéb erkölcsi problémákat is felvető ügyeknek néztünk utána...

„Dívat az emberi arcot tönkretenni, hódít a brutalitás” (URH – 1980)
Természetesen azért a pszichológu-

sok igazi, örökös fekete báránya a játékokban fellelhető erőszak. Bár rengeteg egyéb (jó vagy rossz) szempont is felmerül egy számítógépes játéknál, a megkérdozett lélekdokik nagy része képtelen (vagy nem hajlandó) ettől az egyetlen aspektustól elszakadni. A nagy tudású, híres gyermekpszichológus, Ranschburg Jenő nem is cifrázza, amikor a játékokban található erőszakos jeleneteket egész egyszerűen „betegesnek” aposztrofálja. Egy, a *Népszabadságnak* adott nyilatkozata szerint a legnagyobb kárt az okozza, hogy a „veszélyt veszélytelené”, a halált „túlélhetővé”, „átmenetivé” teszi. „A mai fiatalok közönyösebbek és felszínesebbek.” „Egyre kevesebb bennük a részvétel, az empátia.” Ranschburg kifejezetten párhuzamot talál a fiatalkori bűnözés állítólagos növekedése és a számítógépes játékok elterjedése között.

Nyilvánvalóan igen könnyen hozhatunk fel ellenérveket ezekre a meglehetősen durván általánosító állításokra. Azokban a ritka esetekben, amikor valamilyen analógiát sikerült találni egy *Quake*-rajongó tömeggyilkos tette és hobbjaja között, a szakértők mindig megállapították, hogy egy egyébként is súlyos személyiségzavarokkal küzdő beteg emberről van szó. Számára a számítógépes játék maximum a kiváltó hatás, és nem maga az ok lehetett, és ha történetesen nem a játéktól, akkor valami mástól robbant volna ki belőle a benne szunnyadó örült brutalitás. (Érdekes párhuzamot találhatunk még a híres *Mechanikus narancs* című botrányfilm kapcsán: amikor egynéhány fiatal hasonló módon kegyetlenkedett és kínozta meg embereket, akkor a rendező, Stanley Kubrick leállította saját filmje vetítését; ám ké-



sőbb kiderült, hogy a tettesek nem is látták azt: az eredeti regény hatására cselekedtek, így semmi értelme sem volt az öncenzúrának.) További gondolatokat sorakoztatott még fel Réz András esztéta: ezekről a vele folytatott beszélgetésben olvashattok.

Bad boys

Ranschburg állításainak mégis van egy olyan része, amely figyelmet érdemel. Ha nem is bizonyított, hogy ennek a „valóságos” életre, gondolkodási mechanizmusunkra bármilyen befolyása lehetne, mégis érdekes, hogy egyes szimulált világokban mekkora – morálisnak nevezhető – bakikat követnek el a játékefejlesztők.

Először azért vizslassuk át a *GTA III* és a *Vice City* közismertebb, botrány okozó bűnlajstromát. A két játék attól vált hírhedt, hogy mindegyikükben bűnözőket irányíthatunk, akiket szinte bármilyen virtuális bűncselekményt elkövethetünk, illetve tettenk nagy része erkölcsileg kétségbe vonhatóknak számít.

Hőseink először is semmibe veszik a magántulajdont, hiszen szüntelenül autótól lophatunk velük. Az utcán sétáló ártatlan járókelők elgázolása nemhogy nem von maga után büntetést (csak ha ezt a rendőrök orra előtt cselekedtük meg), hanem még jutalmazza is a játék.

A *GTA* emellett általában véve megalázóan kezeli a gyengébb nemet, hiszen az aszfalton magukat illegető nők nagy része mind prostituált, akiket – bagóért – bármikor felszedhetünk egy „menetre”. Hab a tortán, hogy a játék mechanizmusából eredendően az aktus után egy laza mozdulattal elgázolhatjuk őket, így visszazscedve tőlük a „befektetett” pénzt. Bár voltaképpen erre semmi szükség, hiszen nagyon gyorsan rengeteg zöldhasút gyűjthetünk össze, így az utcalányok bére bagónak számít, mégis: a lehetőséget felkinálja a játék. Emellett a *Vice Cityben* az is felháborodást keltett, hogy a haiti származású lakosságot bűnözőbandaként jelentették meg, ezért a „valódi” haitiak be is perelték a Rockstart. A játék fejlesztőinek nemcsak hogy nyilvánosan bocsánatot kellett kérniük, de a későbbi verziókból ki kellett szedniük a haitiak ellen irányuló legdurvább tartalmat. Egy másik ügyet pedig már nem is úszott meg ilyen „olcsón” a Rockstar:

potom 246 millió dollár (!) pénzbüntetésre ítélték a céget, miután egy kettős gyilkosság tettese állítólag nagy *GTA*-fan volt, és ez inspirálta a gyilkosságra. No comment...

A hozzáértőbb elemzők nagy része azonban a botrányok ellenére is megegyezik abban, hogy egyrészt alapvetően egy játékról van szó, amely bármennyire

cinikus és kegyetlen, egyedi képességyszerű világában saját szabályainak felel meg. Másrészt a Rockstar üdvöskéjét szándékosan elnagyolt, képességyszerű grafikája, helyenként abszurd humora miatt a Tarantino-filmekhez hasonlíthatnánk, így bizonyos szempontból, akár szeretjük a *GTA*-t, akár nem, ez is éppúgy egyfajta művészet, mint ahogy a játékok zöme.

Irreálisan immorális

Ugyanakkor kétségtelenül furcsa és zavaró (és itt jön be a képbe Ranschburg megállapítása), hogy a *GTA III* névtelen hőseinek, valamint Tommy Vercetti cselekedeteinek még egy játékhoz mérten is nevenségesen jelentéktelen következményei vannak. Ha ugyanis hőseinket egy gyilkosság-sorozat után elkapják, akkor a következő pillanatban már a rendőrség ajtaja előtt találjuk magunkat, mindössze fegyvereink és verdánk hiányzanak, de jól tudjuk, ezekből mennyire könnyen tudunk újakat szerezni. Legalább egy börtönből való szöktetést a játékba iktathattak volna a készítőik... Ugyanakkor valahogy az is elég furcsa, hogy a *GTA*-k nem konzisztensek a „rosszfiú”-viselkedés tekintetében sem. Azt egy józan játékos szerintem el tudja fogadni, hogy – gengszterszimulációról lévén szó – cselekedeteink rosszak: gyilkolunk, bankot rabolunk, autót lopunk stb: mintha csak Al Pacinót látnánk a filmvászonon a Sebhelyesarcú főszerepében. Viszont akkor mit keresnek

a rendőrök, tűzoltók és főleg a mentőautós kúrdetések a játékban?! Ráadásul úgy, hogy továbbra sincs semmi jelentősége annak, hogy „jó cselekedeteink” közben halálra gázoljuk a járókelőket. Emellett pedig az (igen hevenyészett) történethez sem kötődnek a „jövendő” missziók, pedig azt jobban „le lehetne nyelni”, ha mondjuk egy bankrabláshoz kelleme mentőautóval megközelíteni egy épületet. Ezen a ponton valahogy az

hogy maguk a célba vettek is szerepelnek a játékban. Gary Coleman, az egyébként csakugyan iszonyúan giccses és idióta tv-show egyik sztárja *önként* elvállalta, hogy hülyét csináljanak belőle a játékban – jó pénzért cserébe...

Akárhogyan is: keresve sem találunk jobb példát az öncélú erőszakot és botrányhajhász viselkedést szerepeltető játékokhoz, mint a *Postal 2*. A játékmenet egyedivé, grandiózussá té-

Potom 246 millió dollár (!) pénzbüntetésre ítélték a Rockstart, miután egy kettős gyilkosság tettesét állítólag a *GTA III* inspirálta a gyilkosságra...

alából kegyetlen és cinikus játék idétlenné válik, pedig biztosan nem ez volt a készítőik alapvető célja. (Nem véletlen, hogy a sokkal reálisabb, hásonszórú *Mafiabán* ezek a lehetőségek már nem szerepelnek.)

Agyhalott vs...

Persze, ha már a stílusról vagy az öncélú erőszakról beszélünk, akkor okvetlenül különbséget kell tennünk a két véglet, a *Running with Scissors* eszement és groteszk öldöklős játéka, a *Postal 2* és a kegyetlen, ám professzionális módon gyilkoló bérgyilkos, a *Codename 47*-es kalandjai között. A *Postal 2*-nél a fejlesztők a megbotrányoztatást tüzték ki alapvető célul: nemcsak egyszerűen véresen kegyetlenül ölhetünk (lapáttal fejezhetünk le járókelőket, vagy benzinnel leönthetjük, és élve meggyűjthetjük őket), hanem egyéb módon is megalázhathatunk bárkit: például egyik feladatként levizelhetjük apánk sírját, de az égő szerencsétlenek lángjait is így ölthetjük el. Emellett Amerikában mostanában divatos régi, közepesen ismert, lecsúszott sztárokat kigúnyolni oly módon,

tele vagy egyfajta sajátos stílus kialakítása (mint a *GTA*-részekben) már jóval kevésbé jellemző rá, ezért is bukkant a *Postal* elég nagyot – immáron másodszer.

...profli bérgyilkos

A túlsó póluson a *Hitman*eket találjuk. Hősünk elegáns, jéghideg, irgalmatlan nem ismerő gyilkos. A gyilkosságok módzatai gyakran rendkívül cinikusak (a milliósok éjjeliszekrényére helyezett tejbe mérget önthetünk, mielőtt lefeküdné, vagy a világ legnagyobb nyugalmaival egy párnával melé állhatunk, hogy megfojtsuk az illetőt). Ha pedig kedvünk tartja, akár a civilek soraiban is AK 47-essel a kezünkben rendezhetünk tömegirtást. A játék mégis azt értékeli a leginkább, ha csendben és halkán, felesleges öldöklés nélkül csak a célpontjainkkal végzünk: ekkor kapjuk meg a „csendes gyilkos” minősítést, amelynek jutalma minden alkalommal egy új fegyver. Előfordul azonban, hogy az ártatlanok felfedik kilétünket: ilyenkor kénytelenek vagyunk végezni a szerencsétlenekkel...



„MAJDNEM UGYANAZ, MINTHA MEGNÉZNÉL EGY JÓ KIS SÁRKÁNYOS BÁBMESÉT”

Beszélgetés Réz Andrással

Réz András a híres esztétával, moziguruvál és számos humoros esszé és regény írójával beszélgettünk a játékok moralitásával kapcsolatban.

GameStar: Nem gondolja, hogy az erőszakos akciójátékok immorálisak?

Réz András: Nem, én is nagyon kedvelem például az FPS-eket (az *interjú előtt többek között a Far Cryról beszélgettünk – Bad Sector*), és klasszikus mesejátéknak tekintem ezeket, hiszen itt is a Jó és a Rossz küzd meg egymással. Ez pedig majdnem pontosan ugyanaz, mintha elmennél a bábszínházba, és megnéznél egy jó ki sárkányos mesét. Sőt, a Far Cryban megjelenik az az elem is, hogy bizonyos pontos karakterek valójában áldozatok, hiszen találkozunk olyan szörnyekkel, amelyek genetikai manipulációk termékei. Így bizonyos értelemben még az empátiánkat is úgyesen manipulálja a játék.

Az egy másik kérdés, hogy igenis vannak olyan játékok, amelyek morálisan zavarba ejtők...

GameStar: ...mint például a GTA?

Réz András: Igen, pontosan. A GTA-ban olyan morális problémákba kutyagolsz bele, amelyekkel nehéz megküzdeni: például a járőrelők elgázolásával szereshető pontszerzésre gondolok.

GameStar: A legvitatottabb vonása a játéknak, hogy fel lehet szedni prostituáltak, majd a kocsis hátsó ülésén lévő aktus után elgázolhatod őket, így visszazereve a „szolgáltatásért” kifizetést pénzt.

Réz András: Igen, és ezzel nagy különbséget kell tennünk az ósrégi *Leisure Suit Larry*-kalandok és a GTA között. A GTA-nak az a tanulsága, hogy légy jellemtelen személtáda, és így érvényesülhetsz a játékban. Larry kalandjainál viszont látszólag erkölcsstelen dolgokat kell tennünk hősünkkel, hiszen minden egyes rész lényege, hogy meg kell fűrészelni valamilyen fehérrépet, illetve a legelső epizódban egy prostituáltat. Ugyanakkor itt az egész mindvégig kedvesen ironikus. A Larry-kalandoknak mindössze az az üzenetük,

hogy malackodjunk egy kicsit, a GTA-nak viszont az, hogy nyugodtan járjunk el immorálisan. Nemcsak egyszerűen erkölcsi érzék nélkül cselekszel, hanem ennek tudatában is vagy.

Hasonlóan gázos a helyzet a *Manhunt* című játékban (amelyet *egyébként szintén a Rockstar készített, és a következő számban teszteljük – Bad Sector*) ahol egy elítélt gyilkost alakítunk, akivel részt kell vennünk egy tv-show-ban: ha sikeresen szerepelünk, akkor megússzuk a büntetést. Azért súlyosabb szerintem egy ilyen típusú játéknál a szitu, mert a hős irányában empátiát érzünk, hiszen együtt harcolunk, vagy rémülünk meg vele, amikor éppen ránk lönek. Nagyon erős az azonosulás, és így nem teljesen ártalmatlan dolog egy ilyen morálisan vitatható figura bőrébe bújni.

GameStar: Ez adhat egyfajta mintát?

Réz András: Nem, erről nincs szó. Attól, hogy egy játékban a rossz erőket segített győzelemre, még nem jelenti azt, hogy te magad rossz lennél, vagy leszel. Az viszont

igaz, hogy az ember személyes értékrendje, a világhoz való viszonya egy kicsit szétzilálódhat. Könnyebben elfogadod, hogy körülöttünk annyi gazemberség van, illetve közönyössé válhatsz az iránt, amin korábban még felháborodtál. Én ennyiben érzem a dolgot veszélyesnek.

GameStar: És mi a helyzet a Hitmannel? Ott ugye egy bérgyilkost alakítunk, akiknek néha ártatlanok is áldozatul esnek – igaz, ezt a játék nem jutalmazza.

Réz András: Igazából magával a bérgyilkos figurájával nincs gond, hiszen a sztori gondosan úgy van kialakítva, hogy érzékeltesse: Te kvázi a jó oldalon állsz, hiszen a legtöbbször helyi despotákkal, igazi gazemberekkel kell végezned. A probléma ott kezdődik, amikor az ártatlanok meglátanak: ilyenkor a legtöbbször nincs más megoldás, mint azonnal végezni velük...

Ez bizony már több problémát felvet: míg a James Bond és a No One Lives Forever pusztá „mesefilmnek” tekinthető, addig a *Hitman*-ról bizony nem mondhatjuk el ugyanezt...

Ha a *Postal 2*-t és a *Hitman*-eket össze kéne vetni, akkor az ócska, C kategóriás vérengzős horror-krimikre és mondjuk egy Martin Scorsese, Francis Ford Coppola vagy Quentin Tarantino jegyezte gengszterfilmre érdemes gondolni: míg az egyikben az erőszak ostoba, idétlen és öncélú, addig a másikban a műfajhoz, a stílushoz tartozik, és szerves része a történetnek. Ég és föld...

Szarvasvadász, De Niro nélkül...

Érdekes, hogy míg az emberek mérsárlása miatt annyira ki tudnak kelni az erőszakos játékok ellenzői, addig a hihetetlenül primitív *Deer Hunter* szorozat ellen, ahol ártatlan szarvasok tömkelegét kell legyilkolni, még nem szólalt fel senki. A játékban nincs más dolgunk, mint egy vadászpuskával felszerelve kimenni a vadonba, és minden felénk baktató szarvaszt ledurantani. Annak idején hihetetlenül népszerű volt (nem tudom, talán azért, mert az agancsos állatok nem löttek vissza...): a primitív grafika és debil játékmenet ellenére rengeteg példány kelt el belőle. Ennek köszönhetően újabb és újabb folytatásokat kaptunk,

és a későbbi részekben már másfajta állatokat is öldökölhetünk (medve, farkas stb.). Jellemző módon egyelőre egyetlen komoly ellenzője sem akadt a játéknak, pedig az állatok kipusztítása sokkal égetőbb és valóságosabb prob-

kard vagy páncél pedig éppolyan érték lehet számára, mint valódi vagyontárgyai. Éppen ezért – ha a tolvajlás lehetőségének szabályozása a játék motorján kívül esik – a GM-ek (game mesterek) ügyelnek a rend fenntartá-

A Deer Hunter hihetetlenül népszerű volt annak idején – talán azért, mert az agancsos állatok nem löttek vissza...

lémának tűnik, mint hogy Józsika egy Painkiller multi-parti után kimegy a Blahára, és lemészárolja a fél teret...

Trükkös fiúk

Térjünk vissza a „lopáshoz”, amely egy másik műfajt, az MMORPG-t és a *Diablo*-szerű online-hack’ns’lasheket is megfertőzte. Itt már ugyebár az „elkövető” nem egy virtuális karaktert rövidít meg, mint a GTA-kban, hanem egy hús-vér embert – még akkor is, ha csak egy poligonokból összerakott karakter jeleníti meg, valamint tárgya csak virtuális, viszont ez akár egy többnapos vagy akár -hetes, hónapos játék gyümölcse is lehet. Egy nehezen megszerzett, összeeskábált varázs-

sára: aki lop, azt megbüntetik, vagy akár ki is zárhatják. Még szigorúbb a Blizzard a csalók tekintetében: szinte állandóan figyelik és kiszűrik azokat a játékosokat, akik speciális trainerekkel, cheatekkel viszik győzelemre csapatukat. Az ilyen „trükkös fiúkat” aztán óriási tisztogatások közepette bannolják (letiltják) a BattleNet szervereiről: legutóbb 19000 (!) csalónak kellett megválni accountjától. Ezzel azonban már elérkeztünk az ember emberrel szembeni tényleges tisztességtelen magatartásának térfelére, és ezt nem szabad összemosni a poligonból összetakolt pixelpolgárok autóinak meglovasításával.

Az ellenállás felesleges

A számítógépes játék jelenleg tömegkultúránk legdinamikusabban fejlődő ágazata, így nyilván nem most hangzott el az utolsó szó az erőszak és amoralitás témájában – akár pró, akár kontra. Számunkra egyébként azért (is) érdekes a téma, mert jelen pillanatban Magyarország még *semmilyen* törvény nem szabályozza azt, hogy a külföldön 18 éven felülinek értékelt játékokat (lásd: *GTA III*, vagy a még durvább *Manhunt*) akár egy nyolcéves gyereknek is el lehessen adni. Az EU-csatlakozás után a helyzet valószínűleg meg fog változni – abban csak reménykedhetünk, hogy ésszerűen...

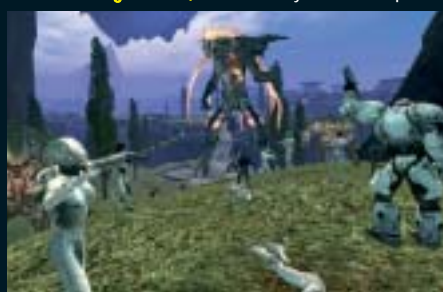
Ha pedig adhatnánk egy jó tanácsot a témával behatóbban foglalkozó (gyakran igen felületes...) pszichológusoknak, politikusoknak, jogalkotóknak, újságíróknak, akkor azt javasolnánk, hogy a számítógépes játékokra tekintsenek úgy, mint egy interaktív művészeti ágra, amely egyaránt tartalmaz öncélúan durva, értéktelen szemetet, de klasszikus mestermunkát is – éppúgy, mint a mozi-filmeknél. A minimum, amit elvárhatunk tőlük, hogy a játékok is hasonlóan hozzáértő elbánásban részesüljenek...

Bad Sector

Éz nem egy vágóhíd szimulátor, hanem a *Postal 2*



Lassan bíróság elé kerül, aki az *Anarchy Online*-ban lop...



„Na hol van az a rohadék Tiger Woods?”



Akarsz beszélni róla?

Ha most fizetsz elő fél évre
a DVD GameStarra, adunk
egy **5900 Ft** értékű
Pannon Praktikum
kártyás csomagot
INGYEN,
amiből 3600 Ft
lebeszélhető!

PANNON GSM
Az élvonal.

GameStar

ELŐFIZETHETŐ

- a lapban található szelvényen
- interneten
a <http://mediashop.idg.hu>
- e-mailen a terjesztes@idg.hu
címen!

A DVD GameStar fél éves előfizetése 10242 Ft. Az akció a készlet erejéig érvényes és az adatok feldolgozhatósága miatt csak azon új előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft-nél fizetnek elő!

BEMEGYEK, BEMEGYEK, SZÉÉÉTÜTÖM A SZÁÁÁD!!!

PAINKILLER

Röpködő végtagok, fröcsögő vér, száz és száz ránk rontó pokolfajzat, görcsösen feszülő mutatóujj a bal egérgombon... mmm-vagyis a kézi-szecskázógép rava-szán. Nem is értem... pedig olyan szép napnak indult ez is...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Fantasy FPS
KÖRNYEZET Szürreális
FEJLESZTŐ Dreamcatcher
FEJLESZTŐ People Can Fly
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Gorky 17

GYORSLINK **301**

TIPPEK a 91. oldalon
JAVÍTÁS a cd/dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n



Az ő mosópóra plosrat kapott a makacs foltoknál

Na ez azért már égő.

Jó idő volt, 11-ig aludtunk a kedvesünkkel, délután grilleztünk a kiskertben, este pedig elindultunk partizni a szomszéd kisvárosba... hát igen, az egész csak az árnyékolta be, hogy útközben meghaltunk egy autóbalesetben. Gáz. Nevünk egyébiránt Daniel Garner, tudni kell rólunk, hogy nagyon tökös legények vagyunk, és hogy a fenti sajnálatos esemény után valamiért nem látnak bennünket szívesen sem a mennyben, sem a pokolban. Sokkoló hír, ráadásul – mintha ez önmagában nem lenne elég – arra kell eszmélnünk, hogy egy kimonóba öltözött kétméteres szöke gyerek, bizonyos Sammael, a BKV ellenőrök könyörtelenségével ismertévelünk a helyzetet. A purgatóriumban vagyunk, amit épp kezdenek előzőlni a pokol menny elleni támadását előkészítő démoni seregek, és vagy elveszszük ezt a shotgunt itt, amivel szét-

kenjük az arcukat, vagy soha többé nem láthatjuk viszont kedvesünket. Ugyan... mit is mondhatnánk erre, Sammael... @?

De merre találjuk a kék kulcsot?

Hát ez az. Amint megnéztük az egyébként feltűnően gyengén renderelt nyitómozit, rögtön szembe-sülünk vele, hogy a Painkiller nem kifejezetten az a játék ahol a sarkon álldogáló kalapos öregember számára kell megkeresnünk elveszett óráját, ha tovább akarunk jutni. A Painkillerben nincsenek megkeresendő tárgyak, felderítendő rejtélyek, sem kalapos öregemberek – vagy ha vannak is, azok sem húzzák sokáig (igaz, nem is az órájuk miatt jönnek oda). Nem kell lopoznunk, sarkok mögül kihajolva kémlelni az utcát, küszni-mászni, taktikázni – a PK ugyanis egy vegytiszta shooter, mint amilyen a Serious Sam, vagy a Quake első része volt. Tudjátok: fegyvert a kézbe, sisakrostélyt le, „hent mode on” és hadd szóljon! Persze ez a nem titkolt egyszerűség

a mai komplex, járművezetős, akciótervezős, csapatorientált FPS-ekhez szokott fogyasztók egy részében akár visszatetszést is kelthet, úgyhogy rögtön bele is vágnék a játék főbb ismerveinek részletesebb ismertetésébe, mielőtt a kedves olvasók fele rögtön továbblapozna.

Itt a balta, hol a fejed?

A Painkiller első, és legfontosabb ismerve, hogy jó vele játszani. Dacára az előzőekben leírt leegyszerűsített koncepciónak, már a kezdő pálya első húsz másodperce is menthetetlenül odaszegez a képernyő elé. Nem fogunk ugyan mohó kíváncsisággal kutakodni a sztori soron következő fordulata után, s nem fogunk hátradőlni sem egy-egy trükkösen megoldott fejtörőt követően, ám nem egyszer fogjuk az egyre duzzadó adrenalin szintünktől megtámogatva (legtöbbször különböző szalonképtelen szavak társaságában), fennhangon kifejezni tetszésünket olyan események kapcsán, mint a zombik karóval történő falhoz szegezése, vagy



Kutyám, Jerry Lee

a Keleti Pályaudvar-méretű épület-komplexumok szemünk láttára történő összeomlása. A legszebb az egészen azonban az, hogy az ilyen és ehhez hasonló lélegzetkaszító, szemkigúvasztós jelenetek egymást érik, sőt (mit egymás érik), egyenesen egymásba lógnak akciózás közben! Persze az „élményt” nem kilóra méri a sarki fűszeresnél, a játéknak nagyon sok apró, vagy kevésbé apró alkotó-eleme van, melyek gondosan megalakított elegye végül biztosítja az egy-szeri játékos számára a folyamatos „állejtést”.

Itt a fejed...! De hol a balta?

Ezek közül a legnagyobb érdem talán a fizikai motoré. A készítők le sem tagadhatnák, hogy meglehetősen nagy Quake World fanok voltak valamikor, lévén az irányításban ugyanúgy benne vannak azok a finom, többnyire profik által kiaknázott lehetőségek, melyekkel ott találkozhattunk előzőr. Ékes példája ennek a rocketjump, vagy a bunnyzás bekerülése a játékba. A fizika gondos leprogramozása azonban korántsem csak főhősünk kifinomult mozgására korlátozódik. A motor valódi erejével szép fokozatosan ismertetnek meg bennünket a fejlesztők – épp mindig csak annyit csepegtetve belőle egyszerre, hogy

A lélegzetkaszító, szemkigúvasztós jelenetek egymást érik, sőt, egymásba lógnak akciózás közben

a következő adagnál még mindig föl-ugorjunk picit székünkől. Eleinte még felszisszenünk, amikor a Havoc 2.0 továbbfejlesztett „rongybabaeffektjének” hála úgy röpködnek, s csapódnak a falnak a shotgunnal eltrafált ellenfelek, hogy azt öröm nézni. Később már azon ámulunk, hogy a fölrobbanó hordók által keltett detonáció hogyan löki odébb a közelükben lévő tereptárgyakat, aztán amikor már ez is megszokottá válik, megkapjuk az alkarnyi vastag karókat röppályára állító stakegunt, melynek segítségével a fentebb már említett „falbaszögezős” jeleneteken fogunk élvezkedni egy jó darabig. És ez még mindig nem minden! A legnagyobb élmény mégiscsak az, ahogy a toronyháznai főellenségek egekbe nyúló ár-

kádós oszlopokat borítgatnak ránk – ez egész egyszerűen megdöbbentő, letaglózó (elsőre legalábbis mindenképpen). A Far Cry megjelenésével megérkezett a következő generációs FPS-ek első hulláma, azonban az ott megcsodált fizikai motor sem érhet fel a Painkillerben látottakkal! S bármily meglepő, ez a megállapítás többé-kevésbé még a grafikára is igaz!

Na most már add ide azt a k***a baltát!

Ami nem egy rossz dolog ugye, hiszen ha jól néz ki egy játék, az sosem baj. Bár a PAIN engine grafikáért felelős része összességében nézve elmarad a Far Cry látványvilágáért felelős CRY engine mögött (érdekes, hogy mostanában a játékfejlesztők mindig játékaikról nevezik el az alattuk dohogó motort), néhány vonatkozásban azonban odaver neki, ami bizony nem kis szó. Találkozunk itt is óriási távolságokkal, szédítő mélységekkel, s ha ezen a téren nem is, de a csodálatos fény-, árnyék- és kódfeffektek, illetve a tüéles nagyfelbontású textúrák tekintetében mindenképp felveszi a versenyt a PK az FC-vel! Úgy általában a kézközben

megtapasztható méretek terén pedig csak és kizárólag a Serious Samet lehet egy lapon emlegetni tesztalanyunkkal: ekkora főellenségeket csak ott láthattunk eddig képernyőn mozogni (ott is csak a vége felé), azonban részletességük és kidolgozottságuk természetesen nyomába sem ér a Painkillerben látottaknak. A legnagyobb piros pontot mégis azért vessük be a fejlesztők ellenőrzőjébe, mert ez a zseniális fizikával megspékelt, hol szemet gyönyörködtető, hol pedig „egyszerűen csak” letaglózó grafika röccenésmentesen futott még egy középkategóriásnak számító PC-n is maximális beállítások mellett – akár egy száztagú zombihordával, akár a húszelelet magas Guardiannal küzdöttünk épp.

Pályát faragunk, s szörnyeket is rá...

Annak ellenére, hogy a játék úgynevezett „történetének” helyszíne a purgatórium, a pokol tornáca, nem az unalomig ismert sztereotípiáknak megfelelő, kénköves látványtól fortyogó kopár pusztaságon irtjuk majd a zombik végláthatatlan hadait. A Painkiller pályái nagyon is emberiek, a „fenti világ” különböző korszakaiból és helyszíneiből merítenek ihletet. Találunk itt középkori várkastélyt, a maga összes fennköltségével és magasztosságával együtt éppúgy, mint groteszk és bizarr történetek súlyos emlékét hordozó kísérteties elmeegógyintézetet, vagy elhagyatott, düledező, rozsdáette gyártelepet. A pályák közös ismérve, hogy kivétel nélkül kellőképp változatosak, jól szerkesztettek, átgondoltak, és a témában rejlő összes lehetőséget maximálisan kiaknázzák. Ha az elmeegógyintézetet vesszük példa gyanánt, biztos lehetünk benne, hogy találkozni fogunk minden olyan helyszínnel, amelyre a fenti leírás hallatán asszociálnánk (s néhány



A húskonzervet még felbontás előtt fokozatosan előmelegítjük



„Lemegyek a pincébe, osz’ lopok.”



Nekrobi soha nem volt túl színes egyéniség, de ma a szokásos önmagát is alulmúlja...

olyannal is, melyre még csak gondolni sem mertünk volna). Lesz itt dohos pincejázat, amely a borongós, esőzattata udvarból vezet az ódon villa belséjébe, főbejárati ajtó mögött terpeszkedő, kettős-lépcsősoros fogadóterem, melynek sötét sarkaiból folytonos kaparászás hallatszik, az emeleten kórtermek, vonagló zombikkal az ágyakon, lentebb pedig a direktor-főorvos néhai szobája, az irrattárral együtt. A huzatos padlástérben földre festett pentagrammák, és egy néhai démonidézés egyéb jelei várnak ránk, sőt, innen még a roskatag kúriák tipikus kis vihartornyába is felkapaszkodhatunk, melynek tetején rozsdás szélkakas járja nyöszörgöve kísérteties táncát a szélben...

Annyira magával ragadó hangulat árad ezekből a pályákból (ráadásul mindegyiknek megvan a sajátos, egyedi kisugárzása), hogy az ember szinte akaratlanul felidézi az ott átélt eseményeket újra és újra, ami manapság bizony nem kis szó, főleg, ha egy „egyszerű” shooterről beszélünk! A játékban található 24 pálya öt fejezetre/világra van felosztva, melyeket nem lehet korok, vagy más kategóriák szerint besorolni – az egy világba tartozó pályák között rendkívül laza

a kötődés, legtöbbször csak a hasonló ellenféltypusok jelzik, hogy még mindig ugyanabban a fejezetben járunk. Apropó, ellenfelek. A szörnyek a világoktól függetlenül változatosságok: mind méretben, mind kinézetben, mind pedig típusban sokfélék. Találunk közöttük löfegyverrel operáló és gyorsan mozgó közelharci éppúgy, mint távolról ránk ugrót, és öngyilkos hajlamú egyedeket is (ők általában szamurájok, vagy löporos hordót cipelő zombik). De vannak itt még pusztán fizikai erejükkel fakitó nagy behemótok, magukat pajzzsal védő taktikusok, és varázslók is, akik vil-

lámokkal, vagy mágikus sötétséggel próbálnak ártani nekünk (illetve alkalomadtán egymásnak is, hiszen csakúgy, mint a Quake-ben, itt is nekiugranak a kollegák egymás torkának, ha arról van szó). És akkor a különböző trükkös módokon sebezhető (lásd a tippovatot) főellenségekről még nem is beszéltünk! Mesterséges intelligencia terén azonban nincsenek túlságosan eleresztve a srácok, láthatóan egy gondolat kering csupán borsónyi agyukban: valahogy támadási pozícióba kerülni, majd támadni – mindenkinek a maga egyéni módján. Ez viszont hiba nélkül megy, nincsenek

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ A CD/DVD-N
ANIM A DVD-N

ELKÉPESZTŐ FOGADTATÁS

Ki hitte volna?

Ahhoz képest, hogy tulajdonképpen a „semmiből jött”, és nem is a legnagyobb kiadók valamelyike karolta fel, a Painkiller körüli várakozás és felhajtás óriási volt. A megjelenését követő hetekben világszerte több mint 1 millióan töltötték le a játék demóját a netről, nem beszélve arról az embertömegről, akikkel a játékmagazinok mellékletein keresztül jutott el az anyag. Ezek után már bele sem merünk gondolni, milyen eladásokat fog produkálni a stuff a teljes verzió megjelenésekor!



VÉRÉS JÁTÉK

Ellenfeleink látványosan haláloznak el: ez az úr itt lefejezve, nyakából ömlő véráradattal kaszabolva rombol felénk.

ARCOLÁS

A karakterek kidolgozottsága megdöbbentő. Ennek a pófnak itt pl. szemmel láthatólag lyukas a bal hátsó kettese.

MISZTIKUM

A zseniális fényeffektek minden pályán kelőképpen sejtelmes hangulatot teremtenek.

BALJÓS ÁRNYAK

Minden karakter dinamikus árnyék(ok)kal rendelkezik, mely saját mozgásának függvényében változik!

egymásba akadások, tétova útvonalkesésések, vagy érthetetlen maga-elébámulós „fagyások”. Magyarán az MI a célnak tökéletesen megfelel.

Most már csak a „csavarok” kellenek

Persze azért a legzseniálisabban kidolgozott hentelés is unalmassá válhat egyszer, gondolták a fejlesztők, így inkább nem kockáztattak, és beépítettek néhány csavart a megszkott játékmenetet feldobandó. A legkézenfekvőbb ugye a szerepjátékos elemek integrálása, ám a PCF nem a Firestarterben már „megcsodált” skillrendszer mellett tette le a voksát, ehelyett a gyűjtögetős kártyajátékok alapötletét vették át inkább. Ennek megfelelően minden pályán találkozunk egy extra teljesítendő feltétellel, mint például, hogy ölünk meg minden ellenfelet, találunk meg minden titkos

helyet, vagy ne használjunk páncélt az adott mapon, stb. Ha sikerül megfelelni az extra elvárásoknak, minden pálya után egy Tarot kártyával leszünk gazdagabbak, melyek különböző

mind az Ezüst kártyák nagyon sokféle, érdemes kísérletezni, hogy mely lapok pakliba vételével állíthatjuk össze a legütősebb kombókat (persze azt, hogy „mi az ütős”, mindig az

Az újítások sorába tartozik még az is, hogy az elhullott ellenfelek kiszabadított lelkei magunkba szívhatjuk (alapban 1 HP növekedést könyvelve így el, bár van olyan Ezüst kártya, mely ezt duplázni tudja), 66 ilyen lélek után pedig egy elpusztíthatatlan „Démonvadász” formában irthatjuk az ellent egy rövid ideig, meglehetősen látványos grafikai effektek kíséretében.

Fontos kiemelni, hogy bár nagyon ötletes újításnak tartjuk mind a Tarot kártyák, mind a lélekszívás, illetve a Démonvadász forma bevezetését, a játék nélkülük is végigjátszható minden gond nélkül, használatuk abszolúte nem alapvető. Igazán nagy szükségünk a kártyákra például csak azokban a speciális esetekben lesz, amikor egy még meg nem szerzett kártya kioldásához első ránézésre túl kemény feltételeket szab meg

A történet nem csak egyszerűen sablonos, hanem a 80-as évek B-mozijait megszágyenyítő módon bugyuta, sőt, patetikus

bónuszokat biztosítanak számunkra játék közben. Ezek két nagy alosztályba sorolhatóak: az Arany kártyákat aktiválnunk kell játék közben, amikor is 20 másodpercig élvezhetjük az általuk biztosított előnyöket (belőlük egyszerre maximum háromat vihetünk magunkkal a harcba), az Ezüst kártyák viszont állandóan kifejtik hatásukat (belőlük egyszerre kettő lehet nálunk). Tekintve, hogy mind az Arany,

adott pálya, de még inkább az adott szituáció határozza meg). Fontos még tudnunk, hogy a megszerzett kártyákat nem vihetjük csak úgy magunkkal: a pakliba vételükért bizony jó sok aranyat kell kicsengetnünk, amire a pályákon található széttörhető objektumok (koporsók, urnák, ládák) „felnyitásával”, illetve ún. „Szent Tártyák” akvizitálásával tehetünk szert, minél nagyobb mennyiségben.

„Azért érezni némi élt a kardodban”



RÖPTÜNKBEN IS FÉNYT HORDOZUNK

A multiplayer mód

A Painkiller multiplayer része természetesen nem a taktikázós csapatjátékokra épít, hanem az egyjátékos módban megismert hentelésre. Érdemes kipróbálni, hiszen olyan, mint az egyjátékos mód: egyszerűsége ellenére rendkívül élvezetes! A megszokott Deathmatch és Team Deathmatch lehetőségeken kívül három érdekes játékmód került még bele. People Can Fly: csak raksi/gépgyűverre lehet mindenkinek, és az ellenfelet csak a levegőben tudjuk megsebezni (raksival „felemeljük”, gépgyűvével lövük). Voosh: az össze játékosnak ugyanaz a fegyver van a kezében, végtelenített lő-

szerral – egy ideig. Ezután a szerver automatikusan cserél a következőre. The Light Bearer: a Quad sohasem merül ki, egy ember viseli, a többiek órá vadásznak. A játék nyertese az, aki az idő lejártával birtokolja a „fényt”.



HALLUNK MÉG RÓLUK!

A fejlesztőcsapat

A People Can Fly 2002 februárjában alakult, Varsóban. A Painkiller a legelső közös játékuk, ám magát a csapatot igazi fejlesztő-veteránok alkotják. 1992 óta tíz különböző játék megszületésénél bábáskodtak, ezek közül a legismertebb és legsikeresebb a Gorky 17

– a GameStar egyik teljes játéka (ugye ebből logikusan következik, hogy a Painkillerre sem kell már sokáig várni ©). A csapat magját egy 20 fős állandó társaság alkotja, akiknek a kezük alá dolgozik még egy rahedli külsős is. Eleddig nem gondoltuk volna, hogy



lengyelhonban ennyi kallódó tehetség lakozik, ám a PK-t látván biztosak vagyunk benne, hogy hallunk még a People Can Fly csapattól a közeljövőben!

a program (mondjuk az első világot utolsó pályáján, ahol 2 perc alatt kell lezúznunk a Necrogiant-et). Ez viszont egy kicsit „22-es csapdája” feelinget áraszt magából: „kaparintunk meg minél több kártyát, hogy segítségükkel még több kártyát szerezhessünk ©...”

„Ezt viszont elbaltáztuk...”

Nincsen Rozé gyümölcsös mellékiz nélkül – tartja az ismert közmondás, s így van ez a Painkiller esetében is: örömről sajnos a játék esetében sem lehet felhőtlen. Sokat ront például az összképen a sztori mérhetetlen... sablonosságára. Bár ez nem is jó szó, hiszen a történet nem csak egyszerűen sablonos, hanem a 80-as évek B-mozijait megszégyenítő módon bugyuta, sőt, patetikus. Az első két-három átvezetőig bíztam benne, hogy ez csak egy rossz vicc, de a később sajnos világossá vált,

hogy a készítők ezt végig komolyan gondolták. (Elég ha csak ezt az egy „varázsmondatot” jegyzitek meg: „They are moving from here... to here.” Argh!!!) Érthetetlen számunkra az is, hogy az átvezetőket miért kellett egy olyan mérhetetlenül gyenge render-engine-nel megoldani, aminél a játék in-game motorja még 640x480-ban is huszonötöször jobb minőséget produkál mind mozgásban, mind látványban. Nehezményezhető az is, hogy egy-két pályán (az utolsó előttin kiváltképp) már-már unalmassá válik a játék az el-túlzott méretek, vagy az értelmetlenül megbonyolított kijáratkeresés miatt.

Szerencsére a készítők csak egy-két mapon futottak bele a „tombraideresedés” hibájába, azonban ez ott és akkor a játék egyébként tökéletesen pörgős, akciódús jellege miatt különösképp zavaró tudott lenni! Az utolsó pályán pedig egyértelműen az érezhető, hogy az egyébként tényleg zseniális ötletnek (a poént természetesen nem löjük le) ott totálisan alárendelték a játékélményt, és így az egyébként döbbenetes (!) pálya a játék egyik leguncsibb, már-már frusztráló helyszínévé válik. Legutolsó (és becscsóra legutolsó ©) hasfájásunk pedig már tulajdonképpen nem is a játéknak, sokkal inkább ma-

A Painkiller nem kifejezetten az a játék ahol a sarkon álldogáló kalapos öregember számára kell megkeresnünk elveszett óráját

gának a stílusnak róható fel: nevezetesen, hogy bármennyire pörgős, bármennyire élvezetes is a Painkiller, biztosak vagyunk benne, hogy sokaknak még így túl is egyszerű, túl sekélyes, és – ad absurdum – unalmas lesz egy idő után az állandó henteles...



„Utat, utat az olimpiai lángnak!”

Lódd a zombit, ne siránkozz, jobb, mintha csak fejbe vágod!

Az utóbbi időben megtanultuk: lövöldözni márpedig többféleképpen lehet. Lehet úgy, hogy közben félpercenként tépkedjük hajunkat az adott program frusztráló, idegesítő hibái miatt, lehet úgy, ahogy a Painkillerben – tökéletesen pontosan kézben tartva az eseményeket, mentesen mindenféle „beragadás” bugoktól, és legfőképpen (!) folyamatosan élvezetes, dinamikus akciótól kísérve. Az egész élményt meg-

teljes beleéléssel haladhattunk előre, átadva magunkat az akció magával ragadó lendületének. Néhány komolyabb negatívuma miatt boldogságunk nem felhőtlen, ám tény, hogy a Painkiller a lövöldözős játékok új etalonja lett – s a Serious Sam 2 megjelenéséig mindenképp az is marad!

Boe

HARDVER

MINIMUM

P4 1,5 GHz | 384 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

P4 1,6 GHz | 512 MB RAM | GeForce Ti4200

„A processzor és a grafkártya szinte alig számít neki – még a minimumkonfigon is gyönyörű minőségben élvezhetjük az akciót. DE! 256 MB RAM-mal nem települ fel!!! 384 MB (és főleg 512 MB) esetén viszont semmi gond nem merülhet fel. A tesztkonfiguráció 1024x768-ban legmagasabb grafikai részletesség mellett roccenéstelenül (!) futott!”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Istenes grafika és fizika
- ↑ Hangulatos, kidolgozott pályák
- ↑ „Örült” akció
- ↑ Nagyon király zenék és hangeffektek
- ↑ Elvezetes multi
- ↓ 1-2 helyen unalmassá válik
- ↓ Kritikán aluli sztori
- ↓ Gyenge átvezetők
- ↓ Erős gyomor kell hozzá...

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

Boe VÉGSZAVA



A Painkiller a jól bevált „ezeréves” shooter-receptet zseniálisan ülteti át korunk technikai színvonalára, ráadásul a megszokott old-school játékményt sikerült megbolondítania néhány egészen eredeti ötlettel. Kötelező darab minden FPS-fannak!

86%

ÉS A TÖBBI

Serious Sam: SE	82%
Serious Sam	78%
FireStarter	69%

Hél Mi az ott a kezeden? Csak nem két BALTA??? Jösszide-rögtön?!





MAGAS BARNANŐ, FELEMÁS HELYZETÉKBEN

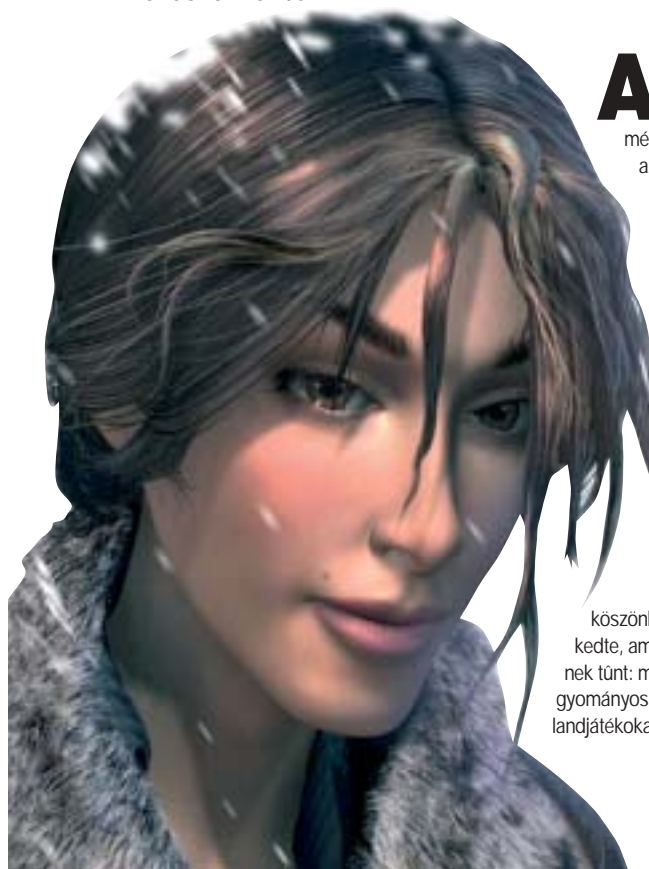
SYBERIA 2

A Syberia első részének – kalandjátékhoz mérten – óriási sikere után folytatódnak Kate Walker kalandjai. A furcsa külsejű, kitalált európai városokból az egyre rámenősebb és kalandvágyóbb ügyvédnő, hű „automaton” társa, Oscar és Hans Vorelberg a rusztikus téli Oroszország hófödte kislalvaiba érkeztek...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Point'n'click kaland	Microids
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Alternatív Oroszország	Microids
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Syberia, Druuna, Post Mortem	

GYORSLINK  269



A 2002-ben megjelent első rész páratlan, festményszerű, némileg az Elveszett gyermekek városára emlékeztető, indusztriálisan szurreális vizualitásának, zseniálisan szőtt, fordulatos cselekményének, tökéletesen kidolgozott puzzlejainak és főleg utólrétegetlen hangulatának köszönhetően megcselekedte, ami már lehetetlennek tűnt: megmentette a hagyományos point'n'click kalandjátékokat az enyészettől.

Bár végül a LucasArts mindkét projektet ejtette, szerintem a *Full Throttle* és a *Sam and Max* tervezett felújítása szintén a *Syberia* sikerének volt köszönhető. Bár az ilyen karakteres, eredeti stílusú folytatások törvényeinek megfelelően a *Syberia II* nem tudta felülmúlni az első részt, még így is az utóbbi idők legjobb kalandjátékának számít...

Amikor a nő „követ”...

