

TARTALOM

Gyorskereső

Advent Rising	19	H
ALFA: Antiterror	26	H
Aura	26	H
Auto Assault	17	H
Battle for Middle Earth	15	H
Bet on Soldiers	13	H
Blitzkrieg: Burning Horizon	81	B
Brothers in Arms	15	H
Captain Blood	22	H
Catwoman	13	H
Cold War	26	H
Crash and Burn	24	H
Creature Conflict	21	H
Doom III	28	H
EverQuest II	14	H
Fable	13	H
FIFA 2005	16	H
Fire Captain: Bay Area Inferno	21	H
Flatout	18	H
Gothic III	22	H
Harry Potter 3	74	B,T
I of the Dragon	82	B
Imperial Glory	26	H
Knights of Honor	18	H
Manhunt	64	B,T
Matrix Online	24	H
MVP Baseball 2004	72	B
Need for Speed Underground 2	30	E
Neuro	22	H
Nexus	21	H
Panzers	56	B
Paraworld	12	H
Pariah	17	H
Perimeter	64	B
Playboy the Mansion	20	H
Prince of Persia: Sands of Time 2	40	E
Rig'n'Roll	18	H
Rome: Total War	19	H
Serious Sam 2	14	H
Shellshock 'Nam 67	17	H
Shrek 2	78	B
Silent Hunter 3	14	H
The Sims 2	24	H
Thief: Deadly Shadows	48	B,T
True Crime: Streets of LA	66	B
UEFA Euro 2004	70	B
UT 2004	90	T
Vampire: Bloodlines	14	H
Vietkong	90	C
Warhammer: 40K	38	E
Warlords Battlecry III	80	B
World of Warcraft	29	H
XIII Century: Sword and Honor	18	H

T: Tipp H: Hírek U: Új információ
C: Cheat E: Előzetes EL: Első látásra
B: Bemutató Bt: Bétateszt

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: Bandits	8



Első látásra: Settlers V. 10

Újdonságok

E3 Hírek	12
Új infók	28
Need for Speed Underground 2	30
Warhammer 40 K	38



Prince of Persia 2 40

Játékbeutatók

Fókusz: Thief: Deadly Shadows	48
Mi van a tömjénfüst mögött?	
(Híres designerek)	54
Panzers	56
Perimeter	62
Manhunt	64
True Crime: Streets of LA	66



UEFA Euro 2004	70
MVP Baseball 2004	72
Harry Potter 3	74
Shrek 2	78

CÍMLAP



NFS UNDERGROUND 2

30. OLDAL

„John Romero, akinek neve sokáig egybefonódott Carmackéval, hiszen együtt fejlesztették a Wolfensteint, a Doomot és a Quake-et, 1996-ban dühöden vágta be maga mögött az id Software ajtaját, örökre otthagya a Carmackkal együtt alapított céget.”

MI VAN A TÖMJÉNÜST MÖGÖTT? - 54. o.

48. oldal: Thief: Deadly Shadows



ÜDV olvasó!

Kedves Emberek! Megértük ezt is! A GameStar kitört a számítógépek által uralt virtuális térből! Itt van az old school, hódít a retró! VÁÁÁÁÁ!!! És megint csak VÁÁÁÁÁ!!!



Na. Khm. Szóval az van, hogy ebben a hónapban nem „csak” PC-s játékszoftver(ek)e)t adunk az újság mellé ajándékba, hanem valódi, hamisítatlan, papíralapú társasjátékot is! Szerintünk tök jópofa lett, reméljük örvendtek neki, és jókat fogtok játszani vele. A részletes szabályokat E3 Speciál különszámunk végén olvashatjátok! Ja igen, mert hogy kaptok ám ezt is ajándékba! Úgy gondoltuk, összegyűjtjük az E3 legjobb újonnan bejelentett játékeit, nyakonöntjük a listát a legértékesebb extrákkal, és egy 20 oldalas különszám formájában prezentáljuk a pakkot nektek - olvassátok egészséggel ezt is!

Persze a gigászi méretű „GS-csomagban” ott lapul az ehavi szám is, melyben ismét sok érdekesség vár rátok. Ajánljuk szíves figyelmetekbe a Need for Speed: Underground második részének első részletes kivesését, illetve elemző tesztünket a várva várt Thief 3-ról! S valahol a pakk legaljáról előkeverhetitek a szokásos 3 CD/Dupla DVD mellékletet is, melyen ott figyel az akciódús, alig másfél éves, magyar nyelvre lefordított Bandits, illetve az E3 kapcsán összeállított szokatlanul nagy méretű videoösszeállításunk is!

Egyébként jól vagyunk, reméljük, Ti is, de mivel a hely elment a júniusi „GS-megapack” tartalmának rövid ismertetésére, már csak annyit tennék hozzá, hogy... francba. Nem férek be a narancssárga terület

SZTORI



„Az első részben látottakkal szemben, ahol a menetek között ugye a játék menüjében kavartunk jobbra-balra (szerelgettünk, vásárolgattunk, matricáztunk stb.), majd a Race ikonra kattintva kikerültünk egy adott vonatvezetésű, előre meghatározott versenypályára, ezt valahogy úgy kell elképzelni, mint ahogy azt a *Street Legal*ben láthattuk.”



56. oldal: Codename: Panzers



74 oldal: Harry Potter 3



Warlords Battlecry III	80
Blitzkrieg: Burning Horizon	81
I of the Dragon	82
Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum: A CGM E3-as kiállítása	88

Tipppek, Trükkök

Rövid tipppek	90
Thief: Deadly Shadows	93
Panzers	94

Mélyvíz

Hírek	96
Piactér	100
USB eszközök tesztje	102
Nyolcszoros DVD írók	106
Webkamerák tesztje	108
ATI Radeon X800 Pro és XT	110
Processzor tuningolás	112
Grabbelés néhány lépésben	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



CD-DVD TARTALOM

Indítás

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

Amennyiben rögtön a teljes játék (Bandits: Phoenix Rising) 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

CD 2

> Teljes játék
> Játékdemók
> Extra
> Mélyvíz
> Animációk

CD 3

> Játékdemók
> Exkluzív
> Kiegészítések
> Javítások
> Filmelőzetesek
> Rovatok
> Ti Küldtétek

Amivel a DVD-s több a CD-s verziónál:

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezen kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 12 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 85-tel több játékanimáció, 19 extra segédprogram, 55 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.

dén is lezajlott a világ legnagyobb játékiállítására, az Electronic Entertainment Expo. A helyszínen tett látogatásunk teljesen meggyőzött minket arról, hogy bizony nagyon jó helyzetben van a PC-s játékvilág. Rengeteg ígéretes játékot mutattak be, valamelyik mostanában, mások csak egy-két éven belül jelennek meg. De elég a szóból, lényeg, hogy amit lehetett, elhoztunk nektek a show helyszínéről. Látogatásunkon felvett kisvideókat éppúgy érdemes megsejtelni, mint a helyszínen készített összes fotónkat. Természetesen most is lencsevégre kaptuk a rendezvény legszebb hölgyeit, így idén sem maradtok le semmiről.

DEMO GTR

> kiadó: N/A > méret: 154 MB > hely: CD 2/Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Biztos játszottatok már valóban élethű autós szimulátorral... mármint legalábbis ezt gondoltátok egykoron. A SimBin csapatának adatott meg az a mesés lehetőség, mely szerint egyedülként ők alkotják meg a hivatalos GTR bajnokság játék változatát. Mit mondhatnánk, elég jól sikerült nekik! FONTOS! A telepítéshez szükséges jelszó: GTR_Press_Demo.

Codename: Panzers

> kiadó: CDV > méret: 221 MB > hely: CD 3/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

Kis hazánk legújabb büszkesége a Stormregion által fejlesztett Codename: Panzers. Aktuális számunkban egy eléggé átfogó tesztet olvashattok róla, így kiváló alkalom, hogy a cikk mellé nyomuljatok kicsit a játékkal is ☺. A második világháború viszontagságos körülményeibe csatlakozhatunk, feladatunk természetesen győzelemre juttatni nemzetünket.

További demók a CD-ken

- > Ground Control 2

További demók a DUPLA DVD-n

- > Back Alley Brawl
- > Chaos League
- > Live for Speed
- > Mysterious Island
- > Perimeter Multiplayer
- > Race Driver 2 Multiplayer
- > Schizm 2
- > Shanghai Street Racer
- > Singles
- > Soldiers: Heroes of WWII
- > Strength and Honor
- > Warlords Battlecry 3

Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítéseket 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 általalok 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

E3 összeállítás

Ebben az évben kiemelkedően sok érdekességet hoztunk nektek az E3-ról. Szóval szerint készítettünk egy összefoglalót, melyben megismerheted az idén is eléggé pergősre sikerült show forgatagát. Idén nem kevesebb, mint 92 képet sikerült készíteni az expó területen császarkáló leányzókról. Őket is mind megtekintheted ©. Ha pedig mindez nem lenne elég, nézd meg az összes, nem kevesebb, mint 32 játékvideónkat!



Half-Life 2

➤ **kiadó:** Vivendi ➤ **hely:** CD 3/Dupla DVD



HÓNAP
VIDÉÓJA

Igaz, hogy a Half-Life 2-nek már majd háromnegyed éve meg kellett volna jelennie, az idei E3 egyik legkevesebb alkotása volt. Hiába a sok új bejelentés, a töménytelen hatalmas név, kigyózó sorok csak a HL2 standja előtt alakultak ki. Hogy mire ez a nagy felhajtás? Mire olyan büszke a Valve és miért is olyan különleges a játék? A zárt ajtók mögötti bemutatóról hoztunk nektek jeleneteket!

Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 3:

Armies of Exigo, Black & White 2, Brothers in Arms, Counter Strike 2, Doom 3, KOTOR 2, Pariah, Pirates!, Splinter Cell 3, S.T.A.L.K.E.R., Star Wars: Republic Commando, Tribes Vengeance, Unreal Engine 3, Vampire The Masquerade: Bloodlines

DUPLA DVD:

Blitzkrieg 2, Catwoman, Dungeon Siege 2, Empire Earth 2, FIFA 2005, Matrix Online, NHL 2005, Rollercoaster Tycoon 3, Rome: Total War, Serious Sam 2, Settlers 5, Star Wars: Battlefront, Tabula Rasa, The Sims 2, The Witcher, Warhammer 40000: Dawn of War, Worms Forts Under Siege

További animációk

CD 2:

F.E.A.R., FIFA 2005, Myst IV: Revelation, Shadow Ops: Red Mercury, Silent Storm: Sentinels, S.T.A.L.K.E.R., Thief: Deadly Shadows, Zoo Tycoon 2

DUPLA DVD:

Alpha Black Zero, Atlantis Evolutions, Aura: Fate of the Ages, Besieger, Bet on Soldier, Brothers in Arms, Call of Duty: United Offensive, Caribbean Crisis, Catwoman, Children of the Nile, City of Heroes, Dark Fall II, Dark Horizons Lore, Dragon Empires, Driven 3, Dungeon Lords, Dungeon Siege 2, Egyptian Prophecy, EverQuest 2, Full Spectrum Warrior, és még sokan mások ©...

Filmelőzetesek:

CD 2:

Catwoman, Chicken Little, Constantine

DUPLA DVD:

13 Going on 30, Bourne Supremacy, Collateral, The Incredibles, King Arthur, Mean Girls, The Village

MOD

CD-s legjobb: UT 2003 Comic Skin Pack



Az UT 2003 Comic Skin csomagának minden fanatikus képregény-rajongó nagy hasznát fogja venni. A telepítés után kedvenc képregényhősünk bőrébe bújva oszthatjuk az áldást. A Skin Pack-ben olyan híres modellek is felbukkannak, mint Batman, Pókember, Hulk, Farkasember, Cat Woman és még számos egyéb pozitív és negatív karakter.

DVD-s legjobb: Heat of Battle 3.1



A háborús fps műfaj kedvelőinek, és azon belül is a Call of Duty rajongóknak ajánlanánk ezt a modifikációt. A legfrissebb 3.1-es Heat of Battle rengeteg új kiegészítést tartalmaz. Többek között új és módosított fegyvereket, hangokat, pályákat és két teljesen új játékoktípust (Capture és Hold). A csomag ezen kívül felsorolhatatlan számú javítást is rejt.

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, GTA Vice City, Max Payne 2, Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament 2004

További érdekességek a Dupla DVD-n:

Ghost Recon

EXTRA

Quake 3: Deception

A Quake 3 világa már hosszú évek óta szórakoztatja a játékosok tizezeit. Mikor azt hinnénk, hogy már nem is lehet újat mutatni, elkészül egy videó, mely már bőségesen a játék fizikájának határait súrolgatja. Igaz, hogy minden egyes mozzanat előre leprogramozott elemekből áll, de elméletileg meg lehet csinálni az összes trükköt játék közben. Közé 8 perc szórakozás!



Plusz

63 **játékhiba**, 22 **vicces Windows-kép**, 4 **átlalatok küldött érdekesség**
66 **hátterkép** 18 játékról, 70 **trainer** 67 játékhoz.
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: 17 feltétlenül szükséges segédprogram és driver.
DVD: 36 segédprogram és meghajtó kategorizálva, fontossági sorrend szerint.



(NEM) BMX-BANDITÁK

BANDITS PHOENIX RISING

Ki ne emlékezne Mel Gibsonnak a pályája elején nyújtott Mad Max-alakításaira? Egy kicsit mindenki biztosan elálmodozott azon, hogy milyen érzés lehet a kietlen pusztákon száguldozni felturbózott spéci (meg persze rakás fegyverrel szerelt) járgányokkal, a rend éber őreinek bármimű jelenléte nélkül. Mivel, gondolom, ezt az érzést keveseknek adatott meg kipróbálni, egyértelmű, hogy miért a Bandits: Phoenix Rising az e havi teljes játék a GameStarban.

Az alig másfél éve, 2002 novemberében megjelent *B:PS* a bevezetőben említett mozikra hajazva (igaz, kicsit megkésve, hiszen az első filmet 1979-ben mutatták be) készült el, s rögtön nevet szerzett magának az autós „shoot ‘em up”-ok táborában.

A posztapokaliptikus világban elégedő Wolfpack banda vezetőit alakítva bonyolódhatunk bele a játékba, azt

Tengődő élet a pusztában

Minden misszió előtt rövid átvezető filmcsekét láthatunk, amelyből értesülünk a konkrét célkitűzésekről (nem érdemes ezért már elsőre skippelni). Igaz, hogy az alapcél mindig az összes, még nálunk is rosszabb arcú egyén kiiktatása a pályán, de az e mögé kerített célok változatosak: hol konvojokat kell megtámadnunk és elfoglalnunk,

Sivatagi show

Megjelenésekor örülhettünk, mert a *B:PR* (megannyi társától eltérően) végre kihasználta a modern videokártyák nyújtotta lehetőségeket. Ez nem jelenti azt, hogy ne tudnál vele jól játszani egy Gef2 MX-szel, de egy Radeon 9700-zal igazán szépen fog villantani a pixel shading meg a bump mapping. Feltűnhet ugyan, hogy a pályák csak a sivatagot modellezik, ami egyhangú lehet, de hát ugye egy kiegészített világban nem sok a fauna. A sérülési modell ugyan nincs a topon (a járművek végig ugyanúgy néznek ki, miközben amortizáljuk őket, és hirtelen robbannak fel, mikor az életerejük elfogy), de végkimúlásuk és a repkedő darabkák látványa kárpótol.

A játék legnagyobb erőssége az autók fizikája: kiválóan követik a terep formáját, egyenetlenségeit, annak megfelelően mozognak, vagy éppen borulnak fel! Nem kell megijedni, nem kell szimulátorokhoz mért komolyságot feltételezni, így fejreállítás esetén a gép automatikusan visszazapattint minket a kerekeinkre. Végző soron nagyon jó kis játék, amellyel az autósjátékok nem kimondottan lelkes hívei is bátran próbálkozhatnak: garantáljuk, hogy élvezni fogják!

GameStar Csapat

HW: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce1

A buggy-háton lovagló modern útonállók élete nem csak játék és mese...

a magasztos életcél tűzve ki magunk elé, hogy „lopj el mindent, ami mozdítható, a többi meg nem számít”. A két antihős persze a kor követelményeinek megfelelően nem közgazdaságtanból szerezte végzettségét, hanem autóvezetésből és géppuskakezelésből. Az előttünk álló húsz küldetés során aktívan átélhetjük unalmasnak semmiképpen nem mondható mindennapjait, hiszen a konkurenciaharc igen-csak éles a sivatagban, így a buggy-háton lovagló modern útonállók élete nem csak játék és mese...

megvédenünk más bandáktól, vagy éppen nekünk betörnünk az ő területükre, esetleg katonai osztagokkal szövetkezve. A kellő hatékonyság elérése érdekében konfigurálhatjuk járművünket, amelyből egyre több lesz az idő előrehaladtával – csakúgy, mint a választható és felszerelhető fegyverekből. A municiót is nekünk kell előteremtenünk, illetve a különböző pajzsokat: az ellenfél kiegészített járművei és félreeső rejtékhelyek (a pályatervezőknek hála ☺) jelentik ezek forrását.

BÓNUSZOK

CODENAME GORDON

Bár a Half Life 2 megjelenése még várat magára, a főhős, Gordon Freeman kalandjait nem kell nélkülöznünk! Néhány lelkes rajongó elkészítette ugyanis a Codename Gordon című platform-játékot, melyben a körszakállas fiatalemberrel nyomulhatunk. Természetesen a HL2 legtöbb szörnyikéje megjelenik benne, többféle fegyvert, és egyéb extrát is kipróbálhatunk. Kihagyhatatlan!



MANIAC MANSION DELUXE

A legtöbben talán csak úgy emlékeztek a Lucasarts egyik legkiválóbb kalandjátékára, mint Day of the Tentacle. Fontos tudni, hogy ez csak a második része a játéknak. A sorozat első tagja a Maniac Mansion volt, mely már korábban kiváló szórakozást nyújtott. Az akkori, 16 színes verzió nem mondható valami csodálatosnak, éppen ezért, a LucasFan csapata elkészítette a 256 színes változatot. Kiváló kalandjáték, mindenkinek ajánljuk.



MARIO FOREVER

Mario... a jó öreg Mario. Ki ne hallott volna arról a figuráról, mely már valóban nagyon régóta „tartja sakkban” a játékosokat? Egy aranyos kis platformjáték ez, melyben különféle állatkák ellen harcolunk. Persze ezt akár a Doom 3-ról is el lehetne mondani, de azért jelen esetben nem ennyire véres a téma ☺. Remek időtöltés, úgyhogy unalmas perceidben: hajrá!



SETTLERS V

ELSŐ
látásra



A lúzerek bandája, nekik még be kellett vonulni

Sehol egy zárándok. Atyám, rajtunk már csak egy csoda segíthet!



Új korszak küszöbén állunk. Hamarosan egy jobb, szebb világ köszönt be. Egy olyan, ahol már a Settlers fejlesztői is feladják bunkertaktikájukat, s a kis emberkék végre 3D-s környezetet kapnak. Az új játszóteret a RenderWare technológia segítségével alakítja ki a BlueByte csapata. A képek alapján nem is csúnyán, de majd elvállik, mennyit ér mindez a gyakorlatban. A Ubi Soft kiadóként természetesen igyekszik minél inkább fényezni a projektjét, de a feature-listát böngészve nem sok egyéb figyelemre méltó dolgot találni. A kampány húsz pályája még rendben is volna, pláne, hogy mindeközben hét királyságon kell keresztülmasíroznunk. Ám a dinamikusan változó terep azért nem tartozik a világszenzáció kategóriájába. Nagyon örülünk neki, hogy esőben, hóban lassabban haladnak majd az egységek, de ettől még nem támad bennünk ellenállhatatlan inger a *Settlers 5*

megvásárlására. Lehetőség lesz továbbá fejlesztésekre – ezekért a középkori agytrösztök (feltalálók, tudósok, alkimisták) felelnek. S ha minden igaz, becsempésznek némi RPG-s vonalat is a karakterfejlődés témájában.

A 70-féle épület felhúzásához kövek, a katonai cuccokhoz vas, a „varázsláshoz” (alkímia) kén szükségesek. Minden másra ott... az ezüst. Középkori városkánkat 40 különböző foglalkozású lakos népesítheti be, köztük például a már többször említett alkimista, aki bűdös folyadékokkal teli lombikjai között különleges műorszámokat ad elő. Az egyik ilyen szolgáltatás az időjárás-jelentés. Hasznos lehet tudni például, mikor fordul fagyosra az idő, mert ilyenkor a befagyott tavon meglepetésszerű támadást indíthatunk ellenfelünk gyengén védett területére.

Az offenzívához persze katonák sem ártanak, őket a barakkokból toboroz-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Stratégia	KIADÓ Ubi Soft
MEGJELENÉS 2004 vége	FEJLESZTŐ Blue Byte

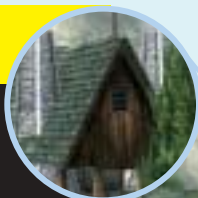
GYORSLINK 732

hatja az előzőleg „előállított” tisztt. Ha nincs harci cselekmény, akkor sem kell padlófelmosással mulatni a bakák drága idejét, ki lehet zavarni őket a gyakorlótérre, ahol szorgalmasan gyűjtögethetik a tapasztalati pontokat. A legrátermettebb harcosok alkotják a hősök elit bandáját, akik különleges képességeikkel adnak némi fűszert a csatározásnak.

Egyelőre körülbelül ennyit tudni, s ebből nagyon úgy tűnik, hogy az alapstílus, a gazdasági felhangokkal súlyosbított RTS nagyjából érintetlen marad. Kérdés, ez elég lesz-e bármire a mostani mezőnyben...

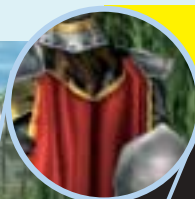
ÉPÜLETEK

70-féle háromdimenziós kulpintyó gondoskodik a változatosságról



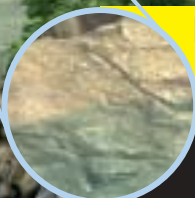
EGYSÉGEK

Végre búcsút mondhatunk a miniatúr pixeles emberkéknek



KÖRNYEZET

Szépén kivitelezett, dinamikus játéktér. Télen akár át is lábolhatunk a tavon



Ötöt egy százasé...



Felkészültünk a hógolyó csalára



A kovács megvalósította a valódi uniót: zászló kék alapon egy csillaggal



Az igazi extrém sport: csata a jégen



De hová tánt Robin Hood?

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves, drága kollegák!

A hónap legfontosabb eseménye: betelt a 2004-es GameStar tábor jelentkezése! Ennek öröme előző évi tapasztalatunkból kiindulva igen erőteljes edzésekbe kezdtünk, természetesen multiplayer játékok területén. Boe-vel lefűjtük a port tavaly sikereket (és néhány nagyon izzasztó összecsapást) biztosító night elf-ork kombókat War3-ban, illetve ZeroCool is elkezdte Quake3-al bejártni kicsit berozdsádodott klikkelőizmait. Azt hiszem erre nagyon is szükség van, hiszen már tavaly is összekadtunk néhány iszonyatosan brutális játékoskal – sőt, bevallom férfiasan, CS meccsre nem is mertünk kiállni a táborban felhalmozódott top-playerekkel. Az ötödik-hatodik napon már nehéz volt újabb kifogásokat kitalálni... Idén pedig kétszer annyi résztvevője lesz a tábornak, úgyhogy muszáj fejleszteni magunkat, ha nem szeretnénk bevállalni tőletek néhány igen durva zakót. Márpedig nem hagyhatjuk, hogy csorba essen a jó hírünkön ☺. Az E3 összeállítás azt hiszem, magáért beszél (a különszámról nem is beszélve), ezért ehhez a témához csak egy kis magyarázatot fűznék hozzá. Sokat gondolkodtunk, hogy hogyan tudnánk Nektek minél jobban átadni azt a hatalmas feelinget, amit egy ilyen kiállítás jelent. Végül is azért választottuk a kicsit renthagyó társasjátékos megoldást, mert talán ennek segítségével tudunk leginkább elreptetni Titeket Los Angelesbe, hogy átéljétek az ottani hangulatot.

ender

PARAWORLD

Szép új világ (dinókkal)

A Sunflowers zárt ajtók mögött mutatta be a *Paraworld* című teljesen 3D-s, igen látványos RTS-t, amely (talán a munkacíméből már ki is találtátok...) egy párhuzamos világban játszódik. A sztori szerint három karaktert küldtek ide (közülük az egyik magyar, és Bélának hívják, de ott helyben megfogadtattuk a készítőkkel, hogy lehetőleg egy kicsit... érdekesebb nevet találjanak – bocs a Béláktól ☺.) Hőseink célja, hogy a helyi törzsek valamelyikének vezetőivé váljanak, és diplomácia vagy harc segítségével egyesítsék, vagy legyőzzék a riválisokat. A törzsi viszályokon túl azonban sokkal érdekesebb maga a gyönyörűen kidolgozott környezet és fauna: a kőkorszaki dzsungelhez hasonló helyeken járunk, ahol hatalmas, részletesen kidolgozott dinoszauruszok élnek, növényi vagy állati, illetve emberhúst fogyasztanak, és mi magunk is vadászhatunk rájuk. Még érdekesebb, hogy a dinókat akár domesztikálhatjuk is, és lovak hiányában a hátukra ülve az ellenségre ronthatunk. A játék során civilizációnk, valamint hősünk egyaránt fejlődik. Ha bizonyos szinteket elérünk, akkor

olyan, a történelemből ismerős karakterek csatlakozhatnak hozzánk, mint Charles Darwin, az evolúciós elmélet atyja.

A *Paraworld* grafikájáról tényleg csak szuperlatívuszokban beszélhetünk: a dzsungelken túl sivatagi és téli hóeséses helyszíneken is harcolhatunk, és a falvak, egységek, valamint főleg az egzotikus állatok megjelenítése hihetetlenül színes és részletes.

■ **Megjelenés:** TBA

■ **Gyorslink:** 442



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

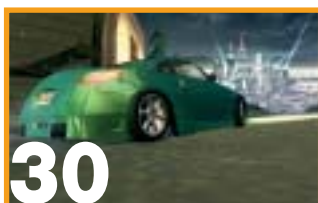
ÚJ INFÓK > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legirányadóbb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

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 bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...

VILÁGPREMIER > ha egy adott játékról még sehol, sem itthon, sem bárhol a világban (akár online, akár nyomtatott sajtóban) nem jelent 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 ☺!



30

NFS: Underground 2
Pokoil tempóban



38

Warhammer 40k
Képen nyomlak baltával



40

Prince of Persia 2
Az arab fenegyerek

SEJ, CICA...

A Halle Berry alakította, azonos című film ürügyén készült a **Catwoman**, és hát verekedni kell benne. Macskaügységű, szépen animált trükköket mutathatunk be gonosz biztonsági örök ellen, használhatjuk a macskamegérzés skillünket, vagy vadmacskaként kiengedhetjük a bennünk szunynyadó gonosz, vérengző lelket. A kezünkben forgatott korbáccsal messziről is támadhatunk, szétöröghetjük, ami élénk kerül, illetve mászhatunk is vele meredek falakat. Bár úgy hirdeti magát, hogy a „legszexisebb csaj a világon”, szigorúan keményvonalas feministáknak ajánlott!



ITT A LÉT A TÉT!

Egy nevenincs, 80 éve háború sújtotta országban tevékenykedő zsoldosnak csak egyetlen valamirevaló életcélja maradhat: a pénz. Ezzel a kellemes életkiltással nézhetünk szembe a **Bet on Soldier**ben, amely alapjában véve egy csapatorientált lövöldözős játék.

Legfeljebb 32-en játszhatunk majd multiban is, de ami igazán említést érdemel, az a grafikai motor. A „Kt” névre hallgató engine-t hat éve fejlesztik, s természetesen van benne minden, mi szem-szájnak ingere: pixel- és vertexárnyalók, no meg hihetetlen fizika. Majd meglátjuk!



FABLE

Molyneux „meséje”...

Még nagyon, nagyon régen írtunk egy rövid előzetest Peter Molyneux RPG-jéről, amelyet akkor még *Project Egán*nak hívtak. A játékot aztán átnevezték *Fable*-re, ám sokáig úgy tűnt, hogy legnagyobb bánatunkra csak Xboxra fog megjelenni. Nagyon különleges kémeink jelentése szerint azonban ez a csodaszerepjáték mégis PC-n is napvilágot fog látni.

És hogy mi a döbbenetes Molyneux legújabb üdvöskéjében? Nos, a *Fable* olyan RPG, amelyben a hős valós idejű fejlődését gyerekkorától kezdve figyelhetjük, ahogy felcseperedik, megerősödik, kalandjai során megváltozik – méghozzá rajtad áll, hogyan! Ha mágust csinálsz belőle, akkor kopasz és sápadt lesz, ha harcost, akkor izmosabb válik, de sebeket is szerez, és így tovább, és így tovább.

Jó vagy rossz tetteinket figyelik és megjegyzik a különféle falvak lakosai: ha jóságos hössé válunk, ak-

kor utánozni kezdik a frizuránkat, öltözködésünket, és éljenezve követnek, ha viszont inkább egy sötét lelkű gazfickó szerepében tetszelgünk, akkor jöttünkre szétszaladnak.

Az E3-on egy olyan demót próbálhattam ki, amely leginkább az akcióelemekre koncentrált: egy faluig kellett keresztülverekednem magam, útközben különféle ruhákat megszerezve és azokat a megfelelő helyeken magamra öltve. A banditák táborába például csak akkor juthattam be, amikor összeszedtem gúnyjájuk minden egyes darabját, majd dumáltam az örrel.

A megjelenítés természetesen elsőrangú, bár kissé meseszerű, ezért azoknak, akik jobban szeretik a dark fantasyt, annyira talán nem fog bejönni.

■ **Megjelenés:** TBA

■ **Gyorslink:** –



VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Akik nem látnak naplementét...

A *Half-Life 2*-motor egyszerre áldás és átok a *Bloodlines* készítő Troika Gamesnek: az előbbi azért, mert ennek köszönhetően szerepjáték létére elképesztően jól néz ki a proggi, az utóbbi viszont azért, mert a *HL2* megjelenésének tekintélyes csúszása miatt ők is kénytelenek voltak visszatartani a játékot. Mindenesetre az egyértelmű, hogy a *Vampire* az idei év egyik – ha nem „a” – legjobb szerepjátéka lesz.

A *Bloodlines* eseményei a modern Los Angelesben játszódnak, és hősünk éppen most változott vámpírrá, ám gazdánk még rosszabbul járt, ugyanis

Lecroy herceg, a város ura valamiért megöleti. Így hát magunkra maradunk, hogy frissen nyert képességeinkkel megtanuljunk „élni” (mint Lestat az *Anne Rice*-regényekben...), olyan kerületekben vadászva, mint Chinatown, Los Angeles belvárosa, Santa Monica és Hollywood. A sztori aszerint fog alakulni (többféle befejezéssel a játék végén), hogy melyik klánba lépünk be, kívül kötünk szövetséget, és kit támadunk meg. Megkérdeztem, hogy az első részből ismerős karakterekkel akár csak a leghalványabb utalás szintjén találkozunk-e, de sajnos erről szó sincs.

A mesterséges intelligencia egészen elsőrangú lesz: beszélgetőpartnereink megjegyzik, hogy milyen feleleteket adtunk nekik a választható mondatokkal teli társalgások során, és később is ennek megfelelően viselkednek velünk.

Bár FPS nézetű játékról van szó (igaz, külső nézetben is nyomulhatunk), szó sincs arról, hogy harc közben csak a fegyverek beszéljenek: ha nem fejlesztjük ez irányú képességeinket, akkor nem leszünk hatékonyak ezen a téren, és hasonlóan működik a mágia is.

■ **Megjelenés:** TBA

■ **Gyorslink:** 393



SILENT HUNTER III

Tengeri farkasok

Azt, hogy milyen körülmények között kellett élnie egy második világháborús német tengeralattjáró legénységének, a híres *Das Boot* című filmben is ábrázolták, és immáron harmadszor is kipróbálhatjuk a *Silent Hunter III*-ban.

A harmadik részbe ezúttal egy teljesen új 3D-s motort tápláltak a készítők, és ez meg is látszik rajta: tényleg ég és föld (és tenger) a különbség a mostani és az előző epizód között.

A mély és felszíni víz, a kereskedelmi és hadihajók, no és persze leginkább a tengeralattjárók ábrázolása valóban hihetetlenül kidolgozott, az igazi újdonság pedig, hogy belülről nemcsak üres hajótesteket látunk, hanem a teljes legénység is ott fog ülni a víz alá merülő hajó gyomrában, és mindegyikük tökéletes 3D-s modellel lesz megáldva.

A játékmenet szempontjából külön érdekesség,

hogy embereink tapasztalati pontokat is nyernek minden sikeres örzárat során, így a sokadik után már igazi veterán vén tengeri (illetve tenger alatti) medvéket kommandírozhatunk.

Természetesen karriert is építhetünk mint a német haditengerészet igéretes kapitánya (a végeredményt lásd a *Das Boot* végén...), lejátszhatunk képzeletbeli vagy a valóságban is megtörtént híres hadműveleteket, mint például amilyenekkel Günther Prien ejtette kétségbe a Royal Navyt.

Netán zöldfölnök érzed magad, és tengeribeteg vagy a bonyolult kezelőfelülettel? Ez sem gond, ugyanis a teljesen 3D-s csatolófelületet úgy alakították ki, hogy a kezdők is tökéletesen elsajátítsák. Szóval Herr Kapitán (nem Kapitán, umlautos a-val?): irány a tenger!

■ **Megjelenés:** 2004. szeptember 24.

■ **Gyorslink:** 931



APU VISSZAVÁG

Az MMORPG-k atyja megérett a teljes körű váltásra — s mi más adna erre jobb lehetőséget, ha nem egy új rész? Az első részben megszokott világot járhatjuk be, igaz, néhány évszázaddal később, amikor is egy nagy kataklizma után csak a legnagyobb városok maradtak fenn. Az *EQII*-ben még részletesebb lesz a mindennapi élet kivitelezése, így lesz egy rakás új kereskedő és tárgykészítő képesség, területeket vehetünk magunknak, sőt lesznek használható járművek és megülhető hátasok is! Az előzetes képek döbbetnes grafikat sejtetnek, csak legyen hozzá jó vasunk, meg persze szuper gyors netelérésünk!



KOMOLY KARESZ BEDURVUL

A legkomolyabb balkáni arc (**Serious Sam**) féktelen menetelésének semmi sem állhatja útját: készül a második rész! Nagyon még nem lebbentették fel róla a fátylat, de az tuti, hogy óriási, harásny színű tereken kell majd hentelnünk a felénk rohamozó, hülyébbnél hülyébb kinézetű ellenfeleket, miközben nem kell magunkat a tolkieni szintű történettel fárasztanunk. S legyen nagy öröm a végére: lesz kooperatív mód is!

BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Középfölde csatateré

A harmadik epizód vetítése után azt hittük, hogy kicsikét nyugovóra tér a Gyűrűk Ura univerzuma. Az EA azonban az „addig üsd a vasat, amíg meleg” jel-igével mindjárt több játék fejlesztését megkezdte. Ezek közül az egyik a mi kis titkos kedvencünk, a *The Lord of the Rings: Battle for Middle Earth*. A játékban, ahogy a neve is utal rá kegyesen, a Középföldéért vívott harcokban vehetünk részt. Mindezt egy remekül kialakított stratégiai köntösbe ágyazták bele. Most többen tovább is lapozhatnának azzal érvelve, hogy: „na, megint egy szokványos kis RTS”. Tegyük félre azt a szempontot, hogy a játék az eddigi legszebb stratégiák közé sorolható. Még azzal se foglalkozunk, hogy a világszerte méltán ismert témakörre épül. Ha csak azt az egy szempontot tartjuk

szem előtt, hogy mennyire részletes az elemek kidolgozása, máris tökéletes játékról beszélünk. A „jó” vagy a „rossz” oldalon szállhatunk csatákba. A cél ugyanaz, ez nem is vitás. Sajnos a multiplayerroll semmit nem árulnak el, mert hát ugyebár valami olyan lesz, amit még senki sem látott (hol is hallottam én ezt már vagy harmincszor @?). Egyértelmű, hogy a játékban minden, a trilógiából már jól ismert karakter és faj megjelenik: Mordor seregei, orkok, trollok, nazgulok, és még sorolhatnánk napestig. Bár mondhatjuk, hogy a *C&C Generals* alkotóinak van már tapasztalatuk a témában, szerintünk igazából csak most mutatják meg, mire is képesek!

- Megjelenés: TBA
- Gyorslink: 542



BROTHERS IN ARMS

Az igazak csapatjátéka

A *Halo* PC-s verziójának megjelenése után a Gearbox Software villámgyorsan visszabújt barlangjába, és hosszú ideig nem is mukkant meg. Röviddel az E3 előtt kiderült, hogy egy háborús FPS-játékon dolgoztak. Na, amikor ezt bejelentették, igen sebesen visszaesett a jó nép érdeklődési rátája. „Megint egy háborús ereszedelahajam” – mondogatták. Aztán mindenki felfigyelt a bemutatóján. No nem mondhatnánk, hogy maga a grafika ejtett ámu-

latba minket: sokkal inkább az a realizmus, amelyet társaink, a környezet, a hangok sugároztak, és egyáltalán az egésznek az összehatása. Biztosan többen játszottatok a *Medal of Honor* vagy *Battlefield 1942* játékokkal. Az is bizonyos, hogy kedvencetéké váltak a hatalmas, valóban eszméletlenül élethű és szívre markoló csatajelenetek. Ha a *Brothers in Arms*-ról beszélünk, akkor csupán hárommal kell megszorozni eddigi élményeinket. Csapatunkat teljes mértékben mi irányítjuk. Nincs kiugrás, megmondolatlan mozdulat, nem önkényesek társaink. Az ellenfelek is kiválóan gondolkodnak. Megkeresik a legközelebbi fedezéket, erősítést hívnak, egymásnak segítenek, és utasításokat adnak. Vagyis elmondhatjuk, hogy sikerült kinőni a legtöbb FPS gyermekbetegségét: az előre definiált események jelenlétét. Egészen egyszerűen nehéz lenne a játékról rosszat mondani. Grafikája talán nem annyira kidolgozott, mint a *Battlefield 2*-nek, de a játékmenete, ha lehet ilyet mondani, talán még fantasztikusabb.

- Megjelenés: 2004 vége
- Gyorslink: 927



TOVÁBBI BEJELENTÉSEK



Gyakás és ütés

A *Wizards&Warriors* készítői ismét egy fantasy RPG/akció játékot fejlesztenek, a kategória ös- szes ismert jellemzőjével felvértezve. Full 3D, nagy, bejárható térképek, látványos spellék, rengeteg monszta, továbbá karakterfejlődés a köbön. A részletekbe menő szerepjátékrendszer a kezdők számára is könnyen áttekinthető lesz, az irányítás egy könnyebb FPS-éhez hasonlítható. De semmi vész: a gyakorlottabb játékosnak viszont több pénzt és jobb tárgyakat „dob” egy legyőzött ellenfél, ha hamarabb végeznek vele, mint a kezdőknek, akik óvatosan mozogva csak „tötörésznek”.

Kicsi, zöld, de emberke

A *Halo* és a *Half-Life* alapötletéből eredeztetett FPS-ben a hírhedt titkos katonai létesítményt kell felderítenünk, amikor hirtelen megszakad vele a kapcsolat. Lesz itt minden: élienek, szupertitkos génmanipuláció meg vírusveszély: ránk hárul a megtisztelő feladat, hogy mindezzel leszámoljunk. A fejlesztők soha nem látott látványt ígérnek, amit hallottunk már egy párszor ugye, de mindenesetre nagy bizakodásra ad okot a tény, hogy a szörnyeket a Stan Winston Studios készíti, amelynek többek között a *Predator*, a *Terminator*, a *Jurassic Park* vagy a *Thing* jóarcú kreatúráit köszönhetjük.

A sárkánykirály legendája

A Bioware kis üdvöskéje nem titkoltan a *Neverwinter Nights* második részének készül, s az alkotókat ismerve igen nagyot fog durranni: illetve a hagyományos d20 alapú D&D rendszert, egy teljesen új szerepjátékrendszert és a hozzá tartozó világot alkottak. Ebben megtalálható lesz a hagyományos fantasy fajokon kívül számos, eddig teljesen ismeretlen faj és kaszt, és a keret-történet a szerint fog alakulni, hogy egyjátékos vagy többjátékos kampányt indítottunk. Végre single-ben sem kell lemondanunk a baldur's-os kalandozásélményről: a *Dragon Fire* alapja ismét a nagy, általunk összeállítható parti lesz!

Stalin Subway 2

Az 1C nevű orosz kiadó vállalat az E3-on azon fáradozott, hogy megmutassa, mire is képes az orosz szoftveripar, és a *You are Empty* alapján Oroszország nincsen híján a programozótehetségeknek. A *You are Empty* egy cselszövésben gazdag FPS akciójáték, amely az 1950-es évek egy alternatív változatában játszódik. A hidegháború nagyban zajlik, de nukleáris fegyverek helyett az USA és Oroszország emberkísérletekben versenyez. Vagyis mind a két oldal megpróbálja genetikailag módosítani az embereket. De a kutatások során sok különös mutáns is kifejlesztődött, amelyeket már nekünk kell megállítanunk...

Kajak-kenu

A *PT Boats: Knights of the Sea* egy új tengericsata-szimulátor, amely a második világháborúban játszódik. A játék realiztikus fizikai engine-t kapott, és a játékos egy-három flottányi – elterő – hajót, s minden hajón különböző legénységet irányíthat. Még azt is megmondhatjuk, hogy ki legyen a parancsnok, és ki a tüzér. A *PT Boats*-ban akár 16-an is játszhatunk majd egymás ellen, szóval van miért várni.

FIFA SOCCER 2005

VÉGRE ESIK AZ ESŐ...

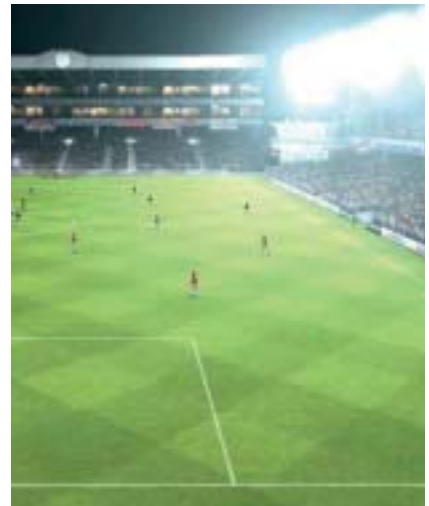
A FIFA sorozat tagjai nagy csapást szenvedtek el 2004-ben, a Pro Evolution Soccer 3 PC-s megjelenésével. Itt az idő, hogy visszazerezzék régi dicsőségüket!



Ahogy múlnak az évek, mindig jön egy új FIFA. Ezúttal a jelszó a „kinetics” volt, ami magyarul annyit jelent: az erők tana, erőhatás. Tehát új elemként bekerül a játékba a játékosokra ható fizikai erő modellezése. Mondok egy példát: amennyiben a hátunk mögött van a labda és nagyon hirtelen fordulunk rá, akkor bizony elesünk saját lendületünkől. Ez a FIFA 2005-ben már előben látható is volt, ezáltal a játék irányítása is teljesen megváltozik, ugyanis a játékosok minden irányváltásra illetve külső behatásra (például ha hasbalóvik őket a labdával) reálisan reagálnak. A kicsit macerás Off The Ball Controlt is továbbfejlesztették, így végre igazán ki lehet majd teljesen használni a lehetőségeit. Az új kameranézetek és az új fény és árnyékeffektek illetve visszajátzások most már teljesen TV közvetítés jellegűvé teszik a meccset, míg a továbbfejlesztett karrier módban szinte focimenedszerezhetünk a jó öreg FIFÁval is. Ami nekem a legjobban tetszett az

megis az volt, hogy a szabadrúgásokat is továbbfejlesztették: most már mi állíthatjuk a sorfalat, megadhatjuk mennyien legyenek benne, a fiúk fel is ugorhatnak, amikor a szabadrúgást elvégezték. Sőt, állítólag emberi hibázási faktort is beépítenek... Az nem derült ki, a gép mennyire fog csalni: remélem egyre kevésbé. Természetesen a grafikát is tovább polírozgatták, sőt, beépítésre kerülnek (végre) időjárás elemek is. Ez azt jelenti, hogy esni fog az eső, és ha már esik, bizony befolyásolja majd magát a játékot is: tehát egy távoli lövés megcsúszhat a fűvön, vagy a labda elakadhat egy töcsében. Emellett nagy újdonság lesz a Tiger Woodsokban, vagy az NBA-ban már megszokott „Create a player”: ennek segítségével létre lehet hozni szinte bármilyen játékost és akár tetkókkal is fel lehet „vértetni”. Nagy jópofaság.

- Megjelenés: 2004. ősz
- Gyorslink: 995



MÉG EGY PIRATES!

A *Swashbucklers: Legacy of Drake* egy akciójáték, amelyben Abraham „Nightingale” Grey tengerészkapitányt alakítjuk. Keresztül-kasul hajóztatjuk a Karib-tengert, miközben meg kell véde-nünk magunkat a kalóztól és az angol hadihajóktól az 1812-es háború idején. Persze el is hagyhatjuk a bárkát, akár egy az egy ellen küzdelmet is vívhatunk, hogy megkaparintsuk az ellenség hajóját, városát és parti falvait. A játék története bővelkedik a fekete humorban és iróniában, és hűen visszaadja a 19. századi karib-tengeri szigetvilág atmoszféráját: egy olyan időszakét, amikor a hajóépítés még nem érte el a csúcspontját, de a kor szelleme és az akkori legújabb találmányok a hajózástechnológiában sok tengeri hős megteremtését segítették elő.



PARIAH

Az UT gyermeke

A Digital Extremes már igen hosszú évek tapasztalásával rendelkezik FPS-téren. E cég nevéhez fűződik többek között az *Unreal Tournament* is, amely már elég szép ideje játékosok tizezreit köti le nap, mint nap. A *Pariah* az *Unreal-engine* egy eléggé módosított változatára épül. Maga a játék alapvetően nem sokban tér el az *UT* alkotásoktól, történetvezérelt egyjátékos módban is végigvihető. A játékos Dr. Jack Mason, akinek hajója egy barátságtalan börtönbolygón landol. Mindezek tetejébe kiderül, hogy mindössze 16 órája van arra, hogy megtalálja a kiutat... A jó öreg multi játékmódok mind megtalálhatóak benne, kezdve a deathmatchtől, egészen a capture the flagig minden. Akár hiszitek, akár nem, vezethető járművek is lesznek a végleges változatban. Nekünk egy föld közelében lebegő mocit, vala-

mint egy amolyan sokkerekű terepjárót volt szerencsénk nyűstólni. Bár grafikájában valóban egy kicsit túlmutat a jelenleg is igen népszerű *Unreal Tournament 2004*-en, nehéz lenne megmondani, hogy miért olyan lelkesek a fejlesztők. Adott ugyanis az elég erős Unreal-rajongói kör. Hogy ők mégis miért térnének át simán a *Pariah*-ra, azt egyelőre nem lehetne megmondani. Kérdésünk hallatán a készítők csak mosolyogtak, és halkán a fülünkbe súgták: „lesznek még meglepetések J”. Alapjában véve egy remek kis multi játék, amely legalább olyan pörgős, mint bármilyen *UT2004*-es gigantikus atomcsata. Igen kíváncsian várjuk, mivel fognak robbantani, mindenesetre nagyon oda kell rá figyelniük.

■ **Megjelenés:** 2004 vége
 ■ **Gyorslink:** 896



TELJES JÁTÉKUNK LEHETNE!

Az NCsoft's cége arra törekszik, hogy vezető játékkészítőként ismertesse el magát az online multiplayer szerepjátékok terén. Éppen most dobta piacra a népszerű *City of Heroes* és a *Lineage II*-t, de még mindig van valami a tarsolyában. Az egyik a közelebbi **Auto Assault**: egy posztapokaliptikus világban játszódó, nagyon egyedi, masszív multiplayer játék. Lényege, hogy egy csomó feltuningolt járművel kell megvívni a csatákat. Ennek alapján a játék egy kicsit olyan lehet, mintha összekombinálták volna a klasszikus *Mad Max* filmsorozat egyes elemeit az Interplay – szintén klasszikus – *Fallout* játékosorozatával. Ez a két műfaj pedig nagyon jó forrás, úgyhogy már csak remélni tudjuk, hogy az *Auto Assault* nem fog csalódást okozni.



SHELLSHOCK NAM '67

A legvéresebb háború

Ugyan az Eidos még mindig nyakig van a *Tomb Raider*-ben, vagy éppen a *Hitman* sorozatok buvorkörében leledzik, szerencsére vannak új irányvonalai is. Hogy miért éppen a vietnami háborút választotta potenciális témának? Bizonyosan nem derül ki soha. A *Shellshock Nam '67* ebben a világban játszódik, amely az akciójátékok terén egyértelműen a második világháborút feldolgozó alkotásokat hivatott felváltani. Ebben azonban kicsit máshogy szemléltetik a borzalmakat, mint más játékokban. A fejlesztők ezúttal kifejezetten a háború legelrettetőbb momentumait akarják megmutatni, így elég sokszor nemcsak holttestekkel, hanem megcsonkított áldozatokkal szembesülünk. A játék elején három oldal közül választhatunk. Kisebb-nagyobb, MI-vezérelt csapatokban harcolhatunk, sajnos nem utasíthatjuk társainkat. A játék előrehaladtával megváltoznak a körülmények. Amennyiben sikeresek vagyunk a kezdetekben, később speciális különítményekhez is csatlakozhatunk. Igen szerteágazó feladataink lesznek. Van, amikor közös erővel kell bizonyítani, máskor egyedüli specialistaként leszünk a térségbe rendelve. Habár a játék grafikája nem fogja elnyeri az év legjobbja címet, hangulata minden bizonnyal nagy eséllyel pályázhat rá. Az is igaz, hogy – tekintve a jelenlegi háborúsjáték-felhozatalt – nagyon nehéz dolga van mindegyik alkotásnak.

■ **Megjelenés:** 2004. július
 ■ **Gyorslink:** 940



RÉGI SZTORI: ELŐRE A VILÁGURALOMÉRT!

A *XIII Century: Sword & Honor* a *Risk* stílusú globális stratégiai játékményt a valós idejű taktikai akcióval kombináló 3D-s RTS. A középkori nemes lovagok és kegyetlen nomádok világába helyezi a játékost. A XIII. században, az egyik európai nemzet vezetőjeként kell összemérnünk erőnket a szomszédos országokkal, hogy királyként jegyezzék fel nevünket a történelemlapokra. A játszható nemzetek között megtalálhatók a franciák, az angolok, a németek, az oroszok és a spanyolok – hogy csak egy párat említsünk. Alapvetően az a feladatunk, hogy három hosszú hadjáratban megvédjük a koronát a behatoló nemzetek ellen.



KNIGHTS OF HONOR

Becsület mindenk felett



A birodalomépítő stratégia ideje lejárt? Dehogyan járt le! A *KoH*-ban egész Európát uralmunk alá hajthatjuk rengeteg diplomáciával, okos kémkedéssel, zseniális stratégiai érzékkel és nem kevés mázllal. Első látásra talán a *Medieval: Total War* jutna eszünkbe, azonban van egy nagyon nagy különbség: míg az *MTW*-ban a csaták kivüli rész körökre osztott volt (Rizikó üzemmód), itt a nagy térkép is valós idejű, nemcsak a csaták. Aprópó csaták, ahogy megszoktuk, magunk is lejátszhatjuk, illetve a géppel is szimulálhatjuk a küzdelmet: ez főleg olyankor hasznos, amikor valós időben egyszerre több helyen kéne lennünk. A program hátránya (avagy mások sze-

rint előnye) a klasszikus izometrikus grafika. Hat különféle lovagot állíthat sz terítóriumaid élére: marsall (katona), kém, kereskedő, földesúr, építő és pap. Három régió 150 „megyéje” hódítható meg a játékban, ahol három különböző korszakban akár száz királysággal is játszhatunk. Természetesen a háborúskodás, a kémkedés, a diplomácia és a királyság menedzselése is nagyon fontos, tehát elég összetett játék lesz a *KoH*, amelyben magyar területek és királyok, illetve nemek is felbukkannak, ami nagyon nagy dolog. Birodalomépítgetés felső fokozaton – ez a *KoH*.

■ Megjelenés: 2004 ősz

■ Gyorslink: 440



FLAT-OUT

Zúzó futam

A kilencvenes évek közepén megjelent *Destruction Derby* hatalmas hatással volt az autósjátékok kedvelőire. Ha ismered azt, és most azt mondjuk, hogy a *Flat-Out* hasonló, csak még jobb, biztos nem kell tovább gyözködnünk arról, hogy kipróbáld ☺. Mindazok számára, akik nem ismerik, eláruljuk, hogy egy roncsderbis játékról van szó, mely eszméletlenül jó hangulatával ragadta magával a delikvenseket. A *Flat-Out* még ezt is sokkal jobban csinálja. Napjaink autósjátékainak többségének egyik legnagyobb problémája, hogy különféle jogi okokra hivatkozva nem tesznek beléjük semmiféle törésmódellet. Egy biztos. Roncsolásból ebben a játékban nem lesz hiány! Jól is néznék ki, ha nem lenne benne ☺. Mindemellett a játék egészen kifino-

mult, és félelmetesen részletes grafikával rendelkezik. Természetesen akár atomjaira is zúzhatjuk járgányunkat, nem is beszélve arról, hogy magát a te repeat is romba dönthetjük. Miközben az NVIDIA-standon nyomultunk vele a kiállításon, egyszer csak arra lettünk figyelmesek, hogy már igen csúnyán néznek ránk a körülöttünk összegyűlt emberek. OK, ők is játszani akartak, de kérem szépen, ez egyszerűen abba hagyhatatlan! Egyetlen kiváló példa a nagyszerűségére: ez az első olyan játék, melyben a játékos third-person módban szerelgetheti járgányát, a boksztucában pedig cseveghetünk a többi karakterrel ☺.

■ Megjelenés: 2004. szeptember

■ Gyorslink: 645



TISZTA HARD TRUCK

A *Rig 'n' Roll* teherautó-szimulátor tulajdonképpen a *Hard Truck* sorozat folytatása. A SoftLabs által kifejlesztett gammának köszönhetően lehetőségünk nyílik arra, hogy egész Kaliforniában szállítsunk. Minden nagyobb autópályát lemodelleztek a városokon kívül és belül is, úgyhogy akár egyházamban végignyomhatjuk az utat San Diegótól egészen San Franciscóig. Időközben persze titkos utakat és rövidítéseket is találhatunk (á la *GTA*). Ebben a teherautó-szimulátorban nemcsak hogy autót vezethetünk, de akár a saját szállítóirodánkat is megalapíthatjuk, felvehetünk sofőröket, nyithatunk irodákat szerte az Államokban, és így tovább.



BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

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

USA TOP 20

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

	GS cikk	GS százalék
1. Hitman: Contracts	(új) 2004. május	84%
2. Far Cry	▲ 2004. április	89%
3. The Sims	(új) 2000. április	94%
4. Championship Manager Season 2003-2004	(új)	
5. TOCA Race Driver 2	(új) 2004. május	92%
6. Battlefield Vietnam	▼ 2004. március	88%
7. Unreal Tournament 2004	▼ 2004. március	89%
8. The Sims: Abrakadabra	▲ 2003. december	94%
9. Counter-Strike: Condition Zero	(új) 2004. május	63%
10. The Sims: Unleashed	(új) 2002. november	82%
11. Castle Strike	(új) 2004. május	80%
12. Final Fantasy XI	◆	
13. Singles	(új) 2004. május	78%
14. 251 Games Collectors Edition JC	◆	
15. MS Flight Simulator 2004: Century of Flight	▲ 2004. január	87%
16. Rise of Nations	▼	
17. Hoyle Casino 2004	◆	
18. MVP Baseball 2004	◆	
19. Warcraft III Battle Chest	▲	
20. The Sims Double Deluxe	▼	

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)!

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A toplistán teljesen egyértelműen látszik, hogy kicsiny szerkesztőségünk immár gőzerővel készül a 2004-es GS táborra...

1. Warcraft 3: TFT
2. Quake 3
3. Thief 3
4. CS
5. Panzers

MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
America 2	2004. április
Age of Empires III	2004. november 26.
Blitzkrieg:	
Burning Horizon	2004. június 4.
Black&White 2	2004. ősz
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
Driver 3	2004. június
Fahrenheit	2004. november 23.
Full Spectrum Warrior	2004. szept. 1.
Ground Control 2	2004. június 22.
Joint Operations	2004. június 22.
Lineage 2	2004. nyár
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.
Sabotage 1943	2004. nyár
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.

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A Doom 3, ugyan egy orrhosszal csak, de megelőzte a jó kis S.T.A.L.K.E.R.-t... De kár! A Driv3r viszont tartja a maga kis helyezését...

	szavazatarány
1. Doom 3	29%
2. S.T.A.L.K.E.R.	27%
3. Half-Life 2	25%
4. Driv3r	13%
5. Mafia 2	6%

GAMESTAR OLVASÓI TOP 5

Úgy látszik, a Far Cry elsősege nem pünkösdi királyság csupán... Az NFS pedig fél éve van a listán!

	szavazatarány
1. Far Cry	32%
2. Splinter Cell : PT	20%
3. NFS: Underground	14%
4. GTA: Vice City	13%
5. UT 2004	11%

MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Far Cry
2. Battlefield Vietnam
3. UT 2004
4. CS: CZ
5. Colin McRae Rally 04

MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Secret Weapons over Normandy
2. Grand Prix 3
3. Rayman 3 (Classic)
4. C&C Generals
5. The Dig (Classic)

PLAYBOY: THE MANSION

Nyuszi, hopp!

Ki tudja miért, a szerkesztőségben nem szokott bicskázás zajlani egy-egy véletlenül bepottyantó menedzser stílusú programért. December táján azonban várhatóan csúnya jelenetek játszódnak majd le, amikor is el kell dönteni, ki írjon a Playboy: The Mansion című játékról.

A Ubi Soft gondozásában megjelenő és a Cyberlore Studios (pl. Mech Warrior 4) fejlesztette programban ugyanis szörnyű dolog vár ránk: Hugh Hefner, a Playboy birodalom atyáuristenének bőrébe kell

bújniuk. A kicsit stratégiai, kicsit menedzser, kicsit Sims jellegű műről egyelőre csak egy mozi és némi infóhalmaz látott napvilágot. Előbbiben kellemes környezetben láthatunk kellemes szereplőket, míg utóbbiból kiderül, hogy a Playboy: The Mansionben több szálon fut majd a történet. Egyik feladatunk villánc minél igényesebb felturbóztatása lesz. A biliárd-szobától a garázsig mindent megtervezhetünk, átrendezhetünk, kicserélhetünk. Ha ebben profik vagyunk, akkor hamarosan úgy rajzanak majd a ház-

ban a hírességek, hogy nem győzzük lerugdosni a kerítésünkről a lesifotósokat.

Közben persze foglalkozni kell a magazinnal is. Igényes cikkeket illik gyártani (érdekes, ez mindenhol így megy?), a minőségi cikkekhez viszont kiváló... izé... háttéranyag szükségeltetik. Őket magunk választhatjuk majd ki a sok túlekedő szépség közül. Hm... de messze van még ez az idei karácsony!

■ **Megjelenés: 2004 vége**

■ **Gyorslink: 425**





LEIPZIGER MESSE
Trade fairs made to measure!

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

Lipcse, 2004. augusztus 19.-22.

Látogatók jelentkezését várjuk. Bővebb információért kérjük írjon az: office@enterpress.hu -re



GIC
GAMES CONVENTION
www.gc-berlant.com



Official media partners:






VALLÁSI ÜNNEP

Az **Advent Rising** egyedi játék a utah-i bázisú GlyphXgamestől; jövőre jön ki Xboxra és PC-re. A távoli jövőben játszódik, ahol az emberekre úgy tekintenek, mint roppant hatalommal bíró mitológiai lényekre, akik egy nap egyesíteni fogják az egész univerzumot. A játék onnantól követi az eseményeket, amikor egy idegen faj felfedezi az emberek egyik bázisát. A játékos Gideon Wyeth szerepét fogja felvenni – egy olyan emberét, aki mit sem tud a fajtát övező legendákról és a benne szunnyadó különleges energiákról, így komoly kihívások elé néz, amikor fajtája megmentéséért kell harcba szállnia.



ROME: TOTAL WAR

Mindenki a sulit várja...

Bezony ám! Ugyanis az év stratégiai játéka valamikor az új tanév első heteiben (hónapjaiban) fogja megörvendeztetni a nyári lazsálást sirató nebulókat. Rendes dolog ez az Activision részéről. Meg az is, hogy kitoltak egy újabb Rome: Total War mozit. A képkockák alapján arra lehet következtetni, hogy a fejlesztőcsapat, a The Creative Assembly emberek nem kicsit készülnek bealázni minden eddig megjelent RTS-t, körökre osztott stratégiát, és úgy egyáltalán, az egész játékipiacot. Ezt vélhetőleg az E3 zsűrije is így gondolhatta, mert példátlan díjeső zúdult a készülő programra. A Rome nemcsak a legjobb PC-s stratégiai játéknak járó elismerést söpörte be, hanem a legjobb PC-s játék is

a Total War sorozat készülő darabja lett. Utóbbi azért is nagy szó, mert először fordult elő, hogy stratégia játékot kiáltottak ki a show PC-s programjának. „Mellékesen” második helyezést szerzett a technológiai megoldások kategóriájában és – most lehet kapaszkodni – az abszolút kategóriában is, ahol a kiállítás összes bemutatott szoftvere versenyzett! Minthogy eme gyöngyszemről a GS folyamatosan közölt és közöl exkluzív beszámolókat, így most nem sok értelme lenne ezeket az infókat újra idecitalni. Egy dolog maradt csak hátra: valahogy kibírni ezt a nyarat.

- **Megjelenés: 2004 ősz**
- **Gyorslink: 375**





CAPTAIN BLOOD

A Rafael Sabatini regényei alapján megírt történetben egy kalózkapitány szerepbe csöppünk, akivel tengeri csatákat harcolhatunk végig, és párbajokban hetvenkedhetünk vívótudásunkkal. Egy bátor és nemes kalóz intrikával és hihetetlen kalandokkal átszőtt útjait élhetjük át 1685-ben. A misszió alapú felépítésnek köszönhetően különböző harctereken bizonyíthatjuk bátorságunkat: tengeren és vízen, hajó elleni küzdelmében, valamint párbajokban. Mókás játék, érdemes rá odafigyelni.

IDEGBAJ!

A **Neuro** történet alapú sci-fi FPS. Időben az Ūr Időszámítása szerinti 4. században játszódik, ami akkor kezdődött el, amikor az emberiség felfedezte a hiperhajtóművet. A főszereplő egy pszi-katona, aki annak a befolyásos cégnek dolgozik, amelyik az összes terran kolónia által végzett kutatást irányítja. A pszi-kontroll segítségével a játékos egyik agyból a másikba tud majd ugrani, és akár az ellensége testét is felhasználhatja saját céljaira. Ezenfelül a fő karakternek egyéb, pszivel kapcsolatos képességei is vannak – mentális sokkolás, természetfölötti látás, pszichometria stb. Ezek fényében láthatjuk, nem a hagyományos FPS-ek világa köszöntött ránk...



VÉGRE!