Kate Walker, a New York-i ügyvédnő annyi kaland és viszontagság után végül csak nem tudta megállni, hogy kövesse Hans Vorelberget a rejtélyes, tán nem is létező földre, Syberia-ba, ahol az utolsó mamutfaj szabadon él... Az első részben irodája az USA-ból küldte ki, hogy egy nyugat-franciaországi furcsa kisvárosban lévő automatont (csavarokból, szalagokból és bádögökből létrehozott robotot) készítő gyár felvásárlásának ügyeit nyélbe üsse. Az egyszerűen induló ügy azonban igencsak bonyolódott, miután a gyár jelenlegi tulajdonosa,

Anna Vorelberg váratlanul elhunyt, az egyedüli örökös, Hans Vorelberg pedig „valahol Európában” éledgett. Kate az első részben egy rugóval felhúzható (!) vonattal útra kelt, hogy Oscarral, egy, a *Star Wars*-világbéli C3PO-hoz hasonlóan állandóan akadémkoskodó, mégis szeretni való szuperintelligens automatonnal együtt megtalálják Hans Vorelberget. Az első rész legvégén sikerrel jártak, és Kate alá is írta a gyár eladásának szerződését, ám az utolsó pillanatban nem tudta megállni, hogy egy felszállni készülő repülő ajtajából visszarohanva végül ne kövesse a csodapók öregembert végső úti célja felé: Syberia-ba...

A második rész pontosan ott kezdődik, ahol az előző rész abbamaradt: Kate Walker és Hans Vorelberg az Oscar által vezetett felhúzható vonaton robognak egyre téliesebb, hófödte városokakon és falvakon keresztül Syberia felé...

KACSAMESÉK – KICSIT MÁSKÉPP

Benoit Sokal képregényalkotó



Érdekes, hogy ha megnézzük Benoit Sokal korai munkáit, akkor ezek korántsem emlékeztetnek játékaikra... A Canardo felügyelő kalandjait bemutató sorozat hihetetlenül depressziós, koszos, mocskos állatvilágot mutat be, amely szinte százszázalékosan a Disney-világkép ellentéte. Sokal kedvenc főszereplője Canardo felügyelő, egy lecsúszott kacsaszaru, aki gyakran perverz, véres kalandokba bonyolódik. A *Syberia* furcsa ipusztériális vizuális világa engem inkább Francois Schuiten és Benoit Peters belga kortárs alkotók munkáira emlékeztet – igaz, Sokal később sokat átvett a stílusukból saját képregényeiben is.



Oroszországban szeretettel

Az első megálló Romansburg, egy apró oroszországi falvacská, amelynek közelében egy öreg apátság impozáns tornyai magaslanak a közeli hegyekben. Később a nagy orosz tundrán fogunk vándorolni, ahol különféle vadállatok is megnehezítik majd utunkat, majd egy barlangrendszerhez érünk, ahol végre találkozni fogunk a youkol néppel. Aki játszott az első résszel (és semmiképpen se kezdünk úgy neki a másodiknak, hogy az elsőt nem vittük végig!), az már megszokhatta a nagyon egyszerű és jól irányítható kezelőfelületet, amely a jó öreg point'n'click és inventory rendszeren alapul, amelyben megtalálható Kate mobiltelefonja

ruposságot is érezhetünk, ami szintén nem volt a *Syberia I* sajátja. Rögtön hozzá kell azért tennem, hogy csak nuánsznyni különbségekről van szó: a *Syberia* bizony nagyon magasra tette saját magának is a léceket ezen a téren, és ennek nehéz volt megfelelni.

Téli idill

Egyértelműen le kell viszont borulnunk a játék grafikája előtt! A *Syberia II* vizualitásában jelen pillanatban a legszebb kalandjáték, még a teljesen 3D-s *Broken Sword*öt is figyelembe véve. A Benoit Sokal munkáját dicséző falusi házacska, elképesztően gyönyörű templombelső láttán nincs az az érzéketlen kalandjáték-utáló, aki ne bámulna leesett állal a monitorra. Emellett szó sincs

A Sokal munkáját dicséző rusztikus házacska, gyönyörű templombelső láttán nincs az az érzéketlen kalandjáték-utáló, aki ne bámulna leesett állal a monitorra.

is. Biztosan emlékeztek arra, hogy a *Syberia 1*-ben állandóan telefonálgató az ügyvédnö rettetően irritáló, folyton nyafogó vőlegénye, Dan, valamint Kate cserfes anyja, folyton számonkérő hangú, agresszív főnöke, illetve Olivia, a „hú” barátnő, aki végül Dan ágyában vigasztalta a menyasszonya után panaszkodó férfit. Hál'istennek ezúttal meg fogunk állandóan rácsörögni hősnőnkre, így nem török meg a játék ritmusát, amely az első epizódban egy idő után zavaró volt. A sztóri egyébként másodsorra valahogy egy kicsit kevésbé magával ragadó, a poénok kevésbé ülnek, a karakterek nem annyira érdekesek, mint az első részben. Míg azt egyfajta misztikusság és rejtély lengte be, a folytatásra ez már nem nagyon jellemző, és helyenként még egy kis szil-

a *Myst* típusú steril kalandokról: a képernyőn minden él és mozog (sokkal inkább, mint az első részben): parasztok, a templomban papok járkálnak fel-alá, végzik a dolgukat, a korlátokon, fán mókusok szaladnak végig, másol a tetőn összegyűlt hó szakad le nagy robajjal, a befagyott pocsolják gyönyörűen tükröződnek, és mindent beborít az elképesztően hangulatosan kidolgozott hóesés. Sokkal szebben kimunkálták a karaktereket is: Kate és Oscar külsejére és animációjára eddig sem panaszkodhattunk, ezúttal viszont a kevésbé fontos mellékszereplőkre is nagy figyelmet fordítottak Sokalék. A grafika mellett a muzsika is elképesztően hangulatos. Mindegyik helyszínhez saját zenei rész kapcsolódik, és nagyon ügyesen olvad

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A DVD-N



„Mondd jó barát, és lépj be serényen... – bakker ez sem az”

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Broken Sword 3

Syberia II



9/10

Grafika

10/10

A *Broken Sword 3*-ban a teljesen 3D-s grafikának köszönhetően nagy hangsúlyt kapott a tér felfedezése, ami forradalmi megoldásnak számít a kalandok között. Emellett a harmadik rész megőrizte látványos, rajzfilmszerű stílusát.

A *Syberia II* egész egyszerűen gyönyörű! Stílusos, Sokal-szintű háttérrel, finom 3D-s effektekkel megspékelve, akár a hóesést, akár a jégen való tükröződést nézzük. Kítűnő térbeli modellek színesítik a játékot.

10/10

Sztóri

8/10

A *Broken Sword 3* egyértelműen humorral és a kiváló karakterek sokaságával emelkedik ki ezen a téren. A párbeszéd élettel teliek, sziporkázóak, a helyszínek változatosak, a sztóri izgalmas.

Bár a történet most is érdekes és eredeti, sajnos nem annyira misztikus, mint azt az első részben megszokhattuk. Ennek ellenére még most is elsőrangúak a párbeszédok, jópofák a különféle karakterek, egzotikusak a helyszínek.

5/10

Puzzle

7/10

Sajnos túlságosan is könnyűek a logikai feladványok, így nagyon ritkán fogunk – akár csak egy kicsit is – elakadni. Nagy kár, mert így gyorsan végig lehet vinni a játékot.

Ezúttal sajnos nem sikerült annyira megtalálni a logikai fejtörők egyensúlyát, mint az első részben. Egyesek túl könnyűek, mások túl nehézek – összességében azért megfelelőek.

8/10

Hangulat

8/10

A két főszereplő, George és Nico még most is sokak kedvencei. A játék humorra nagyon a helyén, a karakterek zseniálisak, a sztóri relatíve izgalmas. Egyedül a túl könnyű feladványok rontanak igazán az összképen.

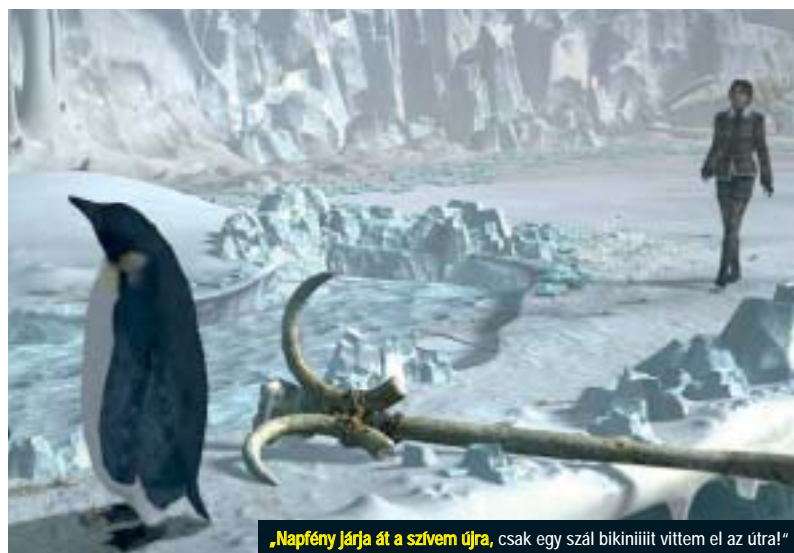
Bár nem annyira vicces, misztikus és eredeti, mint az első rész, a *Syberia* gyönyörű, magukkal ragadó helyszínei és érdekes karakterei révén még mindig rendkívül hangulatos. Néhány párbeszédet – szerkesztés szempontjából – rosszul írtak meg, emellett túl sok a „szirup”.

32/40

Összesen

33/40

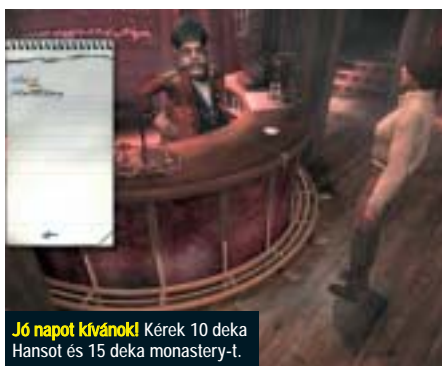
BEMUTATÓ



„Napfény járja át a szívet újra, csak egy szál bikiniit vittem el az útra!”



Kate világéletében a magas, fiatal, napbarnított, szőke fickókra bukott...



Jó napot kívánok! Kérek 10 deka Hansot és 15 deka monastery-t.



Kate Walker állítólag Indiana Jones csaja volt...



...vagy James Bondé?

a háttérbe, például oly módon, hogy egy falucska ócska „propagandaradiójából” recsege szól. Egyedül azt sajnáltam, hogy a nagyszerű zenével elég szűkmarkúan bántak a készítő: gyakran csak azt hallhattuk, ahogy súvít a szél, vagy ropog a talpunk alatt a hó.

Ki kell viszont emelni a szinkronszínészek munkáját is, akik igazi életet lehelnek még a gyengécskébben kidolgozott figurákba is.

Sasszeműek előnyben

Részben az is befolyásolta az első rész sikerét, hogy sikerült nagyszerűen belőni a fejtörők nehézségi szintjét: mindegyik logikus és kitalálható volt, ugyanakkor nem jöttünk rá azonnal a megoldásra, mint ahogy ez kicsit jellemző volt a *Broken Sword 3*-ra.

Sajnos a *Syberia II*-nél már nem mindig ennyire rózsás a helyzet... Bár a feladványok egy része még így is megfelelő nehézségű, most viszont olyanokkal is találkozunk, amelyek teljesen illogikusak, és csak próbálkozással jön rá az ember. Ráadásul a fel nem vehető tárgyakról nincs leírás, így egy-egy furcsábbnál néha nem tudjuk, mire jó. Olykor az is megtörtént (és ez az első részre szinte soha nem volt jellemző!), hogy sokadzsori próbálkozással csak jöttem rá a megoldásra.

Ami még zavaróbb, az a „pixel hunting”, vagyis a műfaj jellegéből adódó örökös bosszúság, amikor csak a képernyő „végigsikálásával” találunk meg egy sötétben lévő vagy túlságosan a háttérbe olvadó, rejtettebb tárgyat. Ilyen már előfordult az

első részben is, és most sajnos gyakoribb.

Méltó befejezés

Hibái és a „másodsorra már nem üt akorát” jelenség ellenére a *Syberia II* nagyszerűen hozza vissza a régi idők kalandjátékainak elveszett varázsát. Bár sablonosabb, mint az első részé, sztorija még így is fényekkel igényesebb, magával ragadóbb, mint bármelyik mai játéknak, a főszereplő karakterek pedig érdekesekek és eredetiek. Az egésze a koronát a szemképrázató grafika tette fel, amely hol rusztikus, télies tájakat, hol a Sokalra jellemző furcsa gépeket ábrázol. Bár a *Syberia* és Kate Walker kalandjai ezzel lezárultak, mi reméljük, hogy Benoit Sokal kalandjátékos karrierje viszont töretlenül folytatódik tovább.

Berr

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK
AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Gond nélkül futott nem szaggatott, nem fagyogatott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> ▲ Szemképrázató grafika ▲ Jól kidolgozott (bár néhol kicsit érzélgős) sztori ▲ Érdekes karakterek 	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Nincs benne annyi misztikum ▼ Néhány frusztráló vagy túl könnyű puzzle
---	---

GRAFIKA	10	HANGULAT	8
HANGOK	10	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	6

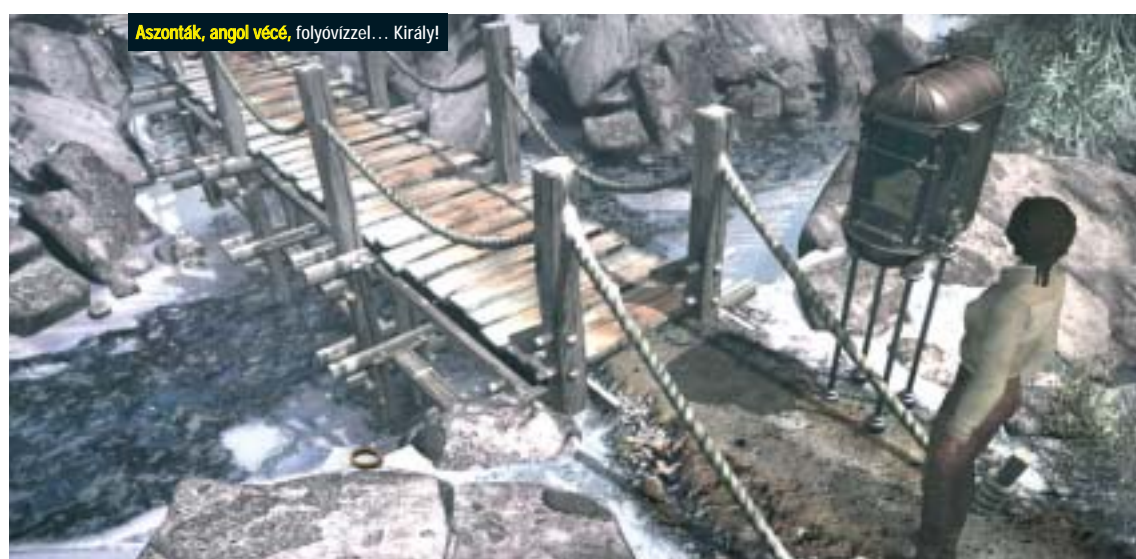
Berr VÉGSZAVA

Nagyszerű, hangulatos folytatás, szemképrázató grafikával és jól kidolgozott sztorival. Bár az első rész bravúráját nem sikerült megismételni, a *Syberia II* szerintem még így is méltó folytatás, egyben az év kalandjátéka.

90%

ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Broken Sword 3	90%
Post Mortem	82%



Aszonták, angol vécé, folyóvízzel... Király!



Nagyon gyanús, hogy nem válaszol. Szerintem ő tette.



Ez itt egy nagyon faramuci élethelyzet

BIZONYÍTÉK HIÁNYÁBAN

CSI: DARK MOTIVES

Már a második játék készült el a nálunk is vetített Helyszínelők című bűnügyi sorozat alapján – ez az epizód azonban valóban méltó a tévés változat hírnevéhez.

Aki látta már a sorozat valamelyik részét, az valószínűleg képeken van: egy bűnügyi helyszínelő csapat tagjaként a nyomozói munka „tudományos” része hárul ránk: vagyis az összes apró bizonyíték begyűjtése és elemzése, míg remélhetőleg összeáll a kép, és a tárgyak mesélik el, mi is történt valójában. Bizonyíték pedig bármi lehet: kávéfolt a falon, egy üvegszilánk, netán egy kukából kibányászott éttermi számla... A lényeg az, hogy végül a helyére illesszük a kirakós játék minden darabját.

Majd az új srác megcsinálja
Mivel mi vagyunk az új fiúk – adott esetben „új lányok” –, ezért minden alkalommal kapunk egy-egy társat a sorozat főbb szereplői közül, akik udvariasan átengedik nekünk a mun-

Kollégáink diszkréten várakoznak, amíg mi a porban csúszunk-másunk a bizonyítékok után kutatva

ka nehezét (naná, hogy diszkréten várakoznak, amíg mi a porban csúszunk-másunk, a bizonyítékok után kutatva) de ha elakadnánk, bármikor segítséget kérhetünk tőlük. Érdemes azonban észben tartani, hogy ha túl gyakran fordulunk hozzájuk, az végső értékelésünket is befolyásolja: minden felgöngyöltett bűntény után kapunk



Pedig csak egy hajszálon múltott a megoldást!

egy részletes minősítést, és minél alaposabban, minél önállóbban dolgoztunk, jutalom gyanánt annál több extrának – képek, interjúk – örülhetünk. Akad azonban három „valódi” segítőnk is. A laborban találjuk a kissé fárasztó humorú Greget: először minden bizonyítékot neki kell átadnunk elemzésre, melyeket alkalomadtán – ha további kutatást igényelnek – továbbküld a számítógépre (ujjlenyomatok, lábnyomok elemzése, DNS-vizsgálat esetén stb.) esetleg a mikroszkópra (például hajszálak összehasonlításához), ahol már nekünk kell tovább bibelődni velük. Második segítőnk egy zsaru, aki szükség esetén a rendőrségi adatbázisból bányász elő különféle adatokat, címeket, de ő adja ki a házkutatási parancsokat, és ő rendelheti el a gyanúsítottak kihallgatását is – utóbbit természetesen

csak akkor, ha már kellő mennyiségű bizonyíték szól adott személy ellen. Hogy erre pontosan mikor is nyílik lehetőség, az a gyanúsítottak aktájában látható „büntény-háromszögön” múlik: meg kell találnunk a kapcsolatot a gyanúsított és az áldozat, az áldozat és a tetthely, illetve a tetthely és a gyanúsított között. Ha mindháromra



Krimlialapszabály: sosem a kertész... nadrágos nő a gyilkos

van elég bizonyíték, máris berendelhetjük az illetőt egy kis beszélgetésre. Van még egy harmadik kolléga is, a „hallgatag delikvenseket” felügyelő doktor – persze rezidenciája, a boncterem csak akkor kerül szóba, ha holttest is van: ilyenkor nemcsak a megboldogultat tudjuk alaposan megvizsgálni (nos, annak van némi nyomasztó atmoszférája...), hanem az orvosszakértő felmerülő kérdéseinkre is válaszol.

Ronda ügyek

Az előző részhez képest jól látható a fejlődés, ezért mindenképpen jár a piros pont. Szébb lett a grafika, hosszabbak és összetettebbek lettek az „ügyek” – bár sajnos most is csak öt van belőlük, de már az első „bemelegítő” küldetéssel is közel annyit szórakoztam, mint a teljes első résszel (!). A pixel-huntingot ezúttal sem ússzuk meg, viszont sokkal izgalmasabb lett a bizonyítékok feldolgozása: néhány tárgyat tovább vizsgálhatunk az inventoryben is, például egy zsebrevágott kávéscsészén utólag is kereshetünk ujjlenyomatokat, vagy bizonyos tárgyakat kombinálhatunk egymással. A nyomkereséshez ismét számtalan szerszám áll rendelkezésünkre, a különféle pemzliktől kezdve egészen az UV-lámpáig... egyszóval végre igazi helyszínelőnek érezhetjük magunkat.

mazur

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Helyszínelős ☺	KIADÓ Ubisoft
KÖRNYEZET Las Vegas	FEJLESZŐ 369 Interactive
FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI CSI	
GYORSLINK	812

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Igazi nyomozás	↓ Pixel-hunting...
↑ Érdekes ügyek	
GRAFIKA 8	HANGULAT 8
HANGOK 8	KIHÍVÁS 9
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 7

MINIMUM HARDVER
PIII 600 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

mazur VÉGSZAVA

A CSI 2 sokkal jobb lett, mint az első rész: érződik a profi háttér-csapat, minden küldetés olyan ötletes és jól felépített, hogy az felér egy televíziós epizóddal. Számomra az utóbbi idők legjobb kalandjátéka, mindenkinek ajánlom – nem csak a sorozat rajongóinak.

82%

ÉS A TÖBBI

The Cameron Files 2: PC	75%
Jack the Ripper	70%
CSI	67%

FEJLŐDÉS: ZÉRÓ

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Counter-Strike. Van olyan játékos, aki ne hallott volna róla? Aki ne játszott volna vele? A máig is hihetetlenül népszerű hálózati taktikai FPS folytatását, egyszemélyes kampánnyal megspékelve, már évek óta ígéri a fejlesztő: most végre elkészült, és eldönthetjük: megérte-e ilyen hosszú ideig várni rá.

A játék keletkezésének története talán még Gordon Freeman kalandjainál is kacifántosabb (lásd még a dobozt): a kezdeti nagy dérrel-dúrral beharangozott „CS-folytatás” után sokáig még az sem volt egyértelmű, hogy milyen stílusú lesz a program – egyszemélyes, történet alapú, taktikai vagy mindez keverve, ráadásnak a hálózati résszel. A sok változtatás nem vált előnyére a CS:CZ-nek, hiszen az idő csak egyre telt, a fejlesztőcsapatok pedig jöttek-mentek... A hálózati rész végül már jóval korábban megjelent, ami azonban nem folytatásnak számít, hanem a klasszikus CS 1.6-os verziója. Ezt már hosszú ideje birtokba vehették az internettel rendelkező harcosok. Maga a CS:CZ tulajdonképpen a hálózati klasszikus egyszemélyes verziója. Előtörténet nincsen, a keret mindössze annyi, hogy egy terrorelhárító ala-

kulat tagjaként végig kell mennünk a pályákon, teljesítve a küldetéseket. Összesen 18 helyen oszthatjuk az igazságot, ami – az ellenfelek megölésén túl – kizárólag túsok kiszabadítására és bombák hatástalanítására korlátozódik. Ahogy a klasszikusban is, itt is először fegyverek vásárlásával indulunk, de szemben az ottani 800 ponttal, itt 10000-ből gazdálkodhatunk, amiből szinte mindent megvehetünk, ami szem-szájnak ingere.

Bombázók

Az MI irányította fegyveresek nemcsak ellenünk harcolnak, hanem a mi oldalunkon is – amit a multis csatákban emberi társainkkal végzünk el, azt itt a gépi kommandósok segítségével (kéne). Mindez azt feltételezi, hogy társaink nagyon intelligensek, hiszen különben semmire sem mennénk – ennél azonban árnyaltabb

TIPPEK a 88. oldalon
TRAINER a cd/dvd-n

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Taktikai FPS	Vivendi
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Föld	Ritual Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Sin, FAKK 2, Elite Force 2	

GYORSLINK 178

Csak nem az ablakban fog előbukkanni egy orvlövész ☹?

NA TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

Kecske véleménye az online behatásról



Régóta várták már a rajongók (ami ez esetben 100%-os egyezés a netes játékosokkal) a CZ-t, és pont ugyanennyi ideje ment a találgatás és fantáziálás is arról, hogy vajon mit fog hozni pluszként a leglényegesebb játékrészhez. Multi nélkül ugyanis nincs CS. Az online játék a Counter-Strike maga. Persze sok újdonságra épp emiatt senki nem számított, különösebb újításokat el sem visel a netes közönség egy bejáratott, profizmusra épülő játéknál. Egyetlen nem várt változás petíciók sokaságát indíthatja el, régi rajongók hadai dobhatják el elkésredve jól megszokott játékukat, elvégre a „CS-filling” már egyébként is úgy letisztult, hogy lassan már csak elvenni lehet belőle.

Na de, hogy SEMMI újítást nem hozott, az azért valahol mégiscsak... borzongató @! Rendben, némi grafikai tuning, ez már ráfért a motorra, néhány pálya újra is lett

texturázva. Hát köszönjük! Minden más vagy egyjátékos vonatkozású, vagy már rég benne volt az 1.6-os verzióban, ami meg ugye ingyenes. Ellentétben ezzel. A CZ ugyanis nem olcsó, sőt — tudásához mérten szemtelenül drága. Aki abban reménykedik, hogy ezzel fog játszani magyar szervereken, azt először kivárársra inteném, ilyen befektetést ebben a fázisban már nem sokan eszközölnek, és valószínűleg nem árt, ha van kivel játszani...

Van a pincékben egy ősrégi hűtő, Mynsk típusú. Zörög, de még mindig Szibériát varázsol! Valahol a CS is ilyen — ősrégi, de zseniális. És nem hiszem, hogy pont a CZ hiányzott ahhoz, hogy élettartama meghosszabbodjon. Oké, a botok elég jók, de ez édeskevés. Nemsokára lomtalanítás. A hűtő az marad, csak a tartozék repül.

a kép. Kommandós segítőinket az elvégzett küldetések után kapott hírvélpontokból tudjuk felbérelni. Egy pontért csak egy rossz célzóképeségű, nem túl lojális (nem reagál a parancsainkra) társat szerződhetünk, ha viszont több pontot áldozunk a vásárlásra, már nagyon talpraesett katonánk lesz. Összességében a gépi játékosok egyszerre oko-

viszont társaink is képesek erre, többször is előfordult, hogy míg mi a terroristák kiiktatásával vagyunk elfoglalva, ők kiszabadítják a túsokat, mi meg kezdetjük előlrol a pályát @. A bombahatástalanítás körül is támadnak gondjaink: néha nem tudják eldönteni, melyikük foglalkozzon a pokolgéppel, amíg az végül szépen felrobban, vagy miközben mi épp



Huhh! Egész jól lö ez a pisztoly!

lyákat sem készítettek (még akkor is, ha ezzel akarták becsempészni az „igazi” CS-hangulatot). Amin változtattak, az részben látvány jellegű — szebb lett a táj — illetve pár apróbb dolgot át is építettek. Ezek viszont legtöbbször inkább zavaróak, ami miatt a módosításokból semmiféle előrelépés nem lett. Ezzel el is érkeztünk a játék talán legnagyobb gyengéjéhez, a grafikaéhoz. Bármily meglepő, de a CS:CZ, apróbb finomításoktól eltekintve, gyakorlatilag ugyanazt a motort használja, mint a Half-Life — ami viszont már a megjelenésekor is elavultnak számított, csak hát ott, ugye, a többi jó tulajdonsága miatt senkinek sem tűnt fel. A klasszikus CS ingyenes hálózati játék, tehát ezen okokból szintén nem lehet jogunk panaszkodni, ám a CS:CZ-t az évilágon semmi sem menti fel e hatalmas hibája alól. Bár az első néhány másodpercben kellemes Half-Life-hangulat volt, a látványt látva, ez hamar megszűnt, és ami maradt, az egyedül az értelmesség volt, hogy: „Kedves fejlesztők! Ezt komolyan gondoltátok???”

Kissé zavaró az is, hogy csak a jöfűk oldalán lehetünk, terroristaként kizárólag a hálózati csatákban nyomulhatunk. Szomorúan kell megállapítanom, hogy a CS:CZ nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: egyetlen olyan kiemelkedő része sincs, amellyel akár csak egy picit is megszorongathatná a jelenlegi vezetőket (UT2004, Battlefield Vietnam); leginkább egy összeollózott, összedobott, koncepció nélküli fércmunkának tűnik. Bizzunk abban, hogy a Valve a Half-Life 2-vel kiköszöröli ezt a csorbát...

Uhu

Bármily meglepő, de a CS:CZ, apróbb finomításoktól eltekintve, gyakorlatilag ugyanazt a motort használja, mint a Half-Life.

sak és ostobák: jelzik, ha az ellenfél bombát helyezett el, gyanúsat hallanak, vagy ellenséget észlelnek. Ráadásul folyamatos rádiókapcsolatot tartanak egymással és velünk is, ami nagyban befolyásolja az akciók sikeres véghezvitelét. Ugyanakkor vannak nagyon idegesítő momentumok is: a feladatot például csak akkor tekintik elvégzettnek a játék, ha mi magunk szabadítjuk ki a túsokat. Mivel

megpróbáljuk kikapcsolni a kettyő masinát, ahelyett, hogy megvédenének a minket javában szítává lövő terroristától, csak állnak, és néznek.

CS: Low Edition

A pályák, ahol küldetéseinket teljesítjük, mind a klasszikus CS átdolgozott verziói. Ezt elég nagy szemtelenségnek tartom, hiszen ezek szerint a fejlesztők még csak új pá-

TEMETETLEN MÚLT

Elhalasztott megjelenések

A kitarító és figyelmes GS-olvasók még emlékezhetnek arra, hogy mikor írtunk a CS:CZ béta-változatról — pontosan két éve! Volt már példa arra, hogy a béta- és a teljes verzió megjelenése között hosszabb idő telt el — de ennyi késés nem nagyon fordult elő még játéknál. Külön érdekesség, hogy tavaly ősszel a fejlesztők már egy véglegesnek szánt változatot is kiadtak néhány újságnak tesztelésre, ám a lesújtó kritikák (59%, 65%, 70%) hatására sűrűn visszavonták továbbfejlesztésre. De ez a sok hercehurca még megbocsátható lenne, ha végül is pozitív változásokról lehetne beszámolni. Valójában azonban semmilyen komoly előrelépés nem történt, az időhúzás nem segítette a játékon...

Közeledünk a leszállási zónához... nem ismerős valahonnan ez a jelenet ©?



HARDVER

MINIMUM
PIII 500 MHz | 96 MB RAM | 16 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

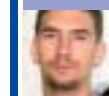
„Mivel a motor már nem mai gyerek, a jelenlegi géppark simán megbirkózik a játék támasztotta igényekkel.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A CS-hangulat néha átjön
- ▲ Okos botok
- ▲ Buta botok
- ▲ Teljesen elavult grafika
- ▲ Koncepció nélküli

GRAFIKA	4	HANGULAT	6
HANGOK	7	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	5

Uhu VÉGSZAVA



Se nem látványos, se nem izgalmas, s bár el lehet vele játszogatni, a nagy FPS-szárók mellett labdába sem rúghat.

63%

ÉS A TÖBBI

Counter Strike	96%
UT 2004	89%
Battlefield Vietnam	88%

Ha bántod a kínai vázám, szétlövöm a csillárod!



PÁR FRAGGEL TÖBBÉRT

DEAD MAN'S HAND



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA FPS
KÖRNYEZET Western
KIADÓ Atari
FEJLESZTŐ Human Head St.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Rune, Rune: Halls of Valhalla, Blair Witch Project 2

GYORSLINK > 272

RÖVIDTIPPEK
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

Érdekes, hogy míg kommandós és sci-fi shooterekkel Dunát lehetne rekeszteni, a Vadnyugaton játszódó FPS-ekből eddig csak egyetlen készült. (Hogy melyik, azt lásd a dobozban.) Pedig a magányos vadnyugati pisztolyharcos figurája szerintem adja magát, a téma eddig valahogy mégis hidegen hagyta a fejlesztőket. A Human Headnek végre szöveget ütött a humán fejébe, hogy mennyire parlagon hever a nagyszerű western univerzum és a Rune viking harcosa után ezúttal egy igazi mexikói „pistolero” „first person”-jébe kerülhetünk. Akiknek hirtelen beindult a nyárlévasztásuk, és révedő tekintettel Sergio Leone, a műfaj koronázatlan királyá-

Kiégett fejadászok, piszkos, züllött banditák, koszlott kisvárosok, lepukkant bárók, fáradt tekintetű prostik, karvalyarcú kereskedők, no és a névtelen, rejtélyes hős, aki keveset beszél, viszont annál többet lő, és mindig talál, a végén pedig – beteljesítve bosszúját – telibe trafálja a vérző sebére hitetlenkedve meredő főgonoszt is. A Dead Man's Hand a spagettiwesternek világot próbálja megidézni...

nak – aka az Isten © – műveire asszociálnak, azokat gyorsan és fájdalommentesen ki kell ábrándítanom: a *Dead Man's Hand* még csak meg sem próbálja a Mester műveinek hangulatát visszaadni, inkább a későbbi, B kategóriás, Guliano Gemma és Franco Nero főszereplésével készült spagettikre emlékeztet.

„Pistolero!”

A játék főszereplője El Tejón, egy ifjú mexikói bandita, akit társai és főnöke rútol elárultak és hátra lötték, ám hősíneket nem olyan fából faragták, hogy csak úgy elpatkol ilyen kicsinyiségtől: egy harcias „Carramba!” után talpra áll, összeszorítja fogait,

majd útra kel, hogy véres bosszút álljon. El Tejón bosszúszomját különféle lineáris küldetések során elégíthetjük ki: a westernfilmekből jól ismert helyszíneken (kihalt városkák, nyomorgó mexikóiakkal teli falucskák, bányabarlangok, sziklás kanyonok stb.) keresztül kell egymás után felkutatnunk és elintéznünk a régi bandatagokat. A pályákat meglehetősen egyszerűen szerkesztették: túl sok elágazás nincs, bujkálni, vagy kerülgetni nem nagyon tudunk. Az akció meglehetősen szkriptelt: ez most azt jelenti, hogy a rosszfiúk minden egyes újratöltés alkalmával ugyanott fognak előtűnni. Ezt sajnos gyakran tapasztalni fogjuk, ugyanis pályák közben nem

tudunk menteni, sőt még automatikus save-ek sincsenek, ami bizony azt jelenti, hogy ha elpatkoltunk, akkor kezdhethetjük előlről a legelső büzlő lehető bandito leszámolásával.

Carramba!

Sajnos ez – legalábbis normal nehézségi szinten – sokszor elő is fog fordulni. No nem mintha az MI kihívást jelentene: a rossz arcok a hordók mégé bújáson túl ravaszabb tettekre nem nagyon képesek. Ráadásul időnként valami hihetetlenül ostobán tudnak ide-oda rohanganlani: mintha rossz lenne a rövid távú memóriájuk, és elfelejtették volna, hogy az előbb még lövöldöztünk egymásra.

AUTÓVERSENY-KÁNAÁN

TOCA RACE DRIVER 2

Vérbeli autóverseny elképesztő grafikával, karrier mód történettel, rengeteg bajnokság, több tucat választható autó, tökéletes irányíthatóság – ez volt anno a Toca 2. És most íme, itt a várva várt folytatás 2004-es köntösbe bújtatva...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	Codemasters
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Napjainkban	Codemasters
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Toca Race Driver, Colin McRae sorozat, Indycar Series	

GYORSLINK **536**

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

Szebb és nagyobb lesz – ígérték a fejlesztők, és ez igaz is, hiszen a *Race Driver 2* alapjában nem sokat változott a *Toca 2*-höz képest (tegyük hozzá: szerencsére), mindössze finomítottak egy picit az amúgy is jól bevált recepten. A két fő játékmód ezúttal is egy átvezető animációkkal és sztorival megtámogatott karrier mód, valamint a szabadon választott és kedvünk szerint beállítható Free Race (szabad verseny) lesz, így az, ami igazi előrelépésnek tekinthető, valójában a játék mérete. A cél nem titkoltna a valaha készült legjobb és legteljesebb autóverseny megalkotása

volt, és ennek érdekében a fejlesztők nem áttallottak 31 valós és képzeletbeli bajnokságot építeni a programba, közel 50 különböző versenypálya felhasználásával (régí és új pályák, köztük olyanok, mint például a Nürburg Ring vagy Laguna Seca). Majdnem minden épkézláb autóversenyzési lehetőséget kipróbálhatunk benne – egészen pontosan 15 gyökeresen eltérő szériában versenyezhetünk. A teljesség igénye nélkül a listán szerepel a Formula Ford, a DTM, a V8 Supercars bajnokság, részt vehetünk GT-futamokon és kamionversenyeken, Forma 3000-es és Nascar-szerű au-

tókkal száguldozhatunk, és ha valakinek ez még mind kevés lenne, akkor ott a hagyományos rali és a ralikrossz terepjárókkal. Mindehhez 35 vezető autót áll a rendelkezésünkre, köztük olyanok, mint például a Mercedes CLK, a Jaguar XKR, a Bowler Wildcat vagy éppen a híres Aston Martin DB9. Igencsak impozáns felhozatal.

különség a karrier és a szabad verseny játékmódok között, hogy míg az előbbiben jószerivel semmit sem tudunk beállítani (legfeljebb választhatunk két felkínált verseny közül), addig az utóbbinál mindenhez hozzáférhetünk. Itt nemcsak a nehézségen és a verseny hosszán változtathatunk, hanem akár autónk beállításain is

Először csak kotyog valami, aztán már zörög és csattog, végül pedig szép csendben megáll az autó

A karrier módot ezúttal is mint zöldfülü pilóta kezdjük, telve szép reményekkel és nagyra törő tervekkel. Céljaink elérésében egyfelől gyakran morcos, skót csapatfőnökünk, másfelől az igen dekoratív versenyszervező kislány segít nekünk, illetve a későbbiekben természetesen másokkal – barátokkal és ellenfelekkel – is találkozhatunk. Ahogy haladunk előre a játékban, szép lassan férünk hozzá az újabb és újabb bajnokságokhoz, amelyeket aztán a későbbiekben kedvünkre próbálhatunk a Free Race menüpont alatt (nem is beszélve természetesen a különböző netes és LAN multiplayer játékmódokról). Fontos

berhelhetünk – nem igazán értem, ez miért maradt ki a karrier módból, de se baj, így is roppant élvezetes a dolog!

Több fa, több néző, több árnyék

Akinek tetszett a *Toca* látványvilága, ezúttal is elégedett lesz; az eredeti hangulat és stílus megőrzése mellett szebbek lettek a pályák, nőtt a látótávolság, és rengeteg olyan apró részletet finomítottak a fejlesztők, amelyek ugyan elsősre nem biztos, hogy feltűnnek majd, de az összkép valahogy mégis jobb lett általuk. Ilyen apróság például az ég és a felhők kérdése; első pillantásra úgy

Azért sem adom fel, indulj már el!



tűnik, mintha egyszerűen csak egy bárányfelhős képet nézegetnénk, de ha kicsit jobban elmélyedünk a látványban, ki fog derülni, hogy a felhők bizony több síkban mozognak. Ügyes. A legszebbek természetesen az autók, de valamiért – ezt már a korábbi *Tocában* is megfigyeltem – vissza-játszáskor sokkal élethűbbnek és részletesebben kidolgozottak tűnnek, mint verseny közben. Minden más maradt a régi, vagyis a napszakok és az időjárás versenyenként változnak (verseny alatt továbbra sem), és ezúttal is igaz, hogy maguk a pályák sokkal aprólekosabban megmunkáltak, mint a kísérő épületek. Határozottan örömteli viszont, hogy a látótávolság sokat nőtt, és ennek ellenére a motor van olyan jó, hogy röccenés nélkül fusson, így igazi sebességérzete legyen az embernek. Továbbra is négyféle kameraállás közül választhatunk, műszerfal nincs, a motorháztetőre viszont valós árnyékokat kaptunk. A karrier mód átvezető animációi is igen szépre és élethűre sikeredtek; külön öröm, hogy sok van belőlük, nem is annyira rövidek, és gyakran teljesítményünk függvényében kapjuk ezeket. Ami alapvetően változott: míg az előző részben kívülről láthattuk az eseményeket (hősünket is beleértve), addig itt mindent első szám első személyben élvezhetünk végig.

PRÓBÁLD KI!
 DEMÓ A CD/DVD-N
 ANIM A DVD-N

Mi a rák lehet ez a zörgés...

A hangokról is érdemes pár szót ejteni, nem is annyira a zene (amit hirtelenjében nem is tudnék visszaidézni... tényleg, van egyáltalán zenéje? Ja persze, van @...), mint inkább a különböző effektek miatt. Minden kipróbálható autótípusnak más és más motorhangja van, sőt belső nézetbe kapcsolva ismét csak másképpen duruzsolnak. Mindez azonban még semmi ahhoz képest, amikor módszerezen elkezdjük leamortizálni a verdát. Először csak kotyog valami, aztán már zörög és csattog, végül pedig szép csendben megáll az autó. Természetesen egy Stock Car más hangon romlik el, mint egy terepjáró, és pontosan ez a szép az egészben. Mindezt persze térhatásban élvezhetjük végig, ha a hátsó kerékkel van gond, akkor onnan halljuk a nemkívánatos zörgést. Ūröm az örömben, hogy ehhez bizony jó hangkártya dukál; a régebbi típusú zajkeltők sok processzoridőt zabálnak, ami eredendően a sebesség rovására megy...

Fizika, avagy hogyan zúzhatunk darabokra egy Jaguárt...

Szép autók, rengeteg különféle versenysorozat és intelligens ellenfelek – mindez jól hangzik, de legyünk őszinték: az egész fabatkát sem ér

egy valamirevaló fizikai modell és persze élvezetes irányítás nélkül. A *Toca 2* kétségkívül látványosat domborított ezen a fronton, így örömteli hír, hogy a *Race Driver 2*-ben sikerült ezen az amúgy is igen jó rendszeren tovább finomítani. Ennek megfelelően az irányítás amolyan igazi „tokás” maradt, viszont érzésem szerint ezúttal az autót mintha picit jobban meg lehetne csúsztatni a kanyarokban. Megfelelő ellenkormányzással és gázadással a kipördüléseket is könnyebb megfogni, pontosabban inkább úgy mondanám, hogy jó reflexekkel meg lehet menteni az előző részben menthetetlennek tűnő helyzeteket. Sokak szerint egy autóverseny csak kormányval lehet igazán élvezetes, és bár ez az állítás a legtöbb esetben igaznak is bizonyul, szerencsére jó néhány ellenpéldát is ismerünk (gondoljunk csak a *Colin McRae* sorozatra vagy éppen a *Toca 2*-re). A *Race Driver 2* is ez utóbbi úton jár, ezért mindenki megnyugodhat; gombokkal is tökéletesen irányítható a játék. Aki viszont valamilyen „kormánycsoda” boldog tulajdonosának mondhatja magát, az most külön is örülhet egy picit; a fejlesztők ugyanis az arkád és a szimulátor típusú irányítás mellett elhelyeztek a programban egy ultrarealistikus üzemmódot, kifejezetten profik számára (kiválasztásakor igen előzékenyen figyelmeztet is a program, hogy ebben csak azoknak érdemes próbálkozni, akik igazán rutinosnak érzik magukat – gombokkal ne is kísérletezzünk, ha csak nem akarjuk a pálya aszfaltjára gumicsikkokkal felírni mondjuk kedvesünk nevét...).

A rengeteg kipróbálható autótípus természetesen mind-mind látványosan eltérően viselkedik a játékban, más menettulajdonságok, stabilitás és kezelhetőség jellemzőek rájuk, így aztán egy-egy újabb versenysorozat előtt nem-



DTM-futam az osztrák A1 Ringen



No, hát így most egy kicsit nehezebb lesz futamot nyerni...



Minden hirdetés stímmel, akárcsak az igazi DTM-bajnokságban



Pedig ez nem tűnt nehéz kanyarnak...

ASTON MARTIN DB8

James Bond kedvence

Drágább és sokkal előkelőbb, mint a Ferrari. Minden egyes darabot a megrendelő elképzeléséhez igazítva, kézzel raknak össze, az alkatrészeket pedig sorszámozzák. Az ára valahol 100–120 millió forint között mozog, a Casco pedig kb. 5-6 millió forint lenne rá évente (már ha találnál olyan biztosítót, amelyik köt rá Cascót). És most jön a jó hír: a *Race Driver 2*-ben akár egy tucatot is rommá zúzhatunk belőle ☺...



ritkán rengeteget kell gyakorolni velük, ha egyáltalán csak a pályán szeretnénk maradni mondjuk egy kamionnal. Különösen tetszett, hogy ezúttal mintha a féktávsokat is sikerült volna jobban belőni a fejlesztőknek, vagyis sem nem irreálisan túl erősen, sem nem aránytalanul gyengén fognak a fékek (bár versenytársaink kifejezésére gyakran lesz alkalmunk, azért nem árt odafigyelni a féktávra, mert ellenkező esetben igen gyorsan vagy a homokban, vagy az egyik sporttárs ölében találhatjuk magunkat...).

Mindenképpen itt érdemes megemlíteni az új törésmodellt is, amely a Codemasters állítása szerint a jelenleg létező legrealisztikusabb rendszer. Ezzel a kijelentéssel ugyan egy picit vitába szállnék, de az biztos, hogy jól működik, és ha nem vigyázunk, valóban elég jól leamortizálhatjuk járgányunkat. Az apróbb külső sérülések (lámpák kitornek, behorpad az autó, leszakad a lökhárító, kirepül a szélvédő stb.) mellett jó néhány komolyabb „belső” sérülést is összeszedhetünk: tönkrevághatjuk a motort, a futóművet, a sebességváltót vagy éppen a kormányművet, és természetesen ezek a sérülések mind alaposan kihatnak autónk menettulajdonságaira (egy-egy nagyobb „csatt” után kezdhetjük az egész

Ford-kupa egy vakond szemszögéből



versenyt előlről). Az autó elkezd húzni az egyik irányba, nincs ereje a motornak, nehezebb fordulni vele, nem veszi be, vagy éppen kiesik a sebességből – megannyi bosszantó hiba, amelyeket vagy verseny közben próbálunk orvosolni a bokszban, vagy megtanulunk együtt élni velük. A sérülések jellegét nyilván az is meghatározza, hogy éppen milyen autóval száguldozunk, így példá-

alábbis ami a pályaversenyeket illeti. Az utcai versenyek és a ralifutamok – bár jelen formájukban is élvezetesekek – azért közel sem annyira valószínűek, mint mondjuk egy DTM-futam. Mindez persze nem meglepő, hiszen a *Toca* sorozat alapvetően soha nem ralinak készült, így most inkább nem leszek rosszmájú, és azért nem azt mondom, hogy a „ralis rész gagyi”, hanem hogy

ki kell szélesíteni az autó hátulját – éppen ezért kifejezetten élvezetesekek a versenyek, hiszen egy pillanatra sem lankadhat a figyelmünk. Mindent összevetve az *RD2* véleményem szerint nagyon jó kis játék, maximálisan méltó a nagy elődhez. Nem állítom, hogy nem találnánk élethűbb vagy szebb autóversenyt nála, de az biztos, hogy nincs még egy olyan program, amelyik ilyen jól próbálna meg kielégíteni minden igényt. Gyors, változatos, látványos, élvezetes, jól irányítható, monumentális és szó szerint abba-hagyhatatlan. Megyek is és letolom Franz Kahn szánalmas kis TT Coupéját a pályáról...