A **Gothic III** még nagyon gyerekcipőben jár, elvégre az alkotók (Piranha Bytes) még mindig a *Gothic II* reszelgetésével vannak elfoglalva; de annyit már tudni lehet, hogy bizony készül a harmadik rész is, így a szerepjáték hívei nem maradnak folytatás nélkül. Pontos megjelenési dátumról még nem tudni, annyi azonban biztos, hogy a harmadik epizód erőteljesen a második rész forgatókönyvére épül majd, és természetesen az is érteni fogja a történetet, aki csak most kezd ismerkedni a világhírű *Gothic* világgal. Szóval a fiúk a bányában dolgoznak, mi meg várunk, hogy mi sül ki belőle.





EGO TÖRÉS

A konzolokkal ismerkedő emberek tudhatják, hogy a *Burnout* című sorozat nagy sikert aratott PS2-n, így várható volt, hogy hamarosan a PC-s tábor is kap valami finomat ebből a tortából.

A **Crash and Burn** névre hallgató harmadik rész lényege most is ugyanaz: minden kocsit ripityára kell törnünk (mint a *Destruction Derby*ben), lehetőleg a déli csúcsgalamban száguldozva. Jelen esetben az alkotók 16-féle játékmóddal, valamint a karambolok során lángra kapó autókval toldták meg a régi receptet, amúgy meg maradt a régi, megszokott színvonal.

SIMS 2

Az Electronics Arts megad mindent, ami egy folytatáshoz szükséges. A *Sims* játékot talán már senkinek sem kell bemutatni, de a világhírű „életszimulátor” folytatása sokkal komolyabbnak ígérkezik. Egyszerre több csapat vagy család életét is irányíthatjuk, sokkal komplexebb karaktereket alkothatunk, a legmodernebb cuccokkal dobhatjuk fel simjeink hétköznapjait, és persze neves sztárokkal is bulizhatunk álomvillánkban. Meg nem erősített értesülések szerint a magyar változatban Döglény Zolee is feltűnik majd. Erre befizetünk!



MATRIX FOREVER!

Miután az *Enter The Matrix* az elvárások alatt szerepelt, várható volt, hogy hamarosan jön egy újabb epizód. A **Matrix Online** története kb. ott folytatódik, ahol a *Forradalmak* véget ért, az emberek és a gépek hallgatóságos békét kötöttek, de mint ahogyan szinte minden MMORPG-ben, itt is hamar beindul a frakciózás. A három frakció a zioni, a gépek és a merovingok, akik az immár „üres” Mátrixban igyekeznek úrrá lenni az újfajta életvitel adta problémákon és lehetőségeken. Az *Online* cím pedig sokat ígér, pláne, hogy ügynökként is beléphetünk a rendszerbe – mellesleg az ügynökök béta-teszteléséhez még most is keresnek jelentkezőket a <http://thematrixonline.warnerbros.com> oldalon.



„...VAGY KATONA”

Mindenki tűzoltó akar lenni gyerekkorában (a szupermen és az űrhajós után), de csak keveseknek adatik meg a lehetőség, hogy valóban azzá váljanak. A Monte Cristo Games **Fire Captain** című játéka jóvoltából azonban most mindenki kipróbálhatja ezt a hivatást egy real-time stratégiai gamma

keretében. A fejlesztők egy amerikai, még hozzá nyugati partit várost álmodtak meg, melyben igen-csak gyakoriak a katasztrófák, így nem lesz könnyű dolgunk; sőt az előzetes képeket látva úgy gondoljuk, a pirománokra biztosan számítani lehet majd a vásárlók körében.



NEXUS

A **Nexus – The Jupiter Incident** egy küldetés alapú, real-time taktikai űrjáték, amelyben látványos valós idejű harcok és lélegzetelállító átvezető mozik váltják egymást. Koncentráljunk a taktikára és az akcióra, miközben legfeljebb 12 hadihajóból álló flottánkkal küzdünk a Földért, ismeretlen naprendszerben az idegenekkel és különféle asztrofizikai jelenségekkel. Mi Marcus Cromwell, egy fiatal, de máris híres kapitány bőrébe bújhatunk. Stiletto nevezetű legendás űrhajónkkal azonnal egy konfliktus kellős közepén találjuk magunkat, és persze a végső cél az emberiség megmentése – mint mindig.



NEM EGY STARCRAFT, DE JÓ LESZ

Készül a **Conquest: Frontier Wars** folytatása – ez minden, amit jelen pillanatban tudni lehet, de a rajongóknak már talán ennyi is elég ahhoz, hogy tükön üljenek. Sajnos a fejlesztés még nagyon korai stádiumban tart, ezért nem merünk elhamarkodott ígéreteket tenni, az viszont már biztos, hogy lesz második rész. Az űrben játszódó RTS továbbra is hozza majd a magas színvonalat, várhatóan négy faj közül választva apíthatjuk az ellent, mind-egyiknek lesz külön egyjátékos kampánya, a vizuális élményről pedig csak annyit, hogy 2D-s térképeken harcolhatunk majd 3D-s egységekkel. Ja, és nagyon sokat kell még várni rá!

HIHETETLEN KREATÚRÁK

A magyar fejlesztésű, korábban Animal Planet névvel futó **Creature Conflict: The Clan Wars** egy körökre osztott, valós idejű taktikai akciójáték. A harcterek teljesen 3D-s környezetben található minibolygók. Az alapötlet egyszerű: 2–8, állatokból összerakott csapat körönként megpróbálja elszedni a másik egységeit. Négy alap- és egy rejtett egység van mindkét oldalon. A játékos feladata az, hogy összeállítsa a csapatokat, fegyverezze fel, és helyezze el azokat a harctéren – vagyis a bolygón. Amikor ezzel minden játékos végzett, elkezdődhet a küzdelem.





MAJDNEM LOTR

Csakúgy, mint a klasszikus kalandjátékot képviselő *Myst*, az *Aura* is egy FPS nézetű kalandjáték, amely előre renderelt grafikával és egyszerű point-and-click felépítéssel rendelkezik. Egy elképzelt világban játszódik, és mi az itt lakó klán egyik öregjének tanítványát fogjuk alakítani. Az lesz a feladatunk, hogy megvédjük a szent gyűrűk gyűjteményét – ebben egy olyan is található, amelyik akkora hatalommal bír, hogy a segítségével világok között lehet utazni. Ugyanakkor küldetéseket is teljesítenünk kell, amelyek során mesterrünk számára kell előkerítenünk rég eltűnt tárgyakat. De a legenda szerint az, aki egyesíteni tudja a gyűrűket, halhatatlan lesz, így mások is nagyon szeretnék hozzájuk jutni. Láttá valaki Frodot?

NAPOLEON: TOTAL WAR

Az *Imperial Glory* címet viselő játékban az öt XIX. századi nagyhatalom közül irányíthatjuk az egyik sorsát: Nagy-Britanniát, Franciaországot, Oroszországot, Poroszországot vagy az Osztrák–Magyar monarchiát. Mind az öt nagyhatalomnak megvannak az erősségei és a gyengeségei, de attól függően, hogyan menedzseljük a birodalmat, a választott ország erősségei idővel még tovább fejlődhetnek. Egy tipikusnak látszó RTS, sok lehetőséggel – a többi majd elvállik.



ALFA: ANTITERROR

Az *ALFA: Antiterror* egy körökre osztott taktikai-harci játék, amelyben az amerikai Delta Force elit csapat orosz megfelelőjét, az Alfa csoportot irányítjuk. Az Alfa csoportot a KGB részeként alapították az 1970-es években, antiterrorista és bűnüldöző feladatok teljesítésére. Az *ALFA: Antiterror*ban egy – maximum 16 fős – alakulat parancsnokát játszunk majd, valós események alapján: Csecsenföldön, Afganisztánban, a Közel-Keleten és egyéb helyeken. Sokféle küldetéssel fognak megbízni minket: például egy erdős hegyvidéken lezuhant orosz helikopter megtalálása és biztosítása, túszenítés vagy éppen célszemélyek likvidálása. A játék 17 missziója négy történelmi hadjáratra lesz lebontva.



(H)IDEGHÁBORÚ

A *Cold War* egy szabadúszó újságíró történetét követi nyomon, aki egy nemzetközi összeesküvés kellős közepén találja magát, amely arra irányul, hogy átvegye az irányítást a Szovjetunióban. Tizenkét órával azt követően, hogy Moszkvába érkezett megírni egy szokványos esetet, elveszik minden tulajdonát, az öntudatlanságig verik, és bedugják a KGB politikai foglyok börtönébe. Visszaszerzett fegyverek és összetakolt eszközök segítségével kell elkerülnie, vagy legyőznie a szovjet elit csapatokat, és meg kell állítania az összeesküvést, még mielőtt elhurcolnák egy sibiriai fogolytáborba, vagy megölnék. És itt jövünk mi a képbe!





Vége-velahára a végéhez közeledik a játékosokat immár négy éve izgalomban tartó *Doom 3* fejlesztése. Ugyan az id Software még az E3-on sem közölt konkrét megjelenési időpontot, de arra ígéretet tett, hogy a játék még a nyár folyamán napvilágot lát. Azt, hogy ez az augusztusi QuakeCon előtt vagy után lesz-e, még nem tudni.

A játék szinte teljesen készen van, már csupán apró finomítások vannak hátra. Március közepén ért véget az utolsó jelentős fázis, a szinkronhangok rögzítése, ezután pedig a beszélő karakterek arcmozgását és gesztusait kellett a stúdióban felvett szöveggel szinkronizálni. Az utolsó fejlesztési időszakban az id még nyomatékosabban igyekezett kiemelni, hogy a *Doom 3* sokkal inkább túlélőhorror, mint klasszikus FPS: tovább csökkentették a fényeket, és nagyobb hangsúlyt fektettek az árnyékokra, így a Union Aerospace Corporation laboratóriumai-ban gyakran koromsötét területeken kell majd átver-

gödnünk, amikor csak zseblámpánkra és fegyvereink torkollatüzére hagyatkozhatunk. A lámpa közelharc fegyverré lépett elő: valószínűleg nem sokra megyünk majd vele a démonokkal szemben, ám nincs sok választásunk, hiszen amikor világítunk, nem lehet a kezünkben *semmiféle* lőfegyver – tovább fokozva

A zseblámpa közelharc fegyverré lépett elő, hiszen amikor világítunk, nem lehet a kezünkben semmiféle lőfegyver...

ezzel a szerencsétlen játékos kiszolgáltatottságát. Ha tehát egy sötét sarokba világítva előugrik valamilyen rémség, nem lesz túl sok időnk fegyvert váltani. A fény-árnyék rendszert az MI is kihasználja majd: például azok az ellenségek, akik fegyverekkel is rendelkeznek (mint a néhai tengerészgyalogos kollégákból mutálódott Z-Specek) újratárazáskor mindig visszavonulnak a legközelebbi sötét területre.

Elkészült a fegyverek teljes listája is: harcolhatunk pusztá kézzel, a már említett zseblámpával, pisztollyal, shotgunnal, gépfegyverrel és golyószóróval, de később jönnek az igazán komoly szerszámok is: a plazma, a rakétavető és természetesen a továbbfejlesztett BFG.

Az id folyamatosan hangsúlyozza, hogy a *Doom 3* sztoriorientált, egy személyes játék – mégis azok a szerencsések, akik a tavalyi QuakeConon kipróbálhatták a multiplayer részt, nagyon elégedettek voltak. A hangsúly eltolódása szerencsére csak annyit jelent, hogy multiban mindössze öt pályát és három játékmódot (deathmatch, team deathmatch és last man standing) kapunk. A játékkal együtt érkezik a komplett pályaszerkesztő is, így biztosan nem maradunk majd utánpótlás nélkül.

Megjelenés: **2004. nyár**

ÚJ INFÓK >

DOOM 3

NEED FOR SPEED



UNDERGROUND 2

ZSENIÁLIS ÖTLETEK, HA TALÁLKOZNAK

2003 novembere óta világszerte ötmillió példányban kelt el, és ezzel egy csapásra a játéktörténelem egyik legsikeresebb autósprogramjává nőtte ki magát.

A GameStar „Mit tolsz éppen?” szavazásain hónapokkal a megjelenés után is az élbolyban mozog, a Best of 2003 szavazáson a legjobb versenyzős játéknak választották, és Az Év Játéka címről is csak néhány hajszállal csúszott le. Ezek után érthető örömünk, hogy mi hozhatjuk el nektek először a Need for Speed: Underground második részének fejlesztői interjúval megspékelt megaelőzetesét! Gondolom, Ti is így vagytok ezzel...

Hát igen, a siker döbbetenes volt, annak ellenére, hogy az első rész nem minden téren váltotta be a hozzá fűzött reményeket.

Bár eszemint gyors, élvezetes, intenzív élményt nyújtottak a versenyek, maga a játék túl lineáris, a tuning pedig elhagyott volt, az unalmas, ezerszer ismétlődő pályákról nem is beszélve. Ezért tartottuk 90% alatt az értékelését mi is, s bár emiatt sok kritikát kaptunk a fanatikusoktól, a mi dolgunk az objektív értékelés, és sajnos az a játék csak annyit ért...

Amikor azonban megérkeztek az első hírek a folytatásról, mégis lelkesen vetettük magunkat az anyagokra, hiszen az első részben annyi, de annyi „bensszakadt”, kiaknázatlan lehetőség maradt, hogy ha annak csak a felét megvalósítják egy folytatás keretében – gondoltuk – már jól jártunk. Néhány hetes oknyomozás, valamint a fejlesztőkkel folytatott eszmecsere után biztos állíthatjuk: tényleg jól fogunk járni!

Illegal Street Legal?

A körítés természetesen változatlan: ahogy az a címből kiderülhet, maradjunk a tuningos szubkultúra fülledt, benzingözös világában, ahol a dögös verdák és a még dögösebb macák

ugyanúgy részesei életünknek, mint a folyamatos (virtuális) életveszély. A történet pár hónappal az első *Underground* után veszi fel a fonalt: a városban már mindenki tudja, ki a legény a gáton, az utcán összeszűknek a hátunk mögött, felmatriázott, neonoktól fénylő (olajos-gumis nitrószagtól bűzlő) tuningverdánk elől lehúzódnak a piros lámpáknál... egészen addig, amíg egy rivális streetracer banda nem érkezik a városba, amelynek vezetője nem áthat meginvitálni minket a soraik közé! Micsoda arcátlanság! Az alapkonfliktus vége természetesen egy jó csomó verseny lesz, ahol ismét bizonyítanunk kell, ki a legjobb a városban! Aprópó város: mindig a legelején el-

Egy rossz mozdulat, és lelőnek a milliomosok biztonsági őrői!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA **KIADÓ**

Árkád autóverseny Electronic Arts

MEGJELENÉS **FEJLESZTŐ**

2004. szept. 23. EA Canada

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

Need for Speed: Underground

GYORSLINK >>> 980





És ekkor Riggs és Murtaugh megpillantotta a dél-afrikai követség épületét

érkeztünk az *Underground 2* egyik legnagyobb újításához – a szabadon bebarangolható játéktérhez! Az első részben látottakkal szemben, ahol a menetek között ugye a játék menüjében kavartunk jobbra-balra (szerelgettünk, vásárolgattunk, matricáztunk stb.), majd a Race ikonra kattintva kikerültünk egy adott vonalvezetésű, előre meghatározott versenypályára, ezt valahogy úgy kell elképzelni, mint ahogy azt a *Street Legal*ben láthattuk. Valahol a városban van egy garázsunk, itt teszünk-veszünk kocsink körül, ám a szerelések végezté-

vel nem egy versenypályára kerülünk, hanem ki az utcára, ahol nekivághatunk felfedezni akár az egész várost, miközben megpróbáljuk felkutatni az épp aktuálisan futó versenyeket! Ebben segítségünkre lesznek az utcákon cirkáló tuningos kollégák, akiket kihívhatunk egy-egy menetre, sőt ők is kihívhatnak minket, s ha nyerünk, jó esetben még azt is elárulják, hogy aznap éjjel hol lesznek a legrangosabb versenyzőket felvonultató illegális futamok. Hasonló a helyzet az alkatrész-kiskereskedelemmel is: ezekért is el kell másznunk a város

különböző pontjain található üzletekbe, s az izgalmasabb cuccokat árusító helyekről itt is csak fű alatt szerehetünk tudomást. Akárcsak egy igazi, élő-lélegző nagyvárosban: az események tőled függetlenül zajlanak, a lehetőségek véletlenszerűen jönnek-mennek, csak rajtad áll, hogy tudomást szerzel-e valamelyikről időben, vagy lecsúszol róla! Mindezek mellett a szabadon bebarangolható város magukra a versenyzőkre is igen erősen rányomja a bélyegét. Ezentúl is részt vehetünk majd zártpályás menetekkel, amelyeken

MIT CSIRIPELNEK A MADARAK?

Pletykák az új játékmódokkal kapcsolatban

Meg nem erősített információk szerint az első részben megismert Circuit, Drift és Drag játékmódokhoz három új csatlakozik majd a második részben. Az egyikben a cél kerekeink megkapartatásával minél nagyobb füstöt generálni, és ilyenformán különböző alakzatokat „rajzolni” az aszfaltra. A másodikban kicsit a krosszozásra hajazva kell majd valós életbeli objektumokból (parkoló autók, szemétkonténerek stb.) felépített pályákat teljesíteni, ám itt a megfelelően technikus irányítás épp oly fontos lesz, mint a nagy sebesség! Végül az utolsó módban a verseny egy nagyon szűk és relatíve rövid pályán zajlik, öt másik autó ellenében – itt a lökdösődés adja majd az esemény sava-borsát!



a versenyzőknek adott, előre meghatározott ellenőrző pontokon keresztül kell teljesíteniük a távot, ám felkerülnek az étlapra az ezektől teljes mértékben eltérő, spontán versenyek is, ahol nincsenek terelések, nincsenek falak, s csak tőlünk függ, merre megyünk, hisz az egész város a verseny pályánká válik!

Színhelyes helyszínek

S ha már a pályáknál tartunk: az első részt nagyon sok kritika érte a versenyhelyszínek repetitív mivolta, valamint az egyhangú környezet miatt

Ennyi xeonnal ne csodálkozzunk, ha az őzgidák csak állnak és bámulnak



VALÓSÁGOS REALIZMUS

Komolyodik az Underground?

A fejlesztők szerint nem kell félteni a játékokat, változatlanul az arkád kategóriában próbál szerencsét, ám van néhány aspektusa, ahol fejlesztettek a valóság-hűsége. Ilyen például, hogy a játékos határozottan érezni fogja a különbséget a négykerék-meghajtású, az első- és a hátsókerekes verda között, s ezek az eltérések csak még jobban kidomborodnak majd a tuningolás és a módosítások hatására – nem úgy, mint az első részben, ahol épp hogy kismultak a járművek közötti különbségek a tuningolás hatására.

Emellett fejlődés várható a törésmódel terén is, ám az elhagyható karosszéria-elemek még mindig nincsenek az étlapon.



(emlékeztek, mennyire kiábrándító volt huszonötödszörre is kimenni ugyanarra a betűkrözött, megfordított pályára a karrier módban?). Ennek most – jelentem tisztelettel – vége! Az *Underground 2* világában egy szebb jövő vár ránk! (Heroikus zene beüszik...) Egy jövő, ahol nem mindig nedvesek az utak, ahol nem folyton ugyanabban a kerületben körözünk újra meg újra...

Az *Underground 2* városa ugyanis öt karakteres, jól elkülönülő területről áll, melyeket 25-30 sávós autópályák kötnek össze egymással (ezeken juthatunk el „saját lábón” egyik kerületből a másikba). Találkozhatunk köztük dombos-dombos, serpentinekkel tűzdelt külvárosi területekkel, ahol a kanyargós, szűk utcákon milliomosok fényűző villái között vezet majd utunk, de meglesz az első részből már ismerős sűrű, belvárosi forgatag is neonreklámokkal, sugárutakkal. Az ipari negyedben gyártelepeket, repülőteret láthatunk, de ha kedvünk szottyán – vagy épp ott készülnek megrendezni egy számunkra igazán érdekes versenyt – leruccanhatunk a homokos tengerpartra is, ahol a hullámok nyal-

dosta pálmafák tövében rózsaszíne festett gépekben sorakoznak leendő ellenfeleink (na jó, nem). A különböző városrészekben eltérő útburkolatokkal, sajátos veszélyforrásokkal szembesülhetünk (azt azért reméljük, hogy a gyártelepen nem lesznek robbanó hordók, mert a *Hot Pursuit 2* emlékére úgy kivágjuk a programot a kukába, mint macskát

tóságát. Az esőfelhők elvonultával pedig az elvárható vizuális és fizikai hatások kíséretében felszárad az aszfalt. A legeslegszebb az egészben azonban mégiscsak az, hogy ez a hatalmas, véletlenszerű kihívásokkal teli játékter nem a szokásos „500 métert látsz előre, mert sötét van vagy épp ködös az idő” módszerrel van lemondellezve: bárhol legyél is a városban,

A szabadon bebarangolható játékteret valahogy úgy kell elképzelni, mint ahogy azt a Street Legalben láthattuk

nagydolgát végezni), s nem maradhatnak el a jól ismert rejtett levágások, titkos területek sem – persze mind-mind a nekik „otthon adó” terület törvényszerűségeihez igazítva. Mindezek tetejébe az élő-lélegző világban az időjárás ugyanolyan véletlenszerűen és kiszámíthatatlanul változik, mint a valós életben. Egy sűrű nyári záporban például nem látunk olyan jól, és az út is benedvesedik, síkossá válik, annak rendje s módja szerint befolyásolva autónk irányítha-

ameddig csak a szem ellát, érzékelnifogod magad körül a játékteret. Ha lenézel a hegyoldal serpentinejéről, láthatod a belváros nyüzsgését, illetve ha az iparnegyedből felpillantasz a dombokra, megszámlálhatod az ott magasodó villákat, rádiótornyokat. Ez pedig nemcsak a távolságok és az irányok betájolásában segít majd minket, de a realitásérzetnek is odatesz, hiszen a távolban terpeszkedő bármelyik épülethez odavezethetünk! S ez még életszerűbbé, kézzelfogha-

Szedd vissza balra, így le fogsz padkázni!



Géza, ennek így semmi értelme! Ennél lejjebb nem tudok hajolni, és még mindig nem látom, mi kopog!



...Most se jobb, hiába jöttem előre!





ELSŐ KÉZBŐL

INTERJÚ CHUCK OSIEJÁVAL, AZ NFSU2 EXECUTIVE PRODUCERÉVEL

Ha már úgyis Amerikában jártunk, mikrofonvégre kaptuk az Underground 2 executive producerét, Chuck Osieját, és a szokásos jópofizás helyett rákérdeztünk a kényes részletekre. Chuck jó fej volt, sok mindenre válaszolt minden különösebb nógatás nélkül (egyszer sem kellett a teázóasztalra készített baseballütőhöz nyúlni).



GameStar: Azt csiripelik a madarak, hogy az Underground 2-ben sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a realizmusra. Igaz ez?

Chuck: Nem tudom, kitől hallottátok ezt. Tény, hogy tervezünk jó pár olyan ficsort, amellyel az eddiginél komplexebbé válik a játék, ám ettől a lényeg még változatlan marad: a cél olyan fizika és irányítás megalkotása, mely könnyen kezelhető, és élvezet vele játszani. Semmi bajunk a „valódi” szimulátorokkal, de személy szerint sokkal szórakoztatóbbnak tartok egy éjszakai városi versenyt 220 km/h-val száguldva, mint egy hatvanas kanyarból kicsúszni a hirtelen terhelésváltási reakciók miatt...

GS: Az első részben nem nagyon volt büntetés akkor, amikor a karrier módban nem sikerült teljesíteni az egyes pályák feltételeit. Tervezték ebben változást?

Chuck: Áh, nem! A játék célja nem az, hogy megbüntesse a játékost, amikor nem jól teljesít. Így is elég nehézre tervezzük a feladatokat! Ami változik az előző részhez képest, az az, hogy az ottaniakkal ellentétben a versenyeken nem kell lineárisan, lépésről lépésre végigmenni, hanem választhatsz a felmerülő kihívások között. Így, ha elvesztesz egy versenyt, nézhetsz magadnak egy másikat, esetleg egy olyan fajtát, amelyben jobb vagy.

GameStar: Lesz Pink Slips (azaz gépjárműelnyerés) a játékban?

Chuck: Nem. Bár elsöre jó ötletnek hangzik, hogy bármikor elnyerheted ellenfeled kocsját, amikor arra kerül sor, hogy valaki a Te kocsidra teszi rá a mancsát, arra a járműre, amelybe óriási pénzeket és egy csomó időt öltél, hogy olyan legyen, amilyen... nem, ez innentől nem jó móka!

GameStar: Miért nem tettetek visszajátszási lehetőséget az első részbe? Kihagyjátok a másodikból is?

Chuck: Nem fogjátok elhinni, de a zárt béta-tesztelések alkalmával a kiválasztott játékosok mindig a legutolsó sorba rangsorolták a visszaját-

szási lehetőség fontosságát, így az első rész fejlesztése idején egyszerűen fontosabb dolgokra fordítottuk az energiáinkat. Ettől függetlenül a második részre elkészítettük a rendszert, és ott lesz a játékban, tehát mostantól mindenki visszanezheti versenyjeinek legfelelőbb pillanatait!

GameStar: Ugyanaz a kérdés a LAN-támogatással kapcsolatban: miért maradt ki, és lesz-e a második részben?

Chuck: Nagyon sok kérés futott be hozzánk a játékosok részéről, főleg Európából (*naná, az egyik petíciót ZeroCool indította útjára saját kezűleg egy nemzetközi játéksite-on - Boe*), mi pedig en-

többször szóba került már a téma, ám eddig nem sikerült eldönteni, hogy hivatalosan támogatjuk-e majd a moddolást. Maradjunk annyiban, hogy az elsők között lesztek, akik megtudják a választ!

GameStar: Bármilyen hozzáfűznivaló a konkurencia, például a Juiced láttán?

Chuck: Nem sok minden. Komolyan vártam az E3-at, hogy megnézzem, mit tudnak a többiek. Azért is tartottam ezt fontosnak, mert amellett, hogy játékesigner vagyok, játszani is imádom. Ráadásul, ha látok egy rivális terméket, amely jobb, mint a sajátom, mindig késztetést érzek annak a felülmúlására. Ezért voltam

A játék célja nem az, hogy megbüntesse a játékost, amikor nem jól teljesít

gedtünk a nyomásnak. Az első részből egyébként időhiány miatt maradt ki: választanunk kellett, hogy az online- vagy a LAN-támogatás kerüljön-e be a játékba, és az előbbi győzött.

GameStar: Lesz lehetőségünk saját készítésű tartalmat (autók, festések) importálni a játékba?

Chuck: A fejlesztői értekezleteken

csalódtam, amikor megláttam a konkurenciát: vagy totálisan lemásolták az Underground kinézetét, vagy egyszerűen fogtak néhány tuningverdat, bedobták őket a jó öreg játékmódok közé, és már hirdették is, hogy ők is tuningautóversenyt fejlesztenek. Érdekes módon az Underground óta mindenki azt fejleszt, csak épp vajmi kevés innovációval...

Na ezzel a köténnyel mennél ki a Nagy Lajosra!

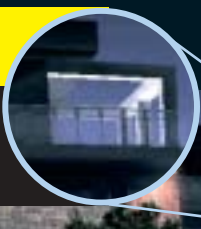


Űhű-űhű-űhű... CRASH!



VILLÁK FÉNYÁRBAN

Ebben a kerületben nem csövesek laknak: a legpucosabb tuningverdák is átlagautónak számítanak



SZOMSZÉDOK

ezekhez a toronyházakhoz csak az autópályákon keresztül juthatunk el



DURVA VERDÁK

Autóink nem csak a tuning miatt néznek ki jól: a modellek több ezer poligonból épülnek fel!

többá teszi az egész játékot. (Persze, ha ez nem az épp aktuális kerületben van, előbb át kell hajtanunk az összekötő-autópályán, amely a vice city-s hidakhoz hasonlóan megadja a programnak az új városrész betöltéséhez szükséges szusszanásnyi szünetet.)

Rutin-tuning

No, de haladjunk tovább, és essék végre szó a játék talán legizgalmasabb aspektusáról, a tuningolásról is! Az előző epizódban sokunknak nem tetszett az a rendszer, hogy a lineárisan teljesített pályák kvázi automatikusan unlockolták az egyre fejlettebb tuningalkatrészeket, amelyek között éreztre nem nagyon volt igazi különbség, ráadásul a beépítésen kívül mást nemigen tudtunk velük kezdeni. A második részben ehhez képest két fő változással számolhatunk. Az

egyik, hogy a játék adott pontján nem egy egész szintnyi (mondjuk level 2) alkatrész válik elérhetővé, hanem csak bizonyos darabok az adott szintről. Ezek is több, a város különböző pontján szétszórót üzletből szerezhetőek be, azaz ha teszem azt, fel akarod próbálni az összes level 2-es hátsó

rülből 50 darabot) tételként is beszerezhetünk. Ez utóbbiaknak megvan az a nagy előnyük, hogy miután beszereltük őket, finomhangolhatjuk a beállításait a még jobb kanyarstabilitás / végsebesség / útfekvés / stb. érdekében, azaz segítségükkel totálisan a saját, illetve az előttünk álló fel-

nak kipróbálásához egy tesztpálya is rendelkezésünkre áll majd, ahol valós időben vizsgálhatjuk a módosítások autónkra gyakorolt hatásait (itt szerencsére meglesz az a lehetőség is, hogy az alkatrészek totál szétbarmolt beállításait egy gombnyomással visszaállítsuk gyári értékekre, ha nagyon mellényúlunk tesztelés közben). Ez utóbbi megállapítás magában hordozza azt az öröndetes tény is, hogy végre érezhető különbségeket tapasztalhatunk majd autónk irányításában, teljesítményében, ha megvásároljuk hozzá a legújabb fejlesztéseket. Hurrá!

Alufelnik, neonfények...

Persze a tuningolás nem csupán a technika végeláthatatlan berheléséből áll, kocsinknak ki is kell nézni valahogy. Főleg az

Minél magasabb szintű egy tuningalkatrész, annál szélesebbek az általa megnyíló finomhangolási, tuningolási lehetőségek

spoilert, meg kell keresned minden ezzel foglalkozó boltot a városban. A másik nagy változás, hogy mostantól nemcsak csomagokban és kiteken vásárolhatjuk a tuningcuccokat, hanem jó néhány dolgot (a több száz rendelkezésre álló alkatrész közül kö-

adat igényeihez igazíthatjuk autónkat. Minél magasabb szintű (azaz drágább, jobb) egy tuningalkatrész, annál szélesebbek az általa megnyíló finomhangolási, tuningolási lehetőségek, szóval érdemes lesz pedálozni értük. Az újdonsült alkatrészek beállításai-

KISSÉ MEGVÁLTOZVA UGYAN, DE VISSZATÉRNEK

A style-pontok

Az öreg rókák a cikket olvasva jogosan húzhatják fel szemöldöküket: vajon hol vannak az első részben oly jelentős szerepet játszó style-pontok? Nem kell félni, nem vesztek el, a stílusos vezetést a második részben is díjazni fogja a program, ám az érte kapott pontok többé nem alkatrészek unlockolásában segítőkészek majd! Az összegyűjtött pontok autónk teljesítményét befolyásolják majd: ha eleget tudhatunk a magunkénak, időleges bónuszokat kaphatunk a motorerőre, a kezelhetőségre vagy a nitrodótartamra.



Mostantól nem csak a Diabloknak lesz ilyen ajtaja!

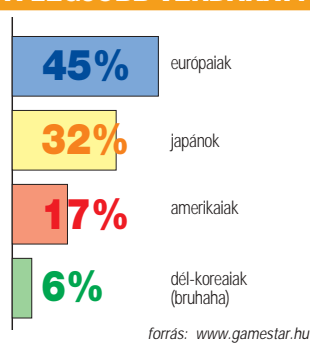
DÜBÖRÖG A RITMUS!

Az Underground-soundtrack

Nagyon sok visszajelzés érkezett a fejlesztőkhöz a játék zenéjével kapcsolatban, hideget-meleget egyaránt kaptak. A szerkesztőségben kivétel nélkül mindenki komálta a zenei anyagot, így értetlenül állunk a tény előtt, hogy volt, akinek nem jött be az „album”. Mindenesetre érdekes a fejlesztők reakciója: „Úgy érezzük, hogy az első *Underground* zenei anyaga túlságosan 'észak-amerikai' volt, így biztosak lehettek abban, hogy a második rész zenei repertoárja már sokkal inkább 'világzene' jellegű lesz.” Azért reméljük, nem szitárral kísért indiai népzénet kell majd autónk 1200 wattos audiorendszerén keresztül bombóltatnunk.



KIK KÉSZÍTIK A LEGJOBB VERDÁKAT?



Underground 2-ben, ahol karakterünk hírneve (reputation) sokkal nagyobb szerephez jut majd, mint az első részben: meghatározza, hogy kivel versenyezhetünk, hová engednek be minket, és mennyi pénzt kereshetünk.

A hírnév pedig nemcsak eredményeinktől függ, hanem attól is, hogy autónk mennyire nyújt „tiszteletet parancsoló” látványt.

Erre a területre már az előző részben sem lehetett panaszunk, ám a fejlesztők nem voltak restek tovább tágitani lehetőségeink határait. Közel kétszer annyi látványtuningelem közül válogathatunk (ebben benne van az ollóajtóktól kezdve a matricáig minden), amelyeknek köszönhetően az általunk megépített verda a 70 milliárd (!) lehetséges variáció közül lesz az egyik (még belegendolni is sok). Ha ehhez még hozzávesszük, hogy a most bevezetendő finomhangolható tuningalkatrészek miatt a kocsik műszakilag is különbözni fognak egymástól, elég nagy biztonsággal jelenthetjük ki, hogy két ugyanolyan kocsija egy *NFSU2*-

játékosnak sem lesz a földön! (A fejlesztők az önkifejezés legújabb eszközeként aposztrofálják az *Underground 2* „vizuáltuning” részét, mi azonban ennyire súlyos szavakat nem használnánk a játékkal kapcsolatban ©.)

Fontos kiemelni, hogy – először a PC-s autóversenyek történetében – nemcsak műszakilag és optikailag tuningolhatunk kedvenc verdáinkat, hanem autóhífi szempontjából is (ez mondjuk tök logikus, hisz az audioteknika a való életben is nagyon nagy szerepet játszik a tuningos

is felkerülnek a választható járművek listájára, mint például az izom-terepjárók, vagy a sportkupék, ennek köszönhetően egyikről sem kell lemondanunk a másik érdekében.

Akit a nitró gőze megcsap...

Az első rész jó játék volt, a fentiekből azonban látszik, hogy a második még jobb lesz. Sokan gondolják úgy, hogy az első *Underground* tulajdonképpen a „feledik” rész volt, és a rajongók kérései alapján fejlesztett *NFSU2* lesz az igazi – az első azok között, amelyek megvalósítják a tuning témában

Az általunk megépített verda a 70 milliárd (!) lehetséges variáció közül lesz az egyik

arcok életében). Különböző fejegységek, erősítők, hangszórószettek, mélyládák, mini-tv-k közül válogathatunk, amelyek közül a magasabb szintűek ugyanúgy hozzáadnak kicsink reputációjához, mint a jobb látványelemek.

S az autókkal kapcsolatban a végére maradt még egy jó hír: a második részben – „ha már garázs, legyen te-le” felkiáltással – a fejlesztők lehetővé teszik, hogy ne csak egy kocsit birtokolhassunk! Ez nagy öröm számunkra egyrészt azért, mert így a különböző versenytípusokra specializált autót készíthetünk fel, másrészt pedig azért, mert az *NFSU2*-ben a megszokott import (japán) tuningkocsik mellett másfajta gépek

rejlő lehetőségeket. A *Street Legal*ben ott voltak a tökéletes ötletek, de munkánk gyümölcset nem tudtuk kiélni a versenyeken, az *Underground*ban pedig élveztük a versenyeket, de a körítés miatt szívtuk a fogunkat. Az *NFSU2* azonban a PC-s autóversenyzők Kánaánja lehet, amelyben az illegális gyorsulások élő-lüktető világát élvezetes játékmennettel párosítva találják elének a fejlesztők! Csak jönne már!

Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



Az *Underground 2* igazi klasszikus: rajongók kérései alapján fejlesztve rajongók számára – ebből rossz nem sült ki!

„Mulholland Drive, 22:45 – A lila Lexus legalább 180 km/h-val érkezett a baleset előtti balkanyarba...”



ÚJ VIRRADAT KÖSZÖNT RÁNK

WARHAMMER 40 000

A negyvenedik évezredben a több ezer éves, mára feledésbe merült technika keveredik a még ősbibb mágiával, a pszichikailag védtelen emberek teste ideális táptalaja a valóság szövetét áttörni kész Káosz erőinek. Ebben a világban uralkodik a szilánkokra hasadt tudatú császár, a rendet pedig a hozzá fanatikusan hű űrgárdista osztagok tartják fenn – csak ők képesek feltartóztatni az Iszonyat Szeméből előözönlő gonoszt.



Kérem, kapcsolja ki!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	THQ
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. október 29.	Relic Entertainment
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAÍ	
Homeworld 1–2, Impossible Creatures	

GYORSLINK >> 807

A Warhammer 40.000 világát igazán visszaadó játékkal eddig még nem találkoztam (nekem a Fire Warrior például családias volt), így kénytelen voltam a rongyossá olvasott könyvek alapján a saját fantáziámra hagyatkozni a vizualitás megteremtésében. Azután jött a Relic Entertainment E3-on elkövetett játékbejelentése, és én csak percekig leesett állal hitetlenkedtem...

Nyugdíjazott favágók és bányászok

A Relic csapatának a fejlesztés elején az volt a legmeghatározóbb döntése, hogy elhagyja azt a többféle erőforrás-gazdálkodást, ami, valljuk be, már tényleg kezd kicsit unalmasnak válni az RTS-ekben. Ehelyett egységeink a csatater stratégiai fontos területeit elfoglalva kapnak utánpótláspontokat jutalmul, amelyeket aztán vagy újabb katonákra, gépezekre, szörnyetegre vagy fegyverfejlesztésre költhetünk. Jól hangzik, mert így abszolút az izzó hangulatú csatákra koncentrálhatunk (a pontosztogatás helyett), bár a multiplayerben történő megvalósításra nagyon kíváncsi vagyok.

Forradalmi harci élmény

És még milyen izzó csaták! Az egymással szemben álló négy faj (emberi űrgárdisták a Blood Raven rendházból, a szervezetlen, de erőszakos orkok, a kecses, de halálos eldák és az elfajzott káosz erők) olyan szinten irtja egymást a harctéren a plazmavetőtől kezdve a lánckardon át a sugárökölőig, hogy az már tényleg brutális! A bemutatott játékrészletek során olyan összecsapásokat láthattunk,

geként viszont olyan extra támadást is bevéhet, hogy felnyársal az említett eszközzel egy vigyázatlan űrgárdistát, aki agonizálva (és hordónyi vért spriccelve) felragad a pengére, majd elvérzik. Ezután szörnyünk elégedetten lehajítja róla a tetemet, és következő áldozata felé néz...

Cybergót hadigépezet

Hagyományos egyszereplős kampányban csak az emberek oldalán

A Force Commander lesomott a démonnak kettőt az energiapörölyvel, majd a tántorgását kihasználva felmászott a nyakára, és egy csapással kivégezte!

amilyeneket eddig még abszolút sehol. Az egyes egységek ugyanis a harci cselekmények egész tárházát mutatják be egymás ellen, a kézitűsától az eszement nagy ágyúk puffogatásáig. Például egy megidézett (körülbelül 6 méter magas) szárnyas démon harc közben vagy nemes egyszerűséggel odébb rúgja a vele szembekeverülőt – esetleg leharapja a fejét –, vagy csépli a kezében tartott embernyi csatabárdal. Cseme-

kapcsolódhatunk be a szövevényes történetbe. A két űrgárdista főhős, Gabriel Angelos százados és Isador Akios könyvtáros (pszichikai erővel felvértezett gárdista) körül fog keveredni a sztori, ami természetesen tele lesz árulással és meglepetésekkel. De hát – stratégia lévén – nemcsak az említett két csókat fogjuk a pályán látni, hanem az alapvetően két főcsoportra bontható gyalogos egységeket és járműveket.



Kerti grillparti űrgárdista módra

DAWN OF WAR



Nem mondhatnánk, hogy elnagyoltak a részletek...



Nem méggy innen!



Szóval masszív hentelésben nem lesz hiány

A maximális egységsszám játékos-oldalanként 200, de egy-egy gigantikus jármű több egység helyet is lefoglalhat limitünkben. A parancsnoklás gyalogosok esetében nem egység-, hanem csapatsszintű. Ettől függetlenül ezeknek a csapatoknak meg tudjuk határozni a fegyverösszetételét: csak mindenkinek közelharcú fegyverzete legyen, esetleg vegyessen egy kis páncéltörő ágyúval keverve... Képbe kerülnek a hozzájuk rendelhető vezetők, akik egy személyben irányíthatóak, és nagyon zord egységek, saját speckó fegyverekkel, trükkökkel. Jó példa erre, hogy az előbb említett démont a Chaos Lord (a kaosz erőinek egyik vezéregysége) saját magát feláldozva idézte meg egy szorult helyzetben. Több tucat ürgárdista sem tudott elbánni vele, amikor megjelent a színen

a Force Commander (az emberek egyik parancsnoka), lesomott neki kettőt a kezében tartott harci energiaporollyal, majd a tántorgását kihasználva felmászott a nyakára, és egy csapással kivégezte!

Titánok és tankok

A *W40k* legfélelmetesebb harci erői a ritka és ősi technológiával épített csatagépek. A *DoW*-ben számos ilyet küldhetünk majd csatába, aztán fússon, ki merre lát! Egyértelmű, hogy állig fel vannak fegyverezve, s egyáltalán nem lesz mindegy, hogy melyiket használjuk. A csaták közben ugyanis jelentős szerephez jut az egységek morálja (az életerő mellett ez a másik jellemző adatuk): ha ez nullára csökken, harci értékük lesüllyed a béka feneké alá, ellenben sebességük megnő, az elfutást

elősegítendő ☺. Egyes fegyverek (például a lángszóró, az ágyú vagy a meszterlővészpuska) direkt morálromboló jelleggel bírnak, így következetes alkalmazással komoly zavart kelthetünk az ellenfél rendezett soraiban. Persze öt-hat Space Marine Dreadnought előbb darál be bárkit, mielőtt az menekülésre foghatná a dolgot ☺.

Cinóberpiros vér és gennysárga csatapáncél

A játék maximálisan visszaadja a *W40k* hangulatát, és ebből kifolyólag a vér paftakokban fog ömleni, a tetemek pedig szép róppályákat leírva repkedni. Az, hogy egy harci kiborg a beépített körfűrészével hasítja fel egy ork hasát, majd nemes egyszerűséggel elhajtja a vérző torzót, mindennapos látvány a harcmezőn. És ez szó szerint értendő!

Már említettem, hogy lesz lehetőség multiban tolni, maximum egyszerre nyolcan. Ez az igazi öröm, mert itt végre kezünkbe kapjuk majd a másik három faj gyepelőjét is. Egységeink konfigurálására pedig (a táblás játék alapelveit követve) a legapróbb részletig lesz lehetőség, a páncéltól kezdve a térdvédőn és a pajzsdszén át a szemük színéig mindent meghatározhatunk!

Erre a látványra nem vagy felkészülve!

A grafikai megvalósítás és a fizikai

motor, ahogyan a cikk elején eseteltem, egyszerűen fantasztikus. Az egységek részletessége döbbenetes, csakúgy a karakteranimáció. Harc közben a detonáció mint fizikai hatás nagy szereppel bír: egy gránát becsapódásakor vagy egy gigászi egység fizikai támadása esetén (amolyan sauronos ütés bevitelekor) mindenki repül, amerre az erők repítik. Ettől még egy ork mondjuk nem hal meg, felpattan, s rohan vissza a sűrűbe hantelni: mindez látványilag nagyon élvezetes. A bemutatón géppágyúval felszerelt motorral rohmozott egy ork, akit egy ilyen detonáció egyszerűen levágott a nyeregből. Nem volt rest, futott vissza a járműhöz, de ekkor kapta a második találatot, amelyet már nem élt túl...

Amellett, hogy abszolút jól adják vissza a cybergót hangulatot, a pályák harc közben formálódnak is. A páras dzsungelben vagy éppen a harcok tépte plasztacél bolyvárosok utcáin egy robbanás után árkok futnak keresztül, s roncsok hevernek mindenütt a tomboló harc mementőiként...

Sam ELSŐ BENYOMÁSAI



Bár kétségkívül borzasztóan véres és kegyetlen játék lesz, felejtse el az eddig látott RTS-eket: ez a játék be fog büntetni mindent és mindenkit, és remélhetőleg nem csak látvány és pörgő csaták terén.



Na ez itt a Force Commander meg a démon...



„Látod ezt a kardot, kecszeg?! Na EZ perzsa acél!”

Tavaly decemberben egy legenda újjászületett. A Prince of Persia: Sands of Time-ban egy új hercegre új kalandok vártak, ám a régi hírnév még jobban sugárzott, mint valaha. A happy end azonban hősünk számára elmaradt: a perzsa ifjú a második részre sokat átélt és megszenvedett kalandorrá vált. Az idő, melynek folyását megtanulta irányítani, az eltelt évek alatt nem volt túl kegyes hozzá...

Nem az idő tette ezt velem, hanem a kilométerek – sóhajtott fel Indiana Jones az első filmben, miközben egykori barátnője, hegekkel teli testét vizsgálgatva, megjegyzést tett kissé elnyűtt külsejére. Hasonlóan nyilatkozhatna a perzsa herceg is, aki a játék sztorija szerint eltelt öt-hat év alatt egészen megváltozott: harmincas éveire igazi, kegyelmet nem ismerő darkos hőssé vált, leburnult, kemény, barázdált arcvonásokkal, elszánt tekintettel. A Jones-párhuzam talán csak ott sántít, hogy hősünknek nincs kinek panaszkodnia, hiszen az első részben megcsodált Farah-nak nyoma sincs... De hát mégis mi történt azóta velük, hogy az idő kerekének visszaállta után egy utolsó (?) búcsúcsókot váltottak?

„Meg fogsz halni, herceg...”

A történet természetesen egyelőre még hétpecsétes titok: a Ubi Soft valószínűleg eunuchokat gyártana azokból az alkalmazottaiból, akik esetleg ismerik és elkottyantják a nagyérdeműnek. Egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy a hercegen bosszút akar állni egy Dahaka nevű istenség. Ugye arra emlékeztek, hogy a herceg az első részben megváltoztatta a Sors akaratát (vagyis a valós eseményeket) azzal, hogy visszatért az idő kerekéig addig a pontig, ahol a gonosz vezír befolyására hősünk apja megostromolta az indiai uralkodó birodalmát? Nos, Dahaka egyfajta reinkarnációja a Sorsnak, és az ifjú perzsa arisztokrata kissé felbosszantotta „kotnyeleskedésével”, ezért pedig az

életével kell fizetnie: egy öregember jóslata szerint hősünk hamarosan meg fog halni, és ez ellen semmit sem tud tenni... Persze a herceget nem olyan fából faragták, hogy ölbe tett kézzel várja a Kaszást: az évek, ha lehet, az első rész befejezése óta is alaposan megke-ményítették, és – mivel most az-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS akció-kaland	Ubi Soft
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. tél	Ubi Soft Montreal
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Vengeance, Splinter Cell, Prince of Persia	

GYORSLINK **279**

SÖTÉTEBB, KEGYETLENEBB, PERZSÁBB

PRINCE OF



„Na mi van, nem tetszik a tatkóm?!“

tán tényleg nincs veszítenivalója – elszánt harcot fog vívni az életéért. Ezúttal nemcsak „tekergetheti” az időt, hanem vissza is kell mennie a múltba, hogy megakadályozza az Idők Homokjának megalkotását. Dahaka azonban egyfolytában a sarkában liheg, és a játék folyamán többször helyt is kell állnunk ellene, bár megölni nyilván csak a végén tudjuk.

Yannis Mallat vezető designer szerint a történet persze némileg összetettebb és érdekesebb, mint az első részben, hősünknek ugyanis saját korai jobb létre szenderülése mellett egyéb katasztrófákat

is el kell kerülnie, többféle furcsa karakterrel találkozik majd, ugyanakkor céljai eléréséhez gyakran megrázó, sőt időnként rendkívül kegyetlen eszközöket is szükséges alkalmaznia...

Idő van

Az E3-as demóban, melyet némi tülekedés és könyöklés után volt szerencsém személyesen is hosszasan kipróbálni, a herceggel rögtön egy ostromlott hajó fedélzetén találtam magam. A legénységet, illetve a főhős barátait egymás után megszárolják le az állatkoponyát viselő ostromlók,

nem tudhatták előre, mennyire lesz népszerű. Yannis Mallat szerint azóta már sokat tanultak a visszajelzések-ből: „Jól tudjuk, hogy jó páran nem nagyon használták (ki) ezt a feature-t, ezúttal azonban sokkal inkább a játékba integráljuk, így kvázi 'kötelező' lesz.” Cserébe viszont sokat tupiroztak rajta, így amellet, hogy látványosabbá válik, vizuálisan is jobban illeszkedik majd a játék egészébe.

Két karddal dupla az öröm

Egyesek panaszkodtak az előző epizód nehézségére is: maga a harc pél-

Ölni kell, de rajtad áll, milyen módon teszed.

a herceg pedig ismét teljesen egyedül marad. Ellenségeink zömét ezúttal is megfertőzte az idő homokja, ám most nemcsak egyetlen palota zombivá vált kiszolgáló személyzetéről beszélünk, hanem sokkal érdekesebb és eredetibb külsejű harcosokkal kell farkasszemet néznünk.

Persze az „Erő a herceggel van”: bár kalandjai során valahol elhánnya az időtörét, az események előre-hátra „tekerésének” képességét még így is megőrizte. Mivel a *Sands of Time*-ban (ezentúl: SoT) alkalmazták először ezt a szolgáltatást, ezért a készítők még

dául nemigen változott a játék során, pusztán az egyre nagyobb számú ellenség keserítette meg életünket. Ezúttal a fejlesztők sokkal finomabban és dinamikusabban oldották meg a küzdelmet.

„Ölni kell, de rajtad áll, milyen módon teszed” – állítja Mallat. A nagyon cool és enigmatikus, ám kissé semmitmondó mondattal ugyan a francia designer nem sokat árult el, ám azt jómagam első kézből tapasztalhattam, mennyire elképesztően sirályosak lettek a vívópárbajok, pedig már az első részben is háttást dobtam ezektől.

PERSIA 2



A csávó a következő pillanatban elhagyja a derekát...

ÚJ NŐ A LÁTHATÁRON

De mi lett Farah-val???

Egyes Prince of Persia-rajongók körében kisebbfajta felhördülést okozott, amikor kiderült, hogy Farah, az előző rész szépséges indiai hercegnője, aki a herceg társaként mellettünk jeleskedett, a folytatásban egészen biztosan nem fog szerepelni. Vajon tényleg meghalt? Vagy sohasem lettek egymáséi a herceggel? Vagy egész egyszerűen lelépett egy kővér perzsa menedzserrel, és sztriptíz táncosnó lett belőle



egy menő bárban? Számptalan kérdés, melyekre – talán – csak a játék közben leljük meg a választ, ugyanis a készítők szintén államitokként őrzik az infót.

Az viszont egészen biztos, hogy a herceg most sem marad egyedül: új „barátnője” állítólag sokkal szexisebb, furfangosabb, nőiesebb és kiszámíthatatlanabb lesz. Szóval hősünknek jobban fel lesz adva a lecke, mint valaha @...

MECHNER HAS LEFT THE BUILDING

A mester másodsorra nem vállalta be

Jordan Mechner, a Prince of Persia játékok atyja ezúttal semmilyen formában nem vágott bele kedvenc perzsa arisztokratája istápolásába. Ez most fordult elő először, hiszen az összes eddigi részben személyesen is részt vett – igaz, a 3D-sben csak minimális szerepkörben. (A Sands of Time-nak viszont ő írta a sztoriját és a párbeszédeit.) Azt, hogy a filmrendezői múlttal is rendelkező Mechner éppen min „mechnerkedik”, egy másik dobozból megtudjátok @...



Az egyik legütösebb újítás, hogy a herceg ezentúl már mindkét kezében egy-egy karddal vagy egyéb letelő-gyilkoló eszközzel tudja osztani ellenségeit. Állandó fegyvere varázsszabályja, amelyre még az első részben lelt rá, és ezt azóta sem szörta el, a másik viszont bármi más lehet, amelyet élő vagy halott ellenségei kezéből ki tud tépni. A hajón küzdve elragadtam egy harcostól egy kardot, majd hálából azon nyomban egyetlen elegáns mozdulattal a pengéket mindkét oldalról összezárva szeltem le a szerencsétlen fickó fejét. Egy későbbi pályán már nagy darab porölylyel felszerelt jóemberek törtek az életre: szerencsére tőlük is meg tud-

tam szerezni saját fegyverüket, így itt is ezekkel trancsirozhattam véres szilánkká koponyájukat. Máshol pedig egy csatabárdot felkapva azt akár az ellen fejébe is hajthatjuk, illetve a készítők szerint a végső verzióban mindent, amit megragadunk, el is repíthetünk: akár még a rüggkapáló ellenséget is a társak sorai közé lökhetjük.

Kill Juszuf

Természetesen a herceg dinamikus eleganciáját sem veszítette el: az előző részben ugye a falról visszarugaszkodva támadhatott a nyakába lihegő zombiellenségekre: az újban ezt akár az ellenség testéről visszapattanva is megteheti.

Hasonlóan trükkös módszer, hogy az ellenség testét védekezésre tudjuk felhasználni. Például, akárcsak a Splinter Cellben, meg tudjuk ragadni hátulról: ezúttal egyszerűen csak azért, hogy a testét pajzsnak használjuk fel, aztán amikor a szerencsétlen fickó már bevégezte tüpárna szerepkörét, akkor egyetlen suhintással a derekánál fogva kethéasíthatjuk! Kicsit Kill Bill, nem @? Még szemlétebben idézi Tarantino filmjének samurájos jeleneteit az a rész, ahol a herceggel nekifutásból – egyik kezünkkel egy oszlopon megkapaszkodva –, a levegőben félkörívet repülve megpördülünk, miközben a körülöttünk álló három meglepett fickónak

„Ecc, pecc, kimehecc...”



PRINCE OF PERSIA: A FILM!

Színes, szélesvásznú, herceg

Mostanában nagy divat sikerjátékból filmet készíteni, és a *Prince of Persia: Sands of Time* sem kerülhette el a sorsát. A jogokat nem más, mint a *Pirates of the Caribbean* is filmre vivő, hasonlóképpen játékosmúlittal rendelkező producer, Jerry Bruckheimer szerezte meg. A forgatókönyvet maga a *Prince* játékok atyja, a szintén rendezői babérokkal büszkélkedő Jordan Mechner írja majd. „Ugyanakkor nem a játék sztoriját fogjuk filmvászonra vinni, hanem néhány nagyszerű elemet kivéve belőle egy teljesen új történetet eskábálók majd össze” – mesélte Mechner.



egyetlen, Uma Thurmant is megszenyítő mozdulattal nyisszanthatjuk le a fejét, amikor pedig a herceg befegyzi gyilkos vágását, a három torzó egyszerre nyaklik össze mögötte: a képernyőn a földre csuszánno testekhez hasonlóan én is az E3 kövezetén keresztrem leesett államat!

A *SoT* kissé vértelen tusáého képest tehát radikális változáson ment át a folytatás ezen a téren, szó sincs azonban arról, hogy ez öncélú erőszak lenne. „Új stílust, másféle hangulatot akartunk teremteni, amely maximálisan illeszkedik a jóval darkosabb történethez. Sokkal kegyetlenebb a játék, de a baljósabb, felnöttebb háttértörtéthez és feelinghez ez hozzátartozik.”

Zorro beájulna

A GameStar Online-on sokan aggódtak a folytatás miatt, hogy ha túlságosan is harcorientált lesz, akkor ez a *Sands of Time-féle* zseniális – a tér felfedezésén alapuló – puzzlefeladványok kárára mehet, úgyhogy megkérdeztem Yannis Mallatot, mennyire megalapozottak ezek a félelmek. „Nem, nyugodjatok meg, erről szó sincs. Nagyjából ugyanannyi logi-

Postabank- macis háttast: miközben a herceggel kardunkkal belehasítunk a zászlóba, az anyag finoman széthasad pengénk szakítására, mi pedig szépen a földre csuszszanunk! Mintha valamelyik klasszikus Errol Flynn-kalandfilmet vagy Zorrót látnánk a filmvászonon.

Emellett a különféle lógó köteleket is igénybe vehetjük: bármelyiket megragadhatjuk, és belecsimpaszkodva felturbózzhatjuk a falutásunkat, így még tátongobb szakadékokon juthatunk át, mint eddig.

Sokkal nagyobb hangsúlyt kap majd az idő lassítása a logikai/kapcsolós részeknél is. Már a *SoT*-ban is találkoztunk olyan elemekkel, ahol a falon lévő, lassan a helyére álló „időzített” kapcsolókkal beindítva kellett még időben elérnünk egy platformot. Itt is részünk lesz ilyen és ehhez hasonló feladatokban, most viszont az idő szűkössége miatt gyakran csak lassítással tudjuk elérni célpontunkat. Szóval az időlassítás ezen a téren is „kötelező” lesz: úgy látszik, a készítőket tényleg bosszantotta, hogy egyesek eddig nem használták ki annyira ©...

Az időlassítás mellett fontos szerepet kapnak a véletlenszerű események,

Az ellenségtől elragadott kard és a sajátom pengéit egyetlen mozdulattal összezárva szeltem le a szerencsétlen fickó fejét.

kai elem található majd a *Prince 2*-ben, mint az előző részben, viszont ezek jellegét tényleg megváltoztattuk. Míg a *SoT*-ban a felfedezés és vívós jelenetek felváltva követték egymást, itt a kettő keveredni fog.” Ez a játékmenet nyelvezetére lefordítva azt jelenti, hogy nem kihalt termekben kell például a csapdák közötti falon futós, kötélbe kapaszkodós puzzlefeladatokkal végezni, hanem útközben még az életünk is törnek.

Az ellenség szerepeltetésén túl azonban egyéb módon is bővült a herceg felfedező/ügyességi repertoárja. A hatalmas függő zászlókon való le-siklás láttán dobtam a legnagyobb

ugyanis környezetünk nem lesz egyfolytában mozdulatlan, hanem a történet hatására drasztikusan megváltozhat. A hajó ostromlásakor például egy robbanás kitorheti az egyik árbocot, vagy a kajütökbe betörhet a víz. Ezek a történetek nemcsak háttérgrafikául szolgálnak, mint más TPS-eknél, hanem meg is sebesíthetik hő-sünköt, de ha ügyesek vagyunk, akár ki is használhatjuk őket.

Drakula kastélya? Ehhez képest szanatórium...

A *Sands of Time*-hoz hasonlóan itt is egyféle főhelyszínen barangolhatunk, amely különálló termekből, barlan-



„Bocsánat, nem tetszik tudni, merre van a mosdó?”



„En táncolnék veleeeeed!”

BESZÓL A KREÁTOR

Yannis Mallattal beszélgettünk



GameStar: Mit tartotok a leglényegesebb változtatásnak a folytatásban?

Yannis Mallat: Egyértelműen az új harc-rendszert. A herceggel végre szabadon mozoghatunk, vívhatunk, kombókat hajthatunk végre, és többféleképpen is kivégezhetjük az ellenséget. A Prince of Persia 2-ben a legmagasabb szintű akciót valósítjuk majd meg, amit valaha is csináltunk.

GameStar: Léteznek olyan akciójátékok, amelyek ihletet adtak a Prince 2 új harc-

rendszeréhez? Blood Rayne vagy az Xboxos Ninja Gaiden?

Yannis Mallat: Igazából nem. Talán meg fogsz lepődni, de azok a játékok, amelyekből ihletet nyertünk, nem akciójátékok. A lényeg a szabadság: teljesen úgy harcolok a karakteremmel, ahogy akarok, a legcsekélyebb mértékben sem kell szkriptelt akciót nézni.

GameStar: Gondoljátok, hogy egy év elengedő az új rész fejlesztésére?

Yannis Mallat: Igazából már tavaly nyáron

elkezdtük, és csak idén ősszel lesz kész, úgyhogy 14 hónapról beszélünk.

GameStar: Nocsak! És akkor a Sands of Time-ot anno ki fejezte be?

Yannis Mallat: A csapat nagy része a PoP2-n dolgozott, de azért megfelelő számú és szakértelmű ember munkálkodott az első rész befejezésén is.

GameStar: Hmm... És a Prince 2 vajon lesz olyan hosszú, mint a SoT?

Yannis Mallat: Sőt, még egy kicsit hosszabb is. De nem is ez a lényeg. A folytatásban lesz valami... valami olyan újdonság, amelyet sajnos még nem árulhatok el ☹. Teljesen más élményt fog nyújtani. Mindenesetre minél távolabb akarunk maradni az interaktivitást nélkülöző átvezető moziktól. Mindenképpen el akarjuk kerülni, hogy a játékos egy pillanatra is letegye a gamepadet, vagy levegye ujjait a billentyűről: azt szeretnénk, ha azt éreznék, hogy totálisan részese a „mozinak”...

gokból és egyéb helyiségekből áll. Elvileg egy szigeten lévő hatalmas, baljós hangulatú kastélyról van szó, ahol Dahaka él, de a készítők még nem nagyon akartak beszélni róla.

Mindenesetre az itt található szörnyek sokkal félelmetesebbek és jobban kidolgozottabbak lesznek, mint az előző részben, így – talán először a Prince of Persia történetében – időnként alaposan be fogunk parázni. Miközben a Sands of Time-ban a vezír palotája a homokvarázs pusztítása nyomán is nagyjából ép maradt, ezúttal romos, koszos, sötét, lepusztult termekben fogunk bolyongani: látszik, hogy az egykori lakók már rég a sírban fekszenek – bár az is elképzelhető, hogy lejárt szavatosságú testükkel még találkoznunk is fogunk...

Ha már itt tartunk: sokkal jobban ki-munkáltak és még lélegzetelállítóbbak lesznek a különféle szörnyek is. Az E3-as demóban egy négy-öt méteres kolosszusba futottam bele. A mögöttem álló Mallat instrukciói alapján előbb a lábainat szaggattam szét pallosommal, majd a hátára felnyargalva, ott megkapaszkodva egy jól irányított dőfessel átszúrtam a nyakát. Tisztára olyan jelenet volt, mintha Aragornt látnánk egy ogre vállán lovagolva. A vicces az, hogy a monstrem még csak nem is főellenség, tehát jó párszor lesz részünk ehhez hasonló attrakciókban...

A vészjós, helyenként horrorba kívánckozó környezethez és jelenetekhez illően már a herceg sem az a makulátlan jellemű (bár néha kissé rártartí), sármos jófiú. Gyakran előfordul,

hogy morális problémákba ütközik, és kegyetlenkednie kell valakivel, vagy olyan szívszorító döntésekre kényszerül, amelyeket normális esetben nem tenne meg. Hősünk ehhez mérten sokkal cinikusabb, ekészedettebb, mégis sokszor még így is utálja saját magát, amikor a cél szentesíti nem túl etikus eszközeit.