Del

Nem árt odafigyelni a féktávra, mert ellenkező esetben igen gyorsan vagy a homokban, vagy az egyik sporttárs ölében találhatjuk magunkat

ul a Formula Ford versenysorozatban akár a kerék is kiszakadhat, más típusoknál ellenben kívülről nem olyan látványosak a problémák; igazán tropára soha nem sikerült egyetlen járgányt sem törni, horpadásokon és betört üvegeken kívül nem nagyon látszik, ha megzúztuk a kis kedvencet. Valami érthetetlen okból kifolyólag fejreállni se sikerül soha – nem mintha pont ezeket az „élményeket” kerestem volna, csak valahogy a 80. versenyem tájékán feltűnt, hogy török-zúzok, de eddig még egyetlen alvázat sem láttam...

Ettől az apróságtól eltekintve azonban tényleg jól működik a sérülésmodell, és hasonlóképpen jól mukszikál az *RD2*-höz kialakított fizikai modell is – leg-

„de jó, van benne rali!”. Ugye érzitek a különbséget? Figyelembe véve, hogy 35 különböző versenysorozatban indulhatunk el, és ezek közül csak egy a rali és egy másik az utcai verseny, úgy vélem, ez az apróság aligha befolyásolhatja az összképet.

Keménykedő ellenfelek?

A Codemasters hivatalos sajtóközleménye szerint versenyzőtársaink agilitása és viselkedése látványosan eltérő lesz, mi több, akár vezetési stílusukról is beazonosíthatjuk egyik vagy másik riválisunkat. Az igazat megvallva én ez utóbbit nem annyira vettem észre, bár kétségtelen, hogy egyik-másik emberke komolyabban vette az autóversenyzést, mint a többiek. Karrier módban gyakran kapunk olyan feladatokat, hogy az adott bajnokságban végezzünk minél közelebb mondjuk Tra Pistához, és ilyenkor bizony ő tényleg agresszívebben vezet, mint a maradék 19 autó. Ettől eltekintve azonban a versenyzők viselkedése könnyen kiismerhető, hiszen ritkán térnek le az ideális ivről, és hibázni se nagyon szoktak (bár ez utóbbi azért néha előfordul). Az összkép mindenestre így is roppant pozitív, hiszen ha lassabbak vagyunk a többieknél (márpedig ez azért elő szokott fordulni), a mögöttünk jövők bizony kérlelhetetlenül megpróbálnak letolni a pályáról és megelőzni, ilyenkor pedig nagyon

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | Radeon 9800

„A régebbi típusú hangkártyákra érzékeny a program, előfordulhat, hogy emiatt akadózni fog a játék.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Hihetetlenül változatos
- ▲ Rengetegféle verseny és autó
- ▲ Tökéletes irányítás
- ▲ Kellems grafika
- ▼ Létezik szebb autóverseny is
- ▼ A rali és a városi versenyek nem az igaziak

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

Del VÉGSZAVA



Gyors, változatos, látványos, élvezetes, jól irányítható, monumentális és szó szerint abba-hagyhatatlan

92%

ÉS A TÖBBI

TOCA Race Driver	93%
Nascar Racing 2003	92%
Colin McRae Rally 3	82%

Aston Martin DB8 egy Jégfútatamon – tisztá James Bond



Nyerj full extrás **MSI K8T Neo** alaplapot Athlon 64 processzorhoz!

Válaszolj helyesen az alábbi kérdésre!

FUNKCIÓI:

- 800 MHz FSB
- DDR 400 támogatás
- AGP 8X
- Beépített GB LAN
- 5.1 csatornás hangvezérlő
- 8 db USB 2.0 csatlakozó
- IEEE 1394 támogatás
- Serial ATA RAID-képesség
- BuzzFree technológia
- LifePro technológia
- PowerPro technológia

További információ a www.msi.com.tw weboldalon

KÉRDÉS:

Mit takar a BuzzFree technológia?

GS A – Nincsenek rajta buszok

GS B – Hőmérségletfüggően szabályozza a hűtőventillátorok fordulatszámát, így akár 50%-kal is halkabb lehet gépünk

GS C – Rakhatunk bele Intel és AMD processzorokat egyaránt

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a **06-90-633-511**-es telefonszámra, és nyerd meg az iAUDIO4-et!

Az SMS elküldésének határideje: **2004. június 11.** (Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)



TTA04

EUROPRIX Multimedia Top Talent Award 2004

Europe's contest for innovative projects and creative contents for top students and young professionals using all multimedia channels and platforms

Participate and pocket it!

- + 10.000,- Euro prize money
- + Trips to Top Talent Festival in Vienna
- + Spot prizes

enter now!
last chance: 30. june 2004
www.toptalent.europrix.org

GAME-OVER

MINDEN PENTEKEN 19:15-től a fix.tv-n

PC & CONSOLE GAMES

ANDRIS, BENCS, ALGSI

Quiz játék
kenetében
nyeremény

TEL 438 538 0

CSAPÁSOKAT ADUNK,
CSAPÁSOKAT KAPUNK

CASTLE STRIKE

Megjelent a CS! Lehetne ez egy nosztalgikus emlékeket idéző hír a múlt távolából, de nem az. Az infó friss, ropogós. Ebben a CS-ben is lehet multiban pusztítani, de erősen kétséges, hogy akkora kultuszjátékká válna, mint a Counter előtagú kolléga. Mindenesetre körbeszaglászunk a Castle Strike-ot is – az ember sosem tudhatja...



„Az exhumálás ügyében jöttem, atyám”

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA RTS
KÖRNYEZET Középkor
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI No Man's Land

KIADÓ Data Becker
FEJLESZTŐ Related Designs

GYORSLINK >> 489

TIPPEK a 88. oldalon
TRAINER a cd/dvd-n

A 27 darab pálya mennyiségileg még elég is volna, de a nehézségi fokkal akadnak problémák. Az első felvonás kilenc fejezetén például visszatöltés nélkül zúztam végig közepes fokozaton, s az biztos, hogy ez nem az én tehetségemnek tudható be ☺.

A CS látványvilága első blikkre nem eget rengető, de azzal, hogy a kamera teljesen szabadon forgatható, és beközelítve sem csúnyulnak élvezhetővé a karakterek, a grafika minősítése pozitív irányba mozdul el. A reptárgyakat és főleg az animációkat tekintve azért el lehetett volna tölteni még egy-két órát a számítógép előtt. Ez különösen az átvezetőnek szánt, közeli kameraállásból látható moziknál válik egyértelművé. Egy-egy jelenet alatt olyan gesztikulációt és mozgáskoordinációt képesek bemutatni a szereplők, hogy az embernek a földről kell összekaparnia magát. Utóljára illet az Empires produkált, s bár akkor abban reménykedtünk, ebből mindenki tanult, úgy látszik, tévedtünk.

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A DVD-N

A Related Designs fejlesztőcsapat első komoly munkáját (nem számítva a csekély visszhangot kiváltó *Americát*), a *No Man's Land*et tavaly novemberi számunkban mutattuk be. A végkövetkeztetés körülbelül oda futott ki, hogy a játék röviden: jó; kicsit bővebben: nem annyira jó. Az *NML* a tisztaság iparosmunka díspéldányaként vonult be a játékok történelemkönyvébe. Annál vélhetőleg valamivel ambiciózusabb a germán alkotógárda, hogy ennyivel megelégedjen, így kíváncsian vártuk, ezúttal mire lesz elég a német lelemény.

Százéves háború fritzekkel súlyosbíva

Ami az alaptörténetet illeti, sokkhatás senkit nem fog érni. Ezúttal a százéves háború (1337–1453) szolgálatja a keretet, annyi érdekességgel, hogy a kampány tetemes részében német földeken folyik a vér, holott azt talán még a töriből felmentettek is tudják, hogy akkoriban az angol–francia örök barátság megalapozása zajlott hosszabb-rövidebb szünetekkel. A hadjáratok az *NML*-ben már bevált koncepciót követik, egy-egy hős köré épülnek, s némi sekélyes történeti szál mentén haladnak a végkifejlet felé.

Kísért a senki földje

Ha a képernyőre bambulva valakinek déja vu érzése támad, az ne keresgéljen sokáig, természetesen a *No Man's Land* felülete, megoldásai köszönnek vissza, kicsit átrendezett, feltupírozott formában. Ez egyrészt örömteli, mert nem kell újratanulnunk mindent, meg olyan kellemes dolgok is visszaköszönnek, mint a minden katonára kiterjedő fejlődés vagy a szuperintelligens középkori ágyúk esete. Utóbbi arról szól, hogy nyugodtan lövöldözhetünk

A BANDÍTA vára az ágyúzás hatására csonka, pici lett



Our people are under attack

HA MÁR DOLGOZNI KELL...

...legalább könnyedén tegyük

Sok RTS vérezik el az unalomba fulladó erőforrás-gyűjtögetés miatt. A Related Designs tervezői is érezhették ezt, ugyanis meglepően használható, kényelmesen vezérelhető rendszert kínálnak. Nem kell egyesével összefogdosnunk kórcéló munkásainkat, majd keresgélni, kit hova küldjünk – elég egy háromszögön belül egy kattintással beállítanunk, hogy a termelésre vezényelt parasztjaink milyen arányban hozzanak fát, ércet, követ. Habár a gondolat nem új (így első nekifutásra a *Braveheart* ugrik be, ott mint-

ha szintén ilyen módszerrel operáltak volna), de sajnos általában elterjedtnek sem nevezhető, ezért mindenképpen jár a piros pont a fejlesztőknek.



ramban ugyan beállítható háromféle harctéri viselkedésmód is (statikus, védekező, támadó), de még ezek használatával is néha igen kaotikussá válik a küzdelem. Embereink hajlamosak olyan helyekre benyomulni, ahová egy egész tankhadosztály sem merészkedne. De hála a magasságos játékfejlesztőknek, legalább meg lehet állítani a csatát, és nyugodtan, átgondoltan újraszervezhetjük a szétesett csapatot.

Lég-, homok- vagy kártyavár?

A név kötelez, hogy valamit előrángassak a földön heverő közhelyszótárból is. A *Castle Strike* esetében sem ússzuk meg a várépítés és -ostrom szolgáltatás izgalmaikat. Minthogy e téma köré épül az egész játék, így természetes (vagy

Embereink hajlamosak olyan helyekre benyomulni, ahová egy egész tankhadosztály sem merészkedne.

legalábbis annak kéne lennie), hogy összetett, aprólékos munka nyomát fedezzük fel ezen a területen. Az eleinte kicsit nehézkes építő rész néhány próbálkozás után kezes bárányá válik, és kedvünkre húzhatjuk fel a kanyargó vár-falakat és a büszke bástyákat. Amennyiben fejlesztési részlegünk sem lustálkodik, mind jobban erődített falakat építhetünk, s a legnagyobb tornyokra köhajtó vagy ágyú is kerülhet. Persze a másik oldal, azaz a támadó sem marad eszköz nélkül. Megannyi

Falra hányt ostromtorony



„Halljam, ki döntötte el a fiam karácsonyi hintalövát?”



balliszta, mészárgyú és ostromgép gondoskodik arról, hogy eséllyel ostromolhassuk meg a legkeményebb várakat is. Ugyszintén nagyon jól kigondolt a létrák és ostromtoronyok használata, amelyekkel a falakra juttathatjuk gyalogosainkat. Egyetlen apró bökkenő, hogy – hacsak nincs valamiért rákényszerítve – a ravasz hadvezér nem rizikóz meg egy ilyen támadást, inkább addig lövi távolról a falakat, amíg azok leomlanak. Mondjuk, ami a gép ellen bejön, azt egy embertársunk ellen már nem biztos, hogy büntetlenül megjátszhatnánk.

Változatok CS-re

Ritka az az RTS, amellyel játszva a 14. pálya után nem uralkodik el rajtunk az apátia, és csak azért folytat-

egyik misszióban a főhőssel egy elenséges várba kell belopóznunk egy informátor után kutatva. Igen, ez majdnem *Commandos!* Azért néhol már túlzásba is vitték a készítők az ötletelést. Ilyenre példa a második hadjárat első küldetése, ahol négy különböző falun kell segítenünk, mindegyiknél valami eltérő természetű problémát oldva meg. Nos, körülbelül ennyiről szól az új CS. Mint az várható volt, ez a produkció nem elég ahhoz, hogy a Jössz „csészni”? kérdés hallatán bárki is a német RTS-re gondoljon.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeFX 5600

„A tesztgép az automatikusan felajánlottnál keményebb beállításokkal is elboldogult.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ sok és jól kidolgozott ostromgép
- ↑ változatos küldetése
- ↑ megállítható idő
- ↓ az ostromon kívül kevés ötlet
- ↓ szokásosan bánygú MI
- ↓ harcrendszere botlások

GRAFIKA	7	HANGULAT	7
HANGOK	8	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	7

-csonti- VÉGSZAVA



Ismét nem villantott nagyot a Related Designs, ugyanakkor ismét egy játszható termék került ki műhelyéből. Az összeszedett várépítés-várostromlás rész miatt még kicsit jobb is, mint a No Man's Land volt.

80%

ÉS A TÖBBI

Empires: DotMW	86%
No Man's Land	79%
Lords of the Realm III	67%

A SIMS VAJON MI?!

SINGLES

A szex eladható? Naná! A Sims sorozat dettó: most már ezt is tudjuk. Akkor mi lenne, hogyha jól bejáratott receptjébe egy kis erotikát is csöppentenénk? Nem kell félni, nem a The Sims: Very Hot Date című újabb kiegészítőről van szó: a Rotobee fejlesztői egy olyan 3D-s erotikus életsimulátorral lepték meg a nagyérdeműt, amelyben két turbékoló fiatal szerelmi és szexuális életét kell egyengetnünk.



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Erotikus életsim.	Rotobee
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Egy manzárdlakás	Deep Silver
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK **504**

TIPPEK a 88. oldalon
TRAINER a cd/dvd-n
MAGYARÍTÁS a cd/dvd-n

A *The Sims* döbbenetes sikerén fejlesztők szárai törhették a fejüket, hiszen a kiadók felbőszült marketingesei követelték tőlük, hogy találjanak ki valami hasonlót, de ha lehet, két percen belül. Egy-két hamar feledésbe merült klónon kívül azonban eddig semmi érdemlegeset sem sikerült letenni az asztalra. Persze egy az egyben nem lehet lekoppintani az EA fejőstehenét, ezért a Rotobee az eredeti receptet ezúttal némi egészséges erotikával fűszerezte.

Játék az előjátékról

A *Singles* alapvetően abban különbözik nagy testvérétől, hogy nem egy akármilyen családot irányíthatunk, hanem két fiatal (akik alából fiú és lány, de akik az „alternatív” formációkat kedvelik, azok két lányt vagy két fiút is választhatnak), legfőbb célunk pedig leginkább az, hogy hőseink ágyba bújjanak, és megszegjék a Biblia hatodik parancsolatát („Ne paráz-

nálkodj!”) Persze, ehhez sok-sok romantikus és szenvedélyes beszélgetésre, becézésre, ölelésre és csókra van szükség: mint az életben, itt sem lehet elsőre csak úgy fejest az ágyba ugrani (*nem-e?! – ender*)... Ebből a szempontból a *Singles* igazi „előjátéknak” számít, hiszen céljaink eléréséhez kell megteremtünk – *Sims*-módszerekkel – a két hamvas fiatal jólétét. Ugyanúgy, mint abban, itt is különféle mutatók jelzik az „éhség”, „szórákozás”, „komfort”, „energia”, „test” és a „környezetük” iránti igényük kielégítettségének szintjét – illetve a játék szempontjából a „kapcsolat” és az „érzékenység” mutató játssza a legfontosabb szerepet. Ez utóbbiak ugyanis minél magasabbra törnek, annál több pontot kapnak szinglijeink az egymás közti kapcsolatrendszerben, és ennek mértéke

alapján támad majd kedvük... khm... szoval megosztani az ágy örömeit. Ahhoz azonban, hogy komolyabb érzelmi és érzéki töltetű viselkedést preferálják, először is meg kell oldanunk, hogy – az előbb említett mutatókra figyelve – a kényelem, a finom ételek, a kellemes környezet és általában véve a jó közérzet terén ne szenvedjenek hiányt. Éhesen, fáradtan vagy inkább szórakozni vágyva a nyelves puszti perspektívájára csak legyintenek, ha pedig a higiénia szintjén küzdenek kihívásokkal, akkor társuk a hónaljstágtól fintorogva elzavarja őket. („Huzzá! mosdani, de azonnal!”)

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

Két szerelmes pááár, mindegy együtt jáááár!

Igy tehát állandóan a különféle mutatók megfelelő szinten tartásával kell foglalkoznunk: ismerős a *Sims*ből, ugye? Ez mind szép és jó, a bajom csak az, hogy a készítők ezt a részt igencsak összecsapták az erotikus rész javára. OK, nagyszerű és izgalmas lehetőség, hogy öt-hatféleképpen lehet smárolni, pettingezni és... egyébként módon boldoggá tenni ifjú szerelmeinket, viszont az olyan „hétköznapi” (viszont jópofa) tevékenységek, mint például a konditorna, a festészet vagy akár a közös kosárlabda, amelyeket már az *alap Sims*-ben is gyakorolhattunk, mind-mind hiányoznak a *Singles*ből. A legjobban azon akadtam ki, amikor a sráccal telefonáltam pár havernek, hogy ugorjanak már át

Hmm... A szex vajon mi?



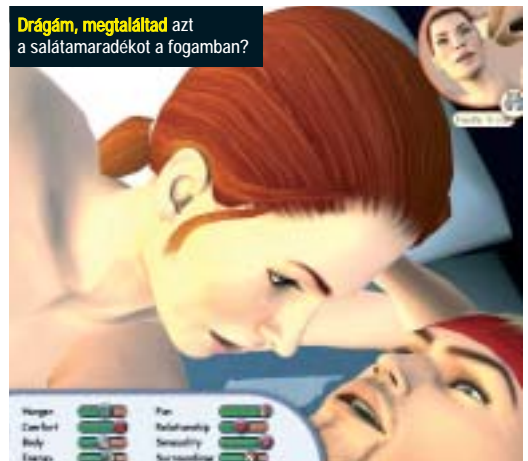
„Tibi... Olyan hülye érzésem van... Mintha egy perverz játékban lennénk, és valaki kukkolna”



Csak sikerült megszerezni a plazma tévét



A fejlesztőknek legalább van önkritikájuk: hősünk a Singles helyett a 2D-s Mortal Kombatot tolja...



Drágám, megtaláltad azt a salátamaradékot a fogamban?

egy kis... (akinek most a „gruppen” szó jutott eszébe, az bátran forduljon pszichológusához, gyógyszerészéhez ©) partizásra. Nos, a haverok csak nem jöttek (itt csak magának a telefonálásnak volt jelentősége): szomorúan vettem tudomásul, hogy ebben a já-

nincs se utca, se igazi kert, lakásunk alapterületét csak jobban be tudjuk építeni, de például azt sem tudjuk behatárolni, hova telepítsük egy városrészen belül (mivel ilyen nincs is), illetve alapjaiból megtervezni sincs lehetőségünk. Legalább akkor az otthoni

Kár, pedig a Simsben is az okozott igazi örömet, amikor nagy nehezen összekuporgatott pénzből először vettem meg a plazmatévét. Nos, itt ilyen kihívásoknak nem kell megfelelni, ugyanis „hála” a leegyszerűsített fejlődési rendszernek, villámgyorsan Dagobert bácsira kereshetjük magunkat: a két fiatal közül az egyik mezei DJ, a másik titkárnő és mégis mindketten többet hoznak haza naponta, mint egy vezérigazgató! Ráadásul a karrier építéséhez nincs szükség semmilyen tulajdonság fejlesztéséhez, sőt még csak a számítógépen vagy az újságban sem kell munka után kutatnunk (így állást sem válthatunk).

Legyetek jók, ha dugtok!

Amitől mégis elleszünk a Singleszel, az a rendkívül látványos 3D-s grafika. Igaz, csak kevés modellt kapunk, és ezeket sem alakíthatjuk át, ám ezért cserébe külsejük tényleg fantasztikusan jól kidolgozott és élhető. Külön öröm így levétköztetni a csinos leánykakat, ugyanis a Singles-ben – hűen a játék alapkonceptjához – erre is lehetőség nyílik. Kár, hogy a nyakatekert kamera és néhány ideglen részlet (minden tárgy füstöl, ha tönkremegy, még a WC is) miatt még ez a csoda megjelenítés sem tökéletes. Az igazi bajom pedig: miután megtörtént a nagy „áttörés”, és hőseink a full 3D-s orgazmus után egymás karjában pihognak, a limitált lehetőségek miatt a játék már el is veszítette érdekességét...

Bad Sector

Legfőbb célunk, hogy hőseink ágyba bújjanak, és megszegjék a Biblia hatodik parancsolatát.

tékban nemcsak a társasági élet hiányzik teljes mértékben, hanem a két romantikus fiatalon kívül egyébként sem találkozhatunk senki mással!

Kicsiny szerelmi fészek

Persze, hogyan is találkoznánk! Itt

élet változatosabb lenne, de a táncolás (ehhez magnót kell venni), a tévénézés, illetve később az uszodában való pancsolás mellett túl sok minden egyebet nem nagyon tudunk csinálni. Még a televízió bámulásának sincs túl sok értelme, ugyanis ilyenkor nem növekszik kellőképpen a „kapcsolat” mutató, csak a „szórakozás”, táncsalon viszont sokkal gyorsabban elérhetjük mindkettőt, így totál feleslegesen vásároltam meg nekik a legdrágább plazma tv-t! A megvásárolható háztartási eszközök amúgy nagyjából az alap Sims készletét idézik: kicsit kevésnek tünnek, és egy hangyányit fantáziátlanok is. A drágább bútorok, a konyha- és fürdőszobakellékek kinézetben gyakran nem sokban különböznek, alig „dízajnosabbak” az olcsóbbaknál. A méregdrága „designer”s” elnevezésű termékek közül is csak az átlátszó üvegkád igazán különleges, a többit a „semmi extra” szóösszetétel jellemzi a leginkább...

KIK A SZINGLIK?
Társadalmi jelenség?

A „szingli” szót magyarul olyan húszas-harmincas éveiben járó nőkre és férfira használják, akik gyakran önszántukból maradtak egyedül, hogy életüket karrierjüknek szentelhesék. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a „szinglik” egy apáca vagy egy pap életmódját követnék: sokan közülük kifejezetten élvezik, hogy köztársaságok nélkül, kedvükre flörtölhetnek bárkivel. A leghíresebb „szingli”-film a nálunk is nagy sikert aratott *Bridget Jones naplója*, a tv-sorozatok közül pedig a *Szex és New York* érdemes kiemelni.

HARDVER

MINIMUM
PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK
PIV 2,4 GHz | 1024 MB RAM | GeF FX 5600

„Rettenetesen sokat töltöttem. 1024x768-on mindent felhúva még nem szaggatott, viszont a magasabb felbontást már megérezte a gépem.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Szex
▲ A szerelmi lehetőségek jól kidolgozottak
▲ Rendkívül részletes, látványos grafika

▼ Az első „konkrét” aktus után könnyen rá lehet unni
▼ Sokkal kevesebb lehetőség, mint az alap The Simsben
▼ Kameramériséria

GRAFIKA	9	HANGULAT	8
HANGOK	6	KIHÍVÁS	6
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	5

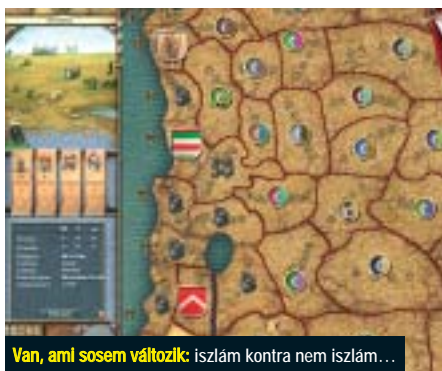
Bad Sector VÉGSZAVA

A Singles olyan, mint egy gyönyörű, de buta nő: addig szép, izgalmas, amíg meghódítod, és az ágyba csalogatod, de az első szenvedélyes éjszaka után már azon gondolkodol, hogy hogyan installáld le...

78%

ÉS A TÖBBI

The Sims	89%
The Sims: Hot Date	84%
The Partners	77%



Van, ami sosem változik: iszlám kontra nem iszlám...



Úgy tünik, Moldávia grófja a Chicago Bulls helyi fiókcsapatánál nyomja



Pécs teljhatalmú uraként éppen Erdélyt készülünk pacifikálni

EUFÓRIA

CRUSADER KINGS

Hát igen! Mire átható tekintetek ezeket a sorokat szeli, már könnyben áradó kishazánk is az Európai Unió tagja. Mi az ünneplés egy sajátos módját választottuk: leteszteltük az Europa Universalis motorjára épült Crusader Kingset.

Szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen nem kell kétkedni abban, hogy legtöbbek ismeri a skandináv műhelyből kikerült, szerfelett ügyes rendszerrel megáldott *Europa Universalis*, valamint annak „leszármazottait”. Ez azért valószínűsíthető, mert nemrégiben teljes játékként adtuk a GS-hez eme stratégiai örökbecsűt. Az EU-ra felépített újabb Paradox-játékok azonban meglehetősen hullámzó teljesítményt nyújtottak. A *Two Thrones* például túl se-

gek között. S bár sokan vélhetik tévesen úgy, hogy a középkorban csak az számított, kinek van több fegyverese, a svéd stratégiai program ügyesen ráébreszti a játékosokat ennek a teóriának a helytelenségére. A legtöbb időnk ennek megfelelően „kicicsaládunk” és az udvarunkban levő hűtő egyének kihasználásával fog telni. Ha ezt ügyesen csináljuk, hamarosan elismert tagja leszünk az akkori nemesi köröknek, s hatalmunk, mozgásterünk is ezzel arányosan nő.

egyetlen átlagos „új” programba sem szoktak belefeccölni. Ennek meg is lett az eredménye: a CK a középkori viszonyokat hűen visszaadó, élvezetes stratégiai program.

Birtok, különben irtok!

A páratlan részletességgel kidolgozott szereplők folyamatosan keresik a helyüket a kontinens sakktabláján, s ránk az a feladat hárul, hogy a szálakat megfelelően mozgatva, a nekünk megfelelő irányba lépjenek rokonaink, vazallusaink, ellenségeink (ez a három fogalom gyakran egy személyre egyszerre is ráillik ☺). Ha túl sok birtokot akarunk magunknál tartani, túl sok pénzt akarunk kisajtolni a nekünk hűséget fogadott nemesektől, akkor bizony elég egy pillanatnyi bizonytalanság, s máris küzdhetünk saját fiunk seregével.

A gyermekek természetesen központi szerepet töltenek be, mert utódlásunk leginkább egy egyenes ágú leszármazott esetében biztosított. Ha bajban lennénk trónörökös ügyben, akkor akár a törvényeken is változtathatunk (elvégre mi vagyunk a törvény), hogy halálunk esetén a nekünk kedves rokon jogosan követelhesse címeinket és vagyonunkat.

Egyvalamire még mindenképpen ki kell térni: habár a kivitelezés igényes, látványosnak semmiképpen sem mondható. Nagy kár, ugyanis a népszerűséghez (és a 90+ százalékhöz) mostanság ez már elengedhetetlen.

-csonti-



Kezdhettünk új asszony után nézni – feleségünk épp most kapott halálos nyavalyát

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Birodalomépitgetős
KÖRNYEZET Európa (1066–1453)
KIADÓ Paradox Ent.
FEJLESZTŐ Paradox Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI EU 2, Hearts of Iron, Two Thrones

GYORSLINK 606

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Ragyogó ötletek
↑ Játsható rendszer
↑ A CK mentése továbbvihető az EU2-ben

↓ Szépen kivitelezett, de szerény látványvilág
↓ Néhány, a kezelést könnyítő funkció jól jönne

GRAFIKA **6** HANGULAT **10**
HANGOK **9** KIHÍVÁS **8**
IRÁNYÍTÁS **8** SZÁVATOSSÁG **10**

MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

-csonti- VÉGSZAVA



Ha valakik, akkor a Paradox szakemberei megérdemlik a fizetésüket. A feudális élet játékos formába öntése elnevezésű tantárgyból csillagos ötöst érdemelnek. Am egy-egy szépen kidolgozott animációval, néhány mozgalmas jelenettel még nagyobb szívet volna a CK.

89%

ÉS A TÖBBI

Europa Universalis 2	91%
Civilization 3	87%
Hearts of Iron	73%

Akár a törvényeken is változtathatunk – elvégre mi vagyunk a törvény.

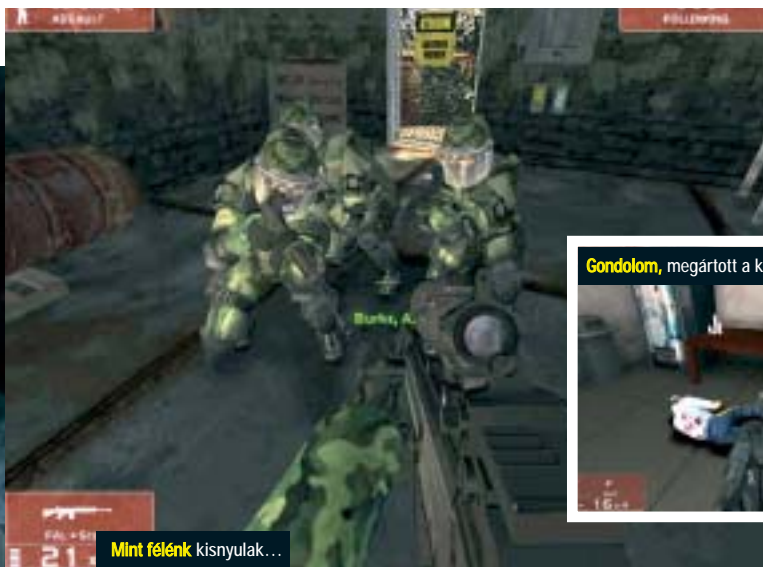
kélyesre, a *Hearts of Iron* játszhatatlanul komplikáltra sikeredett. A *Crusader Kings* viszont nemhiába töltött olyan hosszú időt a boszorkánykonyhában, és hatalmas lendülettel, magasra tartott EU-lobogóval csörtetett ki a csatamezőre, hogy visszaszerezze gazdáit némileg megtépzott hírnevét.

Bella gerant alii, tu felix Austria nube! (Mások hadakozzanak, te csak házasodj, boldog Ausztria!)

A Habsburg-dinasztia sokszor idézett jelmondata egyben a CK filozófiája is lehetne. Az 1066-tól 1453-ig terjedő játék során egy nemesi családot kell egyengetnünk a korabeli feudális viszonyok adta lehetősé-

Ami a hatalmat illeti, abból a játék indításánál eldönthetjük, hogy mennyit is szeretnénk. Legalábbis kezdésnek. A CK ugyanis három csoportba bontja a kékvérű galerit. A szereplők közül a grófok és püspökök jelentik a legalját, akik „csak” egyetlen provincia fölött rendelkeznek. Ennél egy fokkal jobb (és bonyolultabb) a hercegek és érsekek helyzete. Ők már több területtel és – nagy valószínűséggel – néhány vazallussal is büszkélkedhetnek. A piramis csúcsán természetesen a koronás főket találjuk, akik csak Istennek tartoznak beszámolósi kötelezettséggel.

A játék ugyan tagadhatatlanul az EU motorjára épült, de olyan szintű változtatásokat találunk benne, hogy az annyi munkát feltételez, amennyit



Mint félénk kisnyulak...

KARD KI KARD SZITUÁCIÓ

RAINBOW SIX 3

ATHENA SWORD

Megállíthatatlanul rohog a Tom Clancy neve által fémjelzett Rainbow Six sorozat, s a harmadik rész után egyértelmű a menetrend szerint a kettes vágányra érkező hivatalos kiegészítő. Nem kell félni, a képzavar nem azért játszik be, mintha a kiegészítő vasutasokat kellene kommandíroznunk: az Athena Sword megmaradt vérbeli taktikai FPS-nek.

Kiegészítő lemez megjelenésekor az ember előveszi képzeletbeli, unalomig átnézett, számfűlős kockás papírját, amelyre hosszú évek tapasztalatait véste fel, s már előre tudja, hogy mit is tartalmaz az új küldetössorozat. Meglesz a szokásos kampány (valami közepesen érdektelen sztorival körítve), jó pár új, hiperrealisztikus fegyver (ugyan minek, bőven kiegyezem az MP5-tel meg egy mesterlővészpuskával végig a játékban – kövessetek meg, fegyverbolondok!), multimapok és új multimódok, ha szerencsénk van. És erre mit kapunk a Rainbow Six 3: Athena Swordtól? Hát pont ezt ☺!

A mesterszakács

A Red Storm Rising agytrószjei már régen kisütötték a tökéletes receptet, így a megfelelő hozzávalók mixelésével meg is kapjuk azt, amire áhítozunk a szétjárt RS3 után. Az alapjátékban hűvösre vágott rosszfiú igazi setét lelkű módjára a rácsok mögül is borsot tör a szabad világ orra alá, az igazat megvallva amolyan biokémiai fajtát. Persze ha igazi neonáci agytrósz lenne, rázizzenhetett volna már, hogy a világ

legjobb kommandósaival nem érdemes packázni: kampány módban miénk hát a megtiszteltetés, hogy a szokásos AK-s rosszarcúakat megszabadítsuk a földi lét gyötrelmeitől. Nem hangzik rosszul (talán csak kicsit elcsépelet) így első hallásra, de a sztori által összefűzött nyolc küldetés teljesítése egy vérbeli ra-

rögzítését a *Mátrix* mozi hangjait keverő FX stúdió végezte: hurrá, most már halálosan biztosak lehetünk abban, hogy egy szűk palermói sikátorban elsütött Steyr AUG-nak tényleg olyan hangja van a játékban, mint a valóságban is ☺!

Domborítson a multi

Ha gyorsan átrágtuk magunkat a single rész röpké történésein, belevethetjük magunkat a multiplayer fejlesztett lehetőségeibe. Kézhez kapunk öt többjátékos pályát (a londoni metró és a szibériai bázis ismerős lehet az eredeti *Rainbow Six*ből, hiszen tulajdonképpen azok fejlesztett változatai), továbbá hét új játékmódot. Ezekkel már el lehet lenni egy darabig. Külön említést a „kamikaze” és a „capture the enemy” érdemel. Kamikaze módban valaki véletlenül kap a kör elején egy dinamit mellényt, s csapata célja, hogy

tékhöz képest, meg kell hagyni, hogy a szépen megrajzolt európai (olasz, görög, dubrovnikai) pályák abszolút odatesznek a filmingnek, s hát a játékelmény egyáltalán nem lett rosszabb. A multiplayer részre nagyobb hangsúlyt fektettek a fejlesztők: meg is látszik rajta.

Sam

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Taktikai FPS	Ubisoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Közeli jövő	Ubisoft Milán
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Rainbow Six 1–2	

GYORSLINK >>> 341

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Profi egyveleg
- ▲ Multi módok
- ▼ Még mindig buta MI
- ▼ Nagyon rövid
- ▼ Semmi innováció

GRAFIKA	8	HANGULAT	9
HANGOK	10	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	6

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Sam VÉGSZAVA



A kiegészítőben a rajongóknak nyújtott élményt, de ők meg nagyon gyorsan szét fogják játszani: szerintem fért volna még bele egy-két ficsó – egyébként azonban az egész tökéletes recept szerint van megszerkesztve.

77%

ÉS A TÖBBI

AA: Operations' Recon	87%
Black Hawk Down: TS	78%
DF: Task Force Dagger	61%

Halálosan biztosak lehetünk abban, hogy egy elsütött Steyr AUG-nak tényleg olyan hangja van a játékban, mint a valóságban

jongónak nem telik többé egy délutánnál. Ha nem profi, akkor mondjuk 2,5 délutánba – de hát ez nagyon karcsúuuuuuu!

Szokásos egyéb

Kapunk új fegyvereket, szám szerint hetet, s örülhetünk például a hármas sorozatokat kipuffantó új Beretta maroklófegyvernek, de hogy egy átlagos player meglelt volna az ezen kiegészítő által nyújtott extra fejlesztés nélkül is, abban egészen biztos vagyok. Már így is tele voltunk fegyverekkel. Jó kis (leginkább marketing-) fogás, hogy a játék hangjainak

megszerezze a hatástalanító kézikészülékét, míg természetesen az ellenfél a detonátorra hajt, hogy aktiválva azt, a levegőbe röptesse jobb sorsra érdemes embertársát. Szerintem a legérdekesebb a capture the enemy: itt találkozik lebecsül az ellenfél tíz másodpercre, amikor is meg lehet bilincselni, s magunkkal cipelni. Az győz, aki az ellenfél összes játékosát „lebilincseli”, de a dolog szépsége abban rejlik, hogy ki is tudjuk szabadítani társunkat, ha a fogva tartóját meg mi löjük ki ☺... Bár e kiegészítő semmi igazi előrelépést nem tud felmutatni az alapjá-

Pool a csúcson

POOL PARADISE



Csak a kezét figyeld! (Mást nem is tudnál...)

Régóta vártunk már egy igazán jó biliárdos játékra. Ráadásul a Pool Paradise egy Archer Maclean nevű úriember szüleménye, akiről érdemes tudni, hogy ő készítette az első biliárdos játékokat, még a DOS-os idők hajnalán. Nem is csalódunk, hiszen a Pool Paradise minden szempontból kiválóan teljesít. Az összes ismert és kevésbé ismert játékmódot végigpróbálhatjuk hangulatos trópusi környezetben – utóbbi talán csak a füstös kocsmákhoz képest idegen. Eleinte kissé komolytalannak tűnik az egész, mert

a játék tele van apró poénnal (például a nevezési díjat egy uzsorástól kell kölcsönkérnünk, aki nevéhez méltó módon – loan shark – egy kilós fukszokkal telepakolt cápa a tenger fenekén), de ahogy kezdetét veszi az első meccs, érződik a tökéletes kidolgozottság: sem a fizikára, sem a grafikára nem lehet panaszunk. Tovább emeli a játék értékét a rengeteg minijáték (például darts) is, amelyek nagy részét az ellenfeleinktől elnyert pénzen kell megvásárolni. Egyedül az furcsa, hogy ellenfeleinktől csupán lebegő kézfejek látszanak – de amikor az említett kezek meccs után kipengetik nekünk az elnyert összeget, mindent megbocsátunk.

ÉRTÉKELÉS

87%

KIADÓ
Ignition Entertainment
FEJLESZTŐ
Awesome Dev.

A Rozsdás Cápa támadása

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: KAIBA THE REVENGE

A Kaiba The Revenge egy kiegészítő a Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Yugi the Destiny című csodához, mely voltaképp a Magic: The Gatheringhez, Warhammer 40K-hoz, de leginkább a Pokémonhoz hasonló kártyajáték PC-s változata. Akik netán kihagyták volna az első részt, most mindent bepótolhatnak, sőt 300 új lap is rendelkezésünkre áll, amelyeket valószínűleg idegongodozásra szoruló lelki sérültek találtak ki. Olyan szétzuhant lényekkel találkozhatunk, mint a Bab Katona (fusson, ki merre lát!), a Rozsdás Cápa (aki mindenkit megrozdál), az UFO Teknős (jaj, milyen az arca! milyen csúnya!) vagy a félelmetes Kitömött Állat (ez utóbbi állítólag a cipzárjával sebez). Elhiszem, hogy a 250. lap után már ne-

héz jókat kitalálni, de ez benne van a pakliban. (Haha.) Miután felkeltünk a földről, és összeállítottuk paklinkat, szembeszállhatunk Yugival – ő a Yu-Gi-Oh! rajzfilmsorozat főhőse – aki már 3 másodperc után elviselhetetlenül idegesítő (még a „Befejeztem a kört!” mondatot is olyan félelmetesen üvölti, mint azt, hogy „Letépem a fejedet!”). Aki még sosem játszott efféle kártyajátékkal, az ne ijedjen meg, valószínűleg pár hónap alatt kiismeri a szabályokat, aki viszont már gyakorlott varázskártyás, az kétszer gondolja meg, hogy érdemes-e váltani... Magyarán ismét itt egy kultusz, amely mire elér hozzánk a Távol-Keletről, már csak a „Játszottuk még” oldalaira fér be, ráadásul csupa epés megjegyzést kap. Hát van nekünk szívünk?



A Vérevő Biciklipumpával ütöm a Gyilkos Mókusodat!

ÉRTÉKELÉS

43%

KIADÓ
Konami
FEJLESZTŐ
KCEJ

Irtó vicces szellemirtók

SCOOBY-DOO 2: MONSTERS UNLEASHED

Megpróbálva nem minősíteni ezt a rettenesen gagyi (hopp, kicsúsztott) rajzfilmsorozatot, illetve a belőle készült két mozifilmet, az objektivitás látszatát fenntartva maradjunk any-

A feladat könnyen kitalálható



nyiban, hogy a „Scooby-Doo multiverzum” nem éppen az emberi kultúra csúcsa. Ehhez képest a játék kellemes meglepetést okozott, mivel könnyen feledhető ugyan, de legalább ideig-óráig szórakoztató. Voltaképp nem is egy, hanem több játékról van szó, mivel az egész inkább sok-sok mini-game sorozata: az első pályán Sokoban módra kell tárgyakat tologatni, majd különféle kiállított rémek végétájjait összerakosgatni, szellemeket irtani, és így tovább. Némelyik ugyan a mobiltelefonok facsipeszegyszerű játékeinak szintjén mozog, de akad néhány elmés is. Az mindenesetre látszik, hogy foglalkoztak vele, és komolyan, mára ez is nagy szó. Mielőtt azonban bárki azonnal elrohanna a Scooby-Doo-boltba vásárolni magának egy kópiát, fontos megemlíteni, hogy ez a játék sem a mi korosztályunkat célozza meg. A feladatok ugyanis általában túlságosan is egyszerűek, így félóránál tovább valószínűleg csak nagycsopis óvodások és megfáradt játékujságírók képesek foglalkozni vele.



Négy páncélos és a kutya

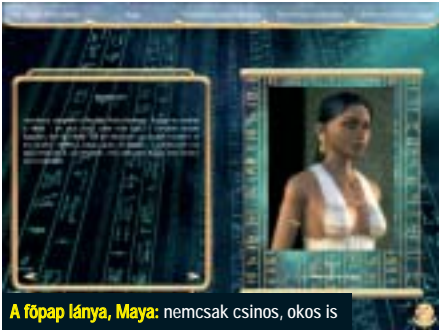
ÉRTÉKELÉS

62%

KIADÓ
THQ
FEJLESZTŐ
Canopy Games

Valami bűzlik Egyiptomban

THE EGYPTIAN PROPHECY



A főpap lánya, Maya: nemcsak csinos, okos is



Jó estét, jó szurkolást!

II. Ramszesz előnyös üzletet kötött Amon-Rával: a Napisten egy csinos obeliskért cserébe hosszú életet biztosít neki. Eddig nem is lenne gond, obeliskben mindig jók voltak az egyiptomiak, ám titokzatos balesetek hátráltatják a munkálatokat, mintha valami gonosz erő akarná megakadályozni az építkezést, így a fáraó végső elkészeredésé-

ben a főpap csinos leányát, Mayát kéri fel, hogy eredjen a rejtély nyomába. Akik nem idegenkedtek a megboldogult Cryo „infotainment” kategóriába tartozó kalandjátékaitól (melyeket onnan lehet felismerni, hogy a Spektrum dokumentumfilmjeinek hangulatával próbálják ötvözni a fikciót, illetve mindig mellékelnek egy „enciklopédiát”),

azoknak derenghet valami. Európában a játék *Egypt 3: The Destiny of Ramses* néven kerül forgalomba, és ugyan a sztorinak semmi köze az előző részekhez, a grafika szemmel láthatóan sokkal szebb és aprólékosabb – persze ez is csak egy *Myst* típusú „lépek egyet-körbeforgok” kaland, de legalább a számtalan átvezető animáció miatt kicsit életszerűbb a hangulat. A játék önmagában nem lenne rossz, csak túlságosan... átlagos. A sztori sem túl izgalmas, a *Myst*-klónokat is unjuk már, talán egyedül a fejtörők miatt lehet érdemes nekivágni, mert azok között akad néhány jó ötlet.

ÉRTÉKELÉS

> 74%

KIADÓ
Adventure Company
FEJLESZTŐ
Dreamcatcher

Rút, mint a háború

WAR TIMES

Miközben türelmetlenül várjuk, hogy megjelenjen a *Codename: Panzers*, váratlanul befutott a *War Times* (elnézést, hogy egy lapon említjük őket). Sok jót nem lehet róla elmondani, egy, a II. világháborúban játszódó hagyományos RTS-ről van szó, amely két kampánya során a német, illetve a velük szemben álló brit, szovjet és amerikai oldalt erősíthetjük. A játék legnagyobb baja az, hogy dögunalmas. Eleve gondom van az „építs egy bázist – szerezz nyersanyagot – gyárts le száz tankot” koncepcióval – ami manapság már édeskeves – de ez a folyamat itt mintha szándékosan is lenne lassítva: hosszú percekekig épül a főhadiszállás, ami nélkül semmi mást nem építhetünk, illetve ha elkészült, ugyanilyen tempóban végig kell várunk az összes többi épületet is, mire elkezdhetjük gyártani a „száz tankot”. Nem lehet eldönteni, hogy a fejlesztői koncepció része volt-e, de úgy tűnik, a *War*

*Times*ban minden értelmes ember háborúzik. A kevésbé értelmesek is. Azok is, akik képesek legalább egy percig nem elejteni, elveszíteni vagy elrontani egy puskát. A maradékból lesznek a munkások: onnan sejttem, hogy a nyersanyagot hordó melósok gyakran összeütözköznek, és ilyenkor egyszerűen megállnak, illetve ha nem klikkelünk egy nagyot a fejükre, el sem moccannak, csak állnak egymással szemben (talán vitatkoznak, hogy ki álljon félre?). De ugyanígy beragadnak a tankok is. Szóval... felejts ez is.



Tankjaink beragadtak – csak az uninstall segít

ÉRTÉKELÉS

> 52%

KIADÓ
Strategy First
FEJLESZTŐ
Legend Studios

Indul a görög aludni

SPARTAN



„...megcselekedtük, amit megkövetelt a haza.”

Vannak, akik a „pergős” stratégiai játékokat kedvelik, mások imádnak pepceselni a részletekkel.

A *Spartan* elsöre meglepő elegyet alkot, hiszen felépítésében inkább emlékeztet a *Civilization* sorozatra, mint a „hagyományos” RTS-ekre. Bár fontos részét képezik a hatalmas, eposzi méretű csaták, figyelemre méltó aprólékosággal van felépítve a háttér is: legyen elég annyi, hogy a játékban száz nemzet szerepel. Amint a címből sejthető, a mi dolgunk a spártai birodalom felvirágoztatása lesz, de a játék nem reked meg a klasszikus spártai-perzsa örökrangadó szintjén. Meggyülik majd a bajunk a különféle barbár törzsekkel, tengeri kalózokkal, illetve belekóstolhatunk a görög poliszok közötti hatalmi harcok-

ba is. A békésebb időszakokban természetesen leköti majd minket a folyamatos fejlődés és terjeszkedés, a kutatás és a diplomácia, illetve ügyelnünk kell népünk elégedettségére, valamint a helyes erőforrás-gazdálkodásra is. Érdemes megemlíteni a jól átgondolt kezelőfelületet is, ami egy ilyen összetett játék esetében szinte felbecsülhetetlen értékű. Sőt, a fejlesztők még arra is gondoltak, hogy a gyengébb géppel megvert játékosok szükség esetén a jóval egyszerűbb (de sokkal gyorsabb) 2D-s módba is átválthassanak – nyilván így „spártaibb”, de a vérbeli stratégiák úgysem a grafikára buknak.

ÉRTÉKELÉS

> 86%

KIADÓ
Graphism Entertainment
FEJLESZTŐ
Slitherine Software

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 legjobbjaikat 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)

Patricia 3 1999
Woody Woodpecker 2990
Stealth Combat 2990



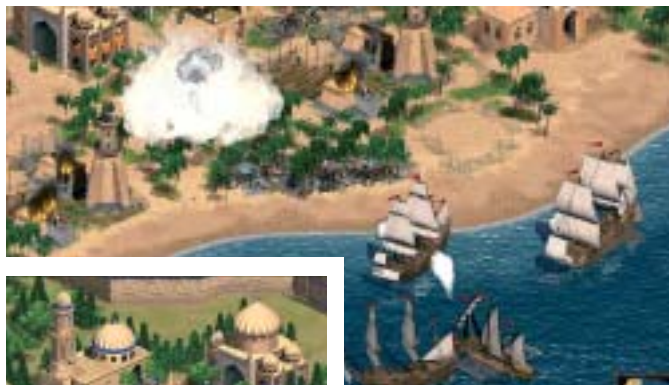
Megarace III 2990
Verne 2990
Bionicle 3990



Lotus Challenge 1999
Wanted Guns 1999

COSSACKS – BACK TO WAR

Egy játék, amely igazán boldoggá tett! Ugyanis rengeteget lobbiztunk azért, hogy az Európának egy ilyen fontos időszakában játszódó játékokban az akkortájt még erős katonai potenciált jelentő magyar nemzet is jelen legyen. S imáink végre meghallgatásra találtak! A Cossacks BTW legnagyobb erénye talán ez: végre-valahára huszárokkal, pandúrokkal, hajdúkkal és kurucokkal szállhatunk csatába akár a svédek, akár az algériaiak ellen (történelmi hűség rulzik, ugye ☺). Ugyanakkor akár a Mátyás-templom apró másolatát is felépíthetjük - ami lássuk be: jó dolog. No persze a magyarokon kívül vannak a játékban újonnan érkezett svájci csapatok is, de hát az kit izgat... Ez egyébként mind nagyon szép, a játék grafikája – annak ellenére, hogy nem csúcs – legalább gyors, és még nagyon régi, nagyon béna gépeken is elég jól el lehet játszogatni vele. Sok minden azonban változatlan maradt az előző részek óta: egyrészt a mesterséges intelligencia ugyanolyan butaságokat képes végrehajtani, másrészt a cossacksoktól megszokott tömörülési hajlam (kicsi a rakás, nagyot kíván)



bizony hátrányosan hathat. Ám a sok ezer embert egyszerre mozgatni képes motor, a hangulat és a jól fejlett internetes lehetőségek mindenért kárpótolnak. Hajrá, magyarok, fel Algériába!

ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

P 200 MHz | 32 MB RAM | 1 MB VGA

- ↑ Vannak benne magyarok
- ↑ Roppant alacsony gépigény
- ↑ Jó netes lehetőségek
- ↓ Tömörülnek a csapatok
- ↓ Picit régies grafika

87%

ÁRA >> 2 990 FT.

C.S.I.

Most, hogy a játékprogram második részéről írunk a lapban, ideje, hogy elővegyük az időközben az olcsó kategóriában megjelent első részét. Aki ismeri a sorozatot (Helyszínelők), annak semmit nem kell mondanom – aki nem, annak annyit elárulok, hogy egy nyomozós tv-sorozat PC-sítéséről van szó, ahol nem detektívek, hanem szakértők nyomoznak aprólékosan: kicsi jelekből, apró bizonyítékokból kell összerakni a teljes képet, és megtalálni a gyilkost. Szerencsére a nálunk levő eszközöket gondosan, egyesével hozzápróbálhatjuk az adott tárgyakhoz, így előbb-utóbb mindenre rájövünk. Nyomozásunk mégis furcsa eredményt érhet el, ugyanis különös alapfilozófiát követ a program: nem az a lényeg, hogy megtaláljuk a gyilkost, hanem mindeneke előtt az, hogy mindent megvizsgáljunk, azaz gondosan pepecselgessünk. Hiába fedjük fel ugyanis a bűnös kiletét, főnökünk



hajlamos beszólni, hogy nem vizsgáltunk meg mindent eléggé. Könyörgöm, nem a végeredmény számít? A sorozat szereplőit elég életlenül ábrázolja a játék, a környezet azonban sajnos meglehetősen steril maradt. Szerencsénkre azonban mind a párbeszéd, mind a megoldandó ügyek elég érdekesek, így van kihívás benne jócskán. S akár kezdőknek is ajánlható, mert elég könnyű. Ugyanakkor rövid is, így a nagy hardcore kalandjátékosok hanyagolják.

ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 500 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ↑ Eredeti hangok
- ↑ Jól átveszi a sorozat hangulatát
- ↓ Túl rövid
- ↓ Túl steril
- ↓ Rossz alapkonceptió

69%

ÁRA >> 2 990 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

MIDTOWN MADNESS 2



Itt egy játék, amelyet készítői arra szántak, hogy nagy örület legyen (hiszen már a címéből is ez derül ki). Már a sorozat első darabja is az volt, így joggal várhattuk el, hogy ez a rész is sokáig a gépek elé ültessen minket. Nos, ez az autós-őrültkódós játék még nagyobb ütőt, mint elődje. Megőrizte annak nagyon jó irányítását és játékmódjait is, továbbá kiegészült még egy csomó új mókával. Itt van például a School mód, amelyben előre megszabott feladatokat kell végrehajtani, s ezek bizony nem mindig könnyűek. Szerencsére már nemcsak egy, hanem két város áll rendelkezésünkre: London és San Francisco. Nos nem

százszázalékosan akkurátus a modellezés, de a filing azért megvan. Mindemellett a multi részben (amely már az első fejezetben is nagy fun volt) egy új módot építettek be: a free-for-allt, amelynek segítségével iszonytató jókat lehet nyomolni. Magyarán ez egy olyan autóverseny, amely legfőképp a mókára, az élvezetre és a nagy ugratásokra épít. És amelyben legalább az autók modelljeit átdolgozták, sőt vannak rejtett kocsik is. Erről jut eszembe: a legnagyobb problémája talán az, hogy annyira hasonlít az első részre, mint ha annak egy kiegészítője lenne. Mindennemellett néha apró bugok is megzavarhatnak.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

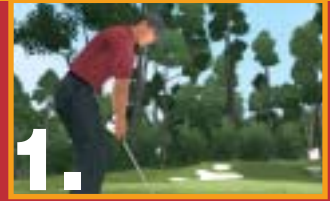
PII 266 MHz | 32 MB RAM | 16 MB VGA

▲ Nagy móka
▲ Rengeteg használható objektum

▼ Olyan, mintha csak egy kiegészítő lenne

70%

ÁRA >> 2 990 FT.



1.

Tigger Woods 2003

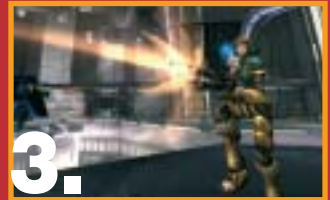
2004. 04-től kapható 3 990 Ft.



2.

Civilization III

2004. 03-től kapható 3 990 Ft.



3.

Unreal Tournament 2003

2004. 03-től kapható 3 990 Ft.

THEME PARK INC.

Vidámparkba menni mindig móka és kacagás, főleg manapság, amikor már olyan csodamasinák léteznek, hogy ahhoz képest az úrhajóskiképzés könnyed tavaszi fuvallat csupán. Arról nem is beszélve, hogy nekünk aligazgatóként egy vidámpark irányításában sokkal fontosabb és rázósabb dolgunk van, mint felülni egynémely hullámvasutakra. Ebben a sorozatban (hiszen nem az első részről van szó) unatkozni sosem volt időnk, ugyanis a

sült krumpli megszóása és a kólaforgasztás mellett a terep rendezése és a hihetetlen mennyiségű hányás eltakarítása is mindig gond volt. Ezúttal azonban már hullámvasutat is tervezhetünk, hiszen a 18 alapmodell mellett magunk is elkészíthetjük a nekünk legjobban tetszőt. Azért persze ne feledjük, hogy ez egy alapvetően gazdasági szimulációra épülő játék, így nagyon ésszerű kell lenni mit hova miből és hogyan teszünk. És ahogy ez lenni szokott, a pénz persze so-

sem elég. Tehát kétszer is érdemes meggondolni, mit és hova teszünk, kiket alkalmazunk, és hogyan osztjuk be pénzünket: a pixelgyerekek és pixelszüleiük vágyait kell teljesíteni, s ez nem mindig lesz egyszerű. A játék teljesen háromdimenziós köntösből pompázik, motorja mai szemmel nézve kicsit öregecske, de mivel nem FPS-ről, hanem vidámparkos gazdasági szimulátorról van szó, ez könnyen megbocsátható.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 32 MB RAM | 8 MB VGA

▲ Lehet hullámvasutat tervezni
▲ 3D-ben ki is lehet próbálni
▲ Az utolsó Theme Park játék

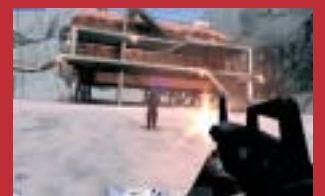
▼ Kicsit ósdi grafika
▼ Néha nehéz áttátni

83%

ÁRA >> 3 990 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Finding Nemo 3990
 Offroad 1999
 Mobile Forces 1999



JÁTÉKMÚZEUM

SZÁGULDÁS A SEMMIBŐL AZ AUTÓVERSENYEK HÁROM ÉVTIZEDE

Hogy mennyire jó autóversenyezni, az a frissen elkészült Toca Racing 2 cikkből is kiderült, ám hogy igazán örökzöld témáról beszélhetünk, azt az eltelt három évtized bizonyítja. A járgányok pixelpöttyökből pixel shaderes csodákká váltak, de a lényeg nem változott: vezetni fergetegesen jó.

Az autózás varázsát a hetvenes évek végén eleinte a játéktérmekekben élhették át virtuálisan. (Lásd dobozban.) A pár pixelből összerakott járgányok, a kockanap és téglalapfelhők, a rosszul kiszámított sebességgel rohanó, nem túl reális aszfaltcsíkok látványáért az egyes gépek kidolgozottsága – az esetleg rászerezelt kormány, a rájuk festett ábrák – kárpótoltak. Aztán megérkeztek az első „konzol” számítógépek: a mára csak szoftverfejlesztéssel foglalkozó Atari különféle gépein (a márkanevet az Infogrames vásárolta fel két évvel ezelőtt), illetve az Activision egymás után hozta ki mai szemmel vicces „grafikájú”, ott-hon játszható autóversenyeit a hetvenes évek végén, a nyolcvanas évek elején...

Pont, pont, vesszőcske, készen van az autócska

Képtelenség megtalálni, hogy a tengernyi garázsfejlesztésből melyik volt a legeslegelső autósjáték, de az biztos, hogy az Atari 1977-es *Street Racer*jét

tartja nyilván elsőként a Mobygames internetes adatbázis. A hihetetlenül szegényes grafika ellenére az Atari 2600-ra megjelent *SR* a játékmenet változatosságával próbálta elkábítani a boltban ácsorgó és a látványos dobozt bámuló (mára a harmadik, negyedik X-et taposó) srákokat: a fedőlapon húszas évekbeli Fordok, motorbiciklik küzdöttek egymással, de a hátulján síversenyről,

Egymás után hozták ki mai szemmel vicces „grafikájú”, ott-hon játszható autóversenyeiket

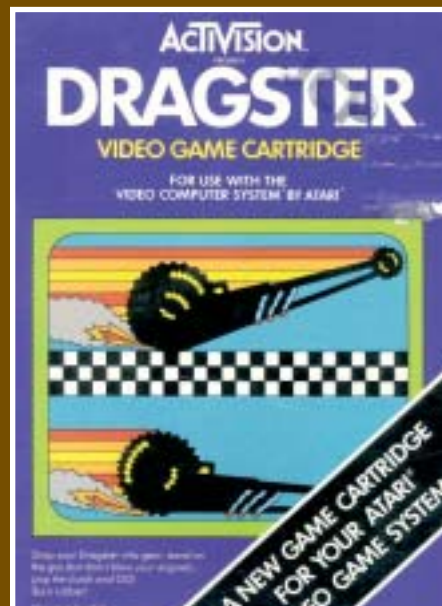
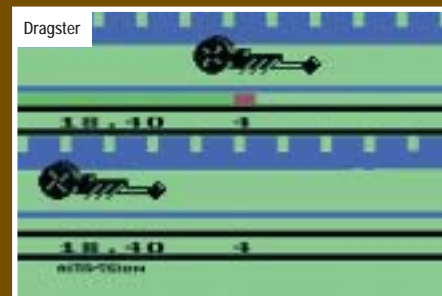
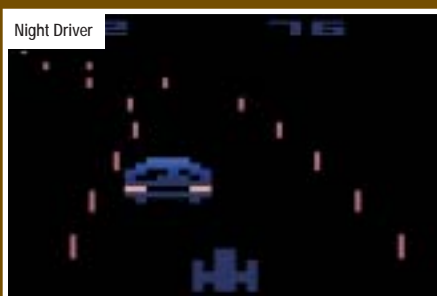
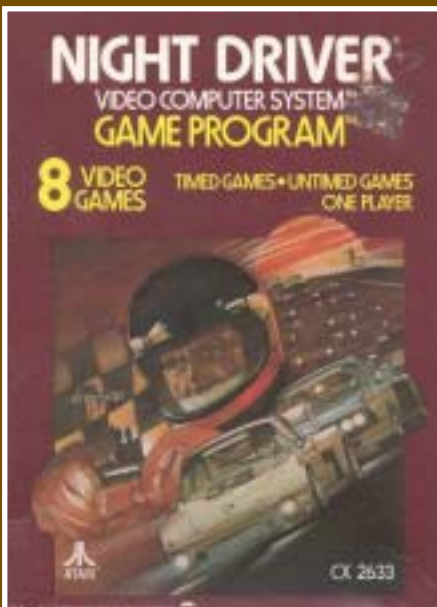
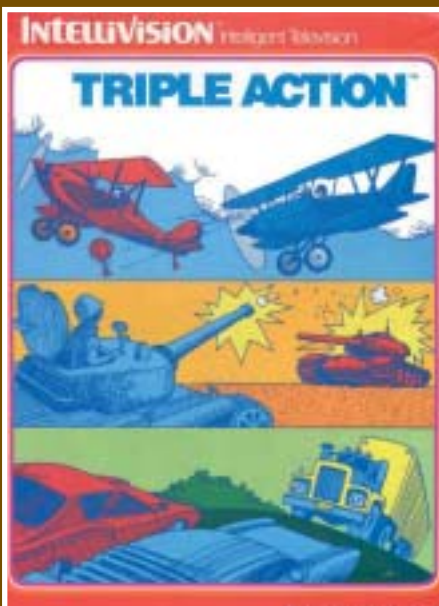
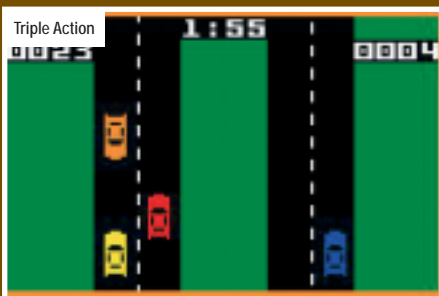
„hajmeresztő dodgem-örületről”, sőt még repülőgépes lövöldözésekről is olvashattunk. Hát, a képeket elnézve igazán szükség volt fantáziára és beleélésre, hogy elhiggyük a pixeleknél: járműveket akarnak megszemélyesíteni... Minden-

esetre a multiplayer már itt is adott volt: 27 évvel ezelőtt is tudták ám a fejlesztők, hogy multiban sokkal jobb versenyezni.

Az ugyanabban az évben megjelent másik ataris autós progij, az *Indy 500* „versenyautói” még más-későbban néztek ki, a játék igazi érdekessége azonban, hogy a pálya nem scrollozott, hanem egyetlen fix képernyőn kellett a mértani ábrákra hasonlító akadályokat kerülgetnünk.

Pixeldömping á la Activision

Ugorjunk három évet... Az 1980-ban megjelent Activision-féle *Dragster* akkoriban igen összetettnek tűnő grafikájával ábrázolta a hatalmas hátsó kerekű, gyorsulási versenyre kifejlesztett „dragster” versenyjárgányokat. Az Atari 2600-as joystickjával nemcsak gyorsítani, hanem sebességet váltani is tudtunk. Nagyon kellett vigyázni, hogy ezt a megfelelő ritmusban tegyük, ugyanis csak előre tudtunk váltani, visszafelé már nem. Arra is ügyelnünk kellett, hogy ne hevítsük túl a mo-



tort: ilyenkor füstölögve leállt versenyverdánk, mi pedig kiestünk a versenyből. Érdekeség még, hogy kétfajta játékmódban nyomulhattunk: míg az egyszerűbben csak át kellett száguldanunk a pályán, a bonyolultabb verzióban a fedetlen nézőteret is ki kellett kerülnünk. Az Activision másik autósprogramjában, a '82-es *Grand Prix*-ben már felülnézetből irányíthattuk Forma—1-es versenyautókat. A haladást a különféle kanyargós utakon az ellenfeleken túl az olajfoltok is nehezítették, amelyekre ráhajtvá kipördülhetett járgányunk.

Játéktéremből otthonra

Az igazi világsikert azonban az 1983-as *Pole Position* hozta: ebben végre hátulról láthattuk az akkori szemmel nézve szépen kidolgozott autókat, amelyek változatos napszakokban és időjárási körülmények között mérköztek meg egymással. Nagy különbség volt azért a géptípusok között: az Atari 5200-as verzió sokkal szebb megjelenítést nyújtott, mint az elavult 2600-os. A játék emellett Commodore 64-re, Intellivisionre, Vectrexre és „IBM PC”-re is elkészült, de a legszebb látványt az 5200-as nyújtotta. A játék népszerűségét nagyban befolyásolta, hogy a hatalmas sikert aratott játéktérmi árkád klasszikus átíratáról volt szó.

Ekszóntriller szuperhíró

Persze a szimpla vezetés egy idő után unalmas, ezért a készítők megpróbálták akciórészekkel vegyíteni. A *Pole Position*hoz hasonlóan az 1984-es *Spy Hunter* is játéktérmi átíratként ke-

rült a boltokba, és ugyanúgy a lehető legtöbb géptípusra megjelent – PC-Booster, NES, Atari 2600, 5200, Commodore 64, Colecovision – a legszebbre itt a NES alapú verzió sikeredett). A Sega üdvöskéjében egy szuperügynököt kell alakítanunk, akinek James Bond-szerű kutyúkkal felszerelt csodajárgányával ellenséges országúti kémeket és egyéb rosszfiúkat kellett likvidálnia. Az alapszintű géppuska mellett olyan egyéb, 007-est idéző fegyvereket is megszerezhattunk, mint a füst- és olajlövendék, illetve rakéták, csak be kellett hajtani az ügynökség által kiküldött, időnként az út szélén található kamionokba. Még lazább feature volt, hogy amikor időnként kettévált az útszakasz, és mi a megfelelő úton haladtunk tovább, akkor egy folyó vagy tó partjára érve behajthattunk egy horgászszázkóznak álcázott műhelybe, ahol a másodperc töredéke alatt egy időre motorcsónakká alakították autónkat.

Egy autóverseny, amely műfajt alkotott

No és nem mehetünk el minden idők leghíresebb autóverseny-sorozata mellett sem, amelynek első része 1987-ben jelent meg, ám (némi kihagyás után) ma is készülnek folytatásai. (Igaz, sajnos elég gyatra minőségben.) Az Activision elsőnek kissé száraz és barátságtalan hangzású *Test Drive* címe valójában hihetetlen élményt takart. Az akkori szemmel nézve rendkívül látványos belső nézetes grafika is forradalminak számított, ám az igazi feelinget az életben közönséges halandók által soha ki nem próbálható sportkocsik hajmeresztő ve-

zetése, a kőzúti (hegyi) verseny izgalma, valamint a ránk akaszkodó rendőrautók előli adrenalinpumpáló menekülés jelentette. A *Test Drive* megelégedte azt, amit ma a *Need for Speed* sorozat jelent...

Berr

DOBJ BE EGY HÚSZAST!

Két klasszikus autós árkádgép

Amikor a *Pole Position* árkád 1982-ben megjelent a játéktértermekben, korabeli visszaemlékezések szerint akkora döbbenetes sikert aratott, hogy a világon szinte mindenütt tömött, a játékbéli kanyarokhoz hasonlóan tekeredő sorok álltak mögötte, hogy az emberek kipróbálhassák. A Namco fejlesztői azonban arra voltak a legbüszkébbek, hogy a sorokban állítógag rengeteg kíváncsi autófejlesztő mérnök is ácsorgott. Hasonló sikereket ért el a '83-as *Spy Hunter* gép, amely a szimpla autózást lövöldözös akcióval vegyítette. Aki ki akarja próbálni az eredeti *Spy Hunter*-t, annak le sem kell töltenie: ha telepítve van a Macromedia Shockwave Playered (ha nincs, az sem baj, rögtön fel lehet innen rakni), akkor ennek segítségével már be is tölthetik az eredeti játék ezen a címen: www.shockwave.com/sw/content/spyhunter.



Pole Position II



Spy Hunter



Cheatz

PAINKILLER

TIPP Ha úgy érezzük, kevés az esélyünk a hordákban ránk támadó démoni ellenségekkel szemben, nyugodtan dőlünk hátra, majd friss lendülettel üssünk rájuk nagyot pár csalás segítségével. Így már nem lesz esélyük a dögöknek! Indítsuk el ajátékot, majd a [] gomb lenyomásával hozzuk be a konzolt, és írjuk be a kiválasztott csalást. Figyelem: a cheatek csak Daydream és Insomnia fokozaton működnek!

Cheat	Hatás
PKGOD	Isten mód
PKWEAPONS	Az összes fegyver a miénk lesz
PKAMMO	Maximális lőszerkészletet kapunk
PKHEALTH	Teljesen meggyógyulunk
PKPOWER	Lőszer- és egészségi szintünk együtt ugrik meg
PKGOLD	Kapunk egy halom pénzt
PKHASTE	Gyorsak leszünk
PKKEEPBODIES	A tesztek nem tűnnek el
PKWEAPONMODIFIER	Fegyvermódosító bekapcsolása
PKDEMON	'Demon morph' bekapcsolása

TOCA 2

TIPP Számos trükköt és turpisságot vehetünk be versenyzés és autókázás közben saját és versenytársaink legnagyobb örömére. Nincs más dolgunk, mint beírni a kiválasztott nevet – ha jól írtuk be, meghalljuk, hogy „Cheatek engedélyezve”.

Cheat	Hatás
TOPDOWN	GTA jellegű kameramód
HANGOVER	Elmosódó horizont
TIMEOUT	Teljes bajnokságtávolság
DOUBLE	Az összes pályán száguldozhatunk
CARTASTIC	Az összes kocsit rendelkezésünkre áll
OUCH	Harci mód
RUBBER	Pattogó ütközések
MOVIE	Vicces ütközések
HIGHJUMP	A gravitáció foka kicsit alacsonyabb lesz
SKINNY	Csak az autók kerekeit látjuk
SKATES	Turbó mód
GIRDLE	Alternatív pályamegjelentés
REPEL	A többi autó kitér az utunkból
TECKLOCK	Bónuszpálya
MINICARS	Micro Machines mód
ICCKLE	Pici autók
TRIPPY	Pszichedelikus mód
POSHKID	A bajnokság módban nincs szükségünk pontokra
OUTTAKE	Meghallgathatjuk Tiff kommentárját
CMFORD	Kizárólag Mondeoval mehetünk

DEAD MAN'S HAND

TIPP Ha igazságot akarunk szolgáltatni, de egyesek ezt nem hagyják, ne tétovázzunk fellépni ellenük a cheatek legteljesebb szigorával. Játék közben nyomjuk meg a [TAB] gombot, majd írjuk be a három igazságosztó csalás valamelyikét.

Cheat	Hatás
God	Isten mód
Allammo	Minden fegyverhez 999 lövedék
fly	Megtanulunk repülni

Tippek

SACRED

Gyors pénz- és tapasztalat gyűjtés

1. TIPP Amennyiben gyorsan szeretnénk tapasztalatot és aranyat gyűjteni, keressünk meg egy hordányi goblint, akiket egy sámán is kísér. Őljük le az összes goblint, a sámán kivételével, aki így mindig újabb és újabb kis szörnyeket fog előhívni. Mivel pedig mindegyik után marad egy kis pénz, illetve tárgy, gyorsan összegyűjthetünk egy halom cuccot a tapasztalat mellett.

Lóbalett

2. TIPP A lovak igen hasznos jószágok, különösen helyváltásra, utazásra kiválóak. Ha azonban netán szeretjük a cirkuszt, vagy csak egyszerűen fel akarunk tűnni, vegyünk még egy hátast. Ezután hősünk máris különböző produkciókat mutat be a lovon.

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

Tapasztalat gyűjtése

TIPP Miután Gandalfal Minas Tirith-nél az utolsó ostromtoronyt is elpusztítottuk, menjünk arra a toronyra, ahol nincsen kaptart – még mielőtt a városkapuhoz szaladnánk. Itt ugyanis több csomagot találunk, mindegyikben 1000-1000 tapasztalati ponttal.

SPELLFORCE

Easter Egg

TIPP Miután megkaptuk Castalgirtól az árnyékpáncélt, menjünk vissza Graufurt temetőjébe éjfélkor. Ott találkozhatunk a fejlesztőcsapattal, ezúttal csontváz formában ©.

SPLINTER CELL MISSION PACK

Easter Egg

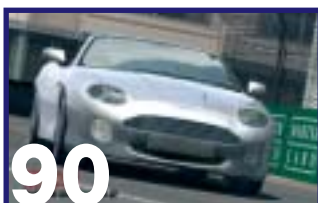
TIPP A kiegészítő első pályáján némi sportos mókában lehet részünk: miután a szellőzőn keresztül bejutottunk az épületbe, menjünk az első elágazásnál jobbra, a beragadt ajtóhoz. Ezt ki tudjuk nyitni azt követően, hogy a szerverszobában mindent elintéztünk. Menjünk az irodába, és próbáljuk ki szerencsénket a két kosárlabdával.

FIFA 2004

Lassabb kifáradás

TIPP Focistáink sokkal tovább tudnak rohanni, ha a futás gombot nem folyamatosan, hanem csak mindig újra és újra nyomgatjuk. Ilyenkor fontos a megfelelő labdavezetés: mindig csak a labdaérintések között sprinteljünk.





90
TOCA rövidtippek
„Bal pedál: fék...”



91
Painkiller
...hogy ne fájjon



92
Hitman: Contracts
Rugok, terülsz...

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Extra tapasztalat gyűjtése

1. TIPP Korriban-on, a Sith-bázison megtalálhatjuk Yuthura Ban-t. Miután megértettük a Sith-kódexet, kapunk 125 tapasztalati pontot. Viszont a beszélgetést akárhányszor újrakezdhetjük. Így, ha még egy kis bónusz XP-t akarunk gyűjteni, csak újra beszélgetünk Ban-nal, és a dialógus végén, a „mindent értek” opciót választjuk

Tartogassuk tárgyainkat a Yavin-állomáson

2. TIPP Tartsuk meg minden feleslegesnek ítélt dolgunkat, amíg a Yavin-állomásra nem érünk. Suvam Tan ugyanis minden cuccért jóval magasabb árat fizet, mint bármelyik más kereskedő a galaxisban.

Játszunk Suvam Tan-nal Pazaak-ot

3. TIPP Suvam Tan szívesen játszik Pazaak-ot. Használjuk ki ezt a gyengéjét, és győzzük őt le tíz alkalommal egymás után. Ebből kifolyólag nem csak 7500 Creditet nyerünk, hanem 20%-os árkedvezményt ad mindenre, amit nála vásárolunk.

GOTHIC 2

Sárkány-penge megszerzése

1. TIPP A fekete troll barlangja előtt találkozhatunk egy Grimbald nevű erdőszel, aki sok mindent megtanít nekünk. Az erdősz és a Kő-kör között található egy üreg, amit veszélyes csontváz-harcosok őriznek. Csalogassuk el őket egyenként Grimbald-ig, aki így segíteni fog a harcban. Miután az összes csontvázal végeztünk, bemehetünk az üres barlangba, ahol egy értékes sárkánypengét találunk. Igaz, ahhoz, hogy ezt használni tudjuk a harcban, 80-as erejűnek kell lennünk.

Legyen társunk Diego

2. TIPP Diego-val, mint társal sokkal könnyebben leszünk a bányavölgyben. A legerősebb ellenfeleket is eltakarítja az útból, és cserébe semmi másra nincs szüksége, mint néha egy-egy gyógyitalra. Ha ezután a völgy bejáratánál található tóhoz megyünk vele, az első rész ismerői, még egy utalást is felfedezhetnek a játék elődjére.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Hasznos holmik mindenfelé

TIPP A Karib-tenger városaiban és erdeiben mindig újabb és újabb kincsekre akadhatunk. Ezek a minitérképen való utazgatás során bukkannak fel. Különösen értékes cuccokat találhatunk Isla Muellén, a városbejárat mellett, valamint egy hordóban a mólón. Falais de Fleurón, a strandon, egy nagy kő mögött, illetve Oxbayen, a városbejárat melletti jobb lépcsőlejártnál lévő egyik ládában szintén hasznos dolgokra lelhetünk. Conceicao is értékes tárgyra bukkanhatunk, ha a kapu mögött balra található házak mögött keresgélünk. Végül Quebradason, a móló után balra egy falhajlatban is találhatunk jó cuccot.

Uhu



CASTLE STRIKE

TIPP Amennyiben úgy érezzük, a sors időz minket, vagy legalábbis a rohadt gép állandóan elbánni velünk, álljunk bosszút, és néhány cheat segítségével állítsuk vissza az egyensúlyt az erőben. A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben az [Enter]-t, majd írjuk be a kívánt cheatet.

Cheat	Hatás
therock	1000 kő kerül a raktárunkba
ent	1000 fával több lesz nekünk, mint előtte
gabriel	1000 ércnyi jutalomban részesülünk
dutyfree	1000 arany üti a markunkat
itsgoodtobetheking	Mindenből 10000 egységnit kapunk
keepemcoming	Sebezhetetlenek leszünk
enlightenme	Az összes térkép elérhető lesz
iamsolame	Megnyerjük a küldetést
blitzkrieg	Mégiscsak megnyerjük a küldetést
myhomeismycastle	Az egységszám maximumra nő
beefcake	Meglepi

SINGLES FLIRT UP YOUR LIFE

TIPP Előfordulhat, hogy keveselljük az indulótöke nagyságát. Ezen könnyedén változtathatunk, ha a játék \Config könyvtárban a game.cfg nevű állományt megnyitjuk egy szövegszerkesztővel, és rákeresünk a „money” szóra. Az itt található összeget írjuk át 99999999-re. Játék közben is megnövelhetjük tőkénk összegét: keressük meg a program könyvtárban a savegameXXX.dat-ot, ahol az XXX az elmentett játékállás számát jelöli. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, majd ugyanúgy keressünk rá a „money” szóra, és írjuk át az összeget 999999-re.

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

TIPP Játék közben nyomjuk meg a [] gombot, amivel behozzuk a konzolt, majd írjuk be valamelyik kódot.

Cheat Hatás

bot_kill A pályán tartózkodó összes botot megöli, így ha nincs elhelyezve bomba, nyerünk

restart Újrátölti a pályát, anélkül hogy bármilyen célt elvesztenénk

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

TIPP Komoly segítséget nyújthatunk hősünknek küldetések során, ha bevetjük a cheat-kommandót. Velük vállalva már semmi sem állhat utunkba. Nyomjuk meg játék közben az [F2] gombot, majd írjuk be a kiválasztott kódot, és nyomjunk egy [Enter]-t.

Cheat Hatás

health Teljesen meggyógyulunk

invisible 1 Láthatatlanok leszünk

invisible 0 Láthatóak leszünk

invincible Sebezhetetlenek leszünk

ammo Lőszerkészletünk maximumra töltődik

fly Sam megtanulja a repülési képességet is

ghost Átmehetünk a falakon

walk Normálisan haladunk

playeronly Lefagyaszthatjuk ellenségeinket

killpawns Ellenfeleink eltűnnek

PAINKILLER

„REPÜL A HEGYES KARÓ...”

Nehézségi szintek, követelmények

1. TIPP A Daydream mód elég könnyűre van méretezve, épp ezért kártyákat nem is lehet feloldani benne. Insomniában a 24-ből 22-t tudunk elérni (két pálya zárt), Nightmare-en 23-at (egy pálya zárt), Traumán pedig mind a 24-et (minden pálya nyitott). Nightmare-en már nem töltenek életet a waypointok, Traumán pedig már lelkek sincsenek...

Trauma feloldása

2. TIPP Ahhoz, hogy a legnehezebb módban játszassunk, a Nightmare-en megszerezhető mind a 23 kártyát össze kell gyűjtenünk.

Kártyák összeszedése

3. TIPP Néhány kártyához olyan követelmények tartoznak, amelyek elsőre elérhetetlennek tűnnek. Ne rezeljünk be azonban – használjuk a már meglévőket okosan! Más pályákon egyszerűen csak meg kell találnunk *.bármit (töltény, láda, titkos helyszín).

Ezek megkeresésénél fontos: ments, mielőtt beugranál a pálya végét jelző fénygömbbe, mert ilyenkor visszafelé kinyílik az összes lezárt ajtó, megkönnyítve az elhagyott dolgok felkutatását.

Néhány speckó eset

4. TIPP Az „ölj meg minden szörnyet” típusú pályáknál általában úgy csalhatjuk elő az összes ellent, ha a pálya minden zegzugát bejárjuk. A „rombolj szét mindent” pályáknál azok a hordók/ládák is nekünk számítanak, amelyeket esetleg az ellenfeleink törtek szét! Ugyanúgy az „ölésnél”, ha egymást ölik meg, nekünk az is jó!

[TAB]-ra vedd szemed

5. TIPP Pálya közben a [TAB] gomb lenyomásával mindig megtudhatjuk, mennyi hiányzik még a kártyakritérium eléréséhez.

Hardver-típek

6. TIPP Ha GeForce MX kártyákkal akarsz játszani, jobb, ha letöltöd ezt a drivert:

<http://www.driverheaven.net/downloads/index4.htm>

Az aktuális FPS kiírásához ezt nyomd le: bal [Ctrl] + jobb [Shift] + [H]!

FŐNÖKÖK LEÖLÉSE

A főnökök életerejét az iránytű körüli piros csík mutatja.

NECROGIANT (1. VILÁG) Lőjük shotival a láncát, amíg le nem szakítja. Utána öt magát. Vigyázzunk a tornádójára. Sokat segít nála a Fury/Rage – Dexterity – Time Bonus „arany” kártyakombó, később egy Mercy „ezüsttel” megtámadgatva.

SWAMP THING (2. VILÁG) A mocsári buborékokat lödd, amikor a közelükben van – először csak ezek robbanása sebzí. Később, amikor a buborékok szabályos körben jelennek meg a mocsárban, lödd ki az összeset gyorsan, aztán már magát a szörnyet is elintézheted.

THE GUARDIAN (3. VILÁG) Először a kalapácsát löjük, aztán öt magát. Egyedül arra kell figyelni, hogy amikor a földre üt, mi ugorjunk egyet.

ALASTOR (4. VILÁG) Minden szinten sebezünk le nullára, és figyeljünk arra, hogy mielőtt leomlana az emelet, szedjük össze minden cuccot. Az utolsó szinten, amikor a szobrok tölteni próbálják, a szobrokat löjük, amíg mindet le nem szedjük. Utána Alastor következik.

LUCIFER (5. VILÁG) A lefelé zuhanó sziklából próbáljunk nekilödni egyet. Ha sikerül, eldobja a kardját. Ekkor megölhetjük.

Poén-gyilkos
Csak ha elakadtál!!

FELVEHETŐ BÓNUSZOK

A Painkiller nincs túlszpirázva felvehető bónuszok terén, a single és multi módot együtt számolva is csak három „power-up” került.

FEGYVERMÓDOSÍTÓ Megváltoztatja a fegyverek tulajdonságait az alábbi módokon:

- Painkiller elsődleges: Sebzésnövelés
- Painkiller másodlagos: A sugár akkor is létrejön, ha nincs a fejen a célkereszt
- Painkiller kombó: Sebzésnövelés
- Shotgun: A sörétek nem szórnak annyira
- Stakegun: A karó egyenesebben repül, és hamarabb tüze kap
- Gránát: Napalm effekt robbanásakor. A tűz egy ideig ott marad
- Stakegun kombó: A fentiek kombinációja
- Rakétavető: A rakisik gyorsabban mennek
- ChainGun: Sebzésnövelés
- Surikenvető: A surikenek felrobbannak becsapódáskor
- Elektromos puska: Bizonyos fokig célkövetőssé válik a villám

IMMUNITÁS Emberünk sebezhetetlenné válik egy időre

QUAD Minden fegyverünk négyszeres sebzést okoz. A képernyő úgy néz ki, mint démonvadász formában!

FEGYVEREK, KOMBÓK

PAINKILLER Az első számú fegyverünk használatához nincs szükségünk löszerre. Elsődleges „tűzeléskor” egy kézi szecskázógépre hasonlít, másodlagosa egy horgos fémfejet lök ki, amely találat esetén automatikusan, egyébként pedig újból klikkeltésre visszatér hozzánk. Amennyiben a kilőtt fémfejen tartjuk célkeresztünket, egy perzselő sugarat képezünk a két végpont között. Kombó: pörgessük a szecskázót (bal klikk), majd löjük ki.

SHOTGUN/FAGYASZTÓ A jó öreg dupla közelről jól sebez (teljes sörétalálat esetén 80 HP-t), gyorsan újratölt (kb. 0,5 mp), és könnyű vele találni. Másodlagos tüzélete folyékony nitrogénnel fagyasztja meg az ellent egy időre. Nagyon jól használható fegyver, ha van hozzá elég töltény, szinte nincs is szükségünk másra. Kombó: fagyj és shoti egymás után. A delkvens ilyenkor a T1000-eshez hasonlóan darabokra hullik. Meg a nagyok is!

STAKEGUN/GRÁNÁTVETŐ Karóvető vastag karó löki elsődleges támadásakor, amely

alapban 200 HP-t sebez, ám ha távolra löjük, lángra kap útközben, és ilyenkor 250 HP-t. Hátránya, hogy lassan tölt újra (kb. 1,5 mp). Másodlagos tüzélete a gránátvető. Kombó: több lehetőségünk van: ha a gránátot még a levegőben meglöjük egy karóval, ez utóbbi felgyorsul, és robbanni fog becsapódáskor. Ha a földre érkezett gránátot löjük meg, az azonnal robban.

RAKÉTAVETŐ/GÉPÁGYÚ Elsődlegesen egy mezei rakétavető (telitalálatnál 100 HP-t sebez), másodlagosa egy helikopterről leszerelt forgócsöves vulcan-ágyú (másodpercenként kb. 15 golyót lök ki, egyenként kb. 10 HP sebzéssel), amellyel a PK 4-es számú csúszlja minden bizonnyal az FPS-történelem valaha volt legerősebb fegyvere. Kombó: Ha a rakisval levegőbe küldjük az ellent, ott a forgócsöves lövedékei négyszeresen sebeznek.

SURIKENVETŐ/ELEKTROMOS PUSKA Az ötös fegyver elsődleges tüzélete sok kis fémsurikent lök ki golyószóró gyanánt, másodlagosa egy rövid hatótávolságú elektromos süttőgép. Kombó: Szintén két lehetőségünk van: ha egyszerre löjük a földet a két tüzelési módban, a surikenek feltöltődnek, és 5 másodpercig minden arra járót megráznak – ha ugyanezt monszttal csináljuk meg, 5 másodpercig átadja a villámot a legközelebb álló ellenfélre is!

KÁRTYÁK ÉS HATÁSAIK

A [G] az „aranykártyákat”, az [S] az „ezüstkártyákat” jelzi.

Szint	Kritérium	Kártya (ár)	Hatás
1-1	Fejezd be a pályát	[G] Endurance (100)	Bekapott sebzésünk feleződik
1-2	Törj szét mindent	[G] Haste (100)	A világ sebessége felére lassul
1-3	Ölj meg mindenkit	[S] Soul Keeper (500)	A lelkek tovább maradnak ott
1-4	Gyűjts 500 aranyat	[G] Time Bonus (100)	+10 mp az aranykártyákhoz
1-5	Végezz 2:00 alatt	[S] Blessing (200)	150 HP-vel kezdjük a pályát
2-1	Ne használj robbanó fegyvereket	[S] Replenish (500)	Kétszer annyi töltény
2-2	Gyűjts 100 lelket	[G] Speed (100)	Gyorsabban mozogsz
2-3	Csak az 1. fegyvert használd	[G] Fury (200)	Kétszeres sebzés
2-4	Találj meg minden titkos helyet	[S] Dark Soul (400)	50 lélek után démonMÓD
2-5	Csak karót használj	[G] Double Haste (300)	A világ mozgása negyedére lassul

2-6	Végezz 4:00 alatt	[G] Dexterity (300)	Kétszeres tüzgyorsaság
3-1	Ne végy fel lelkeket	[S] Soul Catcher (500)	A közeli lelkeket magadhoz szívod
3-2	Végezz 30 ellenel	[S] Forgiveness (1000)	Kétszer használható aranykártyáidat démon módban
3-3	Ölj meg mindenkit	[S] Greed (2000)	Egy felvett arany kettőt ér
3-4	Öld meg Guardiant 1:20 alatt	[G] Iron Will (666)	Sebezhetetlenség
4-1	Találj meg minden szent tárgyat	[G] Rage (500)	Négyszeres sebzés
4-2	Ne vegyél fel páncélt	[S] Vitality (100)	Alap HP-nk 150 lesz
4-3	Végy fel minden töltényt	[G] Double Time Bonus (300)	+20 mp minden aranykártya használatához
4-4	Ne használj kártyákat	[S] Divine Intervention (0)	A kártyák nem kerülnek pénzbe
4-5	Öld meg Alastort 5:00 alatt	[G] Triple Haste (500)	A világ sebessége nyolcadára lassul
5-1	Találj meg minden titkos helyet	[S] Last Breath (500)	ha meghalsz, 33 HP-val újraéledsz
5-2	Lépj démon módba 3-szor	[G] Confusion	Összezavarja az ellenfeleket
5-3	Tartsd HP-dat 50 felett	[S] Soul Redeemer (1000)	Egy lélek két HP-t ér
5-4	Öld meg Lucifert	[S] Mercy (2000)	Háromszor használható az aranykártyákat

TOCA RACE DRIVER 2

Hogyan válasszunk versenyt?

1. TIPP Miután kedvünk szerint összeállítottunk egy bajnokságot (Free Race üzemmódban), beállítottuk az autókat, pályákat és hogy hány körök legyenek a versenyek, a program nagyon előzékenyen kiszámolja, hozzávetőleg mennyi ideig tartani az így összeállított versenysorozat teljesítése. Roppant ötletes megoldás, nem is értem, hogy eddig miért nem jutott még senkinek az eszébe. Hasonlóképpen a karrier módban is hasznos lehet ez az opció, hiszen nemritkán érdemesebb a több versenyből álló, de összidőben rövidebb bajnokságot választani – elvégre mégiscsak jobb a második, mint a nyolcadik kör után újrakezdeni a futamot...

Ha netán túl kanyargós a pálya...

2. TIPP A Race Driver 2 valamiért nagyon elnézően bánik a kanyarok levágásával – soha nem kaptam büntetést azért, ha a lassító helyett kiegyenesíttem a pályát. A fűvön és a kavicságyon persze elég nehéz irányítani az autót, de lendületből átszáguldván a susnyáson jó néhány pozíciót nyerhetünk – arról nem is beszélve, hogy egy jól irányzott karambolal üldözőinket is leszakíthatjuk egy darabig. Nem mondom, hogy sportszerű megoldás, viszont legalább hatásos!



Alaposan tanuljuk meg a kamion vezetését, mielőtt a pályára lépünk

CASTLE STRIKE

Csak ne olyan hevesen!

1. TIPP A játékban háromféle viselkedési módot állíthatunk be egységeinknek. Névleg ezek az agresszív, defenzív és őrző (statikus) meghatározások alatt futnak, de ez ne tévesszen meg senkit. Egységeink a középső, azaz védekező hozzáállás mellett is képesek a világ végéig üldözni ellenségeinket. Ez különösen az ostromgépeknél kellemetlen, amelyekre ha nem figyelünk oda, másodpercek alatt meggyilkoltatják magukat azzal, hogy kezelőszemélyzetünk páratlanul öntevékeny csoporttá (a rövidítéstől most eltekintünk...) alakulva bátran az ellenség közé ront. Így jobban járunk, ha rögtön az elején statikus viselkedést adunk meg az összes távolsági fegyvert használó alakulatunknak, valamint a felderítőknak is. A közelharcosoknak meg lehet a defenzív verzió, azzal is elég agresszívek lesznek.

Középkori tűzvezérlés

2. TIPP A modern hadviselés legfontosabb szereplői közé tartoznak a tűzérség és a bombázók munkáját előkészítő, segítő célkijelölő egységek. Bármilyen meglepő, ilyen alakulatokra



Néha egy-egy hős is tökéletesen elég az ostromgépek védelmére

a Castle Strike-ban is nagy szükségünk lesz. Ostromnál nincs más dolgunk, mint a legtávolabbi hatósugárral rendelkező pusztító szerszámokat felvonultatni úgy, hogy a lőtávjukban még éppen benne legyen a lerontani kívánt falszakasz. Az ostromgépek elé telepítsünk némi védelmet az esetlegesen kicsapó ellenséges lovakok megrendszabályozására. Majd ha mindezzel megvolnánk, ültessünk lóra egy felderítőt (így baj esetén gyorsan eliszkolhatunk), s indítsuk a vár felé. Hamarosan mi is felderülünk, ugyanis a fog of war lekerül a löni kívánt területről, s a kőhajítók automatikusan megkezdik a feladat teljesítését, miközben az ellen azt sem tudja, ki és honnan lödözi a „szeretetsomagokat”.

Kiscsoportos foglalkozás

3. TIPP Sok pályán jelent majd állandó veszélyt az ellenfél azzal, hogy időről időre útnak indít egy támadó éket, amely, ha nem fedezzük fel időben, súlyos károkat okoz mind parasztjainkban, mind épületeinkben. Az ilyen váratlan becsapások jól kezelhetők, ha kis létszámú vegyes egységeket telepítünk úgy, hogy bárhol próbálkozzon is az ellen, valamelyik erőosztba beleszalad. A véderőben legyen egy ágyú, néhány íjász, pár talpas és esetleg egy-két lovag. Ők könnyen megakasztanak egy komolyabb támadást is, s ha mögöttük még egy papot is foglalkoztatunk, akkor a pótlásukról is ritkán kell gondoskodnunk.

SINGLES

Eljen a higiénia!