100% perzsa, no cukor

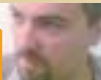
„Amikor egy játék folytatását készítjük, akkor arra kell koncentrálnunk, amit elszúrtunk, hiszen azt már tudjuk, hogy mit csináltunk jól” – állítja Yannis Mallat. A fejlesztők ennek tükrében meghagyták a jól bevált akciópuzzle játémenetet, de mégis mindenen hegesztettek egy kicsit, beleértve a grafikát és a harcot is, a tónusokat pedig az előző epizód világosabb szí-

neiről valamennyi tekintetben sötétebbre váltották.

A Prince of Persia 2 szerintem ezáltal ismét egész biztosan bealazza majd a rivális TPS-eket (óriási Blood Rayne 2 – PoP2 párharc lesz ám itt!) A nagy kérdés már csak az maradt, hogy a folytatás vajon elér-e a SoT által oly magasra állított léceket. Hogy a játék híressé vált betétdalát idézzem: „time only knows” ☹...

Bad Sector

Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI



Nagyon, nagyon sirály lesz a Prince 2... Jobb harcrendszer, darkosabb, kidolgozottabb sztori, belevalóbb főszereplő, femme fatale női társ, és még parázni is fogunk időnként. Blood Rayne: reszksess!

„Most komolyan azzal a muskátlínnyesővel jössz nekem, öreg?”



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

Na tessék, már megint a lopakodós játékokról folytathatnék eszmefuttatást, de nem azért vagyok büntesselek Benneteket (egyelőre... ©), úgyhogy ezt most akkor inkább hagyjuk. Lényeg, hogy a Thief: Deadly Shadows végül is egész jó lett, bár



a csoda elmaradt, de szerintem ezt egy páran sejtették... Hiába annyira híres designer Warren Spector, hiába áll mögötte annyi sikerprogram, ő mégis óvatos játékos, és inkább enged az Eidos nyomásának, amely annyira erőltette, hogy a Deus Ex: Invisible War és a Thief 3 Xboxon is fusson, ennek következtében kompromisszumokat kell hozni egy ilyen komplex játéknál. Más fejlesztő féltenek amúgy gyakran balhésabbak, és nem hajlandók megalkudni semmiben sem: róluk írok részletesebben e havi Fókuszunkban.

Egyébként azt hiszem, igazán nemzeti büszkeség dagasztaná keblünket, ha magyar fejlesztőink össze tudnának hozni egy olyan összetett lopakodós játékot, mint a Thief 3. No nem mintha a Panzerszel nem sikerült volna egy újabb étalont felállítani a második világháborús stratégiák terén: erről Uhu kolléga, a téma szakavatott tudora fog nektek öt teljes oldalon regélni.

Azt hiszem azért – nemzeti büszkeség ide vagy oda – jó párunknak herója van már a második világháborútól. Itt van helyette például a Harry Potter legújabb 3D-s akció-kalandja, amely a hamarosan mozikba kerülő film alapján készült. Mazur végig is tolt, bár ezt kezeljétek bizalmas információként, mert megfenyegetett, hogy ne áruljam el senkinek ©.

Aztán nekem is hozott még valamit a nyári Mikulás: este kiraktam a szandálkám, és reggelre egy True Crime: Streets of LA dobozocska figyelt benne! Nagyon meg is örültem neki, hiszen egy GTA-klónról van szó, amely mindig is tetszett az én ártatlan, gyermeki szívemnek ©...

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



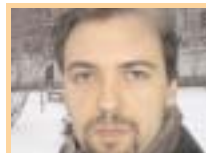
> Del
szakterület: Űrszimulátor, RPG, FPS, F1
előélet: 14 éve játékságíró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Inkább „klikk-addict”-nek nevezném magam, hiszen körülbelül úgy vagyok az egérrel, mint Beavis a távirányítóval – ha bizonyos ideig nem tudok valamire „ráklikkelni”, elkezd rangatözni a mutatóujjam ©...”



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

„En mindenek ellen tudok állni, kivéve a kísértést. Tehát ha a számítógép a közelben van, akkor egy idő után azon veszem észre magam, hogy ahelyett, hogy mást csinálnék, már bootolom is a gépet. Viszont (!) ha nincs itt a gép akkor egy idő után azon csodálkozom, mi lehet jó abban, amikor napokig senyvedek a monitor előtt.”



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

„Eddig a rekord két nap három óra négy perc és negyven másodperc volt! De azután már minden jó volt: betöltöttem a legelső Super Mariót, és a kézmegés megszűnt ©. Na jó, igazából jó lenne időnként megpihenni a játékkiadások forgatagában, de hát ezek a fránya kiadók csak nem állnak le ©...”



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

„Ez nagyon változó. Ha beleflebelek egy igazán jó játékba (CS, War3, Thief 3 stb.) akkor nagyon nehezen szakadok le róla. Azonban ha véget ér a „roham”, akkor sokáig el tudok lenni játék nélkül, és belefeledek az újságkészítés rejtelmeibe.”



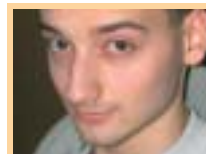
> Gyu
szakterület: Sport, MMORPG, RTS
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Ha bármilyen más program van: heverészás egy szép tengerparton, sielés valahol Ausztriában, bulizás kellemes társasággal, netán várak vagy váromok végiglatogatása, akkor bármennyit. Azonban a szürke, dolgoz hétköznapokon nehezen bírom játékok nélkül.”



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

„Addikt? Engem nem fog egy játék irányítani, hiszen csak azért játszunk, hogy kikapcsolódjunk, pihenés képpen. Minek akár éjjeleket át virrasztva görnyedni egy billentyűzet és egy egér előtt? Na, mehetek már végre? Már csak egy quest van hátra, Boe, ne csináld ezt, már simán 100 karakter...”



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

„Azt hiszem, ha azt mondják, hogy ki kell bírnom egy lakatlan szigeten civilizáció nélkül, akkor is inkább csak azt az egyet sajnálnám, hogy nem játszhatok a drágaszággommal ©. Különben 2-3 nap nélkülvés után elkezdek meglátszani rajtam, hogy valami nincs rendben. Állítólag ilyenkor jobb messzire elkerülni ©!”



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

„Voltaképp jól elvagyok játékok nélkül is, amíg el nem kezdek unatkozni. Ha viszont nem tudok mit kezdeni magammal, azonnal eltöprengek, akad-e itthon valami jó játék, amellyel el lehetne útni az időt. Bár mostanában (sajnos?) nem sok időm van unatkozni.”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

Jogod van felszólalni!

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

Ha új vagy a GameStarosok között...

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

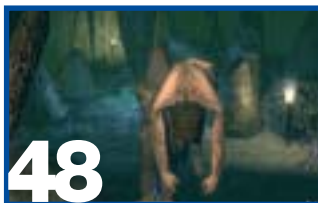
Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szejciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcivumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

...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 csapptól, 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.



48

Thief: Deadly Shadows

Édes e teher nekem...



56

Panzers

A disznók visszavágnak



66

True Crime: SoLA

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)

„A huzamosabb idő játék nélkül, azt hiszem, egy hosszabb hétvége, amikor mondjuk vidéken töltöm pihenőidőmet... Már nem vagyok annyira addikt, mint kisiskolás koromban, most csak hullámokban tör rám, amint egy igazi csemege lát napvilágot, például legutóbb az UT2004.”



Szittyó

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

„Bármennyi időt kibírok Harry Potter és Deer Hunter nélkül. Az országok leigázását azonban nehezen tudom magam távol tartani, és valamilyen belső késztetést érzek arra, hogy minden héten meghódítsak egy földrészt, vagy megnyerjek egy történelmi útkezetet, amit valaki elszűrt.”



Uhu

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

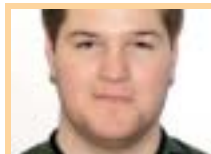
„Csak három esetben nem játszom. 1. Nem vagyok a számítógép közelében. 2. Besokalltam. 3. Barátaimmal vagy barátnőmmel múlatom az időt. Egyébként mindig ☺...”



SzJVC

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

„5-6 órát (ennyit alszom naponta!) Tréfa nélkül: a nagy szimulátorinség megtámadta a vegetatív idegrendszerem, minek okán a különböző végtagremegéseket, görcsöket egy fehér, ujjban hátulkötős öltözékkel leplezem. Szerencsére a szobátársak rendszeresen etetnek, megválaszolják az e-mailjeimet stb.”



ZeroCool

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

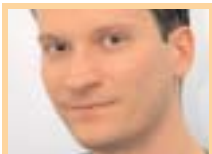
„Én viszonylag sok időt el tudok tölteni játék nélkül, de az biztos, ha egyszer belekezek valamibe, nem könnyű abbahagyni. Nem vetem meg azonban a háromnapos, alvás nélküli lanpartikat ☺.”



Boe

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

„Nálam az önuralom és az önfegyelem kardinális kérdés. Ha nincs játék, mert barátnőzés, munka, kirándulás, mozi-színház és efféle hasznos dolgok vannak, akkor ezek vannak, játék nincs. Egészen estig, amikor már mindenki alszik, bezártak a mozik, és csak én vagyok, meg a zombik. Oh, be szép is ez.”



Malachit

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

„Kb. 2-3 éve bizony komoly függőségben szenvedtem, a jó kis Anarchy Online miatt. Miután rámszólt a kedvesem, hogy szinte semmi mást nem csinálok, akkor sikerült urrá lenni magamon, és leálltam a játékkal. Most hébe-hóba kap el a gépszi, de azokat sikeresen lekezelem.”



Berrr

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

„Mostanában kevés olyan játék készül, amely igazán érdekelne, úgyhogy jól el vagyok gép nélkül. Ráadásul legújabb regényemen is dolgozom, ilyenkor pedig ritkán szoktam játszani, mert teljesen belemerülök az írásba. Persze a tesztre kiadott játékok kivételek ☺.”

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Little Jack tette fel nekünk, és a következő:

„Mennyire vagytok addiktok, illetve mennyi időt tudtok eltölteni játék nélkül?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Thief: Deadly Shadows	48
Mi van a tömjénfüst mögött? (Híres designerek)	54
Panzers	56
Perimeter	62
Manhunt	64



True Crime: Streets of LA	66
UEFA Euro 2004	70
MVP Baseball 2004	72



Harry Potter 3	74
Shrek 2	78



Warlords Battlecry III	80
Blitzkrieg: Burning Horizon	81
I of the Dragon	82
Játszottuk meg	84
Budget	86
Múzeum: A CGM E3-as kiállítás	88

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

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

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletelen, farsztó, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékelőny 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 röhögsz 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.

KÉS VILLAN A SÖTÉTBEN

THIEF DEADLY SHADOWS

A lopakodós játékok egyik ősatya visszatért! Garrett, a félszemű mestertolvaj négyéves pihenő után ismét méregkeverő nagyurak sötét kastélyaiba, pogány szekták kazamatáiba és vallási fanatikuskok templomaiba surran be, hogy félelmetes hatalmú kincseket orozzon el. Ropogtasd meg az izületeidet, mielőtt játszol: a remegő kezű tolvajok itt elbuknak...

Vajon milyen lehetett a középkorban egy tolvaj élete? Ha elkapták, levágták a kezét, karját, fülét, esetleg megvakították, de volt, hogy nem szórakoztak vele, hanem egyszerűen csak felakasztották, vagy lefejezték a város főterén. Ha sikeres volt, akkor sem élvezhette sokáig a kincseket, hiszen élete végéig bujkálnia kellett, amely a legtöbbször leginkább azért az első verzió forgatókönyve szerint zárult le.

Nem csoda, ha a *Thief* sorozat főszereplőjének külseje az előző részek óta igencsak megváltozott: a tolvaj még csak a harmincas éveiben járhat, mégis a fiatal és jóvágású bonvíván helyett ebben a részben egy atletikus, de azért igencsak „viseltes” külsejű Garrettet irányíthatunk. Sze-

rencsére hősünk mégis jobb formában van, mint valaha.

Fordulatos karrier

Pedig Garrett, illetve a *Thief* sorozat útja mindennek nevezhető, csak épp zökkenőmentesnek nem. Az 1998-ban megjelent első rész az akkoriban virágkorát élő Looking Glass fejlesztőcég egyik legszebb gyöngyszemeként tündökölt. Ekkor lopakodhattunk először igazán jól teljes 3D-s környezetben: bár ugyanabban az évben PS1-re is megjelent két hasonló stílusú játék (lásd: a *dobozban*), de az igazi babérokat Warren Spector klasszikusa aratta le. Mindenki mély nyomot hagyott a *Thief*, még azokban is, akik igazából nem barátkoztak meg a középkori tol-

vaj kalandjaival. A név fogalomná vált, és a 2000-es folytatás csak tovább öregbítette a hírnevet – annak ellenére, hogy egyáltalán nem volt olyan áttörő sikere, mint az első résznek. Sajnos emiatt is eresztette szélnek az Eidos – mindenki legnagyobb megrökönyödésére – a nagynevű fejlesztőgárdát: sokáig úgy tűnt, a harmadik résznek sanyi. (Talán ez volt az angol kiadó első olyan lépése, amellyel sikerült sokakkal megutáltatnia magát...) Azonban szép lassan Eidoséknál is rájöttek, mekkora kapitális baromságot követtek el az egyik legjobb brandjük elherdálásával, és a *Deus Ex* sikere után

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

GYORSNÉZET

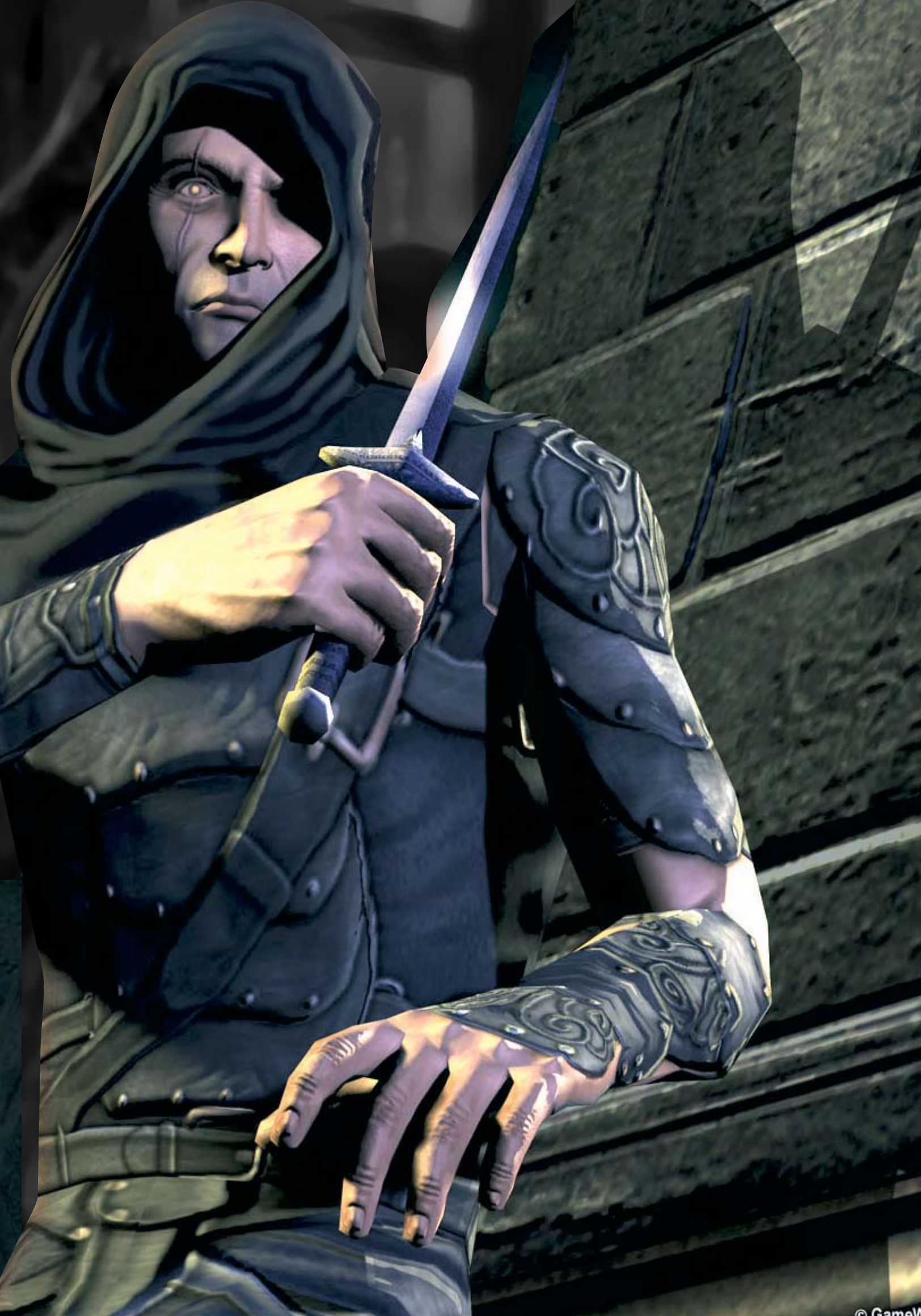
KATEGÓRIA	KIADÓ
Lopakodós	Eidos
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Középkori dark fantasy	Ion Storm
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Anachronox, Deus Ex 1, Deus Ex: Invisible War	

GYORSLINK **304**

TIPPEK a 93. oldalon

Garrett nem egy rock-sztár, úgyhogy ez mégis csak egy körözési poszter lesz...





a fejükre csapva ismét megbízták Warren Spectort, aki nagy szerencsés-jükre az Ion Stormnál dolgozott, hogy élessze fel tetszhalálából kedvenc tolvajunkat. Egy rendkívül hosszú fejlesztési időszak, valamint a *Deus Ex: Invisible War* kicsit felemás PC-s fogadtatása után mindenki lélegzetvisszafojtva várta a *Thief: Deadly Shadows*, azon parázva, hogy a *DE* továbbfejlesztett motorja, amelyet ezúttal is párhuzamosan készítették el Xboxra – ójaj, csak ne hozza ugyanazt a színvonalat, mint a cyberpunk akció-kaland esetében.

Briliáns csapdák,...

Sokan attól is tartottak, hogy – hasonlóan a lebutított RPG-részekhez, a *Deus Ex IW*-ben – a *Thief 3* játékelemeit is a Tini Nindzsa Teknőcökre pogózó tinédzser amerikai srákok szintjére fogják levinni. (Elnézést a teknőcök rajongóitól... ©.) Hála istennek erről szó sincs: az új *Thief* nagyrészt megőrizte azokat az összetevőket, amelyeknek köszönhetően Garrettnek sikerült „belopnia magát” a szívünkbe.

Feladatunk ezúttal is a régi: a magányosan élő tolvajjal rendkívül veszélyes, már-már lehetetlen lopásokat kell végrehajtanunk, amelyekért cserébe megbízóink mindig busásan fizetnek. Mesés jövedelmünkől sajnos

Hősünket minden bizonnyal felnégyelnék, ha egyszer kézre kerülne, Garrett azonban igen erősen kötődik mind a négy végtagjához.

nem futja fél királyságra és egy nagy mellű szőke királylányra, ugyanis egy kegyetlen, néhol szurreális középkori világban élünk, ahol lehetőségeink is igencsak korlátozottak.

Akárcsak az előző részekben, a megszerzendő kincsek ezúttal sem egyszerű csecsebecsék, hanem olyan speciális, gyakran varázserejű vagy nagy jelentőségű tárgyak, amelyekért, ha elveszítik őket, birtokosaik városokat, birodalmakat égetnének fel, ha elég haderejük lenne hozzá, és hősünket minden bizonnyal felnégyelnék, ha egyszer a kezükbe kerülne.

Garrett azonban igen erősen kötődik mind a négy végtagjához (különösen azóta, amióta a fél szemétől meg kellett válnia), ezért nagyszerűen tudunk vele a sötétben rejtőzködni, kivárni, amíg az arra sétáló őr hátat fordít,

majd a megfelelő pillanatban bunkójának vagy törének egyetlen jól irányzott csapásával elintézni ökelmét.

...ügyes kis szerszámok

Persze ez önmagában kevés lenne a sikeres rabláshoz: hősünknek furfangos kis szerszámjai is rendelkezésére állnak, hogy a megszerzendő kincshez nagyobb malőrök nélkül eljusson. Ilyen például a két részből álló zárpiszka: nincs az a lakat, amely ellen tudna állni ennek. Mint a *Splinter Cell*-ben, ezúttal is a jobbra-balra nyilakkal próbálghatjuk a zárszerkezet

nyelveit, míg végre nem engednek. Bár itt is jól működik ez a rendszer, őszintén szólva azért ezen a téren egy hangyányival több eredetiséget vártam a készítőktől...

Természetesen nem hiányozhatnak az egyéb megszokott vagy vadiúj trükkös eszközök sem: a vizes nyílveszszővel például a fáklyák lángját olthatjuk el, hogy hősünk árnyékban maradjon, az olajossal elzakóztathatjuk az arra haladó öröket, a különféle bombákkal pedig elkábitathatjuk, megmérgezhethetjük vagy egyéb módon tehetjük ártalmatlanná őket. A *Thief* sokkal kevésbé lineáris, mint a *Splinter Cell*, és igen nagy szabadságot enged meg az adott szituációk tekintetében, tehát teljes egészében ránk bízva, hogy mikor mit alkalmazunk. Ez részben jó, hiszen sokkal szabadabbá teszi a játékmenetet, ugyanakkor kevésbé vezet rá arra, hogy minden speckó tárgyunkat kihasználjuk: én például nagyon sok helyen teljesen jól elvoltam a tör, a hagyományos és a vizes nyílveszsző hármas kombójával.

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Thief: Deadly Shadows



8/10

Sztori és főszereplő

A háttérsztori egyértelműen kidolgozottabb, több szálon elágazó, érdekesebb és kevésbé sablonos, mint a *Splinter Cell*-ek. Maga Garrett viszont kevésbé szimpatikus, mint Sam Fisher, főleg, hogy olyan rút lett szegény a harmadik részre.

8/10

Grafika

A *Deus Ex: IW* feljavított motorjáról van szó, amely most sem tökéletes, de sok hibát sikerült benne kijavítani, a fény-árnyék viszonyok, valamint a különféle felületek textúráinak megjelenítése pedig elsőrangú. Leginkább az NPC-k animációival akadnak komoly gondok.

6/10

Irányítás

Garrett sajnos ezen a téren rendesen elvérzik – legalábbis, ami a harcot és a sebességet, illetve a dinamikusabb mozgásokat (az ugrálást) illeti, ráadásul időnként még be is akad tereptárgyakba. Szerencsére a lopakodásnak, a hátszúrásnak és ijhasználatnak nagy szakértője.

10/10

Univerzum

Warren Spector mestere a zseniálisan kidolgozott, darkos fantasy világoknak, amelyek egyszerre jól szervezettek és mindenféle sablonos jó-rossz konfliktustól mentesek. A különféle szekták és szervezetek mozgatórugói hitelesek, továbbá Garrett sem egy sablonos szereplő.

32/40

Összesen

34/40

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



9/10

A *Pandora Tomorrow* a hagyományos politikai krimik történeteire emlékeztet, amelyeknek a címben „védjegyként” szereplő Tom Clancy nagy mestere. Sam Fisher kiváló figura: nem nyálás ifjanc, hanem egy sokat megélt, borostás, őszülő hajjú, de energikus szuperkém.

9/10

A *SC: PT* grafikájára nem sok panaszkodhatunk, hiszen a kidolgozott környezeti elemek, Sam Fisher fenomenális animációja, a fény-árnyék viszonyok és a fizika mind-mind elsőrangúak. Sajnos az éjjellátó megjelenítése nem lett annyira szép, pedig sokat használjuk...

10/10

Sam Fisher irányítása kiváló: elképesztően sokféle mozdulatot tud, és ezeket játszi könnyedséggel hajthatjuk végre. Akár a lopakodás különféle módzatairól, akár az ellenség likvidálásáról legyen szó, Fisher messze a legjobb.

Ezen a téren nem lehet túl sok eredetiséget ráfogni a *Splinter Cell*-re: a politikai krimikből analógim ismert banánköztes-ságokban járunk, ahol olcsó az élet, terroristák puskával járják az utcákat és a dzsungleket. Szerencsére jön Sam Fisher, és megmenti a szabad világot.

Garrett talán nem egy szép gyerek, de a nők megőrülnek a mechanikus zöld szeméért.



A THIEF „FEKETE DOBOZA”?

Az xboxos verzió: az igazi „ellenség”?

A *Deus Ex: Invisible War* nagy port kavart xboxos verziójával, no nem azért, mint ha különösebben jó vagy rossz lett volna, hanem mert sokak szerint épp azért nem tudott megfelelni a várakozásoknak PC-n, mert konzolra is elkészült. A *DE: IW* esetében a dühögőknek nagy részben igazuk is volt:

az első résznél jóval kisebb helyszínek a technikai korlátok, a jóval lightosabb szerepjátékelemek pedig a konzolosoknak az „egyszerűbb” játékmenet iránti állítólagos igénye miatt jellemezték az Ion Storm progiját. Sokan emiatt már előre rázták az



öklüket a szintén Xboxra párhuzamosan fejlesztett *Thief: DS*-re is: „biztosan ez is olyan konzolozgagy lesz, mint a *Deus Ex 2!*” Nos, az igazság az, hogy ezúttal leginkább a PC-sek jártak jól: bár a párhuzamos fejlesztés egyik verzióinak sem tett jót, az Xbox ezúttal technikailag sokkal jobban megérezte,

ugyanis helyenként meglehetősen beszaggat, és irtóvalóan sokat töltöget, emellett nem olyan szép, mint PC-n. Sajnos a vinyl kerregtetése azért PC-n is jellemző: ennyiben jártunk rosszul a konzolverzió miatt...

TITKOS KINCSEK

A ládákat a Splinter Cell módjára a zárpiszkával feszíthetjük fel.

SZOKATLAN, DE IGAZ

Ha Garrett felemeli karját, egyetlen dőféssel végezhünk az ellenféllel.

GYÉMÁNT ÉS IRÁNYTŰ

A gyémánt aszerint világosodik, vagy halványul, hogy éppen mennyire vagyunk sötétben. Az iránytű ebben a játékban létfontosságú

LOLBABA EFFEKTUS

A halálesetekhez rongybaba-effektet használtak a készítők – sajnos a végeredmény nem az igazi

Végül a megszokottnak mondható tárgyak mellett a kezelőfelület sem változott: a képernyő alján most is a létszükségletté vált iránytű és az a világító gyémánt foglal helyet, amely azt jelzi, Garrettet mennyire rejti el a jótékony félhomály.

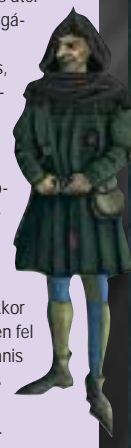
„Eh, kocsmáros, sört ide, Garrett mesélni fog!”

Ilyet persze már mind láttunk a *Splinter Cellekben*, ám a *Thief 3* óriási erőssége más lopakodós játékokkal

„TOLVAJ, FOGJÁK MEG!”

Tolvajüldözés

Biztosan sok történelmi kalandfilmet láttatok, ahol a fenti üvöltözés elhangzott, de a *Thiefben* személyesen is átélhettük, milyen az, amikor polgárok sikoltozása nyomán nyakunkban a fél helyőrség. Nos, az igazság az, hogy ez a kiáltás a középkorban nemcsak egyszerű sallang volt, hanem a civileknek érdekükben is állt részt venni az üldözésben, különben lustaságukért pénzbüntetést kaphattak! Amikor viszont az enyveskezü menekülő sikeresen berohant egy templomba, akkor üldözőinek kénytelen-kelletlen fel kellett adniuk a hajszát, ugyanis a törvények szerint 40 napos menedéket kapott az, aki az egyház falai közé bejutott.



szemben vérprofilon kidolgozott sztorija, amelyet a cinikus stílusban, mély bariton hangján kommentáló Garrett mesél. Az egyszerű megbízatások sorából az események szép lassan formálódnak komplex, híres fantasy regények színvonalát súroló történetté. A fantasy szót nem véletlenül használtam:

a *Thief* ezúttal sem egyszerű középkori világban játszódik, hanem élőhalottakkal, egy furcsa vízi faj képviselőivel, körrobotokkal és sok más egyéb mesés élőlényel találkozunk.

Ugyanakkor, mint az Warren Spectorre eddig is jellemző volt, a hagyományos jó és rossz fogalmát ezúttal is el lehet felejteni: egy nagyon is valóságos világban járunk, ahol a kü-

lönféle szervezkedő szekták és titkos szövetségek aszerint társulnak, vagy támadják meg egymást, ahogy éppen érdekük kívánja, fífikás tolvajunkkal pedig nagyrészt mindig azoknak dolgozhatunk, akikben több fantáziát látunk – hasonlóan a *Deus Ex*ekhez. Bár a történet bizonyos szakaszában arra kényszerülünk, hogy régi gazdáinkat, a keepereket segítsük, későbbi kalandjaink során azonban már választhatunk, hogy inkább a „hammeritáknak” – egy, a szabadkőművesekhez hasonló szigorúan puritán, a rendet és a vasipart istenítő vallásos szervezetnek – munkálkodjunk, vagy inkább a furcsa, véres rituálékat kedvelő druidákból álló „pogá-

nyoknak”. A többszálú cselekményt jó néhány mellékküldetés teszi még változatosabbá, amelyek szintén messze járnak a hagyományos szerepjátékok lagymatag kliséitől.

Csúfabb Garrett, szebb környezet

Már a cikk elején olvashattátok, hogy Garrett bizony igencsak rusnya lett az évek előrehaladtával, no de mi a helyzet a grafikával? Nos, rengeteg félelem, mendemonda és találgatás övezte a játék megjelenítését: leginkább attól tartott mindenki, hogy – hasonlóan a *Deus Ex IW*-hez –, a *Thief* is az „annyira nem is szép, viszont szaggat, mint az állat” vonalat fogja to-

„Nem látott erre egy tolvajt? Magas volt, csuklyás és valami zöld izé volt az egyik szeme helyén...”



INTERJÚ EGY LEGENDÁVAL

Mi kérdezzük, Warren Spector válaszol

GameStar: A Deus Ex: Invisible War egy sci-fi témájú, realisabb játék, a Thief pedig dark fantasy. Ön melyiket kedveli jobban?



Warren Spector: Mindkettőt. A Deus Ex kicsit inkább a nagyközönségnek szól, mert sokkal több kapcsolata van a valós világgal, a Thief-univerzum viszont több lehetőséget kínál és eredetibb.

GameStar: Az Ion Storm mindig is híres volt nagy játékméletbeli szabadságáról. Ez mennyire jellemzi a Thief: DS-t a Deus Ex: IW-vel összehasonlítva?

Warren Spector: Bár a Thief sokkal inkább behatárolt, abban az értelemben, hogy lopnod és lopakodnod kell, még így is a legnagyobb szabadságot nyújtó játék a maga kategóriájában. A Deus Exszel egyébként sokkal nehezebb dolgunk is volt, mert ott sokféle játékelemet kellett egyetlen játékba préselni, viszont a Thiefnél csak arra kellett koncentrálnunk, hogy a lehető legjobb lopakodós játékot készítsük el.

GameStar: A legtöbb játékra a fekete-fehér világkép jellemző, a Thief mégis oszszetettebb „színekkel” dolgozik...

Warren Spector: Igen, sokan érvelnek azzal, hogy egy jól eladható játékhoz világosabb konfliktusokat kell gyártani, és ez egy védhető vélemény is... De én azt szeretem, ha egy játék nem rája a számba, hogy én most éppen jót vagy rosszat cselekszem, hanem egy összetett rendszerben kell végiggondolnom tetteimet.