1. TIPP Ebben a játékban az egyik legfontosabb szempont a higiénia: bűdösen, koszosan szinte egész biztosan nem fogunk romantikus és érzéki pillanatokat eltölteni. Ráadásul a két fiatal nagyon gyorsan „koszolódik”, úgyhogy állandóan mosakodnunk kell velük. Sajnos a vécézés, fogmosás, kézmosás, és zuhanyozás/fürdés egybe van rakva, emellett pedig nem túl logikus: nem feltétlen az után a tevékenység után hat jobban, amely után kézenfekvő lenne (evés – fogmosás). Azt vettem észre, hogy a kézmosás elég komolyan „tisztítja” emberkéinket, ráadásul gyorsan meg is vagyunk vele, úgyhogy érdemes használni.

Csörögjünk egy kicsit, bébi!

2. TIPP Érdemes sokat táncolni, mert ez nemcsak a szórakozás szintet növeli, hanem az érzékiséget is. Elég irreális módon nem csökken különösebben sem a tisztaság, sem az energia, úgyhogy táncolgassunk sokat bátran!

Egészséges erotika

3. TIPP Ahhoz, hogy a két fiatal végre ke... kedvesen egymás mellé feküdjön, és szeresse egymást jól, nemcsak sok-sok romantikus pillanatra van szükség, hanem a bizonyos időszakonként bekövetkező, előre megszabott beszélgetéseket is meg kell várnunk. Ezek akkor következnek be, ha a párocskát érzelmi és érzéki témákban foglalkoztatjuk.

A hétvége a szexé

4. TIPP A Simsszel ellentétben itt végre van hétvége. Sajnos túl sok mindent nem lehet csinálni, mert hőseink „otthon ülő típusok” (magyarán: nem tudunk sehova sem elmenni), úgyhogy ilyenkor érdemes az erotikára terelni a hangsúlyt...

Le a televízióval!

5. TIPP Ebben a játékban egyszerűen nem érdemes tévézni! A „fun” (szórakozás) szintet ugyanis növeli a tánc, amely emellett még az erotikus ráhangolódást is elősegíti, az egymáshoz való közeledéshez meg tökéletesen elegendő, ha kedveseink együtt esznek.



„Eksőn” előtt érdemes előjátékkal húzni az eseményeket

HITMAN, HA MONDOM, SEGÍT A GONDON!

HITMAN: CONTRACTS

Se nem igazi akció, sem teljes értékű lopkodós játék: a Hitman 3 sok szempontból a kettő keveréke. Az előző részekhez képest némileg megváltozott, úgyhogy tippözönünkkel remélhetőleg segítséget tudunk nyújtani a zöldfülű és profi gyilkosoknak egyaránt.

- Lopakodás** **1. TIPP** Lopkodni sokkal könnyebb, mint az előző részekben, ugyanis az emberek kevésbé gyanakvóak, és végre gyilkosunkkal is gyorsabban lehet lopkodni.
- Álruha** **2. TIPP** Az álruhák sokkal többet segítenek, mint a második részben, ugyanis az ellenség nem nyit automatikusan tüzet ránk, ha pirosba megy a „gyanakodás” szint. Ahhoz, hogy szerezzünk egy ilyet, gyakran nem kell senkit sem elkábítani vagy megölni, hiszen a legtöbb pályán találunk szanaszét heverő ruhát.
- Rejtőzködés** **3. TIPP** A rejtőzködés sajnos nem annyira logikus módon működik, mint a Splinter Cellekben: időnként nagyon könnyen észrevesznek, máskor egyáltalán nem reagálnak. Mindig használjuk ki a különféle ládákat, szemeteseket, és az a legbiztosabb, ha úgy rejtőzködünk, hogy teljes takarásban vagyunk általuk.
- Időzítés** **4. TIPP** Mint a legtöbb lopkodós játékban, az őrzőkatona azonos időközönként azonos távokat tesznek meg, azonos útvonalon, úgyhogy figyeljük ki, és várjuk meg a megfelelő pillanatot!
- Végeredmények** **5. TIPP** Mint az előző Hitmanekben, a játék végén kiértékelik végeredményünket: figyelembe veszik, hogy mennyire vettek észre minket, és mennyire voltunk agresszívak, továbbá hány áldozatot bántottunk. A tökéletes eredmény a „csendes gyilkos” értékelés: ez azt jelenti, hogy nem lehet több két (nem civil) áldozatnál, lövésnél és riadónál. Ha viszont ránk lönek, akkor buktuk a „csendes gyilkost”.
- Futás** **6. TIPP** Hála a teremtőnek, ebben a részben az örök nem olyan idegbajosak a futással kapcsolatban, mint a második részben. Azért vigyázzunk, ne fussunk a közvetlen közelükben.
- Korai ébredések** **7. TIPP** Ami viszont sokkal bosszantóbb az előző részhez képest, az a kloroformot lecserélő injekciós tű. Ezúttal egyetlen percig aludni csak, és csupán egy felhasználható tű áll rendelkezésünkre. Ezenkívül ha ebben a részben valaki felébred, akkor azonnal riasztja a többieket, és le fognak leplezni minket, ha rajtunk van a ruhájuk. Mindig gondoljunk végig, hogy kit altatunk el, és mit fogunk utána tenni: csak a pálya vége felé érdemes, és csak akkor, ha a silent assassin módot akarjuk elérni.
- Fegyverek** **8. TIPP** Aki játszott a második résszel, az biztosan emlékszik arra, mekkora rajság volt, hogy az összegyűjtött fegyvereket minden pálya elején kiválaszthattuk. Sajnos ez már nem szerepel a harmadik részben, úgyhogy minden egyes missziót két hűséges pisztolyunkkal, ezeknek hangtompítós változatával, egy injekciós tűvel és a fojtogatásra használt zongorahúrral kezdjük. Viszont általában rengeteg fegyvert találunk a pályákon, ezeknek pedig a felét sem használjuk ki, úgyhogy...LOL. Arra figyeljünk, hogy ha puskát viszünk a kezünkben – akár csak oldalra csapva is – akkor a civilek frászt fognak kapni, ha nincs hozzá megfelelő egyenruhánk, illetve a rosszfiúk szitává lönek. Mindig dobjuk el a nagyobb csövű mordályokat, és akkor jöjjünk vissza értük, ha már van hozzá ruhánk is.

Puska + pisztoly kombó

9. TIPP Az olyan pályákon, ahol távol ellenség ácsorog, illetve a közelben őrzőkatona is, érdemes egyik kezünkben egy mesterlövészpuskát, a másikban pedig valamilyen jó kis pisztolyt hordozni. Természetesen ez csak arra a helyzetre vonatkozik, ha már úgyis lőttek a silent assassin pályavégi díjunknak...

Uhu

Bumm a fejbe

Fojtogatás zongorahúrral

Mesterlövészpuska

Mérgezés

Párna mint fojtóeszköz

Párna mint hangtompító

GYILKOSSÁGI MÓDSZEREK

Hogyan végezzünk célpontjainkkal?

Ez nem igényel különösebb magyarázatot... Arra azért ügyeljünk, hogy lehetőleg tényleg fejlődésekkel operáljunk, vagy legalább lőjük szitává az illetőket, mert hajlamosak sikoltozva elrohanni, vagy elővenni egy nagyobb mordályt.

A bérnyilkosok kedvelt gyilkossági módszerét bárkin alkalmazhatjuk, így természetesen a célponton is. Viszont csak akkor érdemes ezt használni, ha az illető egy helyben áll, mert amikor egy sétát, akkor szinte lehetetlen a megfelelő ritmusban elkapni. Egy másik probléma, hogy ha váratlanul megfordul, akkor nagyon szerencsétlen helyzetbe kerülünk, mert vagy elrohan, és képtelenség elkapni a zongorahúrral, vagy pedig egyszerűen szitává lö. Persze ilyenkor elő is vehetjük a pisztolyt, de ez már idővesztéses.



Ha távolról, mesterlövész-mordályal akarunk végezni a célponttal, akkor ahhoz mindig találjuk meg azt a helyet, amelyik elég messze van, és eléggé rejtett. Még így is nagy az esély arra, hogy a gyilkosság után észrevesznek, úgyhogy előtte mindig gondoljunk végig a menekülési útvonalat, utána pedig azonnal lépünk le.



Ehhez először is meg kell találnunk a „hozzávalót”. Ez lehet egy állószekrényen diszkrétan meghúzódó vékony, elegáns üvegcsé vagy akár a csatornában a patkányok kiirtására szolgálatos csomagocská is. Ha megvan a méreg, akkor figyeljük ki, hogy a célpont mit eszik, vagy iszik, aztán gondoljunk végig, hogyan juthatunk oda feltűnés nélkül. Szinte mindig szükség van hozzá valamilyen álruhára...

A Hitman 3 vadonatúj gyilkossági módszere a párnával való megfojtás. Először is meg kell szereznünk hozzá magát a párnát, majd elbújunk valahol a közelben. Némi várakozás után meg fog érkezni a célpont (hacsak nincs már eleve az ágyban), és lefekszik aludni. Lassan lopkodjunk az ágy mellé, majd a gördülőmenükben lévő akciók közül válasszuk ki a párnával történő fullasztást. Egy külön animációt láthatunk majd, úgyhogy biztosan nem zavarunk meg közben.

Hasonlóan működik, mint amikor meg akarjuk fojtani az áldozatot, azzal a különbséggel, hogy itt a másik kezünkben egy pisztolyt is tartanunk kell. Ugyanúgy lopkodjunk oda az áldozathoz, és ugyanúgy a gördülőmenüből válasszuk ki a hangtompítós gyilkosságot.

SZERKESZTŐI JEGYZET



Mint hardver témákkal minden nap foglalkozó egyén azért úgy gondoltam tisztában vagyok a fejlődés mértékeivel. Az idei CeBIT után arra gondoltam, hogy majd egy évig megint nem lesz valami óriási fejlesztés. Jól tudtam ugyan, hogy előtűnik van még az ATI és az NVIDIA legújabb robbanása, de álmaimban sem hittem volna, hogy mindketten ekkorát alkotnak. Mindkét bejelentésen ott voltunk, kutakodtunk a cégek magánéletében, és sikerült olyan információkat is kiszedni belőlük, melyeket csak nálunk olvashattok! Természetesen a közeljövőben teszteljük is a legújabb kártyákat, hogy megbizonyosodjunk hihetetlen képességeikről. Addig azonban tekintsetek át aktuális kínálatunkat, mely többek között egy nagyobb TV Tuner kártyatesztet, és egy átfogó kormánytesztet is tartalmaz.

ZeroCool

MÁRCIUSI TOP7 VÍRUS

Március havában is tomboltak a vírusok, így nem érdektelen tudni, mely kártevők fertőztek a legjobban, illetve mely férgek okozták a legnagyobb kárt. A vírus Top7-ben a „legjobbkat” láthatjátok:

- | | |
|--------------------------------|-----|
| 1. I-Worm Netsky.b (Moodown.b) | 52% |
| 2. I-Worm MyDoom.a | 12% |
| 3. I-Worm Netsky.d | 9% |
| 4. I-Worm MyDoom.e | 5% |
| 5. I-Worm Netsky.g | 3% |
| 6. I-Worm Swen | 2% |
| 7. PSW-Worm | 2% |



Új

A Caltech és a CERN szakemberei új földi Internet2-rekordot állítottak fel: Los Angeles és Genf között (ez röpke 11 ezer kilométer) 6,25 gigabit/másodperces sebességet értek el, ami több mint tízezerszerese az átlagos szélessávú eléréseknek. Az eddigi rekordot is ez a két kutatóközpont tartotta 2003 októberé óta: akkor egy terabájt adatot 30 perc alatt nyomtak át 5,44 gigabit/másodperc sebességgel. Az új csúcst a következő eszközök segítségével érték el: S2io's Xframe® 10 GbE server adapter, Microsoft Windows Servers 2003 – 64-Bit Itanium alapú rendszerekhez, Cisco 7600 Series routerek. Valószínűleg sokan örülnének ilyennek odahaza ©.

sebességi rekord



WINDOWS 64-BIT CSAK A 4. NEGYEDÉVBEN

Egyelőre úgy néz ki, hiába készítenek 64 bites CPU-kat a gyártók, hiába terveznek ilyet: a Windows 64 bites kiadása nem várható a 4. negyedév előtt. Természetesen ez nagy csalódás az AMD számára, akinek 64 bites procija előtt egyelőre komoly akadályok tornyosulnak pont a Windows hiánya miatt. Úgy néz ki, hogy a Microsoftnak több idő kell, hogy tökéletesítse rendszerét. Vagy esetleg csak az AMD relatíve alacsony piaci részesedése jelent kevés motivációt? Nem tudhatjuk: az azonban tény, hogy egyelőre még nem éri meg Athlon 64-es rendszereket beszerezni (kivéve ha Linuxon szeretnének kihasználni a proci tulajdonságait). Ehhez a hírhez kapcsolódik viszont, hogy az NVIDIA bejelentette legújabb grafikai meghajtóit, amelyek ezentúl kompatibilisek a 64 bites Windows béta-változatával.

HD-DVD VS. Blu-ray



Ahogy azt megszokhattuk, nem létezik új tárolási formátum harc és vita nélkül. A DVD-formátum fejlesztéséért felelős DVD Forum a közelmúltban több tajvani DVD-hardvergyártót is meglátogatott. Céljuk az volt, hogy megnyerje őket a Toshiba és az NEC

által támogatott HD-DVD formátumnak. Ennek ellenfelét, a Blu-ray formátumot olyan cégek támogatják, mint a Sony, Pioneer, Samsung, Philips és a Microsoft. Ez utóbbi formátum egyelőre vezet a versenyben, hiszen már tavaly megjelentek hozzá lejátsszók. Mindazonáltal a DVD Forum presztízse sokat lendíthet a HD-DVD-n. A tajvani cégeknek állítólag nincs „kedvencük”: azt fogják gyártani, amire van kereslet. A kék optikai lézert alkalmazó HD-DVD nagy előnye versenytársával szemben, hogy a ma elterjedt DVD-lemezekkel is kompatibilis úgy, hogy tároló-kapacitása megközelíti a Blu-ray eszközökét.

ECUADOR IS A KALÓZOK NYOMÁBAN

Úgy látszik, világszerte felerősödött a számítógépes kalózkodás elleni küzdelem, amely hazánkat is elérte. Emellett olyan egzotikus helyszínekre is eljutott a harc, mint Ecuador, ahol a közelmúltban hatvan ezer elkobzott CD-t tiportattak össze egy jó öreg úthengerrel egy quitói parkban. A két tuca utcai árus, akiktől a készleteket elkobozták, hiába tiltakozott a helyszínen. A közelmúltban hazánkba is ellátogattak az amerikai hatóságok, és, ha nem is ennyire látványosan, bizony éltek a törvény szigorával.





102

TV-tuner teszt
Tévézünk okosan!



106

Kormányteszt
Egy kerékkel több van



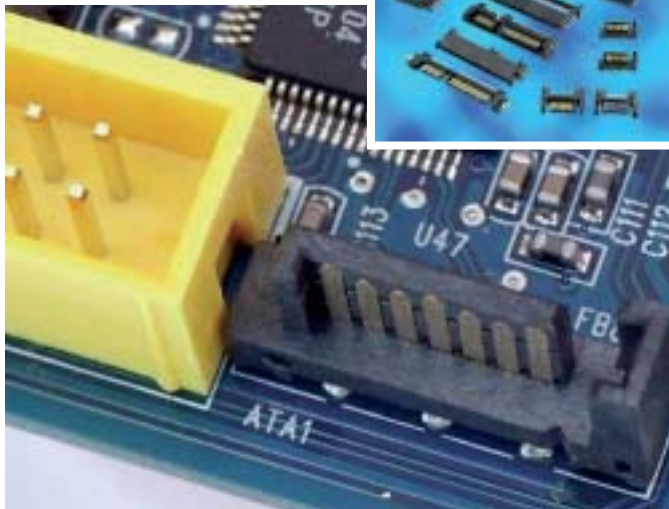
110

ATi vs. NVidia
Csak kapkodjuk az állaink...



Új Serial ATA-specifikációk

A Serial ATA Working Group bejelentette, hogy megduplázza a jelsebességet, és új kábelt, illetve csatlakozót fejlesztett ki a jövő SATA-eszközeihez. A második generációs SATA-készülékek jelsebessége 3 Gbps lett, és már készülnek az első ilyen eszközök, hogy a szabványt bejegyeztethessék. A 3Gbps (kb. 300 MB/s) sebesség éppen a duplája az első generációs SATA eszközökének. Más kérdés, hogy az új hardver mennyi idő alatt terjed majd el, figyelembe véve, hogy a normál, első Serial ATA is igen komoly terjeszkedési problémákkal küzd.



28 KÉM A GÉPÜNKÖN

Egy 2004. január 1-je és március 31. között futó felmérés kimutatta, hogy egy átlagos PC-n legalább 28 spyware, azaz kémkedéssel összefüggésben használható szoftvereszköz található. Ezt az EarthLink WebRoot szoftvere mérte, amelyet egymillió PC-n futtattak, és ez idő alatt a találatok száma majdnem elérte a 29 milliót. Mielőtt mindenki pánikba esne, elárulnánk, hogy ezen találatok java része kénytelen reklámtévékenységre vonatkozott. Am 360000 találatot így is a rendszert figyelő, illetve trójai programok szolgáltatták. Magyarán nemcsak a vírusok, hanem a kémek ellen is érdemes védekezni (egyik lehetséges módot a www.zonelabs.com oldalon találhatjátok).



Megvan a végsebesség

Amerikai tudósok meghatározták a merevlemez adatátvitel elméleti sebességhatárát. Úgy jöttek rá erre, hogy azt az anyagot, amelyből manapság a merevlemezek készülnek, közel fénysebességgel haladó elektronokkal bombázták. Az így elért hatás már kevés volt ahhoz, hogy elméletileg rögzíteni lehessen az információt. Magyarán a mágnesesség megváltoztatásával lehetséges leggyorsabb írás 435000 millió bit másodpercenként. Jó hír azonban, hogy a jelenlegi merevlemezek ennél még csaknem ezerszer vagy még nagyobb mértékben lassabbak, így van még hova fejlődni.



Rövid hírek SZOFTVER

→ **Megjelent** a Total Commander 6.03, amely javarészt hibajavításokat és Adaptec RAID5-vezérlővel kapcsolatos problémákat orvosol.
<http://www.totalcommander.com>

→ **A Magix Music** on CD & DVD olyan új, zenei állományok széles körű manipulálására szolgáló program, amelynek segítségével akár DVD-s menüket is készíthetünk MP3-as DVD-ink számára.
<http://www.magix.com/>

→ **Az Adobe Premiere Pro 1.5** ezentúl támogatja az új Matrox RT.X100 és Matrox RT.X10 videószerkesztő platformok új tulajdonságait.
<http://www.adobe.com>

→ **A TerraTec** frissítette valamennyi termékének meghajtó-programját, így TerraTec-tulajok nyomuljanak ide:
<http://www.terratec.com>

→ **A Fülöp-szigeteken** található SpecOps Labs DAVID kódneven új Windows-emulátort jelentetett be Linuxra.
<http://www.specopslabs.com>

→ **Megjelentek** az első információk a Media Player 10-ről. Növu-mai: új szkinék, a digitális eszközökkel való együttműködés, valamint új formátumok támogatása biztosan szerepel az újdonságok között.
<http://www.microsoft.com>

→ **Új változata** jelent meg a népszerű, otthon ingyen használható ZoneAlarm tűzfálnak. A 4.5.594.000 további javításokat és megnövelt biztonságot tartalmaz.
<http://www.zonelabs.com>

→ **Megjelent** az azonnali üzenetküldő program, az ICQ új változata, az ICQ 4.0 Lite Xtra. Nemcsak a programozási felületét újították meg, hanem új felhasználói felülettel, új mobilos üzenetkezelő rendszerrel és sok extrával rendelkezik.
<http://www.icq.com>

Rövid hírek H A R D V E R

→ **Az NVIDIA** bejelentette a világ első 3D-s Final-Film Renderer lapkáját, a Gelatot, amelyet filmstúdiók használhatnak majd Quadro FX alapokon.

<http://www.nvidia.com>

→ **DivX-, XviD-** és MPEG4-támogatással rendelkező DVD-lejátszót dob piacra a Pioneer DV-470 és DV-575 márkajelzéssel.

<http://www.pioneerelectronics.com/>

→ **Radeon 9550** néven jelentett be új chipet az ATI. A lassabb R9600-as magon alapuló 9550 DX9-kompatibilis lesz.

<http://www.ati.com>

→ **A GigaByte** elkészítette első, GeForce 6 alapú kártyáit: a GV-N68U256VH-t (GF 6800 Ultra) és a GV-N68128D-t (GF 6800).

<http://www.gigabyte.com.tw>

→ **Az MSI** bejelentette legújabb otthoni hífinek, videóknak és Home Theaternek szánt PC-jét, az MSI Mega 865-öt.

<http://www.msi.com.tw>

→ **A Point of View** teljesen új típusú terméket dobott piacra: a tévé nézésre, DVD-írásra és hasonlóan kellemes otthoni tevékenységekre alkalmas NVTV-t.

<http://www.pointofview-online.com>

→ **Az Intel** a 65 nanométeres technológia bevezetésére készül, Fab12 nevű gyárában ilyen gyártósort telepítenek.

<http://www.intel.com>

→ **Az újság** megjelenésekor már kapható lesz a LiteOn kétrétegű nyersanyagot kezelő DVD-írója.

<http://www.liteon.com>

→ **Az intel** a közeljövőben, júniusban dobja majd piacra 3.6GHz-es P4 prociját, azonban ez nem lesz elérhető Socket 478-as tokozással.

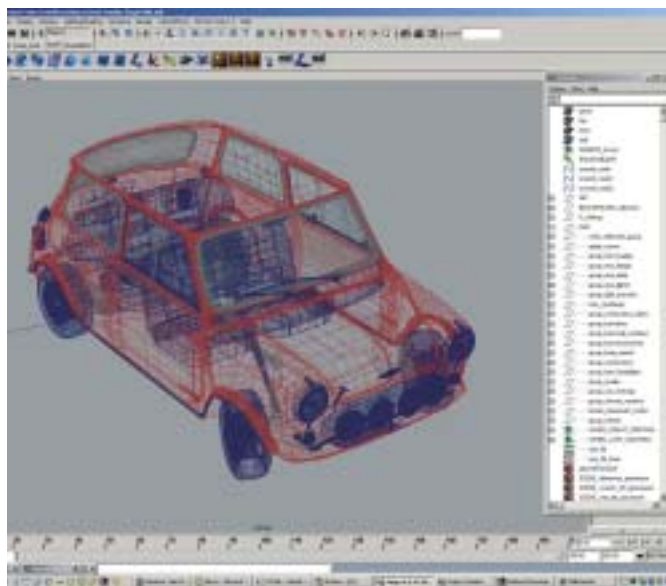
www.intel.com

→ **Az Optware** által bemutatott új lemez kétszáz-háromszáz gigabájtnyi adatot képes tárolni holografikus módszerrel.

<http://www.optware.co.jp/>

3D-s általános grafikai formátum

Az Intel, az Adobe, a Microsoft és még 30 egyéb cég egy szabványos 3D-s grafikai formátum kidolgozásán munkálkodik, amelynek Universal 3D (U3D) a neve. Az a szándékuk ezzel az új formátummal, hogy legalább annyira elterjedjen, mint az MP3 a zenei világban, illetve a JPG a fotók terén. Mivel a különböző fejlesztők más és más formátumokat készítettek, elég nagy a káosz. Ezért kéne az egységesítés. Ennek a formátumnak a segítségével könnyebb lesz a 3D-s adatok tárolása és használata például internetes böngészőkben, illetve egyszerűbben optimalizálhatók a különböző processzorokhoz, valamint grafikai processzorokhoz. Ez év vége felé várható az U3D első változata egy alapmegjelentővel és futtatási környezettel.



Ősszel indul be a Connexion nevű szolgáltatás, amelynek köszönhetően Boeing típusú repülőgépeken drótmentes megoldást használva internetezhetünk. A Connexion 30 dollárt (kb. 6300 forint) kér majd egy hosszú repülés (hat vagy több óra) alatti elérésért. Három-hat óra között 20 dollár (4200 forint), míg rövid utakra 15 dollár (3150 forint) lesz a szolgáltatás ára. Természetesen ez korlátozás nélküli elérést jelent. Azoknak, akik csak igen rövid időt szeretnének online tölteni, 10 dollárba (2100 forint) kerül majd az első 30

perc, és minden további 25 centbe (53 forint). Ez a szolgáltatás egyelőre a Lufthansa, British Airways, Singapore Airlines, China Airlines, SAS, All Nippon Airways és a Japan Airlines járatain lesz elérhető. A repülőgépeket a betervezett karbantartások alkalmával szerelik fel a megfelelő hardverelemekkel, így várhatóan az említett társaságok flottáin hamar elterjed majd a szolgáltatás. A MALEV is használ Boeing típusú repülőgépeket, de egyelőre nincs hír arról, hogy csatlakoznak-e ehhez a rendszerhez.

GRANTS DALE CSAK 2005-BEN

A PCI Express, Wi-Fi, DDR-2 és LGA 775-támogatással rendelkező lapkakészlet nagy mennyiségű eladásai egészen 2005-ig váratnak magukra. A késések oka állítólag egy (vagy több) hiba. A Prescott Pentium 4-es CPU-k megjelenése júniusban várható. Ami a különböző lapkakészletek piacra kerülését illeti: a harmadik negyedévben érkeznek a 915GB és a 910GL. A 910G Graphic Media Accelerator 900-at használ majd, dupla csatornás DDR2/DDR támogatással, PCI Express és ICH6/R képességekkel, no és persze négy SATA-csatornával. Csak győzzük követni a sokféle lapkakészletet... (a képen egy Intel processzor „belseje” látható illusztrációként).



90 NANOMÉTERES AMD-K DREZDÁBÓL

Thomas Sunderman, az AMD gyártási technológiáért felelős igazgatója bejelentette: bevezették a 90 nanométeres technológiát az AMD64 processzorcsaládnál. Az ilyen technológiával készült CPU-k tömeges terjedése a 3. negyedévben várható. Az igazgató kijelentése szerint a klasszikus Athlon processzorcsaládot nem gyártják majd 90 nanométeres változatban. Az áttérés kedvezően érinti majd a processzorok sebességét, teljesítményét és hőleadását, illetve az előállítási költségeket is csökkenti (a fogyasztásukról nem is beszélve).

OPTIKAI LEMEZ PAPÍRBÓL

A Sony, illetve a Toppan Printing sajtóközleményben adta hírül, hogy újfajta optikai lemezt dolgoztak ki, amely javarészt papírból készül. Ez a lemez a következő generációs DVD-lejátszókkal kompatibilis lesz. A lemez 51%-ban áll sima papírból, amely azt jelenti, hogy jóval olcsóbb lesz az előállítási költség. A mai lemezek ötszörös tárolási kapacitásával rendelkezik majd a két lézeres technológia használata miatt, a Blu-ray szabványt alkalmazva. Megjelenése és elterjedése néhány éven belül várható.



Piaactér



A HÓNAP kutyúje

AOPEN DRW8800/AAN DVD-író

Sowah Hungary Kft. | 06-1-350-4539 | 27 992 Ft+áfa | <http://www.sowah.hu>

Manapság egyre jobban terjednek a különféle DVD-írók. A közelmúltban még elég nagy kavardás volt abból, hogy mégis mely változatot érdemes beszerezni. Hiszen ugyebár ott a pluszos, illetve a sokkal népszerűbb mínuszos oldal. A gyártók hamar rájöttek, hogy véget kell vetni a fejtelenségnek, és egymás után mutatták be úgynevezett duálirókat, amelyek már mindkét nyersanyagformátummal megküzdnek. Az AOpen ezen készüléke is ezt a táborot erősíti. Egy kis pontosítás azért nem árt. A duál elnevezés kicsit megtévesztő lehet. Véletlenül sem szabad összekeverni azon írókkal, amelyek kétrétegű lemezek égetésére is fel lettek készítve. Ez nem képes erre, csupán azért duál, mert a mínuszos és a pluszos lemezekkel is megbirkózik. Valamikor nyár végén várhatók azok az írók és nyersanyagok, amelyek olyan lemezt

képesek írni, mint amilyen a mi DVD-mellékletünk is (DVD-9, dual layer). Az AOpen portékája nyolcszorosan írja a DVD-eket, négyszeresen az újraírható DVD-eket, ezeket 12-szeres sebességgel képes olvasni, illetve 40-szeresen olvas, 32-szeresen ír, és 24-szeresen újraír CD-t. Egyszóval mindent megcsinál, amit csak elvárhatunk tőle. Elérési ideje is egészen megfelelő, kár, hogy elég sok hőt termel. Ára sem annyira vészes, figyelembe véve, hogy milyen sok feladatot képes ellátni. Akiknek még nincs CD-írójuk, esetleg DVD-meghajtójuk sem, azoknak feltétlenül remek vétel.

- ↑ Mindent megír
- ↑ Nem hangos
- ↓ Eléggé melegszik

5

TRUST 1490Z POWERC@M OPTICAL ZOOM

Digitális kamera

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 87 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Lassan az otthoni kamerák piacán is az öt megapixel-es modellek képezik a főáramot, így a körmeit próbálgató Trust is megjelent 1490Z modelljével. Háromszoros optikai közelítésre képes a lencserendszer, amelyet négyszeres digitális zoommal kombinálhatunk. Legnagyobb képmérete 2560x1920 pixel. Kategóriájában szokatlan módon 14 MB belső memóriával szerelték fel a gépet, azaz a bővítésre hivatott, legfeljebb 256 megabájtos SD/MMC memóriakártya hiányában is készíthetünk egy-néhány képet. Lehetőségünk van hangos videorögzítésre is, 320x240-es méretben, másodpercenként huszonnégy képismétléssel. Optikai keresője mellett természetesen színes LCD-kijelzővel is dicsekedhet. Automata vakut építettek a készülékbe. Több célüzemmóddal dolgozhatunk, úgymint: húsz centiméteres makro, időzítő, portré, sport és tájkép. USB-csatlakozása révén memóriameghajtóként, meghajtó-program telepítése nélkül illeszthető a számítógéphez (Win98SE vagy újabb esetén). Mivel PAL/NTSC té-



vékimenettel rendelkezik, diavetítést is tarthatunk vele a rokonoknál. A képek szerkesztéséhez a Roxio PhotoSuite 5 szoftvercsomagot mellékelik. Ingyenes webes képalbum szolgáltatást is nyújt a Trust digitális fényképezőgépeihez; ez a www.trustphotosite.com címen érhető el. Képminőségében erős közepes a 1490Z, összességében a gyártó eddigi legjobb digitális fényképezőgépét tisztelhetjük benne.

- ↑ Nagy felbontás
- ↑ Bőséges szolgáltatáskészlet
- ↓ Közepes képminőség

4

CANYON ATI RADEON 9800 SE

Grafikus kártya

ASBIS Kft. | 06-1-236-1000 | 44 000 Ft+áfa | <http://www.asbis.hu>

Az SE jelzésről tudjuk már egy ideje, hogy az ATI kártyák esetében butított verziót jelent, bármennyire az ellenkezőjét sejteti is velünk. Noha a Canyon gyártó nem a termékei mellé adott gazdag körítésről híres, ezt a kártyát mégis sok kábellel és teljes verziójú játékkal látta el (például a TRAoD). A 9800 SE kártyák, mint tudjuk, ugyanazzal az R350-es lapkakészlettel rendelkeznek, mint a 9800 és 9800 Pró-s ATI Radeonok, de valami „nem stimmel” velük, ezért illetik őket az SE jelzéssel. Viszont ebből kifolyólag alkalmazható rajtuk az a híres-nevezetes „modding”, amely a plusz négy futószalagot bekapcsolja, illetve felismerteti a rendszerrel, hogy ő valójában 256 bites memóriasínnel rendelkezik. Természetesen az általunk vizsgált darabon is elvégeztük a beavatkozást, méghozzá teljes sikerrel: zavartalanul működik, nem hibázik, nincs úgynevezett „artifact”, kockásodás, sőt! Órajele (VPU: 380/760 MHz MEM: 330/660



MHz) egy 9800 Próéval egyezik meg. Így egy 9800 SE árérték egy 9800 Pro kártyát kaptunk. Fontos tudni viszont, hogy az átalakíthatóságra ugyanúgy nincs garancia, mint az R300-asok esetében (9700-9500)! Ez ugyanannyira gyártó-, mint darabfüggő tulajdonság, tehát ha valaki annak a reményében szeretne ilyen kártyát vásárolni, hogy egy 9800 Pro büszke birtokosa legyen, mindenképpen próbálja ki a vétel előtt, hogy működik-e a szoftveres „driver-hack”.

- ↑ Gazdag szoftverellátottság
- ↓ Elég drága

4

PALM ZIRE

PDA

Plantrading Kft. | 06-1-349-7788 | 21 800 Ft+áfa | http://www.palm.hu

Néha minden bizonnyal jól jönne egy digitális jegyzet-tömb, egy zsebtitkár, amelybe ügyes-bajos dolgainkat tudnánk feljegyezni. A hagyományos értelemben vett menedzserkalkulátoroknak már leáldozott, egy teljes értékű PDA vizont még így is túl sokba kerül. A Palm megalkotta a Zire családot, amely az alsó kategóriás PDA-k között komoly sikereket könyvelhet el. Cserébe a nagyon kedvező árérték háttérvilágítással rendelkező, monokrom kijelzős (160x160 pixel) zsebtitkárt kapunk, amelyet a Palm saját fejlesztésű operációs rendszerrel működtet. Mivel alapmodellről van szó, ezért MP3 vagy videó lejátszására egyáltalán nem alkalmas, ezenkívül azonban minden olyan feladatot képes ellátni, ami egy elfoglalt embernél felmerülhet útközben. A mindössze 2 megabájtos memóriát egy Motorola Dragonball EZ kódnevű 16 MHz-es processzor egészíti ki, amely ugyan nem túl combos, de a monokrom kijelzőre írt programokat minden gond (és homokóra ☺) nélkül képes futtatni. A kedvező fizikai paramétereken kívül az sem elha-



nyagolható tény, hogy az akkumulátor általános felhasználás mellett akár hetekig is kibírja egyetlen feltöltéssel. A Zire mellé ajándékként kapunk egy praktikus műanyag képernyővédőt, illetve négy teljes verziós bónuszjáték (Mine Hunt, Puzzle, Giraffe, Hardball) is üti a markunkat.

- ↑ Olcsó
- ↑ Sokáig bírja egy feltöltéssel
- ↓ Kevés memória
- ↓ Gyenge képfelbontás



PRESTIGIO P170T

TFT-monitor

ASBIS Magyarország Kft. | 06-1-236-1000 | 98 000 Ft+áfa | http://www.asbis.hu

Miközben a CRT-monitorok az utolsókat rúgják a piacon, a TFT-k iránt egyre nő a kereslet, ahogy egyre több gyártó kínál mind olcsóbb LCD-kijelzőket. A legnagyobb gyártók mellett olyan cégek is megjelennek az egyre kiszűrt piacon, amelyekről még nem sokat hallottunk. Ilyen a PowerCyber is, amely nemrégiben mutatta be LCD-kijelzőit Prestigio márkanéven. A P170T első ránézésre „csak” egy TFT-monitor, ám az opcionálisan hozzárendelhető tv-tunerrel együtt egy teljes értékű LCD-TV készüléket kapunk. A külső tunert egy S-Video és RCA-bemenettel tudjuk használni. Ahogy terjednek az LCD-k, egyre inkább odafigyelnek az emberek, hogy milyen gyártású panellel szerelik a monitorokat. A Prestigio ezen példánya A-Si TFT-panellel rendelkezik, amely igen elterjedt, a legtöbb gyártó ezeket használja. Sajnos a monitornak éppen a panelből eredő gyengesége a kicsi látószög. A gyári specifikáció szerint 140 fokig látható a kép megfelelően, függőleges és vízszintes irányban egyaránt, bár ezt lemérni és megállapítani nehéz, to-



vább csak szubjektíven értékelhető. Kontrasztaránya (400:1) és fényereje (250 cd/m²) átlagosnak mondható, bár erősebbnek tűnt néhány hasonló értékkel rendelkező más panelenkénél. Játékra is alkalmas lehet a monitor, mivel igen gyorsan reagálnak a pixelek, 16 ezred másodperc az átlagos válaszideje, amellyel minimális az utánhúzási érzet.

- ↑ Gyors panel
- ↑ Külső tv-tuner
- ↓ Kicsi a látószög
- ↓ Drága



TERRATEC MYSTIFY 9600 XT

Grafikus kártya

RCE Kft. | 06-1-309-4700 | Bevezetés alatt | http://www.rce.hu

ATerraTec, miután német hazájában kissé rosszabbra fordult az egykori ELSA sorsa (majd bezárták őket), úgy gondolta, érdemes betérni a grafikus kártyák világába. Egy huszár vágással meg is tette ezt, és egyre népszerűbbek megoldásai. Egykor úgy indult, hogy NVIDIA-kat gyárt majd, de mára inkább az ATI termékeket favorizálja. A 9600 XT csoport ugyebár az úgynevezett középkategória legerősebb képviselője (nem úgy, mint az NVIDIA esetében, ahol az XT-vel a széria leggyengébb tagjait jelölték...). Igaz, hogy a leggyorsabb kártyáknak a közelébe sem ér, ezen a szinten viszont nagyon szépen teljesít. Képmínősége a megszokott zseniális, éles ATI-retek, ezen nincs is mit vitatni. Mérségi eredményeire sem lehet panasz, a mai játékokhoz még kiválóan használható (most kérdezhették, hogy meddig lesz még elég, de erre bizony nincs válasz – lehet, hogy két évig, lehet, hogy csak egy fél évig). Csatlakozóiban sincs semmi extra,



hozza a szérialkialakítást: CRT, S-Video, DVI. Dobozában a szokásos csatlakozókon és meghajtólemezen kívül meg két teljes játékot is találhatunk (az egyik a méltán népszerű Warcraft 3). Bár még pontos hazai árat nem tudunk mondani (mivel épp bevezetés alatt van), minden bizonyosan nem árul el. Ha éppen nem akarsz, vagy nincs módod majd százrezt költeni a csúcscategória valamely képviselőjére, megtalálod, amit eddig kerestél.

- ↑ Kis ventilátor
- ↑ Kiváló képmínőség



TRUST 751 5.1

Fejhallgató

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 13 990 Ft+áfa | http://www.multimedia.hu

Ez az ezüst színű fejhallgató első látásra gondosan designolt, s a dobozában rengeteg kábel és csatlakozó található, amellyel szinte mindenféle rendszerhez azonnal hozzákapható, legyen az asztali DVD, játékkonzol vagy PC. Eddig persze minden szép és jó, azonban a problémák akkor kezdődnek, amikor a fejünkre illesztjük a hallgatókat. Elvileg a kosarak magassága nem állítható: egy párnázott keresztpánt segít abban, hogy megfelelően illeszkedjen a fejhallgató. Itt már egyből kiderül, hogy kicsit kényelmetlen a 751, hosszú távon zavaró lehet a viselése, könnyen lecsúszhat, a műanyag fülpárnák pedig nem tesznek jót az izzadásnak. Hangja kategóriájában elég jónak számít. Elég erőteljes basszusokkal rendelkezik, de mind a közép-, mind a magas hangok terén vannak hiányosságai: hangzsképe picit szegényes és kásás, ez azonban, főleg árfekvését figyelembe véve megbocsátható. Ugyanígy dinamikája sem ostromolja a csúcokat, de mozizáshoz, játékhoz és PC-s zenehallgatáshoz tökéletesen megfelelő. Átkapcsolható az 5.1-es és 2.1-es üzem-



módok között, a közép/mély sugárzó és a hátsó hangszórók hangereje külön állítható. 5.1-es hangzása természetesen nem közelíti meg egy gondosan telepített 5.1-es hangrendszerét, de korrektül megszólal mind játékoknál, mind filmeknél. Arra viszont vigyázzunk, hogy fejünk elfordításával a hang relatív forrása is elfordul: ez nagyon fontos, főleg játékok esetében.

- ↑ Rengeteg kábel
- ↑ Jó szolgáltatások
- ↓ Műanyag fülpárnák



TV-TUNEREREK TESZTJE

KÉP A KÉPBEN

Amióta világ a világ, és van ugyebár számítógépünk, igyekszünk, amit csak lehet, belesűriteni. Ha már gyors processzorunk, megfelelő grafikus kártyánk, elegendő memóriánk és merevlemezünk van, miért ne akarjunk tévézni is? Inkább úgy mondanám: de, akarjunk ☺.

Sokan talán nem is gondolnák, mennyire egyszerű úgymond beletenni gépünkbe a tévécsatornákat. Jobb esetben csak egy egyszerű kártyát kell behelyezni, és mindjárt minden meg is van oldva. Persze akadnak apróbb nehézségek, amelyeket viszonylag egyszerűbben áthidalhatunk. A nagy kérdés, amely általában felmerül hardvervásárlás esetén: melyiket is válasszam, illetve mit kapok a pénzemért? Ebben a tesztben egészen pontosan tíz megoldással foglalkoztunk. Ezek közül hét közel megegyező kialakítású. Az utolsó három amolyan különlegességként szolgál. Az egyik egy USB-s TerraTec kártya, a másik kettő pedig nem csupán tévékártya, hanem komplett grafikus megoldás (egyik az ATI, a másik pedig az NVIDIA oldaláról). Van még egy lehetőség, amelyre külön nem tértünk ki: drágább külső egységek beszerzése. Igyekeztünk a megfizethető kategóriára összpontosítani.

Általános nehézségek és megoldások

A kártyák, illetve azok szoftvereinek telepítése viszonylag simán zajlik. Gondot az jelenthet, ha nem tudjuk pontosan belőni, és nem kapunk se képet, se hangot. Az első és legfontosabb dolog, hogy idehaza PAL (vagy PAL-B, PAL-D, PAL-K) rendszerben foghatjuk a csatornákat. Ezt több szoftver automatikusan felismeri, ha beállítjuk, hogy Magyarországon vagyunk. Egyes kártyák közvetlen hangkimenettel rendelkeznek, mások a gépben lévő hangkártyán keresztül hangoskodnak. Ezek összefűlése csak néhány esetben lehet gond. A jobb kártyák telepítésük után azonnal felismerik a hangkártyát. Néhány program nem hívja fel a figyelmünket, hogy első indításkor érdemes megkeresni a csatornákat. Ha nincs azonnal kép, ne higgyük, hogy valami bibi van. Csak futtasunk le egy automatikus keresést, és lehet, hogy már ez megoldja a dolgot.

Tanácsok és segítség

Ha fellelítettük a kis kártyát, igaz, hogy azonnal érkezik a televízió, mégis érdemes megfontolni néhány apró tanácsot. Először is arra hívnám fel figyelmeteket, hogy a TV Tunerek még véletlenül sem csak a hozzájuk kiadott szoftverrel üzemelnek. Sok alternatíva létezik, melyekkel a különf-

felemészthet. A rögzített anyagot viszonylag könnyedén átalakíthatjuk egyszerűbben tárolható formátumba. Az eljárást azonban nem lehet két sorban leírni, ezért készítettünk egy külön cikket nektek. Csak néhányat kell lapoznod, és a Codec Biblia második felvonásában mindenre fény derül.

// Minden gépbe kell egy tuner! //

le adásokat böngészhetjük. Egyik kedvencünk a ChrisTV (<http://www.chris-tv.com/>), mely a mellett, hogy remekül kezelhető, kiváló tulajdonságokkal rendelkezik. Tuner tulajoknak feltétlenül érdemes kipróbálniuk. Sajnos nem teljesen ingyenes, de mindenképpen próbáljátok ki! Ha már sikerült kiválasztani a megfelelő szoftvert, máris indulhat a digitalizálás, vagyis a különféle műsorok gépre vétele. Ahhoz azonban, hogy minden szép, és jó legyen, elég sok mindent figyelembe kell vennünk. Jobbminőségű videó rögzítése érdekében nem árt egy 1,5 GHz körüli processzor, és legalább 256 MB memória. Figyeljünk továbbá arra is, hogy a felvétel megkezdése előtt mennyi szabad hely van a merevlemezben. Egy órányi digitalizált anyag elég sok területet, több gigabájtot is

Értékelés

Akárcsak minden összehasonlító tesztünknel, most is egyedi értékelés szerint mértegetük a képességeket. A képminőség egyértelműen a legfontosabb tényező számunkra, ebben nincs is hiba. A szolgáltatásokba beletartozik a teletext támogatása, a mellékelt szoftverek kezelhetősége, kialakítása, illetve bősége. Az extrák magukban foglalják a mellékelt kiegészítő kábeleket, valamint az esetleges távirányítót is. A telepíthetőség és az ár nem sok magyarázatot igényel, legalábbis szerintünk ☺. A tesztgép egy SP1-es javítócsomaggal és DirectX 9.0b-vel felturbózott Windows XP volt, 2,4 GHz-es processzor és 512 MB memória kíséretében. Összesen 7 PCI-os kártyát vetettünk össze, melyeket három különlegességgel is összehoztunk. Vágyunk is a dolgok középebe.



LifeView Fly TV Platinum

Az egyik legapróbb kiserelés a LifeView házából érkezett. Jelen esetben is igaz a mondás, amely szerint „kicsi a bors, de erős”. Bizony, ez a kártya is igen kellemes benyomást keltett. Képminősége kis méretben tökéletes, kinagyítva csak néhány adásnál kásás kicsit. Felvételeket egyetlen gombnyomással készíthetünk különféle formátumokban, melyeket aztán kiegészítő programok segítségével igen könnyen szerkeszthetünk. Teletext szolgáltatást is mellékeltek hozzá, amely persze csak azon csatornához működik, melyeknek van teletextsávjuk. Dobozában egy CD-t találhatunk, amely a meghajtóprogramok mellett tartalmazza magát a tv-megjelenítő szoftvert, és még néhány apró hasznos dolgot. Emellett akad egy infracsatlakozó (a szerény távirányítóhoz), valamint egy hosszabbítókábel az egyszerűbb kezeléshez.

- ↑ Remek ár/teljesítmény
- ↓ Egyszerű távirányító

KÉPMINŐSÉG	26/30
SZOLGÁLTATÁSOK	25/30
TELEPÍTHETŐSÉG	9/10
EXTRÁK	12/20
ÁR	10/10



PixelView PlayTV Pro Ultra

A következő lépésben ezt a kártyát helyeztem a tesztgéphez. Meglepő, de jóval egyszerűbb volt telepíteni, mint sok másikat, ezért már kezdettől fogva megtetszett. Dobozában egy eléggé elnagyolt, de mégis magyar leírással találkozhattam, így bárki képes telepíteni. Képminősége a LifeView után már nem volt olyan felemelő élmény. A legtöbb csatorna zajos volt, és bár nem annyira láthatóan, de hosszú távon mégis zavaróan, horizontális csíkok jelentkeztek a képen. Az FM-rádió kiválóan működött, akár csak a hangbemenete és -kimenete. Akár RCA- vagy S-Video kábellel is csatlakozhatunk, megkönnyítve a videolejátszás vagy a digitalizálás menetét. A többfunkciós távirányító két AAA típusú elemmel üzemel. Funkciói elfogadhatóak, képminősége hagy némi kívánnivalót maga után, és valamivel több extrát is adhattak volna hozzá.