BACK TO 1998

Az első Thief és riválisai

1998-ban jelent meg a legelső *Thief*, amikor a Playstation 1-es mellett a PC-s kiadások is legalább ugyanolyan elajóztan működtek, és jobb eladásokat is produkáltak. Persze nemcsak emiatt történhetett, hogy a Thief 1 maradandó emlékként él emlékezetünkben. Bár a *Metal Gear Solid 1*, valamint a *Tenchu: Silent Assassin* is tartalmazott forradalmi ötleteket, a lopakodás FPS-ben még igazi újdonságnak számított, különösen ilyen egyszerű kivitelezésben. A nindzsát főszerepeltető Tenchuban emellett leginkább az irányítással adódtak problémák, a *Metal Gear Solid* pedig túlságosan is a moziyszerű átvételőre koncentrált, hangulat szempontjából pedig a *Thief* egész egyszerűen verhetetlen volt.



Na gyorsan rebegd el az utolsó imádat...

vábbvinni. Nos, a *Thief*-rajongók számára van egy rossz meg egy jó hír: a *Thief 3* kétségkívül nem egy *Far Cry*, viszont az Ion Storm ezot megelőző dobásához képest jóval látványosabb, és hála a teremtőnek, közel sem olyan „diavetítéses”.

Amitől totálisan bele tudunk felejtkézni a játék világába, az a fantasztiikusan hangulatos darkos középkori környezet, és az ezt kihangsúlyozó, teljesen valós idejű, állandóan mozgó, lobogó, elképesztő fény-árnyék effektek, amelyeket a különféle fályák, kandallók és kemencetűzek vetnek. Hab a tortán, hogy ez nemcsak egyszerű csilivili, hanem természetesen a játékméletben is nagyszerűen illeszkedik, hiszen hősünknek folyamatosan sötétben kell maradnia, lehetőleg a tűzek fényében kifiztyelve az elent, koromsötétben ugyanis mi is nehezen látunk.

Nem fukarkodtak a készítők a bump mappinggel dúsitott, kidolgozott textúrákkal sem: a repedezett falú koszos kocsmáknak, a pazar szobrokkal, festményekkel, bútorokkal teli kastélyoknak és templombelsőeknek, a hammeriták rozsdás gyárbelsőinek, valamint a pogányok pókháló borította, romos kazamatáinak felületeit szinte az ujjainkon érezzük, annyira részletesek.

Környezetünk nemcsak gyönyörű, hanem élettel telt is: az utcákon mindenfelé járókelők sétálnak és beszélgetnek, katonák őrzáratoznak, hogy Garrett és a hozzá hasonlók nyomára leljenek, bevetéseink helyszínein pedig az ottani titkos szervezet tagjai szövö-

getik közös titkos terveiket, vagy csak szapulják, rendszabályozzák egymást. A grafika mellett a hanghatások és a (sajnos elég ritkán megszólaló) zenei részek is remek atmoszférát teremtenek, akinek pedig valamilyen speciális, 3D-re képes Sound Blaster hangketyeréje van, az maximálisan a mennyekben (vagy legalábbis a *Thief* középkori utcáin) érezheti magát, ugyanis ezeket is támogatja a játék.

Nem egy nindzsa

Sajnos a beleélés mindezek ellenére is messze jár a tökéletestől... A legbosszantóbb az NPC-k robotszerű, merev mozgása és leginkább a hanyagul alkalmazott rongybabaeffektus, amelynek felróhatóan minden egyes ájulás vagy haláleset során az áldozatok rettenetesen komikusan és egyáltalán nem reálisan nyaklanak össze.

Maga Garrett szerencsére aránylag életszerűen lopakodik, rohangászik, hajol félre, vagy gyilkol, mozgáskultúrája viszont meglehetősen szegényes Sam Fisheréhez képest, ráadásul futásakor is elég lassú, emellett az akrobatikát igénylő mászásoknál, ugrásoknál sajnos még kissé béna is. Nagy jóindulattal ráfoghatjuk ezt a realizmusra, hiszen sokkal életszerűbb, ha egy lopakodós játékban nem egy Terminátorral kell érvényesülnünk, aki bárkit elintézhet. Amikor viszont ezenfelül hősünk még különféle tereptárgyakba is beakad, és az istennek sem akar onnan kiszabadulni, akkor ezt már tényleg a gyengus irányítás számlájára kell írunk.

Sajnos Garrett igen szegényesen produkálja magát a kézitusa során is, amely nem áll másból, mint a rövid törével végrehajtott egyszerű vagdalozásból: a tolvaj nemhogy összetettebb vágásokra, vagy ríposztokra, de még védekezésre sem képes, így ha már „vivásra” kerül sor, akkor teljesen mindegy, mivel próbálkozunk – így is, úgy is sérülni fogunk.

Még szerencse, hogy az új használatában viszont hősünk igazi Robin Hood: megfelelő célzással egyetlen halálos nyilvesszót tudunk az ellenség szemé közé röpíteni, ehhez azonban elég közel is kell állnunk, a motor ugyanis a röppályát és a gravitációt is figyeli. Ez egyébként igaz a különféle kisebb-nagyobb tárgyakra is: ha hordókba ütökünk, azok nagyobb lökésre elgurulhatnak, az üvegeket le tudjuk verni magasról, és így tovább.

Céhek, mesterségek és intelligenciák

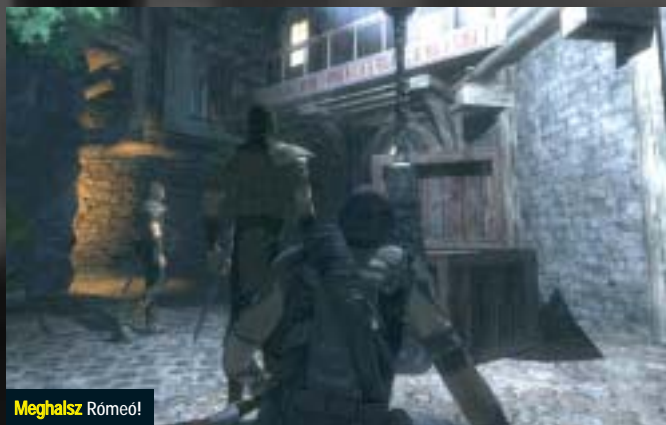
Persze nem nagyon érdemes zajongani, hiszen a zörgésre odacsódíthatjuk az ellenséget. Ha már itt tartunk, elemezzük ki a mesterséges intelligenciát is, amely minden lopakodós játék egyik alappillére, a *Thief 3* pedig ezen a téren is tartalmaz zseniális húzásokat, és olyan butaságokat, hogy csak a fejem fogtam miattuk. A lopáshoz és gyilkossághoz kötődő reakciók például teljesen hitelesek: a civilek rögtön hívják a rend őreit, és gyakran tényleg vissza is térnek velük: ilyenkor jókat szoktam rohogni a morgó katonák és szabadkozó emberek vitatkozásán. („Pedig itt volt!

MAZUR MÁ S VÉLEMÉNYE



Nagy rajongója voltam a *Thief* első és második epizódjának, így lelkesen vetetem rá magam a harmadik részre. Bár aggódtam, hogy a *Deus Ex II* mintájára (mely szerintem közelébe sem ér az első résznek) túl sok lesz benne a „konzolos kompromisszum”, ezeknek nyomát sem láttam. A hangulat ismét tökéletes, izgalmas a kibontakozó sztori, és érdekesek a helyszínek, de még a grafikával és a karakterek animációjával sincs semmiféle problémám – bár töredelmesen bevallom, teljesen elfogult vagyok. Viszont

sokkal fontosabbnak tartom azt, hogy Warren Spector bandája ezúttal olyan folytatást készített, amelyben egyetlen hozzám hasonló régi *Thief*-fanatikus sem fog csalódni: ha választani kellene Sam Fisher és Garrett között, én az utóbbira voksolnék. Az összes ál-munk persze nem vált valóra, és ha nagyon akarunk, találunk benne apróbb fogyatékoságokat, de minden tekintetben túlszárnyalja az előző részeket – ami nem kis teljesítmény.



Meghalsz Rómeó!

A két szememmel láttam!) Hasonlóan viselkednek a sebesült harcосok is: amikor már nagyon csehül állnak egészségügyileg, akkor inkább eldobják a kardjukat, és elrohannak segítségért.

A különféle szekták és szövetségek tagjai is aszerint rontanak nekünk óbégatva, vagy köszöntenek széles mosollyal, hogy éppen milyen „barátságban” vagyunk a szervezetükkel. A városörök azonban minden alkalommal nekünk esnek, ha észrevesznek, ez pedig rendkívül bosszantó, amikor már sokadszor járjuk végig a várost. Elég kiábrándító az is, hogy amikor valakit leszúrunk, és miközben hatalmas halálsikollyal összeesik, sőt, még a kardját is fűlsikitő csörömpöléssel ejti le, akkor a tőle két méterre lévő társa a füle botját sem mozgatja. Szerencsére az örök, amilyen süketek ilyenkor, annyival jobbak a látószerveik: ha megpillantják hősünket mozgolódnia a félhomályban, akkor rögtön gyanút fognak (ezen a téren jobb az MI, mint az eléggé vaksi *Splinter Cell*), és azonnal utánajárnak a dolognak, de az olyan részletekre is felfigyelnek, mint a szabadon hagyott vértócsa. Ilyenkor mókás, ahogy az

eseményeket hangosan és nagy beleéléssel kommentálják („Nahát, nahát, mintha láttam volna ott valamit, vagy csak a szemem káprázott?”), vagy minket próbálnak meggyőzni arról,

az öröket, és ügyesen leütve, lera-bolva néhány járókelőt vagy utcai árust, aztán találkozunk kell a tolvajkarrierünket továbblendítő megbízóinkkal. Ahogy egymás után hajtjuk

döcögős grafikus motor, pár idegesítő bug és a rossz optimalizálás még inkább ront az összképen.

Ennek ellenére a nagyszerű nemlineáris játékmotort, a magával ragadó középkori fantasy világ és hangulat, no meg a Warren Spector-színvonalú sztori miatt is egyértelműen érdemes kitértanunk Garrett mellett egészen a játék végéig. A legjobb lopakodós játék trófeája azonban mégiscsak Sam Fisheré maradt, a tolvajnak nem sikerült fejérol lepomnia...

Bad Sector

A különféle fáklyák, kandallók és kemencetüzek valós idejű, állandóan mozgó, lobogó, elképesztő fény-árnyék effektet vetnek.

hogy felesleges bujkálni, mert ügyis ránk találhatnak, és akkor lesz aztán nemulass.

„A városi levegő szabadabbá tesz”

Sok mindenben alulmarad azért a *Thief 3* a *Splinter Cell*ekhez képest, zseniálisan strukturált, nyitott, nemlineáris játékmotortól viszont egyértelműen bealázza. Az első oktatókületés után Garrett lakásában találunk magunkat (igen hangulatos megoldás), ahonnan aztán kimehetünk a városba tolvajkodni. Így nem egymás után következő lineáris küldetésekben kell részt vennünk, hanem először is kiismerhetjük magunkat az utcákon, gondosan kikerülve

vége feladatainkat, csatlakozunk a „keeperekhez”, és összességében alakul a történet, úgy nyílnak meg számunkra az addig zárt ajtók az utcák különböző pontjain. Sajnos ürom az örömben, hogy maga a bejárható város még így is elég apró, ráadásul az xboxos verzió miatt elég gyakran töltögeti be a különböző helyszíneket, így az illúzió nem teljes.

Jó tolvaj, kisebb hibákkal

A *Thief: DS* megítélése szerintem aszerint változik, hogy magát a krisztusi megváltást várjátok-e tőle, vagy csak egy igen jó lopakodós játékot. Azt az érzést, amit az első rész még '98-ban nyújtott, szerintem nem lehetett volna újra átélni, emellett a kissé

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Szerencsére közel sem szaggatott annyira, mint a *Deus Ex: IW*, de azért alapállapotban egyes helyeken be-beröcögött. Aztán mindent kivettem a memóriából, kicsit tweekeltem a GeForce-omon, ezek után már nem volt gond 35 fps átlagot elérni, ami egy ilyen játékhoz megfelelő.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Zseniálisan kidolgozott nemlineáris játékmotort
- ↑ Hangulatos középkori világ és sztori
- ↑ Fény-árnyék effektet
- ↓ Nagyon gyenge NPC-animáció
- ↓ Garrett irányítása nem az igazi
- ↓ Rossz optimalizálás, technikai hibák és bugok

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

Bad Sector VÉGSZAVA



A *Thief: DS* ugyan nem forradalmasít semmit, a *Splinter Cell* szintjét pedig a grafikus motor, az irányítás hiányosságai, valamint egyéb apróbb hibák miatt nem sikerült elérnie, ugyanakkor még így is az egyik legjobb lopakodós játék.

89%

ÉS A TÖBBI

Splinter Cell: PT	91%
Deus Ex: Invisible War	87%
Hitman: Contracts	84%



„Hmm... A kapitány aszontá, francnak kell az életbiztosítás, inkább a nyugdíjra tartogassak... Asszem, igaza van...”



„Gordon... Freeman... meghalsz!” – honnan jön ez a hang???

MIT TAKAR A TÖMJÉN FÜST?

HÍRESSÉGEK, KARRIEREK, SORSOK

Imádjuk, isteníjük őket, pedig ők is csak emberek, mégis ők állnak dédelgetett kedvenceink mögött: egyszerre érzünk nosztalgiát régi mestermunkáik, vágyakozást az újabb részek iránt. Igen, a játékfejlesztés sztárjairól van szó, akikről e havi Fókuszunkban szeretnénk kicsit bővebben foglalkozni.

Mindenkiről persze nem lesz szó, a hírességek között inkább pár jellegzetes arc karrierjét, nehézségeiket, sikereiket és bukásaikat fogjuk megvizsgálni – típusokra, jellemekre lebontva. Hiszen egyesek éveken át csak a hírnevükből éltek, és nem alkottak semmit, mások megerőltették magukat (mondjuk ez volt a ritkább...); előfordult azonban, hogy nem sok köszönet volt benne. Mivel a játékkészítés világában csapatmunkáról van szó, néhez azt is megítélni, hogy egy-egy híresség ténylegesen részt vett-e egy adott fejlesztésben, vagy inkább csak a nevéet adta hozzá...

Műfajt és technológiát teremtett

Arról, hogy ki a játékesignerek főistenége, az alfa és az omega, arról megoszlanak a vélemények, sokan Shigeru Miyamoto-t, a Mario és Zelda karakterek atyját tekintik annak, mások Sid Meierre, minden idők leghíresebb stratégiájának, a *Civilization*nek a megteremtőjére voksolnának, az FPS-ek rajongói számára viszont nem kérdéses, hogy a korona John Carmackot illeti (*Jay Wilbur a zisten! – ender*). Szinte közhelyszámba megy már, hogy Carmack a *Wolfensteine*ekkel, *Doom*okkal és *Quake*-ekkel napjaink legnépszerűbb műfa-

ját teremtette meg és virágoztatta fel. De nemcsak a játékipar, hanem a videokártyákat gyártó cégek is leborulhatnak a császár előtt, hiszen az általa kiadott *GL Quake* nélkül talán sohasem indult volna be ilyen lendülettel a 3D-s technológia, és nem tartana ott, ahol ma.

Carmack játékainál megfigyelhető, hogy egyikük sem kidolgozott sztorijával vagy bármilyen szintű dramaturgiájával jeleskedett: „Menj, és lőszét mindent, ami az utadba akad, ne foglalkozz azzal, hogy kinek a bőrébe bújtal, vagy miért is küzdesz igazából”. Carmack játékaik az engine-ről és a benne rejlő lehetőségekről szóltak: még ma is készülnek elképesztő minőségű valós idejű technológiai demók a *Quake III* motorjával, pedig már öt éves programról beszélünk!

A szűnyogból elefánt lesz

A Valve '98-as *Half-Life*-ja mégis elindított egy folyamatot... A játék drámai, filmszerű bevezetője és az érdekes főhős kidolgozott háttérsztorija után az emberek vágyni kezdtek arra, hogy az FPS-ek többé ne csak az agyatlan lövöldözésről szóljanak. *Gabe Newell* tehát fején találta a szöveget. Igaz, később a *Team Fortress*nek és a *Counter-Strike*-nek köszönhetően a *Half-Life* jóval többé vált egy szép emléké single FPS-nél, de meggyőződésem, hogy ez kellett ahhoz, hogy ez a játék újra az élre törjön.

Mégis az a legérdekesebb az egészben, hogy Carmack és Newell mintha tanultak volna egymástól, hiszen a *Doom* atyja – életében először – nagy nehezen rávette magát, hogy a harmadik részhez alaposan kidolgozott sztorit eszközöljön csapatával, a *Half-Life* kreatora viszont, Gordon Freeman második kalandjához saját

motort fejlesztett, amely – sokak egybehangzó véleménye szerint – jobbnak tűnik, mint a *Doom III*-é. Hogy mi lesz az igazság, az nyár végén remélhetőleg végre ki fog derülni...

Balszerencsés lázadó vagy élehetetlen zseni? (Vagy egyik sem...)

Persze nem mindenkinél beszélhetünk töretlen diadalmenetről. John Romero, akinek neve sokáig egybefonódott Carmackéval, hiszen együtt fejlesztették a *Wolfensteint*, a *Doomot* és a *Quake*-t, 1996-ban dühödten vágta be maga mögött az id Software ajtaját, örökre otthagya a Carmackkal együtt alapított céget. Természetesen nem ment el hagyománytörőn, hanem néhány másik nagy névvel együtt megalapította az Ion Stormot, amely filozófiájának alapkövéül a „Design mindenek felett” jelmondatot választotta. Romero hihetetlen rámenőségének és az őt körbelengő zseniimidsznek köszönhetően elképesztő pénzeket zsebelt be az Eidostól dédelgetett *Daikatana*jához. Az éveken át fejlesztett időutazásos témájú FPS azonban végül nemcsak hogy elfelejtett etalonná válni, de ráadásul minden idők egyik legnagyobb csalódásaként könyvelték el, úgyhogy az Eidos nemcsak Romerót rúgta ki azonnali hatállyal, hanem az Ion Storm egész dallási részlegét is szelne eleresztette. Romero azóta ugyan nem tűnt el teljesen a süllyesztőben, de nem igazán nevezhető karrierje csúcának, hogy Pocket PC-re fejlesztett noname szoftvereken dolgozik...

Aki megtanult alkalmazkodni

Bár egy cégen belül dolgoztak, mégis Romero ellentéte lehetne e havi fókuszjátékunk designere, az öreg róka Warren Spector. Spector nem gyűj-



Doom – John Romero



Gabriel Knight – Jane Jensen



Ultima – Richard Garriott

tőtt Ferrarikat, mint John Carmack, nem vett feleségül egy gyönyörű Playboy-modell lányt, mint Romero, és általában véve is sokkal visszafogottabb, szerényebb interjúkat lehet tőle olvasni, mint a két FPS-sztártól. Ugyanakkor olyan címekkel vált híressé, mint az *Ultima Underworld* (amely ugyan szerepjátékként maradt meg emlékezetünkben, de a legelső FPS lehetett volna, ha a *Wolfenstein* előtt jelenik meg, ugyanis egy időben fejlesztették), a *System Shock 1* és *2*, a *Deus Ex* és a *Thief*. Spector másfajta, megfontoltabb karakterét jellemzi, hogy hajlandó volt végigmenni egy olyan úton, amelynek végállomása egy tagadhatatlanul lebutított RPG-s szabályrendszer, valamint technikailag sem túl korszerű *Deus Ex: Invisible War*, valamint az ugyanazt a motort használó (bár némileg fejlettebb) *Thief: Deadly Shadows* volt – mindezt nagy részben az Xbox támogatása érdekében. Spector két utóbbi játéka sok szempontból még így is nagyszerű (sztori, univerzum, nemlineáris játékmélet), de azt talán sajnos sohasem tudjuk meg, hogy milyenek lehettek volna, ha Spectornek nem kell belemennie az Eidos által megszabott kemény kompromisszumokba.

Egyébként az is jellemző a híres designer megfontoltabb személyiségére, hogy az International Game Developers Association főtítkárává választották, ilyet pedig szerintem elképzelni sem lehetne Carmackról vagy Romeróról.

Túl sokat pecselt...

Persze jócskán találunk olyan, egykor híres designereket is, akik nem nagyon tudtak a kiadó cég újfajta (gyakran igen sekélyes...) elvárásainak megfelelni, vagy túllőttek egy adott célon, esetleg túl nagy fába vágták a fejszéküket. Ilyen figura volt Richard Garriott, aki a nyolcvanas évek elején alkotta meg híres *Ultima* sorozatát,

melnyek újabb és újabb részei több mint tíz éven át a szerepjátékok krémjét adták. (Érdekes, hogy Garriott neve mennyire hasonlít Garrettére, Warren Spector kedvenc tolvajára, ami nem lehet véletlen, hiszen Spector annak idején Garriottot vette fel az *Ultima Underworld*-hoz, és annak ellenére, hogy aztán más utat választottak, barátságuk megmaradt – nyilván az egykori közös siker hatására is). Garriott emellett az Origin Systems fejlesztőcége is alapítója, amelyet sokáig az Electronic Arts egyik fényes csillagaként emlegettek. Ebben később is igen nagy szerepe volt Garriottnak, hiszen mindig is ütőerő volt a manapság már megszokott, ám a maga idejében még forradalminak számító műfajokban. Az ő 1997-es *Ultima Online*-ja volt az egész világon az első olyan grafikus MMORPG, amellyel sikerült bizonyítani, hogy mennyi pénz is van ebben a műfajban. Mégis, Garriott

ményt, hogy zászlóshajó helyett süllyedő vitorlásává vált, amelyből az Electronic Arts gyorsan ki akart szállni: először egyszerűen kirúgták Garriottot, majd nem sokkal később bezárták az egész Origin, úgy ahogy volt.

Garriott ugyan nem adta fel, de elég meglepő helyszínt választott további pályafutása számára: jó pár éve Koreában az NCSoft szárnyai alatt fejlesztői következő üdvöskéjét, a *Tabula Rasát*, amely ismét egy MMORPG. Reméljük, megtanulta, hogyan irtsa ki a bogokat...

„5 perced van még, hogy kimenj a divatból” (Kontroll Csoport)

Szóval nagy pech, ha nem vagy képes átlátni, mennyit tudsz felvállalni a saját projektedből, de az igazi bal szerencse az, ha teljesen jól csinálod azt, amihez értesz, csak az adott műfaj egész egyszerűen kimegy a divat-

mozoghattunk. Sajnos hiába volt a *Gabriel Knight* minden egyes epizódja egyszerre kiváló és hangulatos adventure, ugyanakkor igazi forradalom is a játékdizájn tekintetében, a műfaj az évezred végére egyszerűen befuccsolt. Bár azóta jelentek meg sikeres próbálkozások (*Longest Journey*, *Syberia*), a legutóbbi *Broken Sword 3* anyagi csődjének hatására Jensen *Gray Matter* című fejlesztését leállította a Dreamcatcher. A *BS3* egyébként akkora anyagi bukta volt, hogy a fejlesztők kétharmadát kirúgták, beleértve a rajzolót is, és a Revolution bejelentette, hogy ezután csak internetről letölthető 2D-s point'n'click kalandjátékokat készítenek. Jansen emiatt kénytelen-kelletlen szintén valami hasonlóan dolgozik. A játéka címe *Booby Trap*, és a képek alapján a horror-thriller királynő az 5–8 éves korosztályt célozta be... Hát, ez van, srácok.

Hullámhegyek és -völgyek

Azt hiszem, összességében kissé borús képet festettem néhány híres designer karrierjéről, pedig azért legtöbbször köszöni, megvan, éppen a legújabb mestermunkáján dolgozik. Peter Molyneux-tól például egyszerre három korszakalkotónak szánt címet is várunk: az egyik az RPG-kezt forradalmasító *Fable*, amelyet az idei E3-as kiállításon próbálhattam ki (összeállításunkban olvashattok róla), a másik a szintén bemutatott *Black and White 2*, illetve a sajnos egyelőre csak Xboxra készül a *BC* című körörszaki akció-szimulátor. Más hírességek életútját radikális kanyart vett: Chris Roberts, a *Wing Commander* játékok atyja a saját univerzumából forgatott tv-filmek producereként jeleskedik, és Jordan Mechner is forgatókönyvet ír a *Prince of Persia*-jából készülő szélesvásznú mozihoz.

Bad Sector

Romero '96-ban dühödten vágta be maga mögött az id Software ajtaját, örökre otthagya a Carmackkal együtt alapított céget.

későbbi karrierjét kudarcok sorozata kísérte. Először olyan felháborodott játékosok perelték be az *UO*-t, akik havonta kipengtetett pénzükért elvárták volna, hogy ne lagozzon olyan botrányosan a játék, ahogy ezt tette, illetve javítsák ki az elkepesztő méreteket öltő bogokat. A felhasználók meg is nyerték a pert, és ez bizony sokat ártott Garriott hírnevének. Talán mégis ismét az élre kerülhetett volna, ha másik ütőerő projektje, a fantasztikusnak induló *Ultima 9* beváltja a hozzá fűzött reményeket. A sorozat záróepizódja azonban hiába volt a legelső komplexebb 3D-s motort használó, hatalmas világot ábrázoló RPG, a technikai malőrök oly mértékben tönkretették a játékél-

ből. Így jártak az egykor híres point'n'click kalandjátékok ünnepelt sztárdesignerei, köztük Jane Jensen, aki a Sierra On Line legnívósabb adventure-éit tette le az asztalra. Pedig még azt sem lehetett mondani, hogy Jansennek nincs érzéke a változások szeléhez. Míg első grafikus kalandjátékával, a *Gabriel Knight*-tal a felnöttesebb, igényesebb történetű horror-thrillerek stílusát honosította meg, a második epizódnál már ő volt az egyetlen, aki sikerrel lovagolta meg a filmes átvezetőket tartalmazó FMV-s (Full Motion Video) kalandjátékok gyorsan elapadó hullámát, végül szintén Jansen nevéhez fűződik az első olyan teljesen 3D-s kalandjáték, amelyben a főszereplőtől függetlenül

CODENAME PANZERS

KOVÁCS KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE



Achtung: Panzers – ahogy ezt már a jó öreg Guderian bácsi is megmondta ☺. És valóban: jó, ha figyelünk, ugyanis a távoli, baljós csikorgás és dübörgés immár látható alakot öltött, ráadásul a hadi jelzés szerint a páncélos magyar illetőségű!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	CDV
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
II. világháború	Stormregion
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
S.W.I.N.E.	

GYORSLINK >> 253

TIPPEK a 94. oldalon

A Stormregion már első alkotásával, a S.W.I.N.E.-nal is nagy meglepetést okozott: az akkor még ismeretlen csapat egy első osztályú látvánnyal és pergő játékmennel rendelkező RTS-t készített el. Homlokrancolást egyedül a kissé fura témaválasztás okozott: a nyulak és disznók összecsapása ugyan egyedül és humoros volt, ám a játékosok valahogy mégsem tudtak száz százalékgig azonosulni velük. Bennem már akkor felmerült a kérdés, hogy: "Szép, szép, de miért nem második világháború???" ☺. Úgy tűnik, ez a kérdés

másnál is előjött – vagy csak hatáson adtam át a fejlesztőknek telepítikus üzenetemet –, mert következő játéuk témája már valóban a nagy világgégés lett. Ám önmagában ez még nem jelentett volna okot a hejehujára, hiszen a *Sudden Strike* váratlan sikere óta folyamatosan jönnek ki a világháborús RTS-ek. Sajnos azonban mindez csak mennyiséget jelentett: a minőséggel bizony komoly gondok akadtak; igazán kiemelkedő versenyzőként csupán a *Blitzkrieg* említhető. A *Panzers* első screenshotjai láttán és a fejlesztőkkel készített interjúk után azonban bizakodni kezdtem, hogy végre valami igazán ütős stuff van készülőben.

Medal of Panzers

Kezdjük talán a grafikával, hiszen annyira mellbevágó, hogy fölösleges lenne kerülgetni a témát. Ha februárban azt írtam, hogy az *AK vs. DR* lát-

ványvilága – méltán – új lépcsőfokot jelentett a háborús RTS-ek történetében, akkor most azt kell mondanom, hogy a *Panzers* még ezt is túllépte! Azért nem kis büszkeség, hogy a két magyar fejlesztőcsapat határozza meg e világ teljese a követendő irányt! A motor a S.W.I.N.E.-ből származik, de igen jelentősen át van dolgozva, úgyhogy alig ismerünk rá. Természetesen a világ teljesen 3D-ben tündököl: dombokkal, folyóvölgyekkel, városokkal, tetszőlegesen forgatható és mélyen bezoomolható kamerával. Talán a legjelentősebb különbséget itt lehet felfedezni az *AK vs. DR* és a *Panzers* grafikája között: előbbinél kisebbek az egységek, és emiatt kevésbé kidolgozottak – mindez különösen a gyalogosoknál észrevehető; utóbbinál viszont minden katona aprólékosan kimunkált, akár mozog, akár lő

(rosszabb esetben meghal). A harckocsikról már nem is zengek ódákat, mert erre minden programban ügyelnek. Csak két dolgot vetnék közébe: a lánctalpasoknak forog minden egyes görgőjük, ami brutálisan jól mutat. Ugyanakkor nem néznek ki a parancsnyokok a toronyból, amit viszont szomorúan vettem tudomásul. Páncélosaink kidöntik a fákat, s ez szintén látványos, igaz, amikor már a fél erdőt letaroltuk, inkább komikus. A robbanások külön megérnek egy misét: becsapódáskor hatalmas detonáció, szerteszéjjel repülő földdarabkák, füst és por keletkezik, majd egy kisebb kráter marad a hely-

Tartalom és forma

Rendben van, mondhatnánk, ez azonban kevés a sikerhez, hiszen majdnem mindegyik háborús RTS a látvánnyal próbál bevágódni, aztán a játékmeneten elvérzik. Valóban, a tartalom sokkal többet nyom a latban, elég ha csak az ősi *Panzer Generake* vagy a más témájú *Warcraft 3*-ra gondolunk. Nos, bár a fejlesztők hatalmas újításokat nem vezettek be, sőt itt-ott bele-belekaptak a műfaj kliséibe is, összességében nagyon élvezetes csatákat hoztak össze. Száz harcjármű és mintegy 200 egység szerepel a játékban, úgyhogy változatosság tekintetében biztosan nem fogunk hiányt szenvedni. A harckocsik mellett itt is megtalálható a tüzérség, a páncélelhárítás és a légvédelem is. Az RTS-ekre jellemző életerőpont-szisztémával ugyan nem mernek szakítani a fejlesztők, azért szerencsére a páncél vastagsága befolyásolja a sebződés mértékét, így kis morgás mellett még elfogadható. (Tegyük azért hozzá: ezt ügyesebben

A dizájnerek ügyeltek arra, hogy számos küldetésben ne tudjunk kizárólag a harckocsik alkalmazásával győzelmet aratni

színen. Az viszont zavart, hogy a gyalogosok, miután meghaltak, eltűntek, a harcjárművek pedig minden esetben darabokra robbantak. Nem nagyon értettem, miért nem lehetett ott hagyni a kiégett járműroncsokat vagy a halott baktákat. A légi erőt szintén lenyűgöző:

bár ez nem újdonság, hiszen már a *Blitzkriegben* is libabőrös lett a hátunk a baljós motorzúgás, majd a felbukkanó óriási bombázók láttán, de itt is hasonló élményekben lehet részünk. Egyetlen hátrány, hogy ezért a látványért bizony komoly gépteljesítménnyel kell fizetnünk, ahogy ez a minimumkonfigurációból is kiderül.

oldották meg az *AK vs. DR*-ben.) Amit nagy ötletnek tartok, hogy a lövegek egy része, amelyik rendelkezik előlőről lövegpajzsral, szintén hasonlóképpen működik, mint egy páncélos jármű – azaz csak akkor tudjuk könnyen kilőni a kezelőket, ha az oldalába vagy a hátába kerülünk. Nagy előrelépés a gyalogság effektív bevonása az ütközetekbe. A *Sudden Strike* óta probléma, hogy a gyalogosokkal gyakorlatilag semmit nem tudtunk kezdeni, mert pillanatok alatt feldobják a talpukat. Így a csaták gyakran abból álltak, hogy páncélosainkkal végigdübörögtünk az ellenfélén, néha egy kis tüzérségi, illetve légi támogatást véve igénybe. Hadd ne részletezzem, hogy ez mennyire irreális – a valóságban gyalogság nélkül esélytelen

PRÓBÁLD KI!
DEMO
A CD/DVD-N

VÁLTOZATOS HARCMODOR

Gyalogosaink nem elveszett emberek

Végre nem egyeduralgok a páncélosok a harcmezőn! Ha ügyesek vagyunk, akár kizárólag a gyalogsággal is győzedelmeskedhetünk. A páncélvadászok páncéltörő fegyvereikkel puhíthatják az ellenséges acélszörnyeket, de a legjobb, ha előtte már az aknavetősek távolról legyengítették azokat. Végso esetben a puskások és a géppisztolyosok is dobálhatnak rájuk gránátot vagy dinamitot, bár utóbbi elég veszélyes művelet. Nem utolsósorban az elfoglalt lövegeket gyalogsággal megszállva is kiválóan apríthatjuk a lánctalpasokat. Ha mindez nem lenne elég, ott vannak a lángszórósok, továbbá sok esetben rendelkezé-

sünkre áll a légi erőt, némi bombázókkal, vagy a távoli tüzérség, némi pergőtűzzel. Az ellenséges gyalogság már kissé összetettebb problémát jelent, de ha ügyesen taktikázunk, velük is elbánhatunk (ajánlott átnézni a tippeket ☺).