- ↑ Remek rádió
- ↓ Gyenge antenna

KÉPMINŐSÉG	20/30
SZOLGÁLTATÁSOK	25/30
TELEPÍTHETŐSÉG	9/10
EXTRÁK	13/20
ÁR	7/10



AVerMedia AVerTV Go 007

Bár kialakításában nem olyan profi munka, meglepően egyszerűen telepíthető az operációs rendszerünk alá. Aztán a kezdeti örömeim kicsit visszafogottá válnak, amikor az ember megpróbálja elindítani az automatikus csatornakeresést. Nos, az biztos, hogy ilyen lassú kártya nincs még egy. Szerencse, hogy ezt csak és kizárólag első indításkor (illetve természetesen újratelepítésnél) kell végrehajtani. Más különben beleöszülnék... A mellékelt távirányító kiemelkedően sok funkciót tartogat a felhasználó számára. Valóban mindent megtehetünk vele, amit szoftveresen lehet: a felvételtől kezdve egészen a képlapásig. Képminősége nem érdemel túl sok dicséretet, körülbelül a PixelView szintjére helyezhető. Ha úgy tartja úri kedvünk, akár FM-rádióként is használhatjuk, amely egyébként egészen szépen szónokolt.

- ↑ Legjobb ár
- ↓ Lassú a csatornakeresés

KÉPMINŐSÉG	21/30
SZOLGÁLTATÁSOK	24/30
TELEPÍTHETŐSÉG	9/10
EXTRÁK	13/20
ÁR	10/10



Leadtek WinFast TV 2000 XP

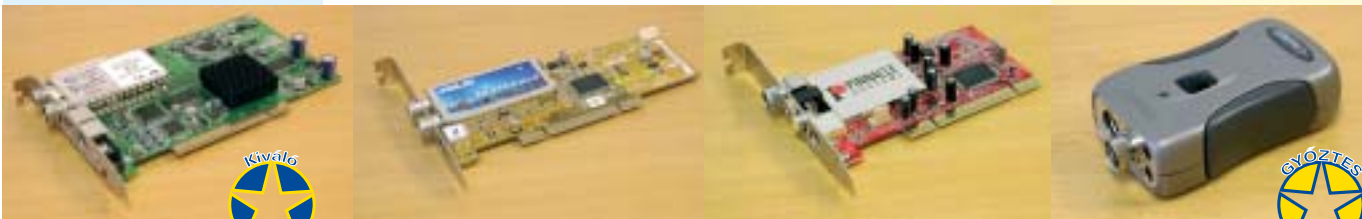
Korábbiól nem voltak túl szerencsés tapasztalataim a Leadtek kártyákkal kapcsolatban, így kicsit bátortalanul fogtam hozzá ezen termék teszteléséhez. Szemmel láthatóan az évek folyamán sokat fejlődött a driver-csomagjuk, aminek köszönhetően vilámszebesen sikerült telepíteni (a vártakkal ellentétben, tehát pozitívan csalódtam). A hanggal ugyan el kellett kicsit molyolni, de aztán minden megoldódott. Dobozát kibontva az eddigi legnagyobb bőkezűséget tapasztaltam. A meghajtó- és alapprogram CD-in kívül két remek videoszerkesztőt is mellékeltek hozzá, hogy a digitalizált videót azonnal meg is szabhassuk. Multifunkcionális távirányító-jához elemeket is adnak, emellett még különféle kábelek is tartózkodnak a dobozban. Képminősége egészen elfogadható, és a csatornákat a leggyorsabban, alig néhány másodperc alatt találta meg.

- ↑ Sok funkció
- ↓ Nehéz telepíteni

KÉPMINŐSÉG	25/30
SZOLGÁLTATÁSOK	28/30
TELEPÍTHETŐSÉG	6/10
EXTRÁK	19/20
ÁR	6/10



	LifeView	PixelView	Avermedia	Leadtek	Hauppauge	Pinnacle	ASUS	TerraTec
Stereo	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Távirányító	van	van	van	van	van	van	van	van
FM Rádió	nincs	van	van	van	van	nincs	van	nincs
Teletext	van	van	van	van	van	van	van	van
Extra	csatlakozó, hosszabbító, szoftvere	antenna, szoftverek	antenna, szoftverek	csatlakozó, elosztó, sok szoftver	csatlakozó, elosztók, szoftver	szoftverek	kábelek, elosztó, szoftverek	kábelek, elosztó, szoftverek
Forgalmazó	Mistral	Pixel	KellyTech	Ramiris	Ramiris	Axico	Ramiris	Pixel
Telefon	06-1-270-9163	06-1-321-2909	06-1-350-1246	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-342-3255	06-1-888-3200	06-1-321-2909
Honlap	www.mistral.hu	www.pixel.hu	www.kellytech.hu	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu	www.axico.hu	www.ramiris.hu	www.pixel.hu
Ár (Ft + Áfa)	9 975	32 000	9 200	13 100	12 700	12 400	13 100	39 900



Hauppauge WinTV-PVR 350

Szerény személynek mind ez idáig nem volt szerencséje Hauppauge termékekhez. Nem is tudtam, hova soroljam: középkategóriás-e vagy annál jobb. Ne adj Isten egészen felejthető? Talán éppen ezért meglepődtem, mennyire jó minőséget is nyújtott. A tévéadó képe remek volt, tényleg csak néhány kisebb csatorna nyújtott elmosódott vagy éppen zajos képet. A mellékelt szoftverek felhozatala tökéletes, minden megvan, amire szükségünk lehet. A csatornakeresés egész kellemes, bár olcsóbb modelleknél jóval gyorsabban lezajlott (ez az egyetlen rossz pont). Dobozában többféle csatlakozót is találhatunk, gyakorlatilag minden igényt kielégít. Távirányítója elegáns és kifejezetten funkciódús, ezen a téren sincs semmilyen kivétivaló.

- ↑ Jó szoftverek
- ↓ Szoftveres kezelőfelület

KÉPMINŐSÉG	28/30
SZOLGÁLTATÁSOK	25/30
TELEPÍTHETŐSÉG	8/10
EXTRÁK	19/20
ÁR	6/10

86%

ASUS TV FM Card

A minőségéről, valamint megbízhatóságáról közismert ASUS ezúttal kicsit meghazudtolta magát. Képmínőségével az erős középmezőnybe helyezhető, ami nem túl szép eredmény a világcégtől. Am kifejezetten felbosszantott, hogy telepítése, illetve a csatornák automatikus keresése valami bődületesen lassú volt. Azt elismerem: miután minden helyrerázódott, már elégedett voltam vele. Ami viszont kifejezetten pozitívuma, az a hozzá adott, saját fejlesztésű médiaközpont. Kiváló, érthető és átlátható kezelőfelület, teljes funkcionalitás, tökéletes kényelem. A mellékelt extrák a jól megszokott bőkezűséget tükrözik. Vágószoftver, távirányító, elosztó és egyéb kábelek egyaránt találhatóak dobozában. Ha képmínőségileg nem vagy maximalista, jó vétel ez számodra.

- ↑ Remek szoftver
- ↓ Nem elég jó a képmínőség

KÉPMINŐSÉG	24/30
SZOLGÁLTATÁSOK	28/30
TELEPÍTHETŐSÉG	8/10
EXTRÁK	18/20
ÁR	6/10

85%

Pinnacle PCTV Stereo

Őszintén bevallom, igen sokat vártam a Pinnacle termékétől. Lehet, hogy pont ez volt a hiba. Bár nem annyira rossz a képe, mégis sokkal több csatorna volt szemcsés és zajos vele, mint egy nála jóval olcsóbb tuner kártyával. Telepítése igen egyszerűen lezajlott, a mellékelt szoftverek is hamar felkúsztak a gépre. A csatornakeresés automatikus keresője, akárcsak az ASUS esetében, eléggé lassú volt. Programja sem valami elegáns, de legalább kiírja minden csatorna nevét magától. Távirányítója elegáns, könnyen irányíthatunk vele minden funkciót. Dobozában meglepően kevés elem fogadja a tulajdonost, éppen csak az van, ami szükséges a működtetéshez. Azoknak érdemes beruházni, akik inkább kis méretben szemlélnék az eseményeket.

- ↑ Elfogadható képmínőség
- ↓ Nincs távirányító

KÉPMINŐSÉG	25/30
SZOLGÁLTATÁSOK	24/30
TELEPÍTHETŐSÉG	8/10
EXTRÁK	14/20
ÁR	7/10

78%

TerraTec Cinergy 200 USB

Külön extraként belevettem a tesztbe a TerraTec USB-megoldását is. Az igazi elegancia megtestesítője. Igazán könnyen szállítható, és akár noteszgépekhez is csatlakoztatható USB 2-es porton keresztül. Telepítése villámgyors, csatornafelismerésre szintén nincs panasz. A tv-bemeneten kívül S-Video, valamint audiokimenetet és -bemenetet is található rajta. Mellékelt távirányítója talán nem annyira funkciódús, mint egyes más modelleké, mégis remekül használható. Teljesen egyedí, hogy ehhez a külső TV/FM kártyához még egy fülhallgató is jár – nagyon jól jöhet, ha mondjuk éjjel nem akarunk zajongva tévézni. Mindazoknak tudom ajánlani, akik nem csupán jó minőségre vágyanak, hanem elegáns megoldásra és remek funkciókra is!

- ↑ Kiváló lehetőségek
- ↓ Nagyon drága

KÉPMINŐSÉG	26/30
SZOLGÁLTATÁSOK	28/30
TELEPÍTHETŐSÉG	10/10
EXTRÁK	19/20
ÁR	4/10

87%

Chaintech GF FX 5600XT PC

Az NVIDIA jóval az ATI után gondolta fontosnak egy kifejezetten televíziózáshoz, illetve digitalizáláshoz használható kártya kialakítását. Nem is olyan régen megszületett a Personal Cinema nevű család, amely ezt az őrült hivatott kitölteni. Lényegében egyetlenegy dologban marad el az ATI megoldásától, mégpedig abban, hogy nem képes FM-rádióadók fogadására. Képmínőségében közel azonos: néha ez a jobb, más csatornák esetében pedig az. A mellékelt extrák között hasonló tartalmat találhatunk: szoftvereket, kábeleket és magát a többfunkciós távirányítót, amellyel mindkét esetben teljeskörűen kezelhető a számítógép. Telepítése legalább olyan nehézkes, mint az ATI-é, bár egyik terméktől sem ezt vártam...86%. Ára: 43 200 Ft + áfa (Expert Computer Kft. – 06-1-450-2430 – www.expert.hu).



EGYÉB MEGOLDÁSOK

Sapphire All-in-Wonder 9600 Pro

Az ATI csapata már évekkkel ezelőtt bemutatta saját elképzelését „minden egyben” kártyájáról. Az évek folyamán rengeteget fejlődött, és ez meg is látszik mai termékein. Az All-in-Wonder név mára egyenlővé vált a teljes kiszolgálás fogalmával. Alapjában véve egy grafikus kártyáról van szó, amely jelen esetben egy 9600-as Pro Radeon, 128 MB memóriával. Telepítésével voltak problémák, sőt. Elég sokáig el lehet vele játszogatni, amíg összeforr az egész rendszerrel és a hangkártyával is. Ha már egyszer üzemel, a szoftveres és hardveres rásegítésnek köszönhetően természetesen nagyon szép képet ad. Ha értékelnem kellene, minden extráját és képmínőségét egybevéve (leszámítva a grafikus teljesítményt), úgy 87%-ot kapna. Ára 52 800 Ft + áfa (Ramiris – 06-1-888-3200 – www.ramiris.hu).



Kell ez, jó ez

Minden nehézség és küzdelem ellenére egyértelműen kijelenthetjük: kell a gépbe egy tuner. Szerény véleményem szerint a TerraTec megoldása a legegyszerűbb, a legkényelmesebb, egyben a legkorszerűbb – bár igaz, majd a duplájába kerül az átlagnak. Akik inkább egy középkategóriás megoldásra vágnak – legalábbis ár tekintetében, azoknak feltétlenül érdemes egy Hauppauge meg-

oldásban gondolkodni. Megfelelő szolgáltatások és kellékek tömkelege üdvözi majd a boldog tulajdonost. Végül, de nem utolsósorban említeném meg az árához képest legjobb teljesítményt nyújtó LifeView kártyát. Képmínősége több mint elfogadható, beépített teletext funkciójával pedig mindig naprakészek lehetünk. Az ATI és NVIDIA kártyákat csak azért nem a klasszikus értelemben értékeltém, mert azok nem csupán tévé-

nézésre alkalmasak, hanem egyben 3D-s kártyák is. Ilyen szinten pedig nem lehet párhuzamot vonni a termékek között (a beírt százalékok csak és kizárólag a tévés képességekre vonatkoznak). Többen kérdezhették, hogy valóban megéri-e? A válasz egyértelműen igen. Tegyük fel, hogy éppen nem tudod megnézni kedvenc sorozatodat, lemaradsz egy meccsről vagy mondjuk nem láthatod Anettka legújabb vicces... na

jó, ezt hagyjuk ©. Lényeg: ha szerzel egy ilyen kártyát, pofonegyszerűen rögzíthetsz bármilyen tv-műsort a gépeden. Miért jobb, mint a videó? Nem kell szalag, szoftveresen manipulálható a videó, könnyedén tárolhatunk minden felvett anyagot, akár CD-re is kiírva. Akárhogy nézzük is, mindenképpen jó vétel. Most már csak arra kell figyelni, nehogy véletlenül valami rosszba nyúljunk.

ZeroCool

EGY KERÉKKEL
TÖBB VAN

KORMÁNYTESZT

A PC-s kiegészítők közül talán a kormányoknak van a legmostohább sorsuk. Viszonylag ritkán – néha évek alatt – frissül a modellkínálat, és sokan nem értik, miért is kéne lecserélniük erre a jó öreg billentyűzetet. De akik így vélekednek, azoknak a nagy többsége még nem próbált ki egy igazán jó kormányt!

Azt hiszem, tényleg a kormányok vannak a legnehezebb helyzetben.

Egyik felmérésünk szerint például a játékosoknak csak kis része – összesen 18 százaléka – részesíti előnyben őket, míg ezzel szemben 69 százalékuk billentyűzetet használ az autósjátékokhoz is. Mivel elég szűk réteget érint a dolog, érthetően a gyártók sem ontják annyira magukból az újabbnál újabb modelleket. Ezért sem volt olyan nehéz összeszedni a piacon ma fellelhető típusokat, voltaképpen 4-5 gyártó termékeit.

Csak teszteltünk, és teszteltünk...

Kevés olyan nagyteszt van, amelyet ennél szívesebben kezdtünk volna el. A dobozhegyek beszállingózása után hamar megállt az élet a „szerkiben”, a játéktérmi hangulathoz már csak a pénztár és a monitor előtt tornyosuló érmestőszok hiányoztak. Kivételesen a jó öreg PC Mark, Sandra és társaik most az



Genius Racing Wheel

„Hobbikertészeknek”

Legelső versenyzőként a Racing Wheelt izzítottuk be. Az egyszerű csomagolásban mindössze egy kormány és egy pedál található, valamint egy meghajtó CD. A kormány felszerelése viszonylag „puritán” módon oldható meg: a tapadókorongokon kívül két fém leszorítóval lehet rögzíteni, így a vastagabb asztalra is felszerelhető. A pedál kivitelezése jó, egy picit talán lehetett volna masszívabb felépítésű is, de még az elfogadható kategóriába tartozik. Nagyobb probléma, hogy maga a Racing Wheel nyolc gombjával és két, kormány mögötti kézi szabályozókarjával minőség tekintetében nem igazán győzött meg minket. A látszat ellenére viszont egész jól használható; alacsony árával a közepmezőnyt képviseli.

↑ **Kedvező ár**
↓ **Gyenge minőség és kialakítás**

HASZNÁLHATÓSÁG	23/35
MINŐSEG	20/30
SZERELHETŐSÉG	12/15
EXTRÁK	6/15
ÁR	9/15

70%



Genius Speed Wheel 3 Vibration

Átlagos megoldás

A Racing Wheel gyenge szereplése után kíváncsian vártuk, vajon mit produkál a Genius Speed Wheel 3 Vibration. Kicsit déja vu érzésünk támadt, amikor a csomagolásból előkerült a kormány és a pedál is. Azt leszámítva, hogy a szinkombináció egy picit más, teljesen ugyanazzal a konstrukcióval szembesülhetünk, mint a kistestvérnek számító Racing Wheelnél. A gyerekbetegségeként felhozott gyenge kidolgozás éppen ezért ennél a modellnél is fennáll. A pluszopcióként feltüntetett Vibra mód viszont egészen élethű volt, bár azt azért hozzá kell tenni, hogy ez az érzés közel sem a force feedback – tehát a kormány inkább csak „rezeg”, mintsem komoly erőhatásokat produkál.

↑ **Plusz force feedback opció**
↓ **Gyenge kialakítás**

HASZNÁLHATÓSÁG	25/35
MINŐSEG	20/30
SZERELHETŐSÉG	12/15
EXTRÁK	7/15
ÁR	8/15

72%



Saitek R440 Force Wheel

Futurisztikus, de felejthető

Érdeklődéssel vártuk, hogy a gamepadeknél remekül bizonyító Saitek kormányfronton is megállja-e a helyét. A kissé futurisztikus dizájnnal megáldott R440-es a könnyű felszerelhetőség díját minden bizonnyal besöpörné (már ha lenne ilyen díj) – ám kezdeti lelkesedésünk hamar alábbhagyott, amikor megpillantottuk a pedálokat. A hagyományos felépítés helyett a készítő – vesztükre – valami egészen új megoldással próbálkoztak, aminek az lett az ára, hogy a nagyobb lábbal megáldott játékosok számára a pedálok kissé instabilak. Ezen még a mellékelt támaszték sem sokat javít. A kormány résszel megelégedhetünk, szépen dolgozik, és jó érzés használni a force feedback működése közben is.

↑ **Remek kormány rész**
↓ **A pedálok nem praktikusak**

HASZNÁLHATÓSÁG	25/35
MINŐSEG	24/30
SZERELHETŐSÉG	15/15
EXTRÁK	6/15
ÁR	6/15

76%



Trust NF340 Race Master

Olcsó és kiváló

A Trust kormányok közül legelőször az olcsóbb NF340 Race Mastert próbáltuk ki. A pedálok minőségére nem lehet panasz, azonkívül, hogy igen masszív hatást keltenek, még nagyobb lábú felhasználók is igen jól használhatják. Hasonló pozitív véleményünk van magáról a kormányról is, masszív konstrukciónak tűnik első látásra is. A gumiborítás előnyös, remek fogást biztosít neki, és erre szükségünk is lesz, mivel a beépített rugók rendszeren visszarántják a kormányt. Egyetlen negatívumot tudnánk kiemelni ennél a modellnél, mégpedig, hogy a kormányon található hat gomb kialakítása nem éppen a legszerencsésebb. Extraként viszont még egy nyolcírányú iránygombbal is találkozhatunk. Ezt a kormányt bátran ajánlhatjuk bárkinek.

↑ **Ergonomikus, jól használható**
↓ **Rövid a pedál**

HASZNÁLHATÓSÁG	30/35
MINŐSEG	25/30
SZERELHETŐSÉG	15/15
EXTRÁK	6/15
ÁR	10/15

86%

asztal fiókjában maradtak, helyette inkább olyan „tesztprogramok” kerültek előtérbe, mint az NFS: Underground, a Toca Race Driver 2 és egyéb finomságok. A tesztelést négy alapvető szempont alapján végeztük. Először is azt vettük szemügyre, mennyire is használható az adott kormány, mennyire esnek kézre a kezelőszerkek, illetve ténylegesen milyen hatást képesek produkálni vezetés közben. Értékeljük továbbá, hogy milyen minőségű alapanyagokat használtak fel, azaz mennyire masszív a szerkezet, emellett figyelembe vettük az extrákat és a szerelhetőséget is. Végezetül az árat vizsgáltuk meg a teljesítmény függvényében.

Melyiket szeressük?!

A közel egyhetes tesztelés alatt minden kormányt alaposan kipróbáltunk, és szinte kivétel nélkül

pénzszaggal rendelkezőknek pedig a Trust FF380 Force Feedback Race Mastert ajánljuk, amely kedvező árával és remek kivitelezésével

változatot. A tesztben a Truston kívül a Logitech is aratott, a régebbi Formula Force GP például „remek” árával és minőségével nagy népszerűségnek örvend még ma is, nem véletlenül érdemelte ki a Kiváló díjat. Abszolút győztesnek a Logitech MOMO Racing kormányát kiálthatjuk ki, amely jelenleg a legfrissebb modell a piacon. Ugyan elég borsos az ára, de ez az a típus, amely a legközelebb áll a valósághoz, és szolgáltatások tekintetében is minden igényt kielégít. Egy biztos: ha valaki kipróbál egy jó kormányt, akkor hamar rá fog jönni, hogy a billentyűzet nem is olyan jó autósjátékokhoz!

Mady

A játéktérmi hangulathoz elengedhetetlen

mindegyikben volt olyan megoldás, ami tetszett. Ám hiába egy jó kormány, ha a pedál kezelése nem megfelelő. Azt kell mondanom, elég nehéz a gyártók feladata, hogy minden téren megfeleljenek az egyre növekvő igényeknek. Ezeket a dolgokat mérlegelve a Trust termékek közül kisebb pénzűeknek a Trust NF340 Race Mastert, picit nagyobb

igencsak megszorogtatja az ellenfeleket. Viszont itt is – mint majdnem minden termékénél – szeretnénk felhívni a figyelmet arra a tényre, hogy ha már egyszer elhatároztuk magunkat kormányvételre, és lehetőségünk is van rá, akkor inkább fektessünk bele néhány ezressel többet, és vegyünk minőségibb, időtálló darabot, mintsem egy olcsó

Típus	Genius Racing Wheel	Genius Speed Wheel 3 Vibration	Saitek R440 Force Wheel	Btech BJW-500 Vibra	Trust NF340 Race Master	Trust FF380 Race Master	Logitech Formula Force GP	Logitech MOMO Racing
Forgalmazó	G.Network Kft.	G.Network Kft.	Bluefish Kft.	BL Marketing	Multimédia Kft.	Multimédia Kft.	Herta	Herta
Honlap	www.genius.hu	www.genius.hu	www.bluefish.hu	www.btech.hu	www.multimedia.hu	www.multimedia.hu	www.herta.hu	www.herta.hu
Telefon	06-1-239-7020	06-1-239-7020	06-1-814-1111	06-1-433-4507	06-1-463-9030	06-1-463-9030	06-1-239-8028	06-1-239-8028
Ár (Ft + Afa)	10300	12200	20492	11990	9192	15990	13600	28000



Trust FF380 Race Master

Nagyon meggyőző

Érdeklődve bontottuk ki a másik Trust kormányt is: első ránézésre nem különbözött az NF340 Race Mastertől. Mondjuk másodikkra sem, mivel pluszopciója, a force feedback kívülről nem is tűnhet fel. A driver telepítése után megkezdődött a teszt, amelynek során szépen dolgozott, az erő-visszacsatolás pedig igen élethűen viselkedett. A másik nagy pozitívuma ennek a modellnek, hogy a pedálok talapzata megnőtt, és kényelmes gumiborítást kapott, amely kényelem és használhatóság szempontjából is nagyon sokat javított rajta. Az itt is megtalálható két kéziszabályzó pont kézreáll, viszont a kormány gombjait ennél is egy picit körülményes megnyomni. Kedvező benyomásunkat tovább javítja a remek ár.

- ↑ Jó a fogása
- ↓ Kényelmetlen gombok

HASZNÁLHATÓSÁG	32/35
MINŐSEG	25/30
SZERELHETŐSÉG	15/15
EXTRÁK	7/15
ÁR	8/15

87%



Btech BJW-500 Vibra

A tapadókorongos

A Btech márkájú kormány először azal lepelt meg minket, hogy a megnyújtott talapzaton egy sebváltót is találhattunk. Sajnos a második meglepetés már nem volt ilyen kellemes, ugyanis kiderült, hogy a rögzítést ugyan a legegyszerűbben módon – tapadókorongokkal – oldották meg, viszont így egy erősebb kanyarnál az egész cucc hajlamos lerepülni az asztalról. A kormányon annyi gombot találhatunk, amennyivel akár már egy másodosztályú csillagrombolót is vígan elvezethetnénk. A pedálok minőségére nem lehet panaszunk, lábtartó és hosszú pedálok teszik élvezetessé a játékot. Az összképet javítja, hogy a két beépített motor nagyon élethű force feedback érzést kölcsönöz. Kár, hogy a rögzítést elszűrták!

- ↑ Remek force feedback hatás
- ↓ Csak tapadókorongos rögzítés

HASZNÁLHATÓSÁG	29/35
MINŐSEG	24/30
SZERELHETŐSÉG	11/15
EXTRÁK	8/15
ÁR	8/15

80%



Logitech Formula Force GP

Óreg motoros

Bár a Logitech Formula Force GP nem egy mai darab, még mindig igen nagy népszerűségnek örvend. Remek minőséggel, kifejezetten jó ergonómiával rendelkezik, hamar belopja magát az ember szívébe. A pedálokról sem mondhatunk mást, elég érzékenyen reagálnak, és kényelmesen lehet használni őket. Az egész konstrukció egyetlen hibája, hogy a rögzítés egyes asztaltípusokra lehetetlen. A mi irodai asztalunk vastagságát már nem volt képes átfogni a két alsó rögzítőkar. Ezt leszámítva igen jól használható kormányról van szó, remek szoftveres támogatással és finomhangolási lehetőségekkel. A force feedback élményt nagyon határozottan képes visszaadni, egy sikeres és kedvező árú modellről beszélhetünk.

- ↑ Remekül kezelhető
- ↓ Nehéz szerelhetőség

HASZNÁLHATÓSÁG	33/35
MINŐSEG	28/30
SZERELHETŐSÉG	12/15
EXTRÁK	7/15
ÁR	8/15

88%



Logitech MOMO Racing

Mindenki kedvence

A végére hagytuk a Logitech csúcskormányát. A MOMO-ról csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, remek alapanyagok, méret és kidolgozás jellemzik. A gombok elhelyezkedése nagyon praktikus, ráadásul használatuk tényleg kényelmes. Extraként a kormány jobb oldalán található egy kétirányú sebváltót is, amelynek külön érdekessége, hogy a balkezes játékosok egy csavar eltávolításával könnyedén áttehetik a másik oldalra. A beépített szervomotorok nagyon szépen dolgoznak, ráadásul a pedálok minőségére sem lehet panaszunk. Itt érdemes megemlíteni, hogy meghosszabbított lábtartó és gumiborítás teszi még kényelmesebbé. A magas árért cserébe biztosak lehetünk abban, hogy a csúcskormányt cipeljük haza.

- ↑ Legjobb force feedback
- ↓ Az ára elég magas

HASZNÁLHATÓSÁG	33/35
MINŐSEG	30/30
SZERELHETŐSÉG	12/15
EXTRÁK	8/15
ÁR	7/15

90%

A „NAGY“ VISSZATÉRÉS

S3 DELTA CHROME S8

Az S3 nem a teljes ismeretlenségből került elő. Hosszú évekkal ezelőtt, ha úgy vesszük, a legjobb volt. Reménykedhetünk tehát abban, hogy amit alkotnak, bizony egészen pofás dolog lesz. Bár a korábbi ígéretekkel ellentétben csak most készült el a kártya, gondoltuk, villámgyorsan görcső alá is vesszük.

Az S3 mérnökeinek legutóbbi, ismert próbálkozása az 1999-ben debütált Savage 2000 volt, mely messze nem a reményeinknek megfelelően bizonyított. Azóta a cég grafikus képviselője elég szépen elcsendesedett. Már azt hittük, nem is tér vissza. A Delta Chrome egy új sorozat kezdete, amellyel igyekszik költségtátni a piac jelenlegi felhozatalát, és egyúttal felméri, mire is képes az S3 berkein belül. Táblázatunkból jól kivehető, hogy a Delta Chrome semmiképpen sem nevezhető korszakalkotónak. De ez még nem azt jelentí, hogy nem is érdemes foglalkoznunk vele.

Ugyan az S3 mérnökei elég tetemes lemaradást halmoztak fel a DirectX 9 technológia terén, így legalább volt idejük kicsit megfigyelni a nagyokat. Valószínűleg nem véletlen, hogy az optimális működés érdekében több olyan eljárást is alkalmaztak, amelyet az ATI vagy az NVIDIA már jó ideje használ. Ilyenek többek között a különféle Z-eljárások is. A Delta Chrome S8-as kiszérelése négy vertex, vala-

mint a mára már szintén nem túl nagy fejlettségre utaló nyolc futószalaggal rendelkeznek. Már korábban említettem egy technológiai cikk keretében, pontosan mire is képes a kártya, most csak egy gyors áttekintést ejtsünk meg. Fejlettnak nevezhetjük videomegjelenítési és kódolási eljárását, valamint a valós idejű effektek alkalmazását. A dolog iróniája, hogy – példának okáért – míg az állóképeken remekül mutatnak ezek a hatások, rendeltetészerű használatkor, vagyis filmek nézésénél azonban szinte teljesen észrevehetetlenek.

Csendes kis kártya

Magát a kártyatestet, teljesítményéről árulkodóan nem borítják gigantikus bordák és őrtechnológiában alkalmazott ventilátorrendszerek. A szó szerint miniatűr ventilátor alatt található borda még a memóriákat sem éri el – jelen esetben egyébként nincs is szükség komolyabb hűtésre. Nem panaszkodásként említem mindezt, sőt kifejezetten tetszett, hogy mennyire csendesen üzemel. Telepítése rez-



	S3 Delta Chrome	Radeon 9600 Pro	GFFX 5600 Ultra	Radeon 9600 XT	GFFX 5700 Ultra
Quake 3	91	171	181	176	183
UT2003	40,2	58,2	59,8	63,3	66,9
NSFU	53	48	48	59	58
UT2004	62,2	67,9	68,6	78,1	74,1

zenésmentesen lezajlott, csak egyszer vihogtam fel. Az S3 emberei úgy vélték, hogy a nagy ellenfelek komoly meghajtónevei után (Forceware, Detonator, Reactor), ők egészen egyszerűen Screen Toysnak nevezik el a csomagot. Bár valóban mindent remekül meg lehet benne találni, látszik, hogy megalkotója nem rendelkezik hosszú évek tapasztalatával... A kártya dobozában nem éppen a bőkezűség jelei mutatkoznak. Szemmel láthatóan teljes játékokkal vagy hasonló finomságokkal nem akarták tovább drágítani a terméket.

Beszélgjenek a számok!

Aktuális tesztünket egy, a kornak tökéletesen megfelelő modern játékgé-

kat, de bizonyos helyeken csak-csak fölérjük kerekedett. Persze ez csak egy kellemes reménysugár, a talpon maradáshoz ez ma már kevés. A kártya bejelentése óta sokat javult már a drivere, ennek is tudható be a jóval kevesebb, mondhatni teljesen minimálisra csökkent textúrahiba (eleinte a hírek szerint majd minden második játékban hibázott). Remélhetőleg a jövőben még többet tudnak majd javítani, és esetleg további sebességnövekedést tapasztalhatunk. Az S3 Graphicsnek még van mit tanulnia a nagy versenytársaktól, és az igazság az, hogy jóval többet vártunk. Az újonként érkezett Volari még megbotlik saját gyengeségeiben – na



Képljavítás effekt: előtte és utána – Ugye senki nem gondolja ezt komolyan...

	S3 Delta Chrome	Radeon 9600 Pro	GFFX 5600 Ultra	Radeon 9600 XT	GFFX 5700 Ultra
Gyártástechnológia (mikron)	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13
GPU órajel (MHz)	300	400	350	500	475
Memória órajel (MHz)	300	300	350	300	450
Memóriatípus	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR-II
Pixel futószalagok száma	8	4	4	4	4

...jóval többet vártunk az S3-tól

pen végeztük. Ez az én olvasatomban egy 3 GHz-es P4-et, 512 MB memóriát, valamint egy SP1-gyel nyakon öntött Windows XP-t jelent. Természetesen mindezt a legfrissebb Delta Chrome és DirectX meghajtók is táplálják. 3Dmark-csalással kapcsolatos események ide vagy oda, ezúttal nem használtam a Futuremark programját (hamarosan ugyanis megérkezik már a 2004-es változat, majd azt újra bevetjük). A jó öreg, ám még mindig népszerű Quake 3, az UT2003, valamint két jelenlegi sikerjáték, az NFS Underground és az UT2004 voltak segítségemre. Tisztán látszik, hogy míg az S3-nak leverni nem igazán sikerült a nagyo-

de az egykor kiváló termékeket gyártó S3-tól ez kevés. S8-as kártyája abban az esetben vehetné fel a versenyt hasonló kategóriában lévő versenytársival, ha vételi ára lejjebb ereszkedne. Ezt persze minden kártyáról el lehetne mondani, de az tény, hogy ebből nem fog megélni a cég. Képességeiről árulkodó nyom egyébként, hogy a gyártók bizony nem kapkodják el a chipeket – nem úgy, mint az ATI vagy az NVIDIA esetében... A terméket tesztelésre a Pulsar Hungary Kft. (06-1-219-0395 - <http://www.pulsar.hu/>) bocsátotta rendelkezésünkre, végleges hazai árat azonban sajnos leadásunk pillanatáig nem kaptunk hozzá. **ZeroCool**

GENERÁCIÓS ROBBANÁS

NVIDIA@GENF 2004. 04. 14.

Elegáns repülőút a világ egyik legdrágább városába – vajon mit várhatunk az NVIDIA-tól, amely az utóbbi időben nem tudta megismételni egykori hatalmas sikereit? A válasz egy hotel előadótermében várt.

TECHNIKA

Akármennyire szerettük is volna, hogy az új NVIDIA kártyák tavaly karácsonykor megérkezzenek, csak nem következett be a csoda. Ezzel szemben igazán nagy robbanás történt 2004. április 14-én. Mindenki csak ámult és bámult, és még mi sem tudtuk elképzelni, hogy mire véljük ezt a hatalmas technológiai fejlődést. De lássuk csak, mi bújjik meg aszépséges marketingkampányok mögött. Beszéljenek a tények, amelyeket most egy szép csokorba gyűjtöttünk.

NV40 – első ránézésre

Először is villámgyorsan tekintsük át, hogy hardverileg mi változott az NV40-ben. Már most megemlítenénk, hogy az új termékcsalád a GeForce 6800 nevet kapta, vagyis ezúttal elmaradt

Majd százan gyűltünk össze (az újságírókhoz csatlakoztak a gyártók, valamint a játékkiaadók és -fejlesztők képviselői is), amikor rejtélyes sötétben kezdődött a prezentáció. A nagy kivetítőn csak a vízcseppek csöpögése látszott, majd előbukkant az NVIDIA sellőánya, a bájos Nalu. Ezt követően az NVIDIA európai fővezetői sorjázta a színpadra. Természetesen hamar fény derült arra, miért ilyen „vizes” az egész prezentáció, hiszen Genfet sokan a vizek városának hívják, és ez adta az ötletet az NVIDIA-nak, hogy a csodás víz effekteket és a bájos sellőlányt bemutassák az egybegyűlteknek.

a csicsás melléknév (mint amilyen az FX volt az előző generációnál). A csúcsmodell a 6800 Ultra lett, és hamarosan megjelennek az első, olcsóbb kategóriás modellek is. A gyártási eljárás ezúttal is 13 mikronos, de ezzel össze is foglaltam mindazt, ami változatlan maradt ©. A kicsikét immáron 222 millió tranzisztor táplálja, memóriájának órajele 550 MHz, DDR3-as memória dobog a szívében, és akár PCI Express-es csatlófelülettel is megvásárolható. Már a bemutatásakor elég nagy riadalmat keltett az, hogy mindjárt két tápcsatlakozó is található a csúcsmodellben. Ez annyit tesz, hogy úgy röpké 450-500 wattos tápra lesz szükségünk, ha más hardverelemet is működtetni akarunk mellette (például merevlemezt vagy CD-

Annyi tranzisztor, amennyi még sosem volt...

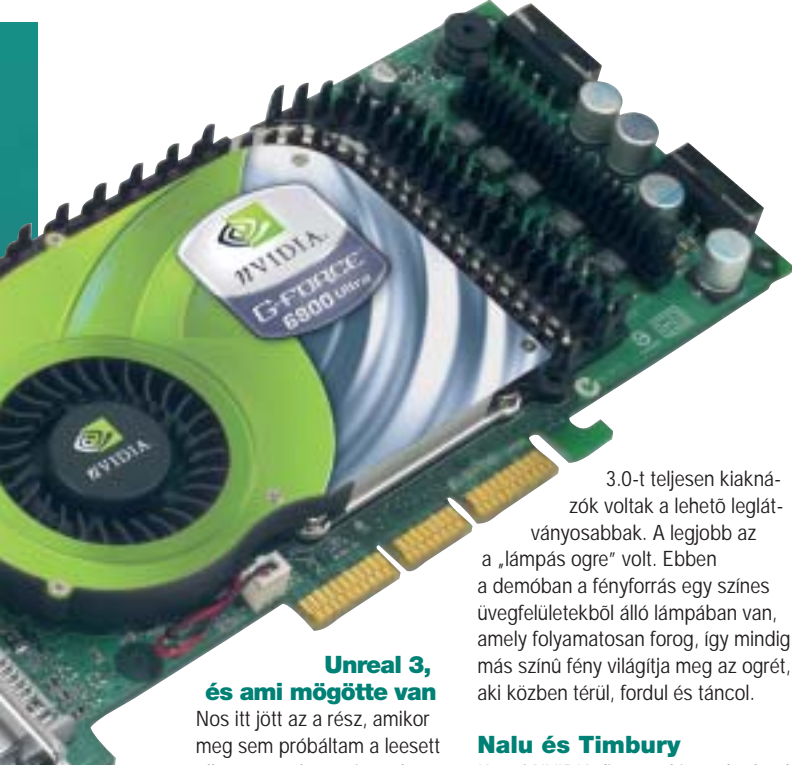
Nagy büszkeséggel számoltak be a grafikuslapka-gyártó embe-
rei új GPU-jukról, amely a keresztségben a GeForce 6 sorozatnevet kapta. Grafikus processzorban rekordmennyiségű tranzisztorról számoltak be. So-
sem látott teljesítményről, valamint olyan vizuális tulajdonságokról informáltak, amelyeket nem csillogó-villogó, hanem teljesen egyszerűen elkészített, de látványos, valós idejű demókkal mutattak be. Ezek egy fizikai engine képessé-

geit mutatták, amelynek számításait teljesen a GPU, azaz a grafikai processzor végezte, így nincs szükség a CPU, vagyis a számítógép processzorának teljesítményére. A prezentáció alatt legfőképp a Pixel Shader 3.0 és a Vertex Shader 3.0 előnyeit ecsetelték: igen döbbenetes volt az összehasonlítás a Far Cry esetében előbb a PS 2.0-t, ezt követően a PS 3.0-t használva.

író). Kialakításának azért felfedeztük egy pozitívumát is. Már nem két kártyahelyet foglal el, bár hűtőborda / ventilátor kombinációja most sem mondható kicsinek. Ennyit hát magáról a hardverről, lássuk, milyen extra képességekkel ruházták fel az NVIDIA mérnökei és mágusai.

Küllem után belbecs

Az első és legfontosabb újítás a vertex- és pixelárnyalók területén következett be. Az úgynevezett 3.0-s vertexváltozattal a korábbi 256 helyett nem kevesebb, mint 65535 programutasítást adhatunk. Ezáltal sokkal profibb, részletesebb és látványosabb effektusokat készíthetünk, mint valaha. Ez megmutatkozik a különféle fényeffekteken, a térbeli hatások ér-



Unreal 3, és ami mögötte van

Nos itt jött az a rész, amikor meg sem próbáltam a leesett állapot megkeresni, sőt ha lett volna még egy, azt is leejtettem volna. Mark Rein, az Epic alelnöke személyesen mutatta be a jövőbeli Unreal-kiadások grafikai motorjának képességeit, természetesen felhívta mindenki figyelmét, hogy az összes kamerát és fényképezőgépet kapcsolják ki. Elsőként egy 1,2 millió poligonból álló kis fantasy környezetet láttunk, amely igazán pofásan nézett ki. Majd következtek a különböző animációs és árnyékolási effektek: ezek közül is a PS

3.0-t teljesen kiaknázók voltak a lehető leglátványosabbak. A legjobb az a „lámpás ogre” volt. Ebben a demóban a fényforrás egy színes üvegfelületekből álló lámpában van, amely folyamatosan forog, így mindig más színű fény világítja meg az ogrét, aki közben térül, fordul és táncol.

Nalu és Timbury

Két új NVIDIA-figurával ismerkedtünk meg a prezentáció végén, a csodás hajzattal rendelkező, rendkívül bájos Naluvall és a kis, valós idejű rajzfilmbogarással, Timburyvel. Nalu maga a csoda lenne, ha valódi nő lenne... © Timbury kis filmje pedig majdnem azt a színvonalat hozta valós időben renderelve, mint néhány éve az Egy bogár élete. Döbbenet. Főleg, amikor megállították a kis animációt, és a kamerát mindenfelé mozgatni kezdték, bekapcsolva a wireframe-et (a karakterek alapmodelljeit), változtatva a színeket, a megvilágításokat. Na itt a harmadik állam is leesett volna...



zékeltetésében és sok minden másban is. Extraként kiemelhető, hogy a vertex egységek mostantól nemcsak a 3D-s környezet csomópontjaihoz, hanem a textúrákhoz is hozzáférnek. Ez némi programozással könnyedén előnyé farigcsálható: élethűbb bőrfelület, precízebb ruházat, látványosabb víz effektek, természetesen mindez gyorsabban legenerálva, valós időben. A HPDR, vagyis a High Precision Dynamic Range felelős

azért, hogy az eddigieknél sokkal szebb színátmeneteket vagy még szélsőségebb árnyalatokat jeleníthessünk meg, akár egy képen is. Végre valóban el lehet érni tökéletesen vakító fényeket vagy éppen kiválóan élethű árnyékokat. Videokódolásban szintén jeleskedett az NVIDIA fejlesztőcsapata. Az új elgondolás úgy alakult ki, hogy amennyire csak lehet, segítsék a CPU munkáját. Ennek fényében pedig elmondhatjuk: sikerült az első olyan GPU-t megalkotni, amely a videokódolás folyamatában mintegy hatvanszázalékos részt vállal magára. Ez teljesen egyedi napjainkban. Ugye nem gondoltátok, hogy elmaradnak a legújabb

INTERJÚ

Az NVIDIA-t faggatuk

Természetesen kihasználtuk a lehetőséget, hogy megkérdezzük az NVIDIA európai PR-menendezserét, régi barátunkat, a 3dfx-es korszak óta ismert Luciano Alibrandit egy-két érdekességről.

GS: Lesz .9 mikronos GeForce 6 sorozatú lapka?

LA: Nem, ennek a sorozatnak a chipjei .13 mikronos gyártási technológiával készülnek.

GS: Várhatóan mikor adjátok ki az első, 1 GB memóriával rendelkező videokártyát?

LA: Amikor majd a piac megköveteli. Ebben az évben szinte biztos, hogy nem lesz 1 GB-os VGA-kártya, ám 512 MB-osat hamarosan szállítani fogunk.

GS: Várható új Nforce lapkakészlet, amely kiaknázza majd a GF6 sorozat technológiáját?

LA: Ne szaladjunk ennyire előre (©)! Várjatok egy kicsit, be nem jelentett termékekről ugyanis semmit sem mondhatok.

GS: A tranzisztorok magas száma, a GDDR3-memória használata egyaránt hozzájárult ahhoz, hogy a GeForce 6800 Ultra ennyire gyors legyen. Milyen egyéb technológiák segítettek a gyorsulásban?

LA: Természetesen nemcsak a már általatos említettek, hanem a pixelfutószalagok, valamint a shader operátorok számának a megduplázása is. A GeForce 6800-as „szuperskalázható” technológiára épül: nyolcszoros lebegőpontos shadermotor-sebességünk, négyszeres árnyékfeldolgozási sebességünk, valamint kétszeres vertexfeldolgozási sebességünk van az előző generációkhoz képest.

GS: A GeForce 6 széria MX (alacsony költségű) chipjei az NV4x sorozat lapkait vagy régebbi designokat használnak majd?

LA: Nem lesznek MX termékek. Az összes NV4x alapú lapka ugyanannak a családnak a tagja, és pontosan ugyanarra az architektúrára épül, mint a GeForce 6800-as termékek. Shader model 3.0, videoprocesszor és a többi képesség mind jelen van, az egyedüli különbséget a pixelfutószalagok száma, a mag és a memória sebessége jelenti majd.

	6800 Ultra	5950 Ultra	5900 Ultra	5800 Ultra	5700 Ultra
Megjelenési idő	2004/Q2	2003/Q3	2003/Q2	2003/Q1	2003/Q3
Gyártási tech. (mikron)	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13
Tranzisztorok (millió db)	222	130	130	120	110
Mag órajel (MHz)	400	475	450	500	475
Memória órajel (MHz)	550	475	425	500	450
Memória sávsz. (GB/mp)	35,2	30,4	27,2	16	14,4
Memória típus	GDDR3	GDDR	DDR	DDR-II	DDR-II
Pixel futószalagok száma	16	8	8	8	4

élsimítási eljárások J? Most azonban igazából nem részleteznék ezt a részt. Szebb lett, jobb lett, aki használja, az használja, aki nem, nem. A lényeg, hogy sokkal precízebb lett a feldolgozás, és mivel több mintát alkalmaz az eljárás, még kevésbé kelt homályos hatást.

Csak mondja, csak mondja

Igen, még mindig nincs vége az újdonságok listájának, bár lassan itt a vége. Az Ultrashadow II eljárás szintén hatalmas lehetőség a fejlesztők számára. Az eljárás lényege alapjában véve az, hogy bizonyos, a számításokhoz nem feltétlenül szükséges geometriai elemek kihagyásával akár négyszer gyorsabb feldolgozást is eredményezhetünk. Ha árnyékokat számol egy prog-

ram, minden egyes fényforrás után ki kell számolni az árnyékokat, ezeket összegezni, majd megjeleníteni a terepen. Amennyiben a programozó meghatározza az egyes mélységi korlátokat, a kalkulációkat csak ott hajítja végre a lapka, ahol feltétlenül szükséges. Ezzel érik el ezt az igen nagy sebességnövekedést anélkül, hogy a programozó bármilyen különlegesebb optimalizálási munkát végezne. Szerény véleményünk szerint még az NVIDIA sem gondolta, hogy egyetlen generációs ugrással ilyen hatalmas fejlődésre lesz képes. Mégis sikerült egy, adott esetben az eddigi csúcstartónál több mint 100 százalékkal gyorsabb kártyát alkotnia. Amikor pedig már azt hinnénk, hogy ennél jobbat nem lehet nyújtani – befut az ATI bejelentése is...

AZ ÖRDÖG
NEM ALSZIK

ATI@MÜNCHEN 2004. 04. 26.

Tízórás vonatút Münchenbe, kellemes alvás a zötykölődő hálócocsiban és számtalan kérdés: vajon a néhány nappal ezt megelőző NVIDIA-prezentáció csodáját meg tudja-e ismételni az ATI?