Sárkány ellen sárkányfő: szétbombázzuk a repülőket



Hlába no: T-34-es a király



Kicsi a bazooka, de erős



Egy klasszikus páncéloscsata

BESZÓL A KREÁTOR

Szerémy Tamással beszélgettünk

A Panzers-projekt vezetőjével beszélgettünk a játékról, a második világháborús hősről, no és a második világháborús úrtokról ☺.

GameStar: Honnan jött az ötlet a S.W.I.N.E. után, hogy következő játékok a második világháborúban játszódjanak? Nem féltetek, hogy túl nagy lesz a konkurencia?

Szerémy Tamás: Igazából a csapat egy része mindig is második világháborús úrt volt, úgyhogy az ötlet magától jött. Ráadásul a kiadónak is rögtön megtetszett a dolog, így semmi sem állta útját a fejlesztés megkezdésének.

GS: Hogyan oldottátok meg azt a problémát, hogy ne kizárólag harckocsikkal toljuk végig az egész játékot? Sok világháborús programnál gond, hogy a bakák szinte teljesen esélytelenek a harcban.

Sz.T.: A Panzersben a gyalogosok kifejezetten sokoldalúak – olcsók, és ha megfelelően használjuk őket, ugyanolyan hasznosak tudnak lenni, mint a tankok. A gyakorlatban mindezt úgy oldottuk meg, hogy a harckocsik ágyúi kevésbé sebzik a gyalogosokat, mint például egy géppuska.

GS: Mekkora szerepük van a parancsnokoknak?

Sz.T.: A „hősök” elsősorban a történetben kapnak szerepet, a cselekmény pereg ve-

lük együtt tovább. Nem feladatuk a front első vonalában küzdeni, de azért vannak annyira erősek, hogy ha szükséges, beavatkozzanak a csatába.

GS: Hatással van-e teljesítményünk a kampány menetére?

Sz.T.: A hadjáratok lineárisak, tehát elméletileg nincsen. Gyakorlatilag azonban, ha a kampány elején túl sok egységet veszítünk, akkor előfordulhat, hogy nem marad elég a későbbi csatákhoz ☺.

GS: Miben nyújt újat a multiplayer rész más RTS-ekhez képest?

Sz.T.: A legfontosabb újítás a kooperatív mód: ilyenkor két játékos vállalva teljesít-

heti a feladatokat. Emellett megtalálható még a Team Match, az Assault és a Domination játékmód is, amelyek szintén újítást hoznak a hálózati küzdelmekbe.

GS: Mi volt a legnagyobb kihívás a fejlesztés során?

Sz.T.: A számtalan megoldandó feladat mellett a grafikában az átvezető animók, a programozásban az MI jelentették a legkomolyabb kihívást.

GS: Tervezték-e kiegészítő, további hadjáratokat a játékhoz? (A „Phase one” alcím mintha erre utalna @...)

Sz.T.: Igen, nem titok, hogy már a küldetéslemezlen dolgozunk.

MELYIK OLDALT PREFERÁLÓD LEGINKÁBB A II. VH-S JÁTÉKOKBAN?

38%

Németekkel

26%

Angolszászokat

20%

Oroszokat

16%

Nem játszom II.vh.-s játékokat

volt bármiféle ütközet megnyerése...

A Panzersben végre tevékenyen befolyásolhatjuk a csata kimenetelét:

a különféle egységek összedolgozásával akár a páncélosokkal szemben is felvehetjük a harcot. Bár ez utóbbiak itt is erősek, a dizájnerek ügyeltek arra, hogy számos küldetésben ne tudjunk kizárólag a harckocsik alkalmazásával győzelmet aratni, így igen változatos lett a játékmenet. Bakáink segítségére van a számtalan kiegészítő is: gránátok, tányéraknák, dinamit, távcső, rohamcsónak, hogy csak párat említsék. Emellett a bombázókat,

vadászbombázókat, ejtőernyősöket és a messzehordó tüzérséget is bevetethetjük.

„Tigris foglalnék, két személyre”

Egységeink hallással is rendelkeznek, így a nem látható, de a közelben lévő ellenséges járműveket vagy akár gyalogosokat is érzékelik. Katonáink tudnak küszni, lopakodni, és futni is, bár az első két tevékenységnek túl nagy hasznát nem vettem: kevésbé veszik őket észre, de általában ez nincs túl nagy kihatással az összecsapásra.

Amivel gondom akadt, az az irányítás. Bár járműveink nem szerencsétlenkednek annyit, mint a S.W.I.N.E.-ban, ahol összevissza kerültek egymás, azért itt is hajlamosak néha az ilyesmire. Ennél sokkal jobban zavart egy apróságnak tűnő, de valójában meglehetősen jelentős tényező. Mivel minden egyes egységet csak egy csoportba tudunk beszervezni, ezért nem tehetjük meg azt, hogy időnként csak néhány speciális egységgel, máskor meg velük és a csapat többi tagjával akciózunk – ilyenkor mindig össze kell „lasszózni” a többieket is,

Hangulatos esti ejtőernyőzés egy T-34-es megtekintésével egybekötve



ACHTUNG: FLAK!

A 88-as német légvédelmi ágyú diadalútja

Flak: Flugabwehrkanone, azaz légvédelmi ágyú. Bár a második világháborúban ezek a harceszközök még közel sem voltak annyira hatásosak a repülő ellen, mint mai utódaik, azért mégis szolgáltattak némi védelmet a földi csapatok számára. Sokan nem tudják azonban, hogy majdnem annyiszor használták ezeket földi célpontok, mint repülő ellen – különösen a németek! A legismertebb a Flak 88-as: ez kiváló volt légvédelemre, de az 1941-es franciaországi hadjáratban kiderült, hogy egyszerűen féltelmetes páncéltörő eszköz is. Arras térségében ugyanis a franciák és a britek megpróbálkoztak egy ellentámadással, amely kis híján katasztrofális hatással volt a németekre, mert 37 mm-es páncéltörő ágyúik nem tudták megsemmisíteni a brit Matilda harcokocsikat. Végül a 88 mm-es légvédelmi ágyúkat vetették be ellenük, s ez váratlan sikert hozott: könnyedén átlőtték az ellenséges tankokat. Ettől kezdve a Flak 88 kiemelt szerepet kapott a földi harcokban is – neve rettegéssel töltött el minden szövetséges harcokocsizót. A *Panzers* fejlesztői pedig beírhatnak egy újabb jó pontot maguknak, mert az arras-i ütközetet hitelesen és élvezetesen végig is játszhatjuk.



Százasé' az őnjáró löveg!

Moszkva tér... izé, vagyis Moszkva – és egy tér ☺

ami hosszú távon kissé lehangoló. A harctéri realitásba is becsúsztak kisebb-nagyobb bakik, amelyeket nyugodtan el lehetett volna kerülni. Itt mindenekelőtt a „mindent elfoglalok, amit csak meglátok” rendszerre gondolok. Ezt annak idején a *Sudden Strike* vezette be, és azóta valamilyen rejtélyes okból azt hiszik a fejlesztők, hogy ez a baró. Holott a valóságban maximum kézfegyvereket, illetve kisebb ágyúkat lehetett birtokba venni a harctéren, és azt is csak a megfelelő képzettségű katonáknak. Új jármű-

veknél általában minimum egy hónapos kiképzésre hazautaztak a hátszágba a kezelők, de semmi esetre sem ugráltak be a harcmezőre elfoglalt gépekbe. A *Panzers* esetében mindezt szolidan oldották meg, azaz páncélosokba csak harcokocsizók tudnak beszállni, ami egy fokkal jobb, de még ez sem az igazi. A másik, ami zavart, a páncélosok lángszóróval való „felforralása”. Az odáig szép, hogy megmelengetik a gépeket, de hogy azok – ahelyett, hogy felrobbannának – csak felforrósodnak? Mi ez, kérem

szépen, reggeli tejmelegítés ☺? Ezen apró hibáktól eltekintve azonban nem találtam más zavaró tényezőt, úgy-hogy akár tovább is léphetünk.

„Második világháború – Csapó! Action!”

Háborús játéknál szintén nagyon fontos a megfelelő atmosféra kialakítása. Nem elég, ha két tank lövi egymást, kell valami, amiért úgy érezzük, mi is ott vagyunk parancsnokként a harcmezőn, a mi döntéseinktől függ emberek élete. Már a *Panzers* bevezető filmkockái is sejtetik, mire számíthatunk. Elképesztően részletes és kidolgozott átvezetőkkel szembesülünk, sokszor akár pálya közben is! Annak ellenére, hogy a grafikus motorral készültek, a szereplők nagyon részletesek, úgy tűnik, mintha egy FPS átvezetőit néznénk. Rendben, az emberkék szája nem mozog, de azért ne legyünk telhetetlenek... Merész társítás, de a mozik olyan minőséget képviselnek rendezés, beállítás terén, mint a *Mafiában*, azaz itt is szinte úgy

Tűzjáték, mert ez kérték!



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Afrika Korps vs. Desert Rats

Codename: Panzers



9/10

Grafika

10/10

A sivatagi homok még most is szúr ☹. Azaz a látvány még mindig út (bár nem is mondható réginek)! Mégis, az összehasonlításban egy fokkal halványabban teljesít, mint vetélytársa.

Elképesztő, hogy a stormregionós grafikusoknak még a szintén gyönyörű Afrika Korps-os csatákat is sikerült überelniük! Szinte minden a helyén van: egyedül az eltűnő gyalogosok és páncélosok zavarnak be a képbe, de ez az apróság eltörpül a pozitívumok mellett.

7/10

Játékmenet

8/10

Rengetegfajta egység található a hadszíntéren, ami lelkesítő lenne, ha rákényszerülnék a használatukra. Mivel azonban a gyalogság harmatgyenge, és a tüzérségre sincs nagy szükség, a harckocsik tömeges bevetésével mindenkit gond nélkül ledarálhatunk, ez pedig nem adja vissza a csaták valódi hangulatát.

Végre a gyalogság is szerepet kap! Minthogy nem harapnak fűbe egy másodperc alatt, és hatékonyan tudják sebezni a páncélosokat, a különböző fegyvernemek okos kombinációjával remek összecsapások alakulhatnak ki. Az MI azért lehetne jobb is...

7/10

Változatosság

8/10

Örömteli, hogy a készítők törekedtek a sokfajta és egyedi küldetés kitalálására. Ebben nincs is hiba, de az egysíkjű harci taktika, valamint a passzív MI miatt hosszú távon még a végén nagyon bedurvuló nehézség sem tudja megakadályozni a játék monotonná válását.

A pályák nemcsak sokrétűek, hanem sok esetben történelmileg hitelesek is, amiért külön pluszpont jár. Ugyan az MI itt sem egy zseni, és a páncélosok itt is csöppet túl erősek, de a küldetések ügyes megszervezésével mégsem tudunk kizárólag harckocsikkal nyomolni, így nem válik egysíkúvá a program.

7/10

Háborús atmoszféra

9/10

Sajnos számos irreális jelenség (házak szétlövése kispuskával, a gépek gyűjteneinek XP-t stb.) alaposan lehúzza az összhatót, amit a látványos animációk csak részben tudnak kompenzálni. Ugyanígy a történet hiányát sem képesek feledtetni a száraz naplóbeírások.

A hardcore és lightos harctéri realitás között sikerült ésszerű kompromisszumot kötni. Bár itt sincsen kimagasló történet, de a félelmetesen szép átvzetők, a személyes hangvételű naplók segítségével semmi sem állja útját annak, hogy gond nélkül beleéljük magunkat a csaták hevébe.

30/40

Összesen

35/40

érezzük magunkat, mintha egy filmet néznénk. Ezenkívül hőseink naplót vezetnek, amely egyszerre szól a harcokról és a személyes érzésekről. Nagyon tetszett, hogy a készítők rettentően figyeltek a történelmi hitelességre: emberünk nem azt írja, hogy két hét múlva megtámadják a Szovjetuniót, hanem, hogy a határ mellett fognak hadgyakor-

nél nem elhanyagolhatóak. Igaz, valahogy a háborús stratégiánknál elsikad, itt azonban jó esély van arra, hogy másképp alakulnak a dolgok. Legnagyobb újítás a kooperatív mód: ilyenkor ketten, társunkkal vállvetve teljesíthetjük a hadjáratokat! Az Assault szintén érdekes – ilyenkor egy adott épületért vagy hidért kell meg-

Merész társítás, de a mozik olyan minőséget képviselnek rendezés és beállítás terén, mint a Mafiában

latot tartani. (Mivel ezt mondták neki!) Összesen 30 küldetésben vehetünk részt, ezek mindegyike részletes és összetett, nem két perc alatt végigrohánható darab. A németekkel 12 csatában, Lengyelországtól Sztálingrádig harcolhatunk. Az oroszok oldalán tíz ütközetet küzdhetünk végig, Sztálingrádtól Berlinig, végül az angolszászokkal a partraszállástól szintén Berlinig vezetjük győzelemre embereinket, nyolc pályán. Kicsit sajnáltam, hogy a fejlesztők nem alkottak merészet, nevezetesen nem tehetjük meg azt, hogy a németekkel vagy az oroszokkal a háború első napjától az utolsóig harcolunk – mint sokan emlékeznek, egy bizonyos Panzer General sorozat ettől (is) lett örök alkotás... Szerencsére a kampányok így is nagyon élvezetesek, köszönhetően katonáink fejlődésének és a jutalmazási rendszernek: győzelmeinkért pontokat kapunk, amelyeket aztán egységeink fejlesztésére, kiegészítésére, újak vásárlására fordíthatunk.

Kitüntetésre felterjesztve

Nem beszéltem még a hálózati lehetőségekről, amelyek azért egy RTS-

küzdőnk. Nem utolsósorban megemlítendő még a Domination is: ez esetben az elfoglalt épület mintegy gyárként működik, azaz utánpótlást gyárthatunk a harcokhoz. A zene kellemes, bár nem kimagasló, ellenben a hangeffektek abszolút hangulatosak (kivételek a gyalogosok „halálscuklása”, mert az LOL ☹). A gyönyörű, hihetetlenül részletes grafika, a jól eltalált játékmenet és az élvezetes kampány mind-mind a siker felé vezet a Panzerst. Bár kisebb hibái miatt nem mondható tökéletesnek, de azt hiszem, bátran elmondhatjuk, hogy a hazai játékfejlesztés eme alkotására méltán fognak odafigyelni szerte a nagyvilágban!

Uhu

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 512 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Bizony, a program elég erős követelményeket támaszt – előfordult, hogy 1024x768-as max beállítás mellett időnként beröccent a csata. Ettől azért még szerencsére játszhatóak maradtak az ütközetek.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

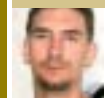
↑ Elképesztő grafika
↑ Jól kidolgozott és hangulatos küldetések
↑ Gyönyörű átvzető animok

↓ Nem lehet a kampány kimenetelét befolyásolni
↓ Kissé passzív MI
↓ Normál fokozaton könnyű

GRAFIKA **10**
HANGOK **8**
IRÁNYÍTÁS **6**

HANGULAT **9**
KIHÍVÁS **7**
SZAVATOSSÁG **8**

Uhu VÉGSZAVA



Végre szinte tökéletes második világháborús RTS! Noha vannak apró hibái, ebben a stílusban évekre visszamenőleg nem találunk ilyen jól megírt művet.

91%

ÉS A TÖBBI

Blitzkrieg **86%**
Frontline Command **84%**
AK vs. DR **83%**

Hideg van, de legalább hull a pelyhes, fehér hó.





HATÁRESET

PERIMETER

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Codemasters
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Sci-fi	K-D Lab
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Vangers	

GYORSLINK

42

DEMO a dvd-n

Az E3 kínálata is azt bizonyítja, ha nem történik valami drasztikus változás, a néhány éve még a slágerkategória szerepében tündöklő stratégiai játékok hamarosan lesüllyednek a sportjátékok közé – már ami a rajongók számát illeti. Ezért (is) örültünk annyira a Perimeternek.

A Codemasters sokszor bizonyította: képes igényes, profi munkák megjelentetésére. Az eddig meglehetősen ismeretlen K-D Lab csapatával azonban most ennél lényegesen többre vállalkozott, hiszen új programja szlogenje nagyjából így

hangzik: „A valós idejű stratégia újjászületett!” Ha e fellengzősnek ható kijelentés mögött valódi tartalom lapul, akkor egy egész műfaj lélegezhet fel – gondoltuk, s már kattintottunk is az Install gombra...

Korszakalkotó sablonok

Hát, ami a sztorit illeti, attól még senki nem fog lehidalni. A történet szerint egyszer régen, valamikor Fekete Pákö tizedik aranylemezeének átvételekor az emberiség gondolt egyet, és kirajzott szerte az univerzumba, mert mint kiderült, az óra ketyeg, az anyabolygó szavatossága pedig hamarosan lejár. A kivonulást hatalmas űrhajók vezették, amelyek új világokkal létesítettek kapcsolatot, abban a reményben, hogy valahol zöldellő mezőkre, friss vízű folyókra és adómentes környezetre találnak. Tovább nem is bonyolítottam a mesét, nehogy valaki elveszítse a fonalat.

A hadjárat során az egyik ilyen anyahajó parancsnokaként kell megannyi veszélyen és ármányon biztonságban átvezetnünk ránk bízott fajtársainkat. A megannyi közül az egyiket az összefoglaló néven csak Veszede-

lemnek (Scourge) titulált ocsmányságok jelentik, akiknek megvan az a jó szokásuk, hogy időnként nagy számban materializálódnak a semmiből, s azon melegeben megpróbálják szétzúzni a legközelebb eső épületeinket. Idővel egyébként kiderül, hogy egyesek szerint a lények az emberek rémálmaiból születnek (aki látta a Gömb című filmet, sejtheti, miről lehet szó). De nemcsak csápos vég-lények törnek az életünkre, hanem – jó szokás szerint – saját fajtársaink is. Egyesek ugyanis kitalálják, hogy visszamennek Ádámhoz és Évához, azaz a kiindulási pontig, s ez természetesen konfliktust szül azokkal, akik meg előre szeretnének haladni.

PRÓBÁLD KI!
DEMO A DVD-N

Populista ötlet

De hogy mi is haladjunk a bemutatóval, rátérünk a játék honlapján egyedi stílusjegyekként feltüntetett elemekre. Ezek között kiemelt helyen szerepel az úgynevezett terraforming (magyarul: kubikusmunka). Ez alatt azt teszünk érteni, hogy építkezni csak úgy tudunk, ha előtte parányi munkagépeink szintbe hozzák és elegyengetik az



Rangadóra készül a MTK-tábor



Hm... valaki sokat melőzhatott a homokozóban



Gyárlátogatáson a medúzák

általunk kijelölt vad senki földjét. Önmagában ettől persze kevésbé várható el, hogy újjászülessen a műfaj, ugyanis pontosan innen indultunk valamikor Ferenc József uralkodása idején (lásd még: *Populous*). A másik említést érdemlő jelenség az energiagazdálkodás fontossága. A játékban nincs más nyersanyag, tehát nyugodtan koncentrálnunk erre az egyre. Ám néha még így is meg fogunk izzadni, mert az igények és a lehetősé-

ezt sem lehet önálló gondolatnak nevezni (például valami hasonlót már láthattunk a *Battle Isle 4*-ben). A nanotechnológiának becézett dinamikus egységképzés ellenben valódi invenciónak tekinthető. Legalábbis nem ugrik be egyetlen másik olyan játék sem, ahol gyalogságból másodpercek alatt tudunk repülőt, majd rakétakilövőt építeni. Az ötlet elsöre elég meghökkentő, de igencsak éles fegyverként használhatják a váratlan

Pontosan innen indultunk valamikor Ferenc József uralkodása idején.

gek összeegyeztetése nem egyszerű. Arról nem is beszélve, hogy a működőképes hálózat kialakítása, illetve védelme még ennél is több gyakorlatot és odafigyelést követel. Hiába van nekünk az ellenség közvetlen közelében kiépített, áthatolhatatlan védelmi vonalunk, ha egy csapat Veszedelem hirtelen lerombolja a hátszág valamelyik kulcsfontosságú erőművét. Ilyenkor hosszú időre használhatatlanná válik az összes olyan technológia, amely a szétdőlt álmóron keresztül jutott energiához. Az okosan felépített energilánc valóban szintet visz a játékmunkában, de sajnos

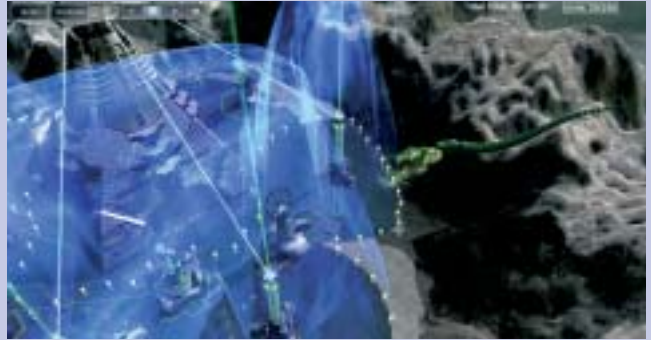
situációkra gyorsan reagálni képes parancsnokok. Mi csak különböző al-egységeket (közkatona, tiszt, technikus) gyárthatunk, akik automatikusan egy rajjra szerveződnek. S ezeket a nagyobb csoportokat tudjuk változatos haditechnikává konvertálni, annak megfelelően, hogy az építőként funkcionáló alegységek közül miből mennyi van. Az egyik eszközhöz sok közkatona és kevés tiszt kell, a másikhoz kizárólag technikusok, a harmadikhoz mindhárom csoportból egy-kettő stb. Az elképzelés egyetlen hátránya, hogy egy alakulaton belül

PAJZSOM, PAJZSOM, MONDD MEG NÉKEM...

Eddig, és ne tovább!

A játék névadója egy energiapajzs, amely mindenféle támadástól megvédi az alatta tartózkodókat. Ez a végső (védelmi) fegyver: akkor használandó, ha már minden más módszer kudarcot vallott, ugyanis úgy eszi az energiát, mint aratómunkás a gulyáslevest. A pajzsot az energiagyűjtő állomások vonják maguk köré, így nem árt minden fontosabb

épületet ezek köré pakolni. Ha egyszerre több fronton ér támadás minket, akkor egyetlen kattintással az összes energiamezőt felhúzzhatjuk, de ez már tényleg a „szivatnak, anyám, stop” kategória. Legtöbbször elég itt-ott felkapcsolni egy-egy pajzsot, s a veszély elmúltával azonnal pihentetni a rendszert, nehogy túl magas legyen a villanyszámla.



kizárólag egyféle harceszközt használhatunk. Azaz hiába maradt nekünk a repülőátalakítás után néhány „fölös” bakánk, azokból nem csinálhatunk egy másféle, a repcsiket támogató egységet. Aki változatosságra vágyik, annak új regimenteket kell szerveznie, ámde ezek száma erősen korlátozott.

Tesszük a szépet

Nem halogathatjuk tovább a látványvilág kérdéskörét sem, már csak azért sem, mert elképesztően jól néz ki, amint a többszorosított épület felett megjelenik a csillogó, folyamatosan mozgó mező, a *Perimeter* (bővebben lásd keretes írásunk). A terep és az egységek szintén dicséretes részletességgel bírnak, bár az alkotók által egymillióra taksált poligonszámot nem sikerült hitelt érdemlően megszámlálnunk ☹. Egyetlen kellemetlen mellékhatásról tudunk beszámolni: az árnyékok a legtöbb esetben csúnyán cakkozódnak, ami jelentősen rontja az esztétikai hatást.

A hangeffektek sem túl jók, sem túl rosszak, viszont a szereplők hangja kifejezetten kellemes, változatos.

A zene sejtelmes, szépen illeszkedik az egyébként meglehetősen kiszámítható történethez.

Ám ami a küldetéseket illeti, ott legalább színes a repertoár. A rendszer lehetőségeihez képest széles a leküzdendő feladatok sora, s néha váltott lovakkal, azaz csoportokkal brusztolhatunk aktuális céljainkért. A nehézség és az ötletesség tekintetében már inkább hullámmódon minősíthető a fejlesztők munkája. Egyes pályákat szinte csettintésre megoldhatunk, máshol meg vért pisilünk, mire rájövünk, milyen taktikával lehet megoldani az adott missziót. Különös játék lett a *Perimeter*. Nem amiatt nem tudunk szívből örülni neki, mert szokatlan a rendszere (ez önmagában akár pozitívumnak is tekinthe-

tő), vagy nem könnyű átlátni, kezelni ezt a szisztémát, sokkal inkább amiatt, hogy mindez nem ad annyi pluszt a játékmunkához, amiért méltán gondolhatnánk azt: az RTS stílus újjászületett. Próbálkozásnak jó volt, de a sikeres szülés későbbre halasztódik.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

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

„Az ajánlott gépigényt nagyjából teljesítő konfiguráción (nem maximumbeállításokkal) is bizonytalankodott a képmegjelenítés. Aki teljes élvezetre vágyik, az raboljon bankot, és vegyen erőművet.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Jó, bár nem eredeti ötletek
- ↑ RTS újfajta megközelítésben
- ↑ Szép környezet
- ↓ Nehézkedően tanulható rendszer
- ↓ Zavaró, felesleges korlátozások
- ↓ Sablonos, bár részletesen kidolgozott sztori

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

-csonti- VÉGSZAVA



Korszakalkotónak kikiáltott játék innen-onnan összeharacoslt ötletekkel. Más tollalval ékeskedni kicsit visszafogottabb hat, különösen, hogy az összeharacoslt is elmarad a várakozásoktól.

82%

ÉS A TÖBBI

Warcraft 3: Frozen Throne	93%
C&C Generals: Zero Hour	88%
SWB: The Clone Campaign	62%

CASH UTOLSÓ TANGÓJA

MANHUNT

Úgy látszik, a számítógépes játékok agresszivitásáról folyó vita sosem fog véget érni. Ráadásul itt ez a Manhunt... ezt hogy fogjuk kimagyarázni? Társadalmi felhívás: aki nem tudja a játékokat megkülönböztetni a valóságtól, inkább játsszon valami mással.

Már a főhős személye is furcsa: általában még a rosszfiúkban is van valami, ami miatt megkedveljük őket (gondoljunk csak Tony Vercettire a *GTA: Vice City-ből* vagy Codename 47-re a...

*Hitman*ből) – de James Earl Casht nincs miért kedvelni. Közönséges, primitív bűnöző, akit – valószínűleg jó okkal – halálra ítélték, majd az ítéletet végre is hajtották. Az injekció azonban, úgy tűnik, mégsem volt „annyira” halálos: nem sokkal a kivégzés után Cash magához tér. Kiderül, hogy egy örült rendező – bizonyos Lionel Starkweather – meglehetősen beteg

produkcójába csöppent. A koncepció rémesen egyszerű, voltaképp el is képzelhető a nem oly távoli jövő egyik lehetséges valóságshow-jaként: a főhős megpróbálja átverekedni magát egy kihalt városrészben, miközben mindenki rá vadászik. Ha sikerül, happy end. Ha nem sikerül... az sem baj. A lényeg, hogy a nézők olyat lássanak, amire mindig is vágytak: igazi vért. Mint kiderül, Starkweather jól választott, hiszen Cash tökéletesen alkalmas a szerepre: nem ismer könyörületet, és kegyetlensége még a sokat látott rendezőt is ámulatba ejti.

Mi kell a népnek?

Mindezek után némiképp meglepő, hogy a Manhunt sokkal inkább lopakodós, taktikai türelemjáték, mint tömény akció. Aki nem bírja cérnával, hogy a játék legnagyobb részét sötét ficakokból leselkedve, a járőrök útvonlát memorizálva töltse, inkább neki se kezdjen. Ellenfeleink ugyanis mindig túlerőben lesznek, a mi célunk pedig nem az, hogy frontálisan rájuk rontva ledaráljuk őket – nem is na-

A közbiztonságról pedig csak annyit...



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

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Darabolós TPS	Rockstar
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Ólő Világ	Rockstar North
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Max Payne 2, GTA I-III, Vice City, Midnight Club, State of Emergency, Oni	

GYORSLINK **815**

A RENDEZŐ SZAVA

Hangok a fejében

Az örült rendező kiváló szinkronhangja Brian Cox, akit olyan filmekben láthattok már, mint *A Rettenhetetlen*, *A Kőr*, az *X-Men 2* vagy legutóbb *Trója*. Személyéhez kapcsolódik, hogy sajnos a PC-s konverzióból kimaradt a Rockstar egyik legeredetibb ötlete: Xboxon és PlayStation 2-n ugyanis az örült rendező instrukcióit és kommentárjait egy, a konzolra kötött mikrofonos headset segítségével hallhatjuk – sőt amellet, hogy Starkweather közvetlenül a fülünkbe duruzsol, azzal is magunk után csalogathatjuk a vadászokat, hogy egyszerűen belekiabálunk a mikrofonba.



Gyilkolás után jólesik levezetni a feszültséget

gyon menne –, hanem az, hogy hátulról rájuk lopózza, egyenként végezzünk velük, minél látványosabban. Amikor sikerül észrevétlenül az egyik vadász háta mögé kerülnünk, Cash testtartása megváltozik, ez jelzi, hogy részéről mehet a vérfürdő. Ha ilyenkor klikk helyett nyomva tartjuk az egér bal gombját, a vadász feje körül látható három zöld háromszög először fehérre, majd néhány másodperc múlva sárgára, végül pirosra változik. Attól függően, hogy a gombot melyik fázisban engedjük el, egyre brutálisabban végzi ki áldozatát – ez értelemszerűen egyre nehezebb is, hiszen később ellenfeleink már nemigen maradnak hosszú másodpercekig mozdulatla-

dolgokat fogok látni egy számítógépes játékban. Pedig láttam én már falon pókot (*én pedig már voltam török börtönben – ender*).