TECHNIKA

Bármennyire csodálkoztunk is az NVIDIA megoldásán, az ATI igencsak ütős válasszal lépett elő. Hardverileg, technológiailag és úgy egészében is úgy tűnik, ismét megvan a tűz és víz, az érem két oldala. Az NVIDIA újdonságai után foglaljuk most össze a tűzpiros ellenfél nővumait.

Az R420 lelke

Az új generáció úgymond összefoglaló, termékcsalád-elnevezése X800 lett. Ennek oka az, hogy a 9800 után nem akarták a 10800-at kiírni. De azért az az X is ugyanazt a tízest jelképezi, csupán nem arab, hanem görög betűvel. A bejelentés pillanatában négy alaptípus került elő. Ezek árúknak és teljesítményüknek megfelelően növekvő

Ahelyszínre érkezve hatalmas meglepetéssel tapasztaltuk, hogy egy apró szobában lesz a prezentáció. Sehoh a nyomasztó tömeg, sehoh a nagy felbuzdulás: talán ha 20 hely volt, semmi több. Nem sokkal később kiderült maga az ok is: ezen a bemutatón csupán a német és a magyar sajtó képviselői voltak jelen, s ebből a két országból is csak a kiválasztottak — így már indokoltnak tűnt a kevés hely. Mindenesetre ennek köszönhetően sokkal közvetlenebb és barátságosabb hangulat alakult ki, mint Genfben.

vő sorrendben ekképpen alakulnak: X800 SE, X800, X800 Pro, X800 XT. Első ránézésre külsőleg nem sokat változott a kicsike. Egy CRT, egy S-Video, valamint egy DVI-csatlakozó található rajta. Az alapok szokás szerint piros színben pompáznak. Ventilátorszerkezete némileg módosult, ennél a generációnál azért már többet kell hűteni. Érdeklőségképpen megemlíteném, hogy fogyasztása szinte semmit sem változott a 9800 XT óta. Ez hatalmas fejlesztés, figyelembe véve, hogy egy GeForce 6800 Ultra működéséhez legalább 450 wattos táp kell (az ATI csúcscsúskártyáját egy 250 wattos táp is „kielégíti” ☺). Az új, csúcscsúskategóriás termék technikai adatai a következőképpen alakultak. Gyártási technológiája az

A fogyasztás maradt, a sebesség nőtt

Természetesen elkerülhetetlen volt az összehasonlítás, hiszen a két nagy rivális folyton „üzenget” egymásnak. Már a prezentáció kezdete is maga a döbbenet volt, ugyanis az R420-as sorozatú ATI VGA-kártya egy Shuttle barebone-ban csücsült, amelynek tápja mindössze 250 wattos. Megdudtuk: az R300-as sorozat (Radeon 9800-as família) a szülőatyja az új chipnek, amely az X800-as kódnevet kapja a keresztségekben. Az is kiderült, hogy az X800-as család tagjai piszok gyorsak lesznek.

előző generációnál is használt 13 mikron, memóriájának órajele 500 MHz, és természetesen ebben a szerkezetben is DDR3-as megoldás dorombol. Az NVIDIA 222 millió tranzisztorszámához képest kicsit elmaradottnak tűnhet az ATI-ban található „mindössze” 160 milliócska. A cég szerint azonban ez bőven elég ahhoz, hogy bármely kihívásnak megfeleljenek.

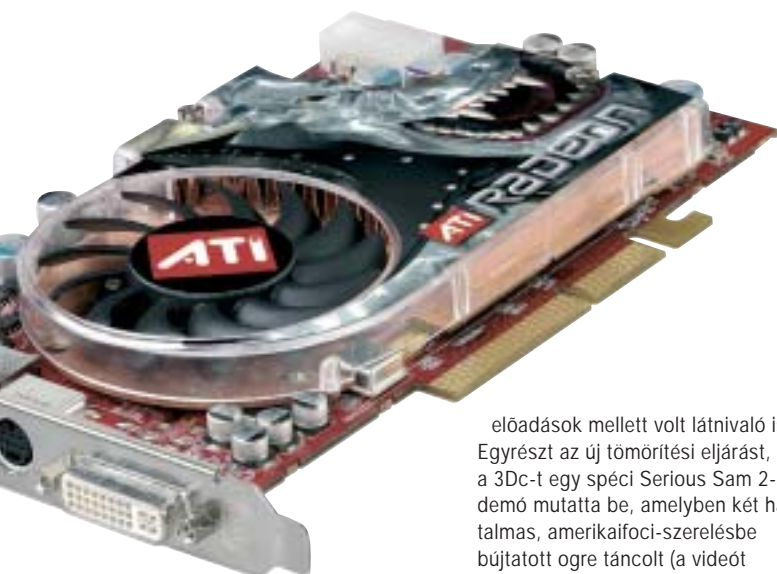
Amire a legbüszkébbek...

Az ATI emberkél már az idei CeBIT-en odasúgták a fülünkbe, hogy bizony valami olyat sikerült megalkotniuk, amiről a nagy ellenfél csak álmodni mer. Ez a bizonyos titokzatos megoldás a 3Dc nevet kapta. Egy igen speciális texturátómórtási eljárásról van szó,

Sok szakértő, kevés demó

Az ATI taktikája teljesen más volt, mint az NVIDIA-é: az eszméletlen látvány helyett inkább fejlesztőmérnökei legjobbjait hozták el Münchenbe. Ők egyszerűen mindent tudtak az összes ATI-val kapcsolatos dologról. Jelen volt a GDDR3-memória atyja, Joe Macri, aki mindennel megismertetett a GDDR3-mal kapcsolatban, itt volt Richard Huddy, aki Európában a fő kapcsolattartó a játékkfejlesztőkkel, illetve a legfőbb segítség az ATI-

mellyel a hivatalos információk szerint 4:1-es arányban képesek tömöríteni. Ez azért nagyon fontos, mert azonos memória-sávszélesség alkalmazásával négyszer annyi „adatot” tudnak mozgatni, mint eddig. Az eljárás lényege, hogy alacsonyabb komplexitású objektumokat és úgynevezett „normálokat” alkalmazva igen szép végeredményt tudnak alkotni. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a kártyának egy jóval könnyebb számítást kell végrehajtania, a végeredmény ezzel szemben szebb lesz. Csak a példa kedvéért megemlíteném, hogy a Half-Life 2, a Serious Sam 2, a Doom 3, valamint a Far Cry játékokba már beleépítették a technológiát. Vagyis érdemes lesz majd ezeket a játékokat megnézni a régi, illetve az új grafikátyákon is...



technológiák játékba integrálásánál (külön érdekesség, hogy az ATI-nak is lesz egy játékos marketingakciója, a Get in The Game). Nagyon érdekes volt Raja Koduri előadása, aki a mérnöki osztály embereként fizikailag tervezte az R420-at: nem mindennap találkozni ilyen nagy tudású emberekkel személyesen. A hab a tortán Terry Makedon volt, aki a Catalyst fő fejlesztője. Mint elmondta, a Catalyst meghajtás készítésénél az elsődleges szempont most a stabilitás növelése, így ebben fejlődést várhatunk a jövőben. Végre.

Azért volt mit látni...

Természetesen a rengeteg érdekesség, az izgalmas és igen informatív

előadások mellett volt látnivaló is. Egyrészt az új tömörítési eljárást, a 3Dc-t egy spéci Serious Sam 2-demó mutatta be, amelyben két hatalmas, amerikaifoci-szerelésbe bújtatott ogre táncolt (a videót megtalálhatjátok a DVD-n), igen csak fincsi volt. Emellett bemutatkozott az ATI-lány is: Ruby. Bár a csinos akcióhősön kissé kevesebb poligonból áll, mint Nalu (80000 vs. 300000), ám az úszkáláson kívül elég sok minden más is csinált, így ez könnyen megbocsátható (animációját a CD-n és DVD-n is megtalálhatjátok). A kicsit cyber hangulatú valós idejű animációs filmecske legalább olyan meggyőző volt, mint a bogarászós, arról nem is beszélve, hogy ez igazi akciókörnyezetet ábrázolt. Az ezt követő különböző átlátszóságokat és hasonló shadereffekteket bemutató, osztott képernyős demó is eléggé meggyőző volt.

Gyu és ZeroCool



Eltérések és továbbfejlesztések

Az NVIDIA-val ellentétben az ATI nem az úgynevezett Pixel Shader 3.0-ra épített. Inkább úgy módosította a 2.0 adta lehetőségeket, hogy az mindenkinek jó legyen. Az eddigi shader utasítások lehetséges számát 160-ról 1536-ra növelték (512 vektor, 512 skalár, 512 textúra – az eddigi legbonyolultabb shaderszámításokkal a Half-Life 2 rendelkezik, és még az sem használja ki az eddigi 160-as álomhatárt!).

A korábbi tervekkel ellentétben, a csúcskártyában az ATI esetében is 16 pixelfutószalag található. Erre bizony szükség volt ahhoz, hogy ne csupán lépést tudjanak tartani

INTERJÚ

Az ATI válaszolt kérdéseinkre

Rene Froeleke, az ATI technológiai marketingmenedzsere válaszolt néhány kérdésünkre, ha már Ő is ott volt, természetesen nem hagyhattuk ki a lehetőséget ©.

GS: Az R420 melyik képességére vagy tulajdonságára vagy személyesen a legbüszkébb?

RF: Ha csak egyet választhatok, ez legyen a 3Dc. Kiváló lehetőségeket rejt magában az a képesség, hogy a normál bittermékeket tömöríteni tudjuk, ily módon memóriát és sávszélességet spórolva. Ezt a fejlesztők egyébként nagyon régóta kérték is. S természetesen a végfelhasználó jár majd a legjobban a még látványosabb játékokkal.

GS: Hogyan lehetséges, hogy az új chip fogyasztása szinte ugyanakkora maradt, mint az előző családé, a Radeon 9800-as sorozaté?

RF: Egyrészt áttértünk a .15 mikronos gyártási technológiáról a .13-as-ra, másrészt a magelektronikát mo-

fogyasztására terveztük. S ez még úgy is sikerült, hogy a pixelfutószalagok számát duplájára növeltük.

GS: Mikor kezdődött az új lapka tervezése?

RF: Ezt egészen pontosan nem lehet megmondani, tény azonban: miután az R300-as család (Radeon 9800) megjelent, gőzerővel kezdtük el tervezni a következő generációt, úgy 2002 vége táján.

GS: Miért engedi meg az ATI, hogy az általa kifejlesztett memóriaszabványt, a GDDR3-at bárki (még az NVIDIA is) használhassa, méghozzá ingyenesen?

RF: Memóriaszabványt szerettünk volna teremteni, nem arra törekedtünk, hogy nekünk legyen sajátunk. A GDDR3 nyílt szabvánnyá tétele azt jelenti, hogy több memóriagyártónak is lesznek ilyen termékei, méghozzá igen hamar. Nem várhatók hát fennakadások a memória gyártásában, és csökkenni fognak a memória előállításának költségei.

GS: Mikorra várható, hogy az ATI 512 MB-os VGA-kártyát készít?

RF: Mivel ez egy potenciálisan jövőbeli termék, erről egyelőre nem mondhatok semmit.

	X800 XT	9800 XT	9800 Pro	9800	9600 XT
Megjelenési idő	2004/Q2	2003/Q3	2003/Q2	2003/Q2	2003/Q3
Gyártási tech. (mikron)	0.13	0.15	0.15	0.15	0.15
Tranzisztorok (millió db)	160	117	117	117	76
Mag órajel (MHz)	520	412	380	325	500
Memória órajel (MHz)	560	365	340	290	300
Memória sávsz. (GB/mp)	N/A	23,32	21,72	18,56	9,6
Memória típus	GDDR3	DDR-II	DDR	DDR	DDR
Pixel futószalagok száma	16	8	8	8	4

a kihívóval, hanem reményeik szerint meg is előzzék azt.

Most gyorsan felsorolnám a további apró fejlesztéseket, amelyek még jobban tökéletesítik a feldolgozást és a képmegjelenítést. A Smartshader HD-optimalizálás működésének köszönhetően sokkal élethűbb haj- vagy éppen bőrfelületet képes generálni.

A Smoothvision HD „csomag” magában foglalja az élelmosási eljárásokat. Kiemelném a Temporal AA-t. Ez 2,4-szeres és 6-szoros lehet, az élelmosást két rétegben végzi, így mintavételezése effektív 4,8 és 12 lehet. A

Videoshader HD újabb, valós időben végrehaj-

tható videoeffektusok megjelenítésére képes. Egyszóval itt is van újdonság dögvél.

A fejlődés nem állhat le

Lapunk megjelenése idején már kaphatóak az első R420-as kártyák, és a hónap végére megérkeznek az első csúcsmoდეllek is (X800 XT). Az ATI emberei azonban máris felhívták a figyelmet arra, hogy folytatódik az áttörés. Még fel sem eszméltünk a GDDR3 kínálat előnyöket tapasztalva, s már majdnem kész a GDDR4. Természetesen még gyorsabb, és elméletileg már jövőre be is vezetik. Jelenleg ugyan úgy fest, hogy ismét az ATI lett a trónörökös, ki tudja, mit hoz a jövő... Hamarosan teszteljük az új kártyákat.

MIT, MIVEL, HOGYAN?

CODEC BIBLIA II.

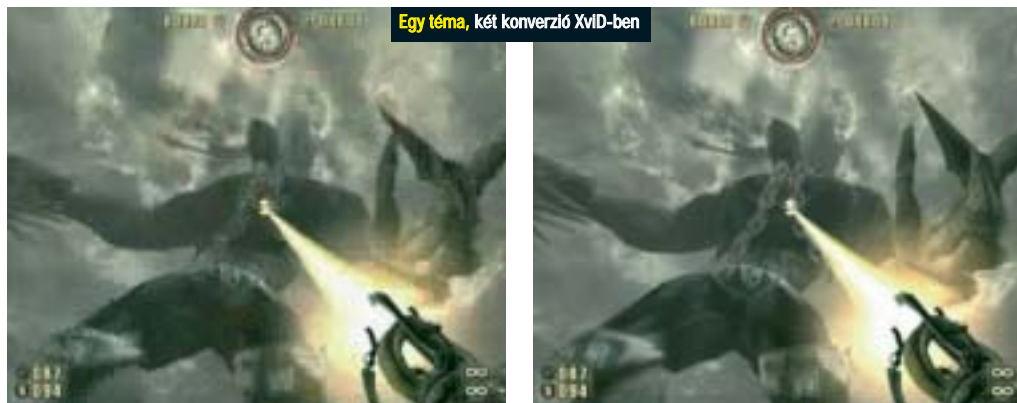
A múlt hónapban áttekintettük a legfontosabb alapfogalmakat a számítógépes videotömörítés témakörében. Beszéltünk az MPEG és az AVI formátumokról, és talán kitisztult a kép a misztikus és gyakran használt „kodek” kifejezéssel kapcsolatban is. E havi számunkban folytatjuk a megkezdett témát.

Leginkább a „kis méretre és jó minőségben szeretnék tömöríteni” problémával találkozhatunk a mindennapok során. Hogy tudjuk ezt megoldani? Két dolog kell hozzá: egy kodek, amelynek ismerjük a tulajdonságait és lehetőségeit, valamint egy tömörítőprogram. Ilyen alkalmazást sokat találhatunk a neten is, nekem azonban az alapmű mindig is a Virtual Dub marad. Ez a shareware program tökéletesen alkalmas videoanyagok egyik formátumból a másikba való tömörítésére, különböző képszűrők használatára, és még alapvető vágási, darabolási műveleteket is elvégezhetünk vele. Mint már említettem korábban, az XviD teljesen ingyenes. De mi a helyzet a DivX-szel? Nos, a www.divx.com oldalról le tudunk tölteni ingyenes verziót is, ez azonban automatikusan letölti a Gator nevű reklámközvetítő szoftvert is, amelynek még a hallatától is a hideg futkos a hátamon... amellett, hogy beépül a registrybe, felesleges adatforgalmat is generál, terhelve ezzel gépünk erőforrásait (persze a fizetős változat ettől mentes). Ráadásul minden tömörített videó után jogdíjat kell fizetni a DivX vállalatnak, függetlenül attól, hogy már korábban megvettük magat a programot. Akárhogy nézzük is, az XviD minden szempontból megfelelő kodek.

Formátumok sokasága

Fussunk neki a Virtual Dubnak (www.virtualdub.org), és általa tekintsük át a tömörítéssel kapcsolatos fontosabb tudnivalókat. A program felépítése nagyon egyszerű, számunkra most a File, Video és Audio fülök lesznek fontosak. A File-ban értelemszerűen megnyitni, illetve menteni tudjuk videóinkat, az Append funkció azonban nem biztos, hogy egyértelmű: ezzel tudunk videókat egymás után illeszteni. Roppant hasznos megoldás lehet például 2 CD-s videofilmek összefűzésénél. Előfeltétele, hogy a videók azonos kodekkel legyenek tömörítve, valamint hogy azonos FPS-sel fussanak. Európában a legtöbb esetben ez 25, mint-

pen azonban „szőrös” lesz a kép széle, mivel elcsúsznak a képsíkok. Ezt akkor tapasztalhatjuk, ha PAL-eszközzel szedünk be anyagot számítógépre. A deinterlace szűrő használatával összemossuk a két képsíkot. Ez gyors mozgásoknál kicsit elmosódott képet ad, viszont ez még mindig jobb, mint a szőrös szélű kép. Több algoritmus közül is választhatunk, a leghatékonyabb deinterlace szűrő azonban a most említett „blend fields together”. Érdemes még ismerni a „resize”, tehát átméretezés szűrőt. Digitális kameráról beszédéskor szabványos 720x576-os formátumban kapjuk az anyagot, analóg egységénél pedig választhatunk már digitalizáláskor is, milyen képméretet szeretnénk. VHS-szintű egységénél nincs értelme 640x480-as méret fölé menni digitalizáláskor, mivel a VHS maximum 400 sort tud megjeleníteni. A 720x576 tökéletesen jó képminőség, viszont igen nagy helyet foglal. A „resize” szűrővel megadhatjuk, milyen új felbontásban



szeretnénk tárolni videóinkat. Internetes publikálásnál elterjedt a 320x200 vagy 320x240-es felbontás. A „precise bilinear” algoritmus adja személyes tapasztalatom szerint a legszebb képet. Vigyázzunk azonban, hogy egyes kodekek csak adott felbontás mellett hajlandók működni! Ilyen például a digitális kamerák számítógépes formátuma, a DV is, melynek kodekje kizárólag a szabványos 720x576-ban képes tömöríteni. A DV formátum tárolásra nem javasolt, mivel egyórányi anyag is több mint 10 gigabájt, vágásra és utómunkára viszont egyaránt tökéletes.

A kodekek beállításai

A Compression menüben tudunk kodeket rendelni a videóhoz. Mit kell tudni a kodekekről? Alapvető paraméterük a „bitarány” (angolul bitrate). Ez az jellemző van a legnagyobb hatással a tömörített videó képére. Magas értéke jobb minőségű és persze nagyobb helyigényű videót eredményez, kis értéke pedig természetesen ennek a fordítottját. Internetes megjelenítésre bőven elég a 900 is, de ha valaki igazán szép képet szeretne, akkor 1500-2500 ajánlott XviD vagy DivX esetében is. Ennél fejlebb már nem nagyon érdemes menni, mert drasztikusan nő az állomány mérete, miközben a képminőség már nem változik látványosan. Érdemes még ismerni a CBR és a VBR szerepét. Előbbi a konstans bitarány rövidítése. Ez azt jelenti, hogy minden kockát azonos módon tömörít a kodek, tehát homogén tömörítést kapunk kódolás során. Ennél sokkal lassabb, de hatékonyabb módszer a VBR, azaz változó bitarányú tömörítés. Ez általában úgynevezett kétlépcsős művelet. Az első fordulóban a kodek kockánként átvizsgálja a videót, és eldönti, hogy a korábban általunk beállított maximális bitarányhoz képest mennyit tud „lecsalni” úgy, hogy a kép még mindig jó minőségű maradjon. Lassú mozgásoknál leveszi a bitarányt, gyors mozgásoknál pedig felemeli. Ez visszanezve közel állandó képminőséget jelent, viszont lényegesen kevesebb helyet foglal, mint a konstans bitarányú tömörítés. Nagyon időigényes művelet ez, hiszen így tulajdonképpen kétszer fut végig a tömörítési algoritmus.



A „kulcskockák”

Fontos tisztában lenni a keyframe-ek, azaz a kulcskockák szerepével is. A tömörített videókban úgy próbálnak helyet spórolni, hogy nem minden kockát kódolnak bele a jelfolyamba teljes kockaként, hanem mondjuk csak minden 300-at. A köztes 299 kocka mindig csak az előzőtől számított különbséget, elmozdulást tárolja. A teli kockákat keyframe-eknek, azaz

ve fel a jelenetet, amíg el nem jut újra az általunk kijelölt delta frame-hez, és már forog is tovább a film. Könnyű belátni, hogy a keyframe-ek csökkentésével vágásra, szerkesztésre alkalmatlan, de vetítésre tökéletesen jó, kis helyigényű videókat tudunk gyártani. Akinek rendezői, vágói vénája is van, annak bizony minden kockát kulcskockaként kell megjelölnie (ezt hívjuk „keyframe interval”-nak), hogy

...az XviD minden szempontból megfelelő kodek

kulcskockáknak, a közteseket pedig delta frame-eknek hívjuk. Könnyű belátni, hogy minél kevesebb a keyframe, annál kisebb helyet foglal a videó, lévén, hogy a delta frame-ek mérete a kulcskockákénak csak a töredéke. De mindennek ára van. Biztos mindannyian találkoztunk már azzal a jelenséggel, hogy a filmben „beletekerve” a program vagy 5 másodpercig állt, csak utána jött be a kép. Ez az úgynevezett „seekelés”. Mivel igen kicsi az esélye, hogy pont egy kulcskockára bökünk rá, valószínűleg egy delta frame-en álltunk meg „tekeréskor”. A delta frame önmagában nem értelmes adat, a program ilyenkor szép nyugisan elkezd visszafele vándorolni, amíg meg nem találja az első kulcskockát, amiről ugye tudjuk, hogy néz ki. Miután ez megvan, elkezd ismét előrevándorolni, kockánként épít

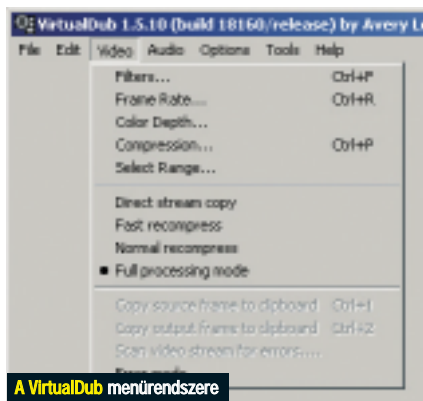
vágáskor valós időben tudjon ugrálni a videóban. A keyframe interval megadja, hány kockánként rakjunk le egy kulcskockát. Vetítési formátumra teljesen jó a 300, vágás előtt azonban kódoljuk át az anyagot 1-es értéken.

A végső konfigurálás

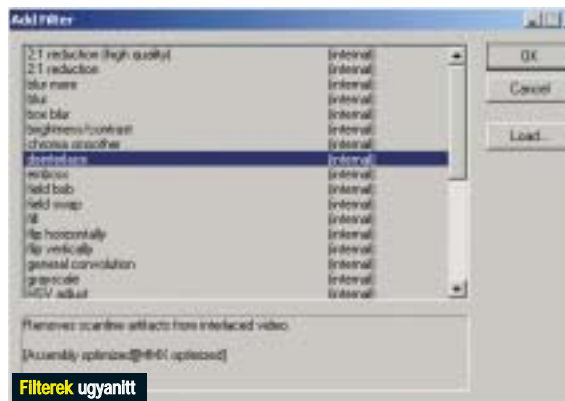
A Video menüben számunkra lényeges paraméter még a „Direct stream copy”, illetve a „Full processing mode”. Előbbi lényege, hogy figyelmen kívül hagyja a Filter és a Compression menüben beállítottakat, és mentéskor csak simán kiírja a videó eredeti paramétereinek megfelelően az anyagot. Nem tömörít tehát újra semmit, csak rááll a fájl megadott részére, és nagy sebességgel darálja a jelet. Ez daraboláskor tökéletes: nem kell a videót hosszú órákon keresztül áttömöríteni másik kodekbe, ha csak

két vagy több részre akartuk vágni; a videóban való kijelölésre az alsó gombsorban található ikonok alkalmasak. Figyeljünk arra, hogy mindig kulcskockánál vágjunk, hiszen a korábban említett okok miatt, ha delta frame-nél jelöltük ki a szegmens elejét, a következő keyframe-ig terjedő rész el fog veszni darabolás után! Azért, hogy biztosan kulcskockánál vágjunk, jelöljük ki a filmben azt a részt, ahol vágni akarunk, majd lent a „kulcs balra”, „kulcs jobbra” ikonokkal tudunk előre- vagy hátraugrani az előző vagy a következő kulcskockához. A File / Save Avi parancs mindig az aktuálisan kijelölt területet fogja lementeni, Direct stream copy esetében akár 200 FPS sebességgel is.

A Full processing mode bekapcsolja a Filter és Compression menüket is, és az ott beállított paramétereknek megfelelően átkódolja a videót lementéskor. Az Audio fülben szintén megtalálhatjuk a Filter és Compression menüket, valamint a Direct stream copy és Full processing mode-okat is. Működési elvük tökéletesen megegyezik a Video fülnél tárgyaltakkal. Ha van fent mondjuk Fraunhofer MP3-kodekünk, akkor a videóknak adhatunk MP3-as tömörítésű hangot is, amely lényegesen kevesebb helyet foglal, mint a tömörítetlen WAV. Megadhatjuk, hogy a videó hangja az eredeti hang legyen-e (Source audio), vagy külső .WAV állomány (wav audio), esetleg egyes Virtual Dub verzióknál külső .MP3 (mp3 audio).



A VirtualDub menürendszere



Filterek ugyanígy

Érdemes próbálkozni

Bár a Virtual Dub kizárólag AVI formátumban tud menteni, nagyon jó dolgokat lehet vele művelni. Az AVI és MPEG1-es állományokat is olvassa, létezik azonban olyan változata, amely megbirkózik az MPEG2 beolvasásával is. Bármely, általunk rögzített videót kényelmesen átalakíthatunk vele könnyedén tárolható, CD-re vagy akár DVD-re is írható formátummá. Remélhetőleg most már mindenki tisztában van azzal, hogy miként is lassunk munkához.

Feworkh

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunknak a TV tuner vásárlás előtt állók fognak igazán örülni. Kellemes böngészést kívánunk!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissítés	Abit Siluro GeForceFX 5700 Ultra	-	37 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Club 3D Ati Radeon 9600XT	-	33 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Canyon GeForceFX 5700	4/5	30 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	Inno3D GeForce FX 5600	81%	22 000 Ft	2003. 07.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	69 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	78 900 Ft	2003. 08.
Frissítés	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	79 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	68 000 Ft	2002. 10.

Intel alaplap (Socket 478)

Frissítés	ASUS P4C8X Deluxe	97%	31 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Gigabyte GA-8INXP	96%	30 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Aopen AX4C Max	91%	32 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	ASUS P4P800 Deluxe	90%	23 000 Ft	2003. 09.

AMD alaplap (socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 900 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	21 900 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	23 900 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 000 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Új	P4 3.0 Ghz FSB800	-	39 900 Ft	Belső teszt
Új	P4 2.8 Ghz FSB800	-	35 000 Ft	Belső teszt
Új	Celeron 2.7 Ghz	-	18 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.0 Ghz	-	12 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

Új	AMD Athlon XP 3000+	-	26 900 Ft	Belső teszt
Új	AMD Athlon XP 2800+	-	21 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2500+	-	15 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2000+	-	11 900 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Frissítés	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	GlacialTech Igloo 4350	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

Frissítés	GlacialTech Diamond 2100	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool-122	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

Hangkártya

Frissítés	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	38 900 Ft	2003. 03.
Frissítés	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Sound Blaster Audigy Player	89%	14 500 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	9 900 Ft	Belső teszt

Merevlemez

Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	18 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Western Digital 120 GB 7200 rpm	-	17 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Samsung 80GB 7200 rpm	-	13 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	Maxtor 80 GB	-	13 900 Ft	Belső teszt

CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	20 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	18 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	15 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	8 000 Ft	Belső teszt

DVD-író

Frissítés	Freecom DVD+R/RW	89%	50 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Plextor PX-504A	84%	40 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Sony DRU-500AX	82%	47 900 Ft	2003. 06.
Ártipp	Toshiba SD-5112	-	17 000 Ft	Belső teszt

17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	33 900 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	30 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	30 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	30 000 Ft	2003. 12.

DVD-olvasó

Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	7 900 Ft	2002. 09.
Frissítés	Pioneer DVD A06s	91%	8 000 Ft	2002. 02.
Frissítés	ASUS DVD E616	89%	7 900 Ft	2002. 02.
Ártipp	Samsung SD-616F	73%	7 000 Ft	2002. 02.

15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	72 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	70 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	75 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	61 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L557	87%	109 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	105 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Belinea 101741	84%	90 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	90 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

Frissítés	Jazz J9940	89%	45 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Klipsch Promedia 5.1	88%	109 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Philips A5.600	83%	35 900 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	17 900 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	12 000 Ft	2004. 01.
Frissítés	Creative Inspire P380	85%	11 000 Ft	2004. 01.
Frissítés	Altec Lansing XA3021	84%	10 000 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	8 000 Ft	2004. 01.

Egér

Frissítés	Logitech MX700 COM	88%	13 900 Ft	2003. 10.
Frissítés	Microsoft Wireless Optical	54%	7 900 Ft	2003. 10.
Frissítés	Creative Mouse Lite	82%	3 500 Ft	2003. 10.
Ártipp	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

Billentyűzet

Frissítés	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Genius KB21e Multimédia	-	3 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	Trust Silverline Direct 13636	-	4 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	3 000 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Frissítés	i-River IFP 390T	91%	44 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	68 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	i-Bead 150	87%	51 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	Amac HAN-320	84%	29 000 Ft	2003. 12.

Gamepad

Frissítés	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	12 000 Ft	2003. 04.
Frissítés	Saitek P2500	89%	6 700 Ft	2003. 04.
Frissítés	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 000 Ft	2003. 04.

Ház

Új	Casetek CK-1018-2B	85%	16 900 Ft	2004. 03.
Új	Lian Li PC-60	84%	34 000 Ft	2004. 03.
Új	Cooler Master Wave Master	82%	36 000 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	10 000 Ft	2004. 03.

Táp

Új	Vantec Stealth 420W	93%	16 900 Ft	2004. 04.
Új	Coolink 400W	91%	14 900 Ft	2004. 04.
Új	IMBP-450 A 350W	88%	5 900 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	5 900 Ft	2004. 04.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Ebben a hónapban a processzorok áránál tapasztalhatunk komolyabb árcsökkenést. Az AMD processzoroknál érdemes odafigyelni a 2083 MHz valós órajelű Athlon XP 2800+-ra, kedvező 21-22 ezer forintos árával. Az Intel árai már nem ennyire kedvezőek, de az árugrást figyelembe véve a P4 2.6 GHz-es modell 29-30 ezer forintos árával minden játékosnak megfelelő választás lehet. Videokártyák tekintetében nem sok változás történt, az ATI kártyák közül továbbra is a Radeon 9600XT számít jó vételnek az elfogadható árka-

tegorián belül, illetve NVIDIA oldalon az Fx 5700 Ultra. Felsőbb kategóriában érdemes odafigyelni az egyre olcsóbb (nettó 55-56 000Ft) Radeon 9800 Pro családra. A memória árak most is kedvezően alakultak, átlagosan egy 512 MB-os, márkás 400 Mhz-es DDR modul jóval 20 ezer pénz alatt beszerezhető. A merevlemez árak továbbra is kedvezőek, a 120 GB-os Maxtor 18 000 Ft körül beszerezhető, sőt manapság már egy 200 GB-os modell sem haladja meg a 30 000 Ft-ot.

Aktuális box: TV-tuner

Új	Hauptpage WinTV-PVR 350	86%	12 700 Ft	2004. 05.
Új	Leadtek WinFast TV 2000 XP	84%	13 100 Ft	2004. 05.
Új	LifeView Fly TV Platinum	82%	9 975 Ft	2004. 05.
Ártipp	LifeView Fly TV Platinum	82%	9 975 Ft	2004. 05.

JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

BELÉPŐSZINT

OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe 20 000 Ft	ASUS P4P800 Deluxe 23 000 Ft	Soltek SL-75FRN2-RL 23 000 Ft	ASUS P4C8X Deluxe 31 000 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2500+ 15 900 Ft	Celeron 2.7 Ghz 18 900 Ft	AMD Athlon XP 3000+ 26 900 Ft	P4 2.8 Ghz FS8800 35 000 Ft
Hűtő	COOLINK Cool-122 3 000 Ft	GlacialTech Igloo 4350 2 500 Ft	GlacialTech Diamond 2100 3 500 Ft	Thermaltake A1480 3 500 Ft
Memória	512 MB DDR 400 Mhz 19 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz 19 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 20 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 20 000 Ft
Videokártya	Club 3D Ati Radeon 9600XT 33 000 Ft	Club 3D Ati Radeon 9600XT 33 000 Ft	Hercules 3D Prophet 9800 Pro 69 000 Ft	Hercules 3D Prophet 9800 Pro 69 000 Ft
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1 9 900 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 9 900 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 9 900 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 9 900 Ft
Merevlemez	Maxtor 120GB 7200 rpm 18 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 18 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 18 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 18 000 Ft
Optikai meghajtó	Samsung SD-616F - DVD olvasó 700 Ft	Samsung SD-616F - DVD olvasó 700 Ft	Toshiba SD-5112 - DVD író 17 000 Ft	Toshiba SD-5112 - DVD író 17 000 Ft
FDD	Toshiba 2 000 Ft	Toshiba 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft
Billentyűzet	Samsung SWT PS 3 000 Ft	Samsung SWT PS 3 000 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft
Egér	Creative Mouse Lite 3 500 Ft	Creative Mouse Lite 3 500 Ft	Creative Mouse Lite 3 500 Ft	Creative Mouse Lite 3 500 Ft
Ház+ táp	Noname ATX + 400 W 8 000 Ft	Noname ATX + 400 W 8 000 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900 Ft
Összesen:	136 000 Ft	141 500 Ft	205 700 Ft	221 800 Ft



STARMUSIC

Eric Clapton Me & Mr. Johnson

Eric Claptont mindenki ismeri. Legfőképp örökzöld slágereiről, gyönyörű dallamairól. Sokkal kevesebben tudják azonban, hogy „Lassukéz” (ez a világhírű gitáros beceneve), a ma élő legnagyobb fehér bluesgitáros. Ezen az albumon az 1938-ban, 27 éves korában meggyilkolt Robert Johnson 14 dalát dolgozza fel, természetesen zseniálisan, és úgy, hogy az még 2004-ben is hiteles. A zene a lehető legtisztább bluesmuzsika, amelyet még nem tudott a XX. század számtalan zenei stílusa és borzalma megfertőzni.

A blues visszahűz! Mr. Johnson túl keveset élt... **95%**

Badly Drawn Boy One Plus One is One

Jó korán került hozzám ez az album, hiszen megjelenése csak júniusban várható, azonban így is kellemes meglepetést okozott. Sok elemében ugyanis a 70-es évek akusztikus rockzenéire emlékeztet. Elég különleges hangulat kell ehhez a muzsikához, de aki a progresszív rockot vagy az akusztikus rockzenét szereti, az sok ismerős hangulattal és fordulattal találkozhat majd. Tehát meglehetősen különleges ez az album, eléggé „nem divatos”, különleges a fuvola, a vonósok és a hangzás miatt. Néha azért egy csepp lendület hiányzik belőle.

Progger retrofilling! Nem elég lendületes... **82%**

Damageplan New Found Power

A Panterából ismert Dimebag Darrell és Vinnie Paul gondolt egyet, és létrehozott egy új bandát Damageplan néven. A Halford egykori gitárosával és egy volt tetováló dobossal egészült ki a banda. Aki hangzásvilágában Panterát remél, az nem csalódik, ugyanis a két főember volt annak idején felelős a világsztár banda zeneiségeért is, és nem tudtak/nem akartak elszakadni a gyökerektől. Ennek ellenére ha egy új banda jött volna ki egy ilyen kiváló lemezzel, most itt feküdnek lehaladva: de Pantera-utódként egyelőre még nem ez a csúcs.

Pantera-filling! Még nem múltó a nagy elődhoz **87%**

DJ Newl Technoise 2

Egyszer, néhány éve írtam egy technodalt (életemben az elsőt – és remélhetőleg az utolsót is egyben), amelynek címe Techno Noise. Én magam énekeltem fel, meg minden, szóval nagyon dögös volt: s a dal címe egyben hitvallásom is, amelyet a technostílusok iránt érzek. Ez az album azért érdekes, mert valóban „zajos”: nem törekszik zenei tisztaságra, a mixek jól odakentek, kellően monotonak és erőteljesek. Viszont nagy előnye a korongnak, hogy mivel öszszefügg az egész, így egy komplett bulit végig lehet nyomtatni vele ☺.

Egész estés buli... ..amibe én belehalnék **79%**

Heaven Street Seven Szállj ki, és gyalogolj

Nagyon kellemes szimfonikus betéttel kezdődik a HS7 új lemeze, amely ismét csak megmutatja, hogy a relatív egyszerű, rock alapú muzsikának is van létjogosultsága. Ha tisztán szól, jól érthető a szöveg, jól megkomponáltak a dalok – különösebb agyon-torzítgatás nélkül –, attól még lehet sikeres valami, főleg ha ilyen kellemes élőzene hangulata van, mint a HS7-nek. Mindenesetre érzem a fejlődést, a dallamban, hangszerelésben és előadásban egyaránt: szóval most a dicséretet a HS7-nek szól, akik még mindig kellemeseket zenélnék...

Fejleszték a srácok! Nem túl bonyolult... **85%**

Eminem Eminem is Back

Nos, ha bárki azt hinné, hogy ez egy új Eminem-lemez, az csalódnia fog. A világ legismertebb fehér rapperének új korongja eleddig kiadatlan felvételeit tartalmazza. Szóval senki se várjon forradalmat, új, mindent leverő raplemezt: inkább a már jól ismert formulákat halljuk viszont a kimaradt dalok között. Sőt, még azt is megkockáztatnám, hogy nem véletlenül vártak ezekkel a nótákkal mostanáig: egyrészt Eminem már akkora sztár, hogy megérdemli kiadatlan felvételeinek megjelentetését, másrészt utólag ezek a nóták is felértékelődnek.

Igazi Eminem! Sajnos nem igazi új lemez **86%**

Junkies Váll-lógatás

Ez a vidám rákenroll zenekar már a lemez címében is fricskát dob mindenkinek, hiszen ez a jópofa szójáték senkinek sem jutott még eszébe. Mindenesetre igencsak szimpatikus számomra mind a megszólalás, mind az első nóta refrénje: „Csak a rock and roll ébreszthet fel”. Végre valakik, akik igazi rákenroll arcok, fel is vállalják, és sikeresek is. Szóval a srácok ezerrel nyomják az aktuális és jópofa dalszövegű nótákat, amelyekre bármikor megérné csápolni valamelyik jó hangulatú Junkies-koncerten. Szimpi az alkoholos-szerelmes dal ☺.

RÁKENROLL forewa'! Néha túl szókimondó **89%**

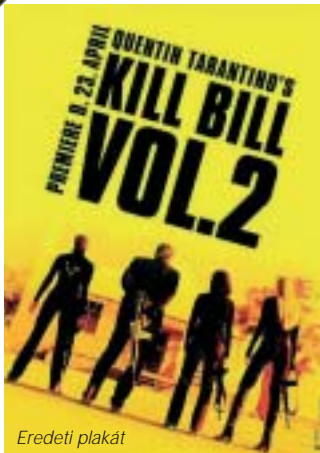
Quiet Riot Live! in the 21st Century

Ez az a rockbanda, amelyik a kemény zenék művelői közül elsőként került fel a Billboard első helyére, s amelynek ez a speciális „Vasálarcos” szimbóluma legalább annyira ismert lett, mint az Iron Maiden Eddyje. Szerencsére az elmúlt húsz év „csöndes lázadásának” (ezt jelenti a banda neve) munkásságát mi is bámulhatjuk ezen túl, sőt a videóra rögzített koncertfelvételt audiokorongon is meghallgathatjuk, ugyanis a dobozban ez is megtalálható. Szerencsére a legnagyobb slágerek, a legutóbbi rocknóták nem hiányoznak.

Legendás rockbanda! A régi nóták a nagyok **89%**



STARMOVIE



Eredeti plakát



Kill Bill 2

Jelentem: Tarantino megint a régi. Az első Kill Bill-lel leginkább csak kitűnő stílusgyakorlatokkal kápráztatta el a közönséget: megmutatta, hogy mennyire otthon van a japán samurájfilmekben és a bosszúálló témájú westernekben, az egészet nyakon öntve a rá jellemző zseniálisan morbid humorral és groteszk módon erőszakos jelenetekkel. Az első rész mindenképp adott egy kicsit, az izék azonban ott még nem álltak össze annyira: az akciójelenetek helyenként túl hosszúra nyúltak, és kicsit öncélúan erőszakosnak éreztem egyet-kettőt. A folytatásban viszont a kung-fu és a csonkolós részek rövidebbek, így több idő marad a Tarantinóra jellemző, hihetetlenül jól megírt párbeszédre. A korábbi western/samuráj stílus továbbvivő, ám a Ponyvaregényhez mérhetően fantasztikusan eredeti jelenetekben Uma Thurman, Daryl Hannah és a Billt alakító David Carradine egész egyszerűen brillíroznak. A teljes Kill Bill nemcsak Tarantino egyik legjobb filmje, hanem az első Mátrixhoz is mérhető jelentőségű, korszakalkotó mestermunka.

Tarantino, ahogy kell **Akciófanoknak túl békés 96%**

Hős Hero

Sokan húzták a szájuk szélét, ahogy meglátták, hogy ez egy Jet Li-film. A távol-keleti akcióhős, enyhén fogalmazva „átlagos” akciófilmekben szerepelt eddig. A Hős azonban teljesen más kategória: a 2000 évvel ezelőtti játszódó kínai történelmi akciófilm inkább olyan, mintha egy fantasy alkotás lenne: szépen koreografált harci jelenetei (A Tigris és a Sárkány jól ismert kínai harci stílusában), jól kiválasztott környezete, a misztikus kínai háttér, a jól meghatározott és kidolgozott főhősök, illetve a fantasy regényekben is oly szívesen ábrázolt becsületes hőstípus méltó ábrázolása mind-mind különlegessé teszik a filmet. Arról persze még egy szót nem ejttem, hogy maga a sztori mennyire izgalmas, fordulatos és érdekes. Mindenesetre egy Jet Li-filmet vártam, és magától a csodát kaptam: rég fordult már elő, hogy a misztikumot, a fantaszt és a történelmet kedvelőként ilyen kellemes néznie kaptam. S bár még csak most kerül a mozikba, már rettentően várom DVD-n.

Sztori, harci jelenetek, hangulat **kontra 92%**



A Rém The Monster

Furcsa, különleges thriller ez. Ugyanis szemben minden megszokott „klisével”, itt mindent látunk, és mindenről tudunk. S talán legfőképp nem is a film ijesztgető jellege a domináns, hanem a történet, amelyről tudni kell, hogy nem hollywoodi forgatókönyvírók, hanem a valóság élet terméke. Egy átlagamerikai nő (Charlize Theron), gyermekkori álmait feladva, lepukkant környezete által kényszerítve prosti lesz. Senki nem szereti őt, és ő sem szeret senkit. Ekkor bukkan fel az életében egy beteg lány (Christina Ricci), akivel egymásra talál. A kiöregedő prostit végre szereti valaki. Ettől teljesen megkattan, és igazságot kezd szolgáltatni az őt kihasználó pasik között. Amokfutásának semmi nem vet véget, még az sem, hogy szerelme, a beteg lány mindenről tud. Az élet néha a legkegyetlenebb történeteket, a legjobban megguggyant embereket produkálja. S egy csodálatos, Oscar-díjat érő főszerepet, amelyet az egyébként csodaszép Charlize Theron alakít úgy, hogy minden forgatási nap alkalmával órákig maszkírozták csúnyára.

Charlize Theron fantasztikus **Néha túl lassú 87%**

Életeken át Taking Lives

Nehéz a dolga a sorozatgyilkosok film készítőinek, hiszen ebben az agyoncsócsált műfajban valami igazán eredetit kell alkotni, ha valaki ki akar törni a középszintről. John Bokenkamp forgatókönyvíró és D. J. Caruso rendező mindenképp elismerést érdemelnek azért, hogy legalább a váratlan fordulatok terén apaít-anyait beleadtak. Nem érheti panasz a főszereplőket sem: Angelina Jolie a Csontemberben látott, a töle megszokott profizmussal alakítja a nőiességével és érzelmeivel küzdő FBI-ügynököt, Ethan Hawke pedig még felül is múlja önmagát. A hiba ezúttal az ordító logikai bakikkal, valamint az eleinte fontosnak tűnő, aztán magyarázat nélkül hagyott, kifejtetlen jelenetekkel van. Az ilyen és ehhez hasonló butaságokat azért az ügyesen adagolt folyamatos feszültség és a színészek játéka mégiscsak feledtetni tudja: az Életeken át még így is a műfaj egyik élvezhető darabja...

Bad Sector és Gyu

Feszültség, fordulatok **Logikai bakik 84%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



Ki kell jelentenem valamit: megjött a tavasz! Ezt onnan vettem észre, hogy tegnap, a metrón ülve megláttam egy potenciális jelöltet a Mrs. Dragon címre, fiatal volt, tökéletes alakú, és büszkén vonult gyönyörűen bögyös, melltartó nélküli pólójában. Hmmm, hát maga volt a varázslat, az biztos! Szóval itt a tavasz, éljenek a csajok!

Johny

Kill the MAILMAN!!!

Hello Gyu mályszőr!
Most írok neked förszt tálom. Azért vetemedtem erre, mert szeretnék elmesélni neked egy történetet: bizonyára sok előfizetőtársam ismeri azt az érzést, amikor hazaérkezik a suliból a hónap második péntekén és az egész hetes megpróbáltatás után meglátja az asztalán a friss ropogós GameStart!!! Lassan érzékien kivesszi a barna papírtokból és finoman feltépi a műanyag csomagolást. Majd meglátja a fantasztikus borítót és megérzi azt a finom nyomdászagot...MMMM! Ugye milyen fenomenális érzés?? De képzéljük csak el az ellenkezőjét!!!! A barna papírborító meg van szakadva, az alumínium zacsi fel van tépve, a borító gyűrött és a nyomdászag sehol!!!! ÉS EZ VELEM MEGTÖRTÉNT!!!! A postás!! Az az átkozott POSTÁS!! Na ilyenkor lehet hasznosítani a Call of Dutyban megszerzett tapasztalatot. Elő a spájzból a Thompsont, belelökni a tárat, és bevárni a postást!!!! És amikor megérkezik, BOOM!! Gyorsan a kertbe elásni, és agyó. Így bontsd fel máskor a GameStaromat, te @!%\$ Végezetül pedig csak annyit (hacsak így a lapon keresztül is, de) jó Veletek, skacok!
További jó munkát!
Tisztelettel: Johny

Mondd, Johny, nem olvasol Te túl sok Romanát? Ott vannak ilyen füledten erotikusan izgató jelenetek, de ott a szuperbombázó nőt bontja ki ruhájából az erdész (akiről persze kiderül, hogy egykor neves régészprofesszor, úrhajós, atomtudós stb... volt, de visszavonult a világtól). Na mindegy, lényeg, ami lényeg, nagyon örülök, hogy ennyire szereted a GameStart, de ne öld meg a postást: inkább magyarázd el, hogy kedvenc lapod meggyalázása majdhogynem kimeríti a bűncselekmény fogalmát. Beszéljess vele kicsit, kérd meg szépen, hogy viselkedjen jól. De ezután ígérd

meg, hogy felsegíted és bekötöd, oké @? S ezt ajánlom mindenkinek, akinek gondolai vannak a postással. Egyébként pedig veletek is jó, srácok @.

K. Gergely

Az agyam...

Szevasz öreeeg!
Rájöttem, hogy örült vagyok. Kiszámíthatatlan, elszánt és persze beteg. De még ilyen állapotban is képes vagyok arra, hogy megvegyem kedvenc magazinomat, a GameStart. Gondolom, azt is észrevetted, hogy levélírásra is képes vagyok. De mivel csak nektek vagyok hajlandó írni, legyetek megilletődve!
Sajnos többet nem írhatok, nem engedi az elmém...
További jó létezést, barátom!

Továbbküldtem leveledet a Hárshgyi elmeegógyintézetnek, személyesen beszéltem Dr. Buggy Antal (kiejtése Bággi Antal) főagysebésszel, aki megállapította, hogy akut kétoldali spondilarthritis hermeticus cleptomanis rigor mortisban szenvedsz, ami gyógyíthatatlan (főleg a rigor mortis).

Nmboy 006

Gamestar lopás

Hi Gyuman!
Nmboy 006 számú ügynök újabb exkluzív infókkal jelentkezik! Tegnap, amikor is boldogan rohantam a trafik felé az Interben, egy nagyon különös dologra lettem figyelmes. Mivel rohadt sokan voltak a trafikban, ezért lelkesedésem egy kicsit lelohadt, de persze ez nem állíthatott meg abban, hogy beszerezsem a havi betevő GameStaromat. Na szóval, visszatérve a témához, a polcok körül settenkedő, 14. életévét nagy valószínűséggel már betöltött csávó csak leemelt egy GameStart a polcra, aztán húzott a francba. Nem tudom, helyesen cselekedtem-e, amikor hagytam futni,

ezért ismét a Te segítségdet szeretném kérni!

Ez akkor két dolgot jelent. Egy. Anyyra népszerűek vagyunk, hogy minket már lopnak. Ez jó hír! Kettő. Anyyra népszerűek vagyunk, hogy minket már lopnak. Ez nem jó hír. Ugyanis lopni nagyon csúnya dolog, tessék már megtisztelni a munkánkat azzal, hogy kifizetitek a lap árát, ha mi ennyit dolgozunk. Köszí előre is. Legközelebb ne hagyj futni, beszéljess vele el úgy, mint a postással, és ígérd meg, hogy kihívod a mentőt, ha befektetitek a csevegést. Köszí!

TA software

Ingyen GameStar

Ave Gyu!
Rájöttem, hogyan lehetne legolcsóbbá tenni, sőt akár ingyenessé (!) a GS-t!!! Reklámmal.
Címlap: a GameStar reklámja.
Első két oldal: Számtech reklám.
Következő négy oldal: reklám az újság tartalmáról, a játékokról.
Következő oldal: Barbie- vagy Kinder Pingui-reklám.
Hírek: Reklám a kiadóknak, persze csak azoknak, amelyek fizettek; amelyek sokat, azoknak nagy betűvel, De jó lesz ez a játék! címmel, amelyek keveset, kis betűvel, újabb II. vh-s játék?! címmel.
A szerkesztők bemutatása: reklám, Boe itt árulhatná a Porschéjét, ugyanitt gáztüzhely eladó stb. Persze csak miután fizetett.
Játékbeutató: a játékok reklámja.
A kiadó sokat fizet: jó cikk, 80-90%.
A kiadó keveset fizet: rossz cikk, 70-80%. A kiadó nem fizet, a játék nem kerül bele az újságba.
Ezután pihenésképp extra 3-4 oldal reklám.
Hardver rovat: egérekklám, hűtőrekklám, Calgon-reklám.
Zene rovat: persze, csak ha a kiadó fizet! De jó ez a zene...
Filmek: itt reklámozhatják magukat a stúdiók. Azt írják, amit akarnak.
Aréna: úszósapkák, -szemüvegek.

A HÓNAP LEVELE

Nookie

1x volt, hol nM volt

Zdravtvyjte!
Ma reggel a szokásos monoton reggeli metrózás (éljen a suli!) közben tottálisan leblokkoltam. Mert. Amit láttam, attól Dzsexont megszegeynítő módon leesett az állam: tőlem 2 helyre egy korombeli helyes, ésbontóan gyönyörű... naszóval „toptenes” csaj ült le, kezében GS-sel, és a TFT-technológiáról, valamint a háztesztekről olvasott. (Általában a csajok a simsekig jutnak el, max a levrovt olvasgatják.) Na ettől aztán én teljesen lefagytam, és le sem tudtam venni róla a szemem (el is felejtettem leszállni).
Persze a történet happy enddel végződött...
...a főcitanáromnak, aki végre meg tudott szivatni a késés miatt.

Figyelem! Ha ez a helyes, ésbontóan gyönyörű toptenes csaj olvassa most is az Arénát, ebben az esetben azonnal írjon nekem (no persze hely és időpont megjelölésével, ahol meggyőződhetem arról, valóban toptenes-e), és küldje el a fotóját, amit továbbíthatok Nookie-nak. (Ő is járjon már jól, ha már én is @). Főcitanárokkal pedig nem kell törődni, a múltkor is valaki azt hitte a GS-fórumon, hogy Irak Afrikában van.

Persze csak ha fizetnek!
Aztán egy oldal reklám a következő számból. Végül újságpapírgyártó cég reklámja, mintával. Az utolsó oldal természetesen az elmaradhatatlan reklám.
CD-k: frizbigyár reklámja, ajándék sörálatét stb.
Így sokkal többet keresnétek, és akár ingyen lehetne a GS!!! Jee!!!

S ha ilyen is lenne, akkor a kutyát sem érdekelné, mert a GameStarban ma független értékelések és kritikák jelennek meg. Minket nem lehet lefizetni! Csak azt próbálják meg! Na, valaki... @? Viccet félretéve, a független új-



125

KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



126

KV-szünet
Hardveres problémák



127

Másik oldal
A Ti oldalatok

ságírás egyik legfontosabb szabálya az, hogy mindig meg kell őrizni a pártatlanságot, amelyet ilyen, az általad ábrázolt körülmények között nem lehetne. Ennyi reklámtól pedig még az is hányingert kapna, aki nem olvas minket. Így sajnós elvettem az ötleted (olyan rohadt hányingere lett, jajj broáfffff...)

Buly

örömbódottá

Nem lehetne valahogy kiküszöbölni azt, hogy ne legyenek ilyen bűdösek a CD-k?? Szagoltad már egy friss GameStar CD-jeit?? Az áprilisi is megnéztem, király!! Kinyitom, kegyetlen bűdös, és most már a CD-olvasóm is olyan szagú, mert állandóan a CD-k tartalmát böngészem?! De ha levegőn áll 3 napig, elmegy a nyomdafesték szaga, és egész kezelhető... És egy utolsó kérdés: nem akartam még egy levelet külön erre áldozni, de szerinted meddig húzhatok egy 2500+ Barthon magos proci (valós órajel: 1833 MHz, alaplap: Abit NF7 nFORCE2, cooler: egy bazi nagy rézmagos Titan)?? Most 2200 MHz-ig van húzva, és így 45°C fok legnagyobb megerőltetések közepete... Birja még, s ha igen, meddig???

Hehe, még sosem szagoltam GameStar CD-t, sőt van egy olyan sanda gyanúm, hogy a többiek sem szagolgtatni szokták. Viszont vannak tuti szageltávolító módszereim. Kocogás közben dugjuk a CD-t hónunk alá. Bűdösnek bűdös marad, de legalább nem festék-szagú lesz.

Amikor reggel dezodorral szőrjuk be magunkat, akkor tegyük ezt meg a CD-vel is. Ettől is bűdös lesz, de legalább teljesen másképp, és szegény CD-ROM od is kap egy kis bizonyítékot igéret helyett.

Vegyünk egy adag palpusztai sajtot, majd a CD-t tegyük mellé. Ekkor rá fogunk jönni, hogy a CD festékszaga maga a mennyszag a sajtéhoz képest.

Amennyiben egyik sem jött be, akkor tuti módszerként szegényíthetünk meg vele okosnak tartott kutyákat. Eldobjuk a bűdös CD-t, és a kutya annyira undorítónak fogja találni, hogy vissza sem hozza. Egyébként válaszolok minden kérdésre húzás esetén. Addig le-

het húzni a gépet, amíg le nem fagy, vagy tönkre nem megy. Mindkettőt észre fogod venni ☹. Amikor tönkrement, na akkor lépted túl a határát annak, ameddig húzni lehetett volna...

Dragoon

????!!!!

Tiszteletre méltó GYU!!

Mi, azaz a híveid nem vagyunk megelégedve. Ezért úgy döntöttünk, hogy megírjuk neked kéréseinket. Tudjuk, nagy erődnök és tudásodnak köszönhetően ez neked semmiség NAGY

Egyik hülye haveromat érdeklí, hogy ha le van szedve a gép oldallapja, akkor az rákot okozhat-e?

-S-

GYU ISTEN!!! Na kezdjük:

1. Az újság nem ingyenes
2. Lehetne vízálló az újság, a múltkor is a kádba ejtettem
3. De tűzálló is lehetne, és jó lenne, ha az áramot sem vezetné
4. Lehetne vastagabb az újság, mondjuk pár száz méterrel
5. Lehetne benne több CD, mondjuk 5000, nem is, 50000
6. Az is jó lenne, ha az Aréna vastagabb lenne pár millió oldallal, hogy a híveid többet tudjanak neked írni
7. És egyben utolsó követelésünk, hogy tarts turnét, jelenj meg minden városban és faluban, jelentős és jelentéktelen helyeken, hogy híveid láthassanak teljes testi és lelki mivoltodban. Persze e csekély dologkért mi is adnánk valamit, mondjuk szobrot állítanánk néked, és imáinkkal dicsőítenénk téged a nap 24 órájának minden percében és minden másodpercében.

Helló!

Kívánságaidat továbbítottam Dévényi Tibi bá'-nak, aki a Három kívánság című műsorról vált világhírűvé. Talán Ő teljesíteni tudja kéréseidet, nekünk ugyanis nem áll módunkban. Ugyanis az első 3 pont még csak-csak menne, de a 4. ponthoz nem talált a Magyar Posta megfelelő trailert, amivel ki tudná a lapot szállítani az előfizetőknek. S mivel nekünk nagyon fontos a sok-sok előfizető, így sajna el kell vetnünk az ötleteidet (pedig egy

szobor jól jönne, még sosem állítottak nekem szobrot!)

Invincible

Eltűnt oldalak. Avagy hány oldalas is a GameStar?

Nemrég megszerveztük tudományos kutatócsoportunkat, hogy éjt nap alá téve felderítsük a titkok, ami mindenkit foglalkoztat, vagyis hogy mennyi oldalon terül el kedvenc nyomtatott magazinunk. A pontos megoldás megismeréséhez előzetes kutatásokra volt szükség. Először is szemügyre vettük, hogy miből is áll az újság. Az összeg-

képlet nem más, mint egy borítólappal (összesen 4 oldal), ragasztó, nyomdafesték, sok befektetett munka és 65 gondosan befűzött oldal. Ezek után következhetett a mélyreható elemzés. A 65 lap mindegyikének 2 oldala van, akkor tehát az újság 130 oldalas, majd jött a felismerés, hogy ez se nem 132 se nem 128. A következő lépésben megpróbáltunk az előbb említett 2 megoldásra jutni. A lap 128 oldalas, ha csak a szöveges részeket vesszük, tehát nem számítjuk a CD-borított oldalát és az első oldalon elterpeszkedő reklámot. Másik oldalról nézve 132 oldal, ha beleszámítjuk az elején említett borítólappal 2 belső oldalát is, amik rendre reklámokat tartalmaznak. Ezen a ponton úgy gondoltam, hogy a rejtély végére jártunk,

de ekkor jött a felismerés, hogy az általunk 6.-nak számolt, de még a borítólappal is beleszámolva csak 7. oldalnak vélt lap alján a meglepő 8. szám szerepel. Ennek függvényében újraértékeltek kutatócsoportunk munkáját, és eljutottunk a végső megoldásig. Az újság lapszám szerinti összegképlete a következőképpen fest: címlap (1 oldal) + címlap másik oldala (1 oldal) + 65 befűzött lap (130 oldal), és így végre megkaptuk a meggyőző 132-es számot, amihez már az oldal számozás is passzol. Viszont ha mindez igaz, akkor örülünk, mint majom a farkának, hiszen az utolsó borítólappal mindkét oldala egyfajta bónusz a GS részéről a szeretett olvasóknak. Így hát, úgy vélem, minden kételyt eloszlattunk afelől, hogy a GS legalább 132 oldal hosszú, sőt ezennél akár 134 oldalaként is lehet áruházi a már említett két extra oldal jóvoltából.

Oh, köszönjük a tudományos okfejtést, ideje volt, hogy végre mi is tisztában legyünk azzal, hány oldalas is a lap! Világszerte ismert szerénységünk azonban meg fog akadályozni abban, hogy 134 oldalasnak hirdessük, mert ez azért valóban nagyképiség lenne, így maradtunk a bevált 132 oldalnál. Mert mérhetetlenül szerények vagyunk. Ugye...

profsz

rid det

Helo!

Meg szeretném kérdezni: mik a felvételi feltételek a Gamestarhoz? + azt is: mennyi a havi kereslet, és mennyire szórakoztató ez a munka? Hány órát

FORUM GAMESTARORUM

Fantasztikus dolog történt a GS Online fórumán! Megkezdődött a tavaszi nagyváltás (ahogy ezt illik manapság). A GSO fórumának új moderátorai, borz2, carville, reandre és sHadeS friss lendülettel álltak neki, hogy rend és fegyelem legyen a fórumon. Egyébként szívből gratulálók ezeknek a srácoknak: sima, mezei fórumozókból lettek moderátorok, nemrég ugyanis meghirdettünk egy pályázatot, mert nekünk elég kevés időnk jutott a GS készítésére és a fórum rendbetételére. Rengetegen jelentkeztek, hogy önként segítenének nekünk a fórum folyamatos rendben tartásában, ezért az eredetileg tervezett három új moderátor helyett négyet választottunk. S ezek a fiúk az első napokban kiválóan végeztek a munkájukat, így rájuk mindnyájan büszkék vagyunk: forduljatok hozzájuk is bizalommal, ha gondotok, bajotok lenne. Azért az új moderátorok és az egyre nagyobb rend ellenére is szeretnék minden fórumozót megkérni arra, hogy olvassa el, és tartsa be a fórum szabályzatát, amely itt található: <http://www.gamestar.hu/forum/viewtopic.php?t=5> Előre is köszönjük!

CSAK RÖVIDEN

Gyere rövid kérdés: hova küldjem a pascalos progikat, hogy bekerüljön a mellékletbe? Mert hallottam, hogy nem küld senki, azt én lehet, hogy küldenék. (R.R.)
zerocool@gamestar.hu

Komoly RPG játék készül. Programozók, grafikusok jelentkezését várom: sadava@vnet.hu

Hajrá! Remélem, mi kapjuk meg az első infókat róla.

Szia, Gyu! Ki írja a híreket a weblapon? (Zsolti)

ZeroCool, Mantis, Berkenye és G-San.

Írjak levelet, vagy ne? (Deft)

Hát ezt a kérdést elnézve, inkább ne ☺.

GyukNyukem! Mivel anyagilag kicsit meg vagyok szorulva, ezért légszili írj nekem egy olyan webcímet, ahol az ember el tudja adni a lelket az Ördögnek! (Bebé Vegeta)

www.ittdatodalelledazordognek.com

Gyors kérdés, lesz Half-Life2??? (R. Vince)

Gyors válasz: ja!

Csá Gyu mester! Mivel szoktál nyomulni, ha van 1 kis szabad idő? (Kingkarez)

Alsó, macskát döngönyözk, és a kedvesemmel vagyok. És ha tényleg van szabad időm, akkor zenélek.

Figy, nem tudod, miért nem lehet a DVD-s Gamestart kapni Balassagyarmaton? (Cs. Dávid)

Biztos elkapodják. Ha pedig nem, talán szólni kéne a helyi újságosnak, hogy rendeljen.

Ráraktam a radiátorra a 2003/5 GS-t, oszt megolvadt az alja! Tán műanyag? Vagy mi?

(36306128xxx@sms.777westel.hu)

Nem lehet, hogy a radiátor volt műanyag, és ráolvadt a GS-re ☺?

Ki finanszírozza a külföldi utaitokat? Én is menni akarok! (K. István)

Mikor ki: néha külföldi cégek, néha a munkahelyünk, néha mi. Inkább ne gyere ☺!

Hány éves kortól lehet menni a táborba? (M. Csaba)

14 éves kortól fogadunk el jelentkezést.

ültök egy hónapban a gép előtt, és hányan veszik az újságot?

Miért? Van felvétel a GameStarhoz? Én nem is tudtam. Én úgy vettem észre, hogy csapatunk így jó, ahogy van: ide új ember most nem kell. A havi kereslet az újságra meglehetősen nagy, és olyan szórakoztató a munka, hogy folyamatosan nevetünk, meg kacagunk, meg röhögünk. Én speciel 254,6 órát ülök a gép előtt (februárban kevesebbet, mert az rövidebb), és szerencsére az újságot egyre többen veszik: sokkal többen, mint bármelyik másik hasonló lapot. Összefoglalva: a fizetésünket nem áruljuk el senkinek, felvenni épp most nem veszünk fel senkit.

indel

hy

Hy Gyu mester

Egy levélre szeretnék neked választ adni. A csávó azt kérdezte: van tevéd igen vs nem teve???? Ha van, ird, ha igen, mert muhahaha!!!!!! És erre te irtad, hogy: ezen napokig gondolkodtam, mi lehet, de nem jöttem rá. Valaki tudja? Nah én tom. A csávó a www.teveclub.hu-n található tevére gondolt. Az az egész kb olyan, mint a tamagocsi, csinálsz 1 tevét, azt eteted +tanítgatod +ilyenek.

Jah! Kösz Neked és a további 50-60 levélíróknak, aki felfedte a titkot. Nem, nincs tevéd, nem is tervezem, hogy lesz, ugyanis sem a tevék, sem a tamagocsi nem érdekelnek. Viszont nagyon örülnék, ha esetleg meg tudnám érteni, mit írnak a levélírók ☺.

Death Templar

értékelés

Csakány hatalmasságos Gyu!

Namostakkó' gondoltam, hogy értékelem a szerkesztők cikkeit: Bad Sector: poénos, szakszerű, látszik, hogy tájékozott a gamék világában 100%. Gyu: poének nyaklő nélkül, lényegre törő 100%. Boe: szakszerű, lényegre törő, néha komoly, néha nem 100%:-ender: poén, jó beszélős, szakszerű 100%. csonti: komoly, kritikus, de igazságos 100%. Na, csak ennyit akartam. Remélem, nem vettem el túl sok időt nagybetűs Életedből.

Húha, ezek után Gyu májának növekedése 100%, folyami út-szűkület, hajóvonták találkozására tilos. Uff! Akkor összefoglalom: a GameStar 100%: poénos, szakszerű, lényegre törő és igazságos, ahogy a Te 100%-os értékelésed is. Köszii!

n. marcell

GyuMan VS Brazil

'04. 04.27. Zalaegerszeg
Két csapat. Egy cél. csak egy győzhet. 2 csoport alakult ki: a gyuisták és a brazilisták. Igazi kis minibunyók kezdődtek az osztályban (csak 2 ember lett kék-zöld). Még jelmondatunk is van. B*** Brazil húzzon haza a GS-nál Gyu a király.
Király újságíró a gyuMán
A Brazil meg egy hülye humán.
Most már csak ketten vannak a brazilisták. OHHHHHHHHHHH
GyuMan, kit istenünknek választottunk, mondd meg nekem, hogy most mit tegyek a két bűnös lélekkel!!!

Hé! Brazilt nem szidni! Nem az ő hibája, hogy ennyire lecsökkent a brazilisták tábora, sőt minden tisztelem az övé, ugyanis életem egy fontos pillanatában személyesen segítette ki egy nagyon nagy bajból. Ezért örök életemben barátsággal fogok gondolni rá, és mindig nagyon tisztelni fogom pont a humanitása és barátsága miatt. Brazil egy nagy-szerű arc. Kérlek, ne bántsdátok. Kösz! (De azért hajrá, gyuisták!)

-S-

LG DVD-RW

Kérdésem a következő: Miért van az, hogy a GameStar áprilisi számában bemutatott LG DVD-író mindenféle DVD-re csak 4,37 GB adatot (4,7 GB helyett) tud írni, amúgy a Windows is csak 4,37 GB-osnak ismeri fel! Segítségüket előre is köszönöm! ui. egyik hülye haveromat érdeklí, hogy ha le van szedve a gép oldallapja, akkor az rákot okozhat-e? -S-

Mindenről a Windows tehet. Ugyanis erre tökéletes az oprendszer: ha bármi gond van, akkor meg lehet állapítani a Windows bűnösségét ☺. Szegény gép, le vesszük az oldallapját, és máris rákos lehet. A legismertebb PC-s rákok a következők. Processorus Maximus. Ez túlhűzés esetén lép fel. A processzor szilíciumállománya hirtelen felburjánzik, tranzistorainak száma gyors ütemben nő. Ettől teljesítménye hatalmas lesz, azonban a tranzistorok hamar kiégnek, így 8-16 órán belül elhalálozik processzorunk. Jelenleg gyógyíthatatlan. Vigyázni kell ismert áttéteire, a chipsetus maximusra és

a harddiscus maximusra is. Memoriis mortis: Ez a rákfajta az emlékezetet, a memóriát támadja meg. A memóriacsipek hirtelen burjánzása a sávszélesség lassulásához vezet, így 2-4 óra alatt egy 400 MHz-es memória akár 133 MHz-esre is visszaeshet. Akut formájában memóriánk akár 8 bitesig is visszabetegedhet. Gyógyítása nem, de stabilizálása lehetséges: ha időben áttesszük a memóriát másik szlotba, akkor az alacsonyabb órajelen bár, de tovább működik.

Swapus merevlemez: Ez az egyik legsúlyosabb rák, ugyanis alattomos. Nagyon lassan öl, és igen nehéz észrevenni, sokszor már késő a beavatkozás. Különös szindrómái: egyre sűrűsödő merevlemez-pörgetés, egyre elviselhetlenebb zaj. A fő probléma ezzel az egy alapvetően normálműködésnek tekintjük ezeket a jeleket, s amikor rájövünk, hogy merevlemezünk megadta magát, csak akkor derül ki, hogy ez a kór halálos! Figyelem! Merevlemezről merevlemezre terjedhet!

Tapus Elsallus: Ez a legborzasztóbb az összes PC-s rák közül. Egyszerűen a tápegységben az elektronok villámgyors burjánzásba kezdenek, amelynek hatására kiég a táp, és kiegészítő a PC több alkatrészét is. Gyógyítani lehetetlen, megelőzni is nagyon nehéz. Alattomos és halálos kór ez egy PC-nek.

S a PC-s rákok listája sajnos még nagyon hosszú...

Ez a hónap is eltelt: egy a lényeg, ragadjon a bélyeg, és lehetőleg beszélgessünk el a postásokkal és a tolvajokkal (utána mindig segítsük fel és közzéjük be őket). Mindamelllett ne vegyük le a PC-s házunk oldalát, mert gépünk könnyen rákos lehet, szerezünk be pálpusztai sajtót CD-ROM-jaink mellé, és támogassuk szoborállítást (de csak azért, mert szerény vagyok), és mindenkit szépen kérek, ne bántsa az én Brazil barátomat. Maximális tisztelettel,
Gyu

A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivatolva közöljük. A hozzáknak beérkezett leveleket külön kérdés hiányában leközzölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.



E-mail: arena@gamestar.hu
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!



Ahova az iránytű mutat, ott nincs semmi! Most mit kell csinálni?

Csák! Ez biza fura. Márpedig ha a második emeletre kell menni, akkor az ottani ágyúval kell kilőni a távoli tanko(ka)t. Utána egy szinttel feljebb a másik oldalon kell osztani az áldást. Csak lehet, hogy lassú voltál, és míg az egyik oldalon végeztél, a másikon már be is hatoltak. Először pontosan tanuld meg, hogyan lehet a leggyorsabban eljutni egyik fegyvertől a másikig, utána már nem lesz gond.

Pog

Vietcong & AvP

Vietcong: amikor a sötét alagútban kell lavírozni, és a csoport uccsó tagját kell megtalálni. Nem megy, mert vagy kifogyok a világítórudakból, vagy eljutok az alagút végére, és nincs tovább! Részletes felharmosítást kérek!
Aliens vs. Predator: a primal hunton kívül van más is, ami fut XP-n? És ha nincs, honnan és hogy kell leszedni a patchet ahhoz, hogy a többi induljon?

Nyomd fel a lámpát ☺. Asszem alapértelmezésben ☺. Ez egy kicsit furcsa kérdés... manapság már minden játékot XP-re optimalizálnak. Érdemes az SP1-es változatát beszerezni.

Dani

Sacrifice

Helló! Lenne egy kis problémám a Sacrifice installálásánál: miután beírom az általuk megadott kódot, nem tudom leokézni. Mi a baj, be kell ütni a kötőjelet is?

Aha ☺!

Ez volt a májusi KV. A következő hónapban újfent nyári hőségekben találkozunk. Remélem ☺. Berkenye

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Retek! Lassan vége a sulinak (nekem már vége, épp a napokban volt az írásbeli érettségi...), úgyhogy csomó időtök lesz játszani, nekem meg válaszolni a levelekre ☺. Azért ne vigyéltek túlzásba, inkább húzzatok bele a tanulásba, hogy a szülők megjutalmazzanak Titeket valami évszárói kutyüvel!

Nagy Tamás

Dead to Rights

Szia! A játék 13. pályáján a szivaros úriembert nem tudom hogy kell leamortizálni. Van valamilyen trükk vagy taktika?

Hali! Éppenséggel van taktika. Érd azt el, hogy kövessen, majd fásarszd ki. Utána kerülj mögé, és fojtogasd. Csak arra kell vigyázni, nehogy elkapjon, mert az egy csöppet kellemetlen...

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Mielőtt regényt írnál. Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és a legégetőbb problémákra próbál segítséget nyújtani. Bátran ragadj klaviatúrát Te is!

■ NFS: U – gyengébb videokártyákon is elő lehet csalni a csajokat: Options->Display->Configure Graphic Card->Configure Display Settings-> Crowds On. (Enialis)

■ NFS:U – Könnyű „driftingelni” hard fokozaton is, ha minden tuningot kivesztek a verdából. Utána persze rakjátok vissza. (hOPKIN)

■ A Sacred „The Battlefield at Wyvern Pass” pályáján sokan elakadtak, mikor a katona vizet kér. Menj az oázishoz, ű gombbal hozd be a konzolt és ird be: wasser, s megjelenik a kulacs. Ez a játék legnagyobb bugja, de már patch formájában javították. (SHadeS)

■ Nem szép dolog a csalás, de ha mégis...:

www.cheatcc.com/pc/index2.html

■ Ha magyarosítást keresel egy játékhoz: www.gamestar.hu/gmiki

T-Dan

Far-killer

Hello! Elakadtam két játékban:

1. A Far Cryban a Boat küldetésnél, mikor felrobbantam a hajó egyik részét! Jön egy helikopter, de 10 ágyútól sem hal meg... Mi a teendő?
2. A Painkiller 3. chapterben a katakombáknál nem tudom kinyírni a vége felé azt a szörnyet, pedig minden lösszerem ráment, mégsem hal meg!

1. Hát azt a szerencsétlent bizony lőni kell, ami egy kicsit furra is egy ilyen ultrarealisztikus játéktól, de ez van. Lódd, amíg potyogni nem kezd ☺.

2. Őt viszont ne lódd, mert teljesen felesleges. Valahogy sebezhetetlen. A katlan fölött a plafonon

SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Új „alrovatunk” keretében minden hónapban közlök egy levelet, melyet olvasó írt, segítségül játékos-, illetve olvasótársainak. Most erre esett a választás:

kombajn

Return of the King

Sokan panaszkodtak az Osgiliath csatornáiban található troll igen tetszetős erejére. Egy apró trükköt alkalmazva harcolnunk sem kell vele, és mégis holtan hever majd előttünk. Egyszerűen kapcsoljuk be speciális köpenyünket, majd a háta mögé kerülve a Killing move gomb megnyomásával egyetlen mozdulattal a másvilágra küldhetjük. Sajnos Minas Tirithben Gandalfon állnak bosszút a tesók, de se baj, mert ha körülnézünk, megláthatunk középen egy pár égő dárdát. Ezekhez odarohanva a használt gombbal eldobhatjuk őket a kiválasztott irányba, mely szerintem a trollok helye lesz. Egy dárda rögtön halált okoz, így könnyedén tizedelhetjük az ellenfél soraikat.



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 oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”

FÓRUM
Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!
www.gamestar.hu/forum

van egy eldeszkázott nyílás. Tisztítsd ki, majd csalogasd a szörnyit a katlan fölé nyúló sziklára. Ha már egészen közel van hozzád, ugorj át a szélső létrához, és ekkor történik valami, amit magam sem láttam az ugrás miatt, de a lényeg, hogy a nyakigláb köddé válik, Te pedig továszállhatsz.

Scheffer Zoltán

CoD

Helló! Ott vagyok egy házikóban (egy Pavlov nevű ürge is ott van). Már kitisztítottam a házat, de akkor jön egy tank. Azt mondja, hogy menjek oda egy fegyverhez a 2. emeleten, amivel leszedhetem a tankot. Odamegyek, de ez a fegyver a másik oldalon van, mint a tank, és nem tudom leszedni!!!



FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW www.gamestar.hu/forum

M. Gergely

Vásárlási tanács

Csak azért zavarlak Titeket, mert lenne egy igen parányi kis kérdésem! A napokban tervezem számítógémem felújítását, de nem tudom eldönteni, milyen házat és milyen VGA-kártyát érdemes venni! Olvastam a csendesgép-tesztet, és nagyon tetszett, érdekelné, hogy a cikkben említett csendes házakat hol és mennyiért lehet megvásárolni. Videokártya tekintetében pedig egy olyan 50 körüli összeget szeretnék beruházni, de mindenképpen GeForce kártya érdekelne.

Ha új számítógépházban gondolkodol, akkor kérlek, lapozd fel a márciusi GameStar 110. oldalát, ott egy kiadós háztesztet találhatsz. Ha konkrétan egy nagyon csöndes és minőségi házat szeretnél, akkor én a Thermaltake termékeit ajánlom Neked. Nagyon dizájnosak és könnyen szerelhetőek, sőt moddingolásra is kifejezetten alkalmasak. Egyetlen hátrányuk ezeknek a házaknak, hogy elég mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk értük, átlagosan 25 és 40 ezer Ft körül mozognak. Videokártya tekintetében én egy GeForce FX 5700 Ultrát ajánlanék.

Frenki

DVD írás

Gyorsan hörpintsd le azt a kávé, és segíts nekem! Egy DVD-írórt akarok venni, de nem tudom pontosan, melyet érdemes venni manapság. Azt hallottam, hogy jönnek ki a 12x és a16x DVD-írók is! Érdemes ezekre várni vagy nem?

A válaszom az, hogy attól függ, mennyit szeretnél költeni ☺. Én azt mondom, hogy otthoni használatra megteszi a ma kapható

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Végre itt a május, és nem csak úgy mondom, de tényleg beköszöntött a jó idő! Azonkívül, hogy már mindenki gőzerővel készül a táborra, és Gyunak is megünnepeltük a születésnapját, azért akadt munka is bőven. Az e havi kormánytesztből adódó Need for Speed Underground-menetek között a levelekre is rákoncentráltunk, melyek közül jöjjön most néhány igen tanulságos eset.

4x sebességű írók többsége. Én speciel NEC 2500+-os DVD-író-t javaslok, amely már képes a 8-szoros írási sebességre is, gondolva ezzel a jövőre. Igaz, hogy létezik és kapható is már a 12-szeres írási sebességgel megáldott Plextor DVD-író, ám jelenleg itthon még nincs hozzá megfelelő nyersanyag, illetve ha hoznak is be külföldről, az azért még nagyon drága otthoni használatra.

Szabó Zoltán

Barebone kérdések

Az előző számban nagy érdeklődéssel olvastam a csendesszámítógéptestet, bevallom, engem is nagyon zavar gépem hangja, ezért is fogott meg az a rész, ahol a Barebone PC-kről írtál. Gondolkozom, hogy lecserélem a gépem rá, csak nem tudom, melyet érdemes venni. Azt tudom, hogy elég drágák, de pontosan mennyibe is kerülnek?

Barebone kérdésben szerintem sokaknak megoszlik a véleménye. Vannak, akik még mindig azt hiszik, hogy a méret összefüggésben van a teljesítménnyel. Na, ez manapság már nem annyira igaz, hisz minden nagyobb barebonegyártó cég már a játékosokat is meg szeretné célozni. Éppen ezért már nem kell megelégednünk az egykori integrált VGA-csodákkal, ezekbe a mini PC-kbe is beszerelhetjük kedvenc VGA-kártyánkat. Ezenkívül pedig akár egy 3 GHz-es P4-est és akár 2 GB memóriát is beléjük szuszakolhatunk. Ezeknek a gépeknek az ára változó, a legolcsóbb például az ASUS Terminátor K7, amelynek az ára olyan nettó 23 000 Ft körül mozog, de vannak drágábbak, akár 85 000 Ft környékén is, gondolok itt az MSI Mega 180 Deluxra. Rádásul ez csak

maga a miniház, a táp és alaplap árát foglalja magában, a többi részegységet nekünk kell megvásárolni, így kis matekozás után könnyen kiszámolható, hogy egy jó gép akár 200-220 ezer pénzbe is kerülhet.

Balage

CD olvasó gond

A napokban vettem észre, hogy a jó öreg 52x sebességű Creative CD-olvasóm úgy bug, mint egy kv-daráló, ráadásul néha tényleg hülye hangokat is kiad. Ma például azzal telt be a pohár, hogy nem adta ki a lemezt, csak fél óra könyörgés után. Attól félek, tönkre fogja tenni a drága jó GameStar CD-met :-). Szerintem vigyem szervizbe, vagy cseréljem le inkább? Ha érdemesebb lecserélni, akkor jön a kérdés, hogy mire? Egy CD-íróra vagy DVD-olvasó/CD-író kombóra, esetleg sima DVD-olvasóra?

Én a helyedben nem kísérleteznék a CD-olvasóval, ha ilyeneket művel, mert a végén tényleg kárt tesz egy CD-ben. Esetleg próbáld meg a Plextools nevű csodaprogramot, amellyel leszabályozható az olvasó sebességét. Egyrészt nem lesz olyan hangos, másrészt kisebb lesz annak az esélye, hogy felrobbanjon a CD-d. Az viszont, hogy nem adja ki a CD-t, gyanús, ha ezt sokszor csinálja és még garis, akkor érdemes lenne megnéztetni. Én egy DVD-író-t ajánlanék neked, a Toshiba SD-R5112 például nettó 14 000 Ft körül mozog!

Dani

Szaggat a FarCry?!

A minap kicsit megilletődtem, mikor az általam brutál gépnek hitt vasam

a Far Cry alatt elkezdett szaggatni. A gépem különben egy P4 2,4 GHz-es konfigurációval, 512 MB 400 MHz-es DDR-memóriával és egy Radeon 9500-ossal. Csak azt ne mondd, hogy vegyem le a grafikát, hisz baromi jól néz ki, és nem akarok 800x600-ban játszani. Inkább azt szeretném megkérdezni, hogy Te mit ajánlanál nekem, vegyek még bele memóriát, vagy cseréljem le a procit nagyobbra. Esetleg a VGA-hoz nyúljak hozzá? Én úgy számoltam, hogy körülbelül 60 ezrem lenne cakk-pakk a megmozdulásra jelen pillanatban.

Nos, nem Te vagy az egyetlen, akinek egy pillanat alatt omlott össze a gépről kialakított véleménye. A Far Cryhoz bizony tényleg elég erős vas kell, bár az is igaz, hogy ha picit leveszed a grafikai részletességet, akkor máris sokkal jobban fog futni. Tudom, erről nem akarsz hallani, bevallom, valahol igazad van, mert nincs is annál jobb, mint amikor a tengerparti szellő lágyan mozgatja az apró fűszálakat is ☺. De térjünk vissza a problémára, szerintem ebben az esetben a legjobb az lenne, ha a Radeon 9500-ast lecserélnéd, ez most a géped leggyengébb része. Azt javaslom Neked, hogy ezért az összegért, pontosabban durván 66 ezer pénz környékén már beszerezhetnél egy Club3D ATI Radeon 9800 Pro kártyát is, amellyel garantáltan még sokáig nem lesz problémád!

Ez volt tehát a májusi KV-hardver rovat, találkozunk a következő hónapban is! Akinek bámi problémája lenne, keresse fel a GameStar fórum Hardver topikját, azon belül is a Problémák és segítségek című altopikot, ahol sok-sok érdekes hardverprobléma kerül boncolgatásra.

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSIK OLDAL

Nemcsak a tavasz jött meg, hanem Európa is: örülünk, legyünk boldogok, de főleg azért, mert ahogy melegszik az idő, egyre szebbek a lányok; bennük is gyönyörködünk, ne csak a jó gam-mákban (hölgyolvasóinknak pedig a jóképű pasikat ajánlanám ☺).

Érdekes találkozás

Épp Münchenből tartottam hazafelé (itt rendezte az ATI az R420-as család bemutatóját, amely egyébként igencsak kellemes volt), s mivel vonaton utaztam, így ismeretlenekkel kerültem egy fülkébe. Egy magyar újságíró kolléga és két idősebb hölgy volt a kabinban, amikor úgy este 9-kor a vonat átlépte az osztrák-magyar határt. Ekkor egy baseballsapkás srác tűnt fel a folyosón, aki többször is elment a kabin előtt, kíváncsi arccal nézve be. Majd bejött, és az idősebb hölgyek csodálkozására megkérdezett: „Elnézést, maga nem dolgozik véletlenül a GameStar újság-nál?”. Kiderült, hogy egy gimnáziumi osztály tagjai tértek haza németországi kirándulásukból, s a kedves fiatalember hatalmas GameStar-rajongó. Minde-mellett a két idősebb hölgy a gimi igazgatónöje és a GS-olvasó osztályfő-nöke volt, akik elképedve hallgatták, hogy Zsolt éjjel 1-ig diablózik.

Érdekes kérdés

Miután majd két órán át beszélget-tünk, közben elhangzott egy fontos kérdés: Mire vagy a legbüszkébb GS-szerkesztőként? – kérdezte Zsolt. Nos, szó szerint nem emlékszem arra, hogy mit válaszoltam, azt azonban azért tudom, miért is jó Game-Starosnak lenni, és mire lehetünk büszkéek mindnyájan. Például az Eu-rópai GameStarok Összhatalmi Szö-vevényének (©) lehetősége nyílt meg-látogatni a Valve fejlesztői központját, hogy újabb érdekességeket tudjunk meg a Half-Life 2-ről. Egyedül mi, GameStarosok büszkélkedhetünk az-zal, hogy lapunk immár három konti-nensen is megjelenik (hiszen most már itt az amerikai GameStar is, amely – bár születésénél fogva kisteső, azért lehetőségei okán elég-gé bigbrotha' – mellelég ők is ott voltak a Valve-nál), sőt az utóbbi idők nagy hardverbejelentéseinél (NVIDIA



Szittyó és Élete értelme, Müzsája: a First Lady

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános le-velezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kap-csolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdé-sek: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésé-vel összefüggő – előfizetés, nem kapha-tó, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utol-só oldalán található az Impresszum ne-vű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mon-dandótok van bárki számára, ott lelítek a megfelelő címeket.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhet-sz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olv-asók is válaszolnak:

<http://forum.gamestar.hu>

CHAT! Ezentúl csetelhatsz is velünk, cí-münk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

és ATI) csak mi lehetünk ott mindkét helyen a hazai sajtóból. S akkor még nem beszéltem arról, hogy amikor ezt olvassátok, mi már az E3-on vagyunk, és ZeroCool kis hazánkból egyedül-ként turnéra indul a Logitech céggel San Franciscóba és Portlandbe, hogy még messzi földön is hazánkat és a magyar GameStar képviselje. Azt hiszem, mindezekre iszonyatosan büszkéek lehetünk.

Táborozni jóóóóóó!

Amint bizonyára mindnyájan tudjá-tok, 2004. augusztus 8. és 14. kö-zött hatalmas esemény színhelye lesz a Fejér megyében található Agárd. A Velencei-tó melletti települ-ést ezekben a napokban el fogják árasztani a GameStarosok! Itt kerül sor ugyanis a GameStar-táborra, ahova le lehet jönni, nagyokat lehet LAN-ozni, bulizni, tombolni (én speciel üszni, napozni és pihenni fogok). Nagyon fontos, hogy a részvételi díj nem foglalja magában a PC vagy esetleges monitor bérletét, magya-rán PC-t és monitort mindenkinek magának kell hoznia, mi csak a há-lózatot biztosítjuk. No persze nem kötelező gépet hozni, de aki nem hoz, az lemarad a móka egy részéről ☺. S azt hiszem, azért megyünk! Szóval, aki büjt, aki nem, Agárdon találkozunk!

Szegény Szittyó!

No persze az IDG lapigazgatóját (aki mellelég elnyerte Az Év Fiatal Infor-matikai Menedzsere díjat is) annyira nem kell sajnálni. Mindösszesen csak az történt, hogy oly sok év boldogsá-gos együttjárás után feleségül vette gyönyörű kedvesét, az általunk csak „First Lady”-nek aposztrofált Évit. Én ott voltam az esküvön, irtó nagy buli volt, főleg amikor Szittyónak egy di-vatos V-Tech dalt kellett elénekelnie, hogy visszakaphassa a frissen elra-bolt ifjú arát. Hát én rég rohogtem annyit, mint ott. Erről jut eszembe: Szittyót a Megasztár 2-be!!!! És még néhány ilyen jó kis esküvőt (addig jó, amíg nekem nem kell ☺).

Gyu

A HÓNAP BUGSHOTJA

Ezúttal is Matheus barátunk képe került be, amelyről csak annyit mondhatnék: minden labdarúgó-edző álma a szoros emberfogás megvalósítása. A FIFA 2004-ben még ezt is végrehajthatjuk. Embe-rünk a meccs elején ráharapja ma-gát az ellenfél vádlijára, és a végéig el sem engedi ☺.

(Egy rövid megjegyzés: szeretnének 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 előfi-zetői kérdésekkel vagy problé-mákkal foglalkozik. Kérünk benneteket, ezekkel a kérdé-sekkel és levelekkel az IDG terjesztési osztályát bombáz-zátok (ha minket kerestek meg vele, mi is csak hozzájuk tudunk irányítani benneteket)! Tehát aki ezentúl régebbi pél-dányokat szeretne vásárolni, a Madách Imre útra jöjjön (pontos cím: Madách Trade Center, 1073 Budapest, Ma-dách 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 szeretnének fizetni lapunkra.

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Thief 3

Mostanában elhalmoznak minket a jobbnál jobb lopakodós játékokkal, de azért olyan klasszikus, mint a *Thief 3* nem mindennap jelenik meg... A középkori városok piszkos utcáin és sötét kastélyaiban osonó Garrettel már több mint négy éve nem találkoztunk, úgyhogy nagy kérdés, hogy ez a legújabb rész mennyire ér majd fel az előzők hírnevéhez. A legjelentősebb változás egyébként a külső nézet bevezetése, ezért kíváncsian várjuk, hogy a *Splinter Cell 2* és a *Hitman 3* mellett mire képes a jó öreg Garret...



Manhunt

„Botrányos, véres és erkölcstelen!” – ezekkel a címekkel illették a világsajtóban a Rockstar legújabb külső nézetes akciójátékát, amelyben egy olyan elítélttel kell kavarunk, akit szabadlábra helyeznek, ha részt vesz egy perverz és gyilkos tv-show-ban. A játék akár passzolt is volna amoralitásos Fókuszunkba, de csak következő számunkban tudjuk tesztelni. Egyébként megint csak egy nagy részben lopakodós játékról van szó: úgy látszik, mostanában ez a legújabb divat...



Söldner

Hamarosan meg fog jelenni a *Battlefield* babérajaira pályázó *Söldner*, amelyben a modern kori konfliktusokban vehetünk részt jelenkori fegyverekkel és járművekkel. Mint a *Battlefield*ben, itt is támadhatunk gyalog, harckocsikkal, vagy támadhatunk akár egy helikopteren ülve a levegőből is. A játék egész jónak tűnt, a nagy kérdés csak az, hogy a bétában tapasztalható bugokat sikerült-e kirostálni...



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Darkosabb, kalandosabb, egy kicsit értelmesebb és kevésbé „zeldás”: ilyenek ígérkeznek első látásra a *Harry Potter* legújabb része, amelyben Harrynek egy, a börtönből megszökött sorozatgyilkossal gyűlik meg a baja. A játék az *Unreal* második generációs motorját használja, úgyhogy lényegesen jobban néz ki, mint az eddigi részek. Azt, hogy ez elég lesz-e az üdvösséghez, hamarosan megtudjátok.



GIGA NAGY

AJÁNDÉK MEGLEPETÉS

A JÚNIUSI GAMESTARBAN

NE HAGYD KI!

A következő számunk
teljes játéka:

BANDITS

Az alig másfél éve megjelent *Bandits* rendkívül dögös grafikájú autós örület, amelyben két cserfes, ám annál nagyobb arcú fickó küldetéseit kell végrehajtanunk Mad Max stílusú járgányuk volánja mögött. Maga a játék is sok tekintetben a Mel Gibson főszereplésével készült filmre hajaz: kegyetlen üldözésekben, lövöldözésekben kell részt vennünk sivatagi pályákon, sziklás hegységek katlanjai között. Az autók fizikájától – és úgy egészében a játékmennettől is – garantáltan leteszitek majd a hajatokat!

Minimumkonfig:

PII 266 MHz, 32 MB RAM, 4 MB videokártya



A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnós előfordulhat, hogy ígérletünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ☺) elnézéséteket kérjük!

MEGJELENÉS:

kék és ezüst GameStar: június 11.

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) – hkriszta@idg.hu
Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu
Csonthi (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@vvh.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

Cimlapterv:

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

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu
Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74
E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens: Szendrey Szilvia – 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
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 újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 646 Ft
előfizetés:	3 966 Ft
negyedéves	7 836 Ft
féléves	15 264 Ft
egyéves	1 896 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 e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
Telefon: 577-4333

Nyomás: Révai Nyomda Kft.
Ügyvezető igazgató: Lázár László