Embert ölni bármivel lehet

Számtalan fegyverrel – pontosabban emberölésre alkalmas tárggyal – találkozhatunk, amelyek négy kategóriába oszthatók, ennek megfelelően jelzi őket a játék különféle színekkel. Mind a négyféle fegyverből egyszerűen csak egyet hurcolhatunk magunkkal. Eleinte csak afféle „egyszer használatos” (zöld) tárgyakat vehetünk be, mint az üvegcserepek, drótok vagy műanyag zacskók. Sejthető, hogy ezekkel nem lehet harcolni,

Véresen komoly

Az irányítással és a grafikával minden rendben van: ezt azért is érdemes megjegyezni, mivel mindkettő sokkal jobban sikerült, mint a korábban megjelent konzolverziók esetében. Bár első ránézésre a *GTA* ugrik be, a textúrák részletességén, az animációk folyamatosságán és az irányítás kidolgozottságán jól látható a fejlődés. A Rockstar három évig finomította (vagy inkább brutalizálta?) a *Manhunt*ot, és ez meg is látszik rajta: a koncepció eredeti (bár néhány motívum ismerős lehet Schwarzenegger *Menekülő ember* című korai gyöngyszeméből, netán a *8mm*-ből, ahol Nicholas Cage nyomozott egy örült rendező után), a helyszínek jól átgondoltak és változatosak, ahogy az ellenfelek is. Jó ötlet ez a „kivégzősdi” is, csak egy idő után felfordul tőle az ember gyomra – át sem lehet ugorni –, és később már unalmas is. Csupán néhány különösebb mozdulat áll rendelkezésünkre: lopakodunk, gyalogolunk, futunk, illetve hátunkat a falhoz vethetjük, a sarkok mögül kileszhetünk, vagy löhetünk, megkopogtathatjuk a falat, hogy a zajjal odacsaljunk egy vadászt (bár a célra tökéletesen megfelel az is, ha simán felrúgunk egy kukát). A játék alapvetően két dolgot honorál: minél véresebben (sok kivégzéssel, kevés frontális támadással) és minél gyorsabban kell a jelenetek végére érniük. A maximális pontszámot (öt csillag) csak „hardcore” fokozaton nyerhetjük el, ami annyiban nehezebb, hogy ilyenkor még az ellenfeleink pozícióját jelző radart sem látjuk (!), így

azt sem, hogy éppen merre néznek. Összességében tehát meglehetősen nehéz és frusztráló a játék, legalábbis akkor, ha komolyan vesszük, és igyekszünk valóban észrevétlenül „dolgozni”. Persze nemaddig – kerülnünk majd olyan helyzetbe is, amikor elkerülhetetlen a feltűnősködés (már ha annak számít, ha shotgunt durrogtatva rombolunk végig egy pályán.) Az, hogy nehéz, persze nem probléma, hiszen talán ez elriasztja a legfiatalabb korosztályt... mert annál rosszabbat el sem tudok képzelni, mint hogy egy kisrác cheatokkal végigtolja ezt a játékot, csak mert „poén”.

mazur

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 192 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600 Pro

„Nagyon jól optimalizált az engine, rezzenéstelenül futott még a legmagasabb felbontásokban is.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Egyedi ötlet és hangulat
- ↑ Kiváló taktikai lehetőségek
- ↑ Fejlett MI
- ↓ Beteg
- ↓ Egy idő után unalmas

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

mazur VÉGSZAVA



A *Manhunt* voltaképp egy egészen tisztességes taktikai akciójáték lenne, ha nem lenne ilyen beteg és brutális. Persze, beleképzelhetünk némi gondolati tartalmat (a tévé hatalma, agresszív társadalom, blabla) de ne szépítsük, ez akkor is csak belezés.

83%

ÉS A TÖBBI

GTA: Vice City	94%
Hitman Contracts	89%
State of Emergency	76%

Jó ötlet ez a 'kivégzősdi' – csak egy idő után felfordul tőle az ember gyomra

nok. Ha azonban sikerrel járunk, a kamera hirtelen kívülről mutatja, amint Cash akcióba lendül. Ilyenkor már nincs más dolgunk, mint néma rettenettel végignézni, hogy miért is korhátáros ez a játék: a fejlesztők komoly energiát öltek (hm) a számtalan halálnem kifundálásába, hiszen a legtöbb kézfegyverhez más és más ko-reográfia tartozik. Már az első (hasty) fokozat is elképesztően brutális, nem beszélve a másodikról (violent) és a harmadikról (gruesome) – azért az elnevezések árulkodók... Ezeket inkább nem részletezném, legyen elég annyi, álomban sem gondoltam volna, hogy valaha ilyen beteg, brutális

csupán a kivégzésekhez használhatók. Később találunk könnyebb (kék) és nehezebb (piros) szerszámokat is, melyek közt lesznek közelharci (különléte kések, kalapácsok, fejszék, baseballütő) vagy lövő (pisztoly, shotgun, golyószóró, távcsöves puska) fegyverek is – érdemes megjegyezni, hogy kivégzésekhez csakis az előbbieket használhatjuk. A negyedik az ún. „csali” kategória (sárga) – az ide tartozókat csupán elhajítani lehet, hogy az általuk keltett zajjal eltereljük a vadászok figyelmét. Erre számtalan eszköz alkalmas, a konzervdobozoktól kezdve... nos, ellenfeleink levágott fejéig.



HÉ, ZSARU!
MELYIK ÚT MEGYEN LA-BE?

TRUE CRIME STREETS OF LA

Reszkess, los angeles-i alvilág! Itt jön Nick Kang, a jóképű, öntörvényű, megamacsó, überlaza, kemény zsernyák, akinél mindig töltve van két pisztoly és pár „kacagtató” poén. A szuperzsaruvallatolólopások, gázolások, letartóztatások, némi kung-fu és bullet time-os tűzpárbaj segítségével kell fényt derítenünk arra, vajon miben mesterkedik LA-ben a kínai és az orosz maffia...

Ha egyetlen tulajdonsággal kellene jellemeznem a *True Crime* készítőit, akkor a lelkiismeret-furdalás totális hiányát tudnám felhozni... A *Streets of LA*-hez aztán tényleg mindent összelopkodtak, amit csak lehetett, hiszen megtaláljuk itt a *GTA*-féle „bármilyen kocsi elkötők, és száguldok vele a városban”-féle játékmenetet, a Max Payne-sztájlos „két pisztollyal lassítva lövök a bokám alatt egyszerre hat zsványt” eksönt, sőt még a némileg *Mortal Kombat*e hajazó bunyó sem hiányzik. Na most akkor mi van? Örülünk, Vincent?

Los Angeles: ahogy láttuk! Nos, kezdjük azokkal az elemekkel, amelyekről a *GTA*-rajongók szerintem térdre borulhatnak a *True Crime* előtt. (Aztán később kiderül, hogy miért fognak mégis gyorsan felállni...).

Amivel a Luxoflux játéka már akkor belepota magát a szívembe, amikor először hallottam róla (a tavalyi E3-on), az az általam akkor megismert, teljesen valóságos Los Angeles ábrázolása: a készítőik bizony nem lafacacáztak holmi kitalált Liberty vagy Vice Citykkel, hanem fogták a tengerparti nagyváros műholdas



Rendőr úr, kérem, ne bántson! Én tisztos családapam vagyok!

felvételeit, és egy az egyben beleszavastották a programba nagyjából az összes fontosabb utcájával, épületével és házával egyetemben. (Naná, hogy hatalmasat flasheltem, amikor a Convention Center épülete alatt száguldottam el, amely minden évben egyebek mellett az E3-nak is otthont ad!) Az igazi LA-s utcákon száguldani, és kissé laza erkölcsű rendőr bácsit játszani óriási élmény azoknak, akik csak egy kicsit is ismerik az amerikai nagyvárost, vagy a Vice City után némi realizmusra vágyanak. Los Angeles kidolgozását – legalábbis részletesség tekintetében – nem érheti panasz, hiszen mindegyik épület relative nagy gonddal van kimunkálva, az utcákat pedig szövegelő bűnözők, sétafikáló prostituáltak (nem, itt sajnos nem lehet velük a kocsi hátsó ülésén hancúrozni...), rendőrök, jó és rossz polgárok lépik be – egyszóval a belelés kiváló.

Jó zsaru, rossz zsaru

No de igencsak ohne Zucker lenne a *GTA*-feeling autóllopások nélkül, nem? Szerencsére aggodalomra semmi ok: bár Nick Kang elvileg a törvény őrének szerepében tetszeleg, mégis gond nélkül megállíthatunk vele bármilyen verdát az utcán, egy laza beszéléssel kizavarhatjuk sofőrjét a búsba, majd a rekvirált gépjármű volánja mögé pattanva már nyugodtan zúzhatjuk is a karosszériáját, miközben a rádióban

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA GTA-klón+Max Payne	KIADÓ Activision
KÖRNYEZET LA napjainkban	FEJLESZTŐ Luxoflux
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Shrek 2 The Game	

GYORSLINK 840

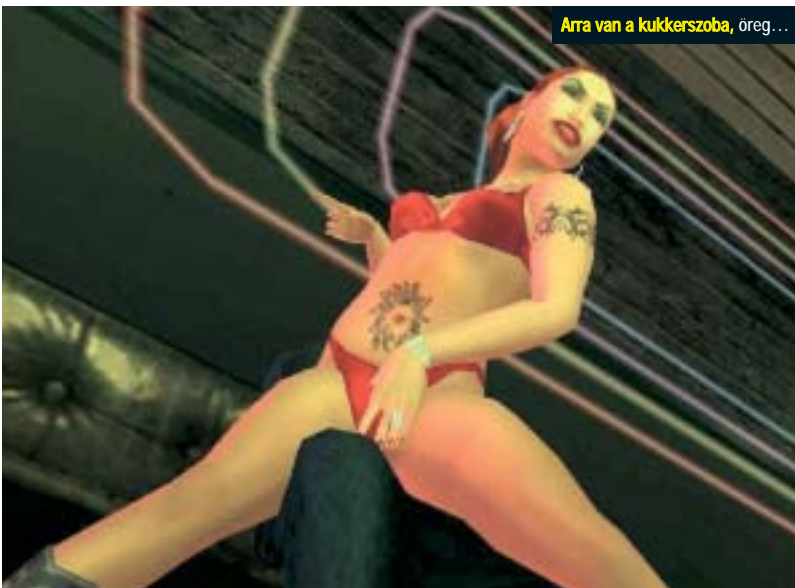
XTRA a 90. oldalon

a legmenőbb rapper számokat bővíthetjük.

A járóelőkkel szemben pedig ugyanazt megtehetjük, mint a *GTA*-kban: elgázolhatjuk, lelőhetjük, megverhetjük őket, ám – és itt jön be a képbe, hogy fakabáttal vagyunk – a *True Crime* ezt sokkal alaposabban számon is tartja. Hősünknek ugyanis „karmája” van, ami felkúszhat pluszba vagy mínuszba is, aszerint, hogy a törvényt óvó, jó vagy ellenkezőleg, kegyetlenkedő, rossz zsaruként viselkedünk. Amennyiben a derék polgárokat tizedeljük, fel fognak lázadni ellenünk: eleinte nekünk esnek, aztán hívják az egyre agresszívabban fellépő egyenruhás közegeket is.

Szolgálunk és vétünk

Ebben a játékban azonban sokkal nagyobb élvezet (legalábbis egy ideig...) a rend őreiként viselkedni, és ezt a motívumot egész alaposan

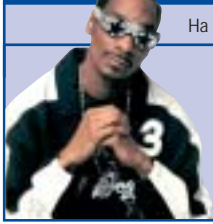


Arra van a kukkerszoba, öreg...



HAGY' SZÓLJON A GETTÓBLASZTER

Ismert rapszámok a True Crime-ban



Ha valamire büszké lehetnek a készítők, akkor az a hihetetlen mennyiségű ismert

rap- és egyéb könnyűzenei szám, amely a játékban hallható. A verdák volánja mögé ülve többek között Ice T, Alice in Chains, Snoop Dogg és más híres előadók nótáit élvezhetjük. Érdekesség még, hogy Snoop Doggot-t unlockolni is lehet, ha befejeztük a játékot, meghozza játszható karakter formájában!



Akkor ez a tapizással együtt 20 dollár lesz...

ki is dolgozták a készítők. Először is kapunk egy CB-rádiójelentést a játék folyamán rendszeresen előforduló bűnesetekről, amelyek általában a közelben zajlanak. Kanggel oda-hajtva és kiszállva elővehetjük a jelvényünket, vagy ha durvább a helyzet, akkor figyelmeztető lövéseket ereszthetünk a levegőbe. Ez időn-

John Woo copy paste

Sokáig kerülgettem, de ezzel el is értünk a játék történetéhez, amely felvállaltan a John Woo-féle (és hozzá hasonló) akciómozik agyonhasznált sablonjait puffogatja. Szerencsére mindezt annyira hangsúlyosan teszi, hogy az egész átmeleg önmeleg paródiájába, így a végén már nem is

hősünk apja egykor zsarú volt, ám sáros ügybe keveredett, és egy megoldatlan ügy során elintézték, ezért Nick megesküdött, hogy ő is rendőrré válik, és egyszer kideríti, hogy... blablabla. Ehhez add hozzá, hogy Kang állandóan hihetetlenül gagyi poénokkal és egymondatos beszólásokkal fárasztja a nagyérdeműt, emellett még köbünk is női partnerével („Hozzá' kávét, kisanyám! Ja, te vagy a társam? Akkor egy Bourbont.”), így leginkább rajta fogunk röhögni, és nem vele, bár egy idő után szerintem meg lehet szokni a fickót.

Az alapszitu az Amerikai krimi-forgatókönyvek kezdőknek kiadvány legelső fejezetéből lett kiollóva

ként megteszi a hatását: a „gyanúsítottak” felemelik a mancsukat, mi pedig szépen megbilincselhetjük őket. Ha még hevesebb vérmeérsékletű egyénről van szó, akkor ökölrel vagy pisztollyal, puskával nekünk esnek. Ilyenkor már lehet – és kell is – erőszakot alkalmazni: ha szemközt lövünk a delikvenst, akkor csak tapasztalatot kapunk (pajzs formájában), ha viszont még így is sikerül élve elfognunk némi bunyó után, akkor ugyanúgy jár a jó karma pontja. A játék kidolgozottságára jellemző, hogy ez a két mutató nemcsak sallang, hanem óriási jelentőségű. A karma mennyisége ugyanis a többágú sztori alakulását befolyásolja, a pajzsokért cserébe pedig többek között lövésgyakorlatokon, kung-fu tréningeken vagy illegális utcai autóversenyeken vehetünk részt. Minden egyes ilyen sikeres attrakció jutalma egy új fegyver, ütőeszköz vagy egy NFS-be illő meseautó, a játék fősztóriájához kapcsolódó küldetéseknel pedig ezekre (elvileg...) nagy szükség is van.

bosszankodunk, hanem tiszta szívvel röhögünk azon, ahogy Nick Kang Jet Lee stílusában bevágja a rendőrség ajtaját, vagy amikor a főnöke által elhajított rendőrijelvényt laza mozdulattal elkapja, az „egyetlen rendőrtársa sem viseli el, mert magányos morgungorva farkas ő” típusú Piszkos Harry-klisékről már nem is beszélve. Gondosan ügyeltek továbbá a készítők arra, hogy az alapszitu az Amerikai krimi-forgatókönyvek kezdőknek kiadvány legelső fejezetéből legyen kiollóva:

Érdekes módon egyébként amennyire szándékoltan gagyi a történet, annyira jól kidolgozottak maguk az átvezető jelenetek, akár a párbeszédüket, akár



SZTÁRPARÁDÉ

Madsen és Rodríguez ismét játéknál dolgoznak együtt

A szinkronhoz a mai – már-már – kötelező trendnek megfelelően olyan profi színészek adták a hangjukat, mint Russel Wong (Nick Kang), Christopher Walken (George, az öreg zsarú), Gary Oldman (Rocky és Masterson úgnök), Michelle Rodríguez (Rosie Velasco), no és az elmaradhatatlan Michael Madsen (Rafferty). Michael Madsen és Michelle Rodríguez egyre jobban élvezte ezt a munkát: a hamarosan megjelenő *Driv3r*-ben is szerepelni fognak. Madsennek mindössze annyi feltétele volt, hogy ezúttal avassák be jobban a sztoriba, mert a *Vice City*-nél ezzel nem nagyon törődtek a készítők, pedig szerinte jobban kell ismernie a szíthoz, hogy megfelelő átéléssel és szakértelemmel tudjon dolgozni.



Nekem jötté' te kecseg??? Most visszakapod!!!



INKÁBB ULTIZZ!

Szánalom multi

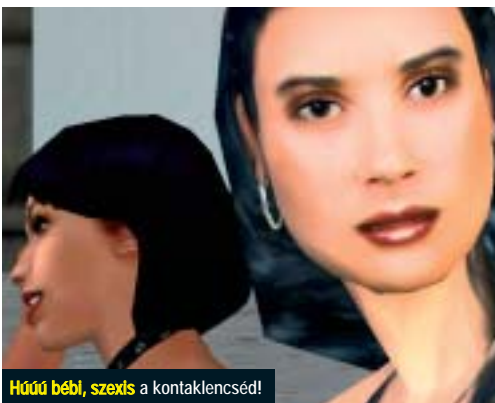
Az Activision nagy büszkén reklámozta, hogy lesz benne multi is... Hát, láttam már jó pár szánalmas multi-próbálkozást, de eddig ez vitte a pálmát... Ezzel a siralmas, lagozó, unalmas borzalommal én a helyükben nem gyaláztam volna az Activision nevet...



Fedél nélkül?



Akkor most ismertetném a jogaitat...



Hűűű bébi, széks a kontaklencséd!



Áááá... lehidalok a fogszabályozódtól!

a kameraállásokat, a gesztusokat, a mimikát nézem. Tökéletesek a szinkronhangok is, ami nem csoda, hiszen ismét csak világsztárok adták a hangjukat a játékhöz. Végül az egész nyakon van öntve dögös modern rapszámokkal, úgyhogy hangulat szempontjából a *True Crime* rendben van – ha nem is *Mafia* szintű.

Konzolzsoké

Sajnos a játék legbosszantóbb hiányosságai – mint arra számítani is lehetett – konzolos örökségéből fakadnak. A legborzalmasabb talán az autók irányítása: ez ugyan már Xboxon sem volt tökéletes, ám itt igazi a rémálom az LA-i Elm utcában. Ott kezdődik, hogy

a verdák alapból is úgy csúsznak, mint ha egy jégpályán sasszéznánk, aztán add hozzá azt, hogy a GeForce FX 5600-os kártyámon a grafika minden egyes fékezéskor az elképesztő ronda szürke gumifüst effektje miatt oly durván beszagat (felbontástól függetlenül), hogy akármennyire óvatos vagyok is, a végén csak elcsapok valamilyen szerencsétlen gyalogost. A béna teljesítményt amúgy sem indoklná a grafika színvonala, amely jóval szürkésebb és sivárabb az xboxos verziónál, ráadásul egy másik hiba miatt környezetünk iszonyú sötét, úgyhogy amíg nem bütyköltem át a Windowsban a videokártya fényerő-beállításait (a monitoron már mindent maxra toltam), addig a napfényes kaliforniai idő helyett inkább olyan érzésem volt, mintha Budapesten vezetnék egy piszkos, esős őszi késő délutánon. Ezzel szemben hősünk sokkal jobban irányítható egérrel a pisztolyharcok során, olyannyira, hogy sajnos a készítőket itt át is estek a ló túlsó oldalára, ugyanis szinte minimális erőfeszítés és sebesülés nélkül is lekasználhatunk egy fél hadseregnyi maffiózót, (részben a mongolidióta MI miatt), ezek után pedig semmi értelme mindenféle bullet time-mal szórakozni.

Hasonlóan túlságosan is pehelykönnyűre sikeredtek a kung-fus részek: bár rengeteg kombót tudunk használni, ezek teljesen feleslegesek, hiszen legtöbb ellenfelünkkel egyszerű ütésekkel és rúgásokkal, illetve az ellenség szédélgeésekor bevíhető „kivégzésekkel” vilámgyorsan végezhetünk. Végül ott vannak a lopakodós részek, amelyeket már megint azért kellett beleerőltetni, hogy itt is legyen egy kis *Splinter Cell*: „természetesen” mindezt rendkívül alacsony színvonalon megvalósítva.

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A DVD-N

GTA foreva

Összességében tehát a *True Crime* igazi elpuszkázott lehetőség, hiszen az ötletek terén szerintem lepipálja a két *GTA*-t, az igazi Los Angelesben vezetni hatalmas rajság, sőt még a B mozis hangulat is rendben lenne, ám a pocsek konverzió miatt majdnem az egész kárba vész. Mégis, ha van egy bitang erős, a játék szempontjából is jól konfigurált géped (talán ATI-n jobban megy a játék...), valamint végignyomtad már a *Mafiát*, a *GTA III*-at és a *Vice City*-t, és mégis valami hasonlóra vágysz, akkor érdemes végignyomni a *True Crime*-ot (elég rövid), ellenkező esetben viszont hagyd a francba Nick Kanget és az egész los angeles-i alvilágot.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 512 MB RAM | GeForce FX 5600

„Nem tudom, hogy mi lehetett a probléma forrása, de a játék a gumifüstpél szagát, mint dísznő.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Az igazi Los Angelesben nyomulhatsz!
- ▲ Verekedés, lövöldözés és vezetés ügyes keveréke
- ▲ Híres színészek
- ▼ Pocsek konverzió
- ▼ Grafikus hibák
- ▼ Rosszul belőtt nehézségi szint

GRAFIKA	7	HANGULAT	9
HANGOK	10	KIHÍVÁS	4
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	6

Bad Sector VÉGSZAVA

Remek ötletek, feeling, lövöldözés, autós üldözés és verekedés, ráadásul mindez az igazi Los Angelesben játszódik: minden adott volt egy igazi GTA stílusú sikerjátékhoz. Sajnos a pocsek konverzió igencsak hazavágja az egészet...

78%

ÉS A TÖBBI

Mafia	95%
GTA: Vice City	94%
GTA III	93%

BEMUTATÓ



Legszebb öröm a góloróm



Ott fut a gyáva, hogy menekül



A grúzokat csak lenyomjuk valahogy...



Keresztes viszi a labdát

AZ ALKIRÁLY ÚJ RUHÁJA

UEFA EURO 2004

Bár kevésen múlt, az Electronic Arts legendás fociprogramja, a FIFA sorozat a közelmúltban elvesztette vezető szerepét a PC-s focik körében. Mivel azonban néhány nap múlva megkezdődik a foci-EB, így kapott egy esélyt arra, hogy fő versenytársa következő részének megjelenése előtt visszaszerezzen valamennyit egykori előnyéből.

A mikor valamilyen nagy foci-eseményre kerül sor (világ bajnokság vagy Európa-bajnokság), az Electronic Arts mindig kirukkol valamilyen extra „kiterjesztéssel”, hogy a virtuális futballért rajongók maguk is átélhessék a nagy világversenyek légkörét és hangulatát. Ezek a játékok sosem a FIFA sorozat következő tagjai: csak enyhe továbbfejlesztései az épp aktuális FIFA-nak.

Kenesei a 92-es mezben!

Nos, teljesen egyértelmű: mivel európai versenysorozatról van szó, a magyar válogatottal kezdtem játszani, amint csak tudtam. Meglepődve vettem észre, hogy a mérkőzés elején az örjögő stadionban a magyar himnusz is eljátsszák: bravó, EA! Sőt, továbbmegyek: több magyar játékost is

fel lehet ismerni arcról, ezt először akkor vettem észre, amikor 12-es mezben Lisztes Krisztián mosolygott bele a kamerába, s első pillantásra rájöttem, hogy ő az! Kis fantáziával Király Gabi-t vagy Bőör Zoltán-t is fel lehet ismerni, a többiek inkább amolyan „látunk ilyen arcot már tucatszám” jellelő srákok. S valamilyen furcsa okból Kenesei Krisztián a dicső 92-es mezben lép pályára. Egyszóval a hangulat, a körítés ismét javult, külön öröm, hogy ilyen kis csapatra is, mint a magyar, odafigyeltek. No persze a világhírű csapatok (angol, francia, német, olasz, spanyol) mindegyik játékosát fel lehet ismerni arcról.

Átemelem a szögletzászlót is, ha kell! Középkérdés. Az aranylábú gyerekek

lepasszolják a labdát, és máris széleseben elindul a csatárom, a labdát vezetve. Mondom: elindul! Mondom: széleseben!! Hmm, hát ez nem szép dolog, ugyanis játékosom addig gyorsan szaladt, mint a szél, viszont amint megkapta a labdát, azonnal lelassult. Csiga FC rulzik! Mondjuk a lelassult rossz kifejezés: szinte helyben fut. No persze adagolni kell a sprintet, amitől meg elfáradnak a fiúk. Szóval vagy kocogás, vagy sprint. Hmm, tiszta magyar bajnoki színvonal. Bár nálunk inkább a kocogás a jellemző, azért az UEFA EURO 2004-ben inkább sprintelgessünk. No meg persze passzoljunk, mert anélkül nem fogunk előrejutni. Apropos passz: próbáltam a mesterséges intelligencia fejlődését megfigyelni a passzolásban, de csak azt sikerült, hogy az MI-t felkészítet-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ

Foci Electronic Arts

KÖRNYEZET FEJLESZTŐ

Portugália EA Canada

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA

FIFA 2004, FIFA 2003, FIFA 2002

ték a labda eladására. Végül is reálisnak reális... Pedig van egy új passzolási mód is. Legalább van még egy módszer, ahogy eladhatom a labdát, hurrá! Viszont az átételés nagyon finom dolog (Chip Shotnak hívják eredetiben). Semmi az egész, a kifutó kapus felett át lehet emelni a labdát (boldog békeidők, amikor a FIFA97-ben szinte minden gölt így löttem...), nagyon látványos, és tényleg újdonság (legalábbis ezen a néven).

Tessék mondani, indulhatnak gólelőnyel?

Fantasztikus újdonság a szituációs mód, itt ugyanis szinte mindent beállíthatunk: akár olyan meccset is játszhatunk, ahol az ellenfélnek 10 gól előnye van, vagy 10 sárga lapja, vagy bármi más: nagyon jópofa. Ugyanígy az oda-vissza vágós rendszer vagy a fantázia mód (ebben mind az 51 válogatott tagjaiból supercscapatot állíthatunk össze) is elég érdekes. Én azonban mégiscsak azokat az újdonságokat kedveltem, amelyekkel életségűbbá tehető a foci: a lövőcsel bevezetése például egész jópofa, ugyanígy a labdaátlépés vagy az ellenfél játékosának visszahúzása (alias mezzrángatás) mind olyan helyzetek, amelyek a modern fociban egyre gyakrabban fordulnak elő. Egy új keresztpassz például kis próbálgatással nagyon hasznos funkcióvá válhat úgy, hogy a régi passzolási lehetőségek is megmaradtak. Gondot csak az jelenthet, hogy főleg a billentyűzettel játszónak immár 20-30 kombinációt kell majd fejben tartaniuk ahhoz, hogy egy jót focizhassanak, és az látványos is legyen. No persze már a FIFA 2004 esetében is felhívtam a tisztelt nagyrémű figyelmet arra, hogy a cselezésnek egyre kisebb a létjogosultsága és az értelme, mint ahogy a modern fociban is. Amire ügyelni kell, az a csapat „tolódása”, figyelni kell, mennyire dinamikus mozog a csapat a támadás alatt, hogyan sprintelnek a csapattársak a széleken, illetve hogy próbálják keresztbe elvinni a védőt. S a végén jöhet akkor egy csukafejes. Ja, hogy eddig ez sem volt ☹? Mielőtt elfelejteném: mivel a spéci mozdulatok java része csak a kontroller jobb oldali analóg botjával hozható elő, így

nagy tisztelettel javasolnám összes kiváló olvasómnak, hogy az UEFA EURO 2004 teljes körű élvezetéhez szerezzen be egy dual analóg joystickot – a billentyűzetes irányítás korszaka elmúlóban van (ezt egyéb-

Amire ügyelni kell, az a csapat 'tolódása', figyelni kell, mennyire dinamikus mozog a csapat a támadás alatt

ként a készülő FIFA 2005 kapcsán is elmondhatom előljárobán: kérjétek szülinapra dual analóg joystickot!).

Szép az új ruha, de...

Minden teszt esetében egy idő után előtűnik a rég ismert szindróma: elműlik az újdonság varázsa. A nagyon sokadik meccs után már megszokjuk a dolgokat, így érdemes odafigyelni a játék egyéb tulajdonságaira is. Sajnos az UEFA EURO 2004 nagyon sok örökséget (vagy inkább ökörséget ☹? – *Bad Sector*) hordoz magában a FIFA 2004-ből. Egyrészt az automatikus felbontásállítás még mindig nagyon zavar, másrészt pedig a gép változatlanul csal. Ugyanis érdekes módon a kapura törő csatárt mindig pont abban a másodpercben billentik ki az egyensúlyából, amikor löne, mintha a gép észlelné, hogy megnyomtam a lövés gombot. S persze a kicsi lökésnek nincs semmilyen következménye, s a labda a védőhöz kerül. Ugyanígy az ősi FIFA-gond szintén a védekezéshez kapcsolódik: amikor ellenfelünk közelébe vezetjük a labdát, automatikusan átkerül hozzá (ez a nehezebb szinteken szinte százszázalékos biztonsággal előidézhető), mindkét oldalon ugyanaz a játékos végzi el az összes bedobást (a játéktér jobb oldalán egy, a bal oldalán egy másik). Sajnos nem vettem észre a nagy bedobás lehetőségét: magyarán nincs a játékosainak olyan jellemzője, amelynek alapján el lehetne dönteni, ki képes nagyot hajítani, ily módon gólveszélyt idézve elő

az ellenfél kapujánál egy jól bevált partdobással. Az egész mérkőzésen csak elenyésző mennyiségű szabálytalanságot követ el ellenfelünk (a valóságban egy félidőben 30 körüli szabálytalanság a normális), és az el-

adott labdák is nagyon gyakoriak (a kedves gép hihetetlen precizitással tud játszani). Magyarán: akármennyire szépek is az újítások, az UEFA EURO 2004 sem lett fociszimulátor: bármennyire fejlesztik is, megmarad az egyre látványosabb árkádfoci szintjén. Apropó látvány: mivel totálisan a FIFA 2004 alapjain nyugszik, ezért ne is várjunk el sokkal fejlettebb grafikai környezetet: a félbevágott szurkolók (akik a lelátón a szektor lépcsője mellett ülnek) száma itt is hatalmas, a játéktér, a kameranézetek, a visszajátzások nem változtak, bár a gólörömbökben mintha lenne új. Na ezért most hadd ne töltsöm be a FIFA 2004-et! Én csak egyet kérek végre az EA Sports fejlesztőtől: ne csaljon már a gép! Köszönöm szépen!

Gyu

HARDVER

MINIMUM
PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TÖLTÜK
AMD 2500+ | 512 MB RAM | GeF FX 5700

„Mivel a játék maga állítja az optimális felbontást, így szinte bármin rezenésmentesen fut.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Magyar himnusz! ↓ A gép még mindig csal
Átételés és új passzok ↓ A mérkőzés nem reális
Új játékmódok ↓ Félbevágott nézők

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

Gyu VÉGSZAVA

Jók az újdonságok, tetszetős a külső: de sajnos a gép változatlanul szokott csalni, és ezt már rettenetesen unom.

85%

ÉS A TÖBBI

FIFA 2003	94%
FIFA World Cup 2002	94%
Pro Evolution Soccer 3	93%



PORTUGÁLIA 2004
Néhány érdekesség...

A 2004. évi labdarúgó Európa-bajnokságra Portugáliában kerül sor. Érdekessége, hogy az eddigi EB-győztesek mind jelen lesznek (Németország, Franciaország, Spanyolország, Olaszország, Hollandia, Dánia); a másik két győztes állam, a Szovjetunió és Csehszlovákia már nem létezik ugyan, de az orosz és cseh válogatott is ott lesz. Mind közül a lett válogatott az egyedüli, amelyik első ízben vesz részt Európa-bajnokságon. Az előző EB 16 résztvevője közül 10 Portugáliában is jelen van.



Engedjétek már oda, nem látok semmit!



Figyu, kölcsönadnád a kesztyűdet? Fázik a bal kezem...



És a New York kapusa vetődve véd! Ja, hogy ez másik sportág? ©?

BASEBALL BIKA

MVP BASEBALL 2004

Igen, tudom: a baseball még csak bontogatja szárnyait Európában, és hazánkban is; sajnos még nem éri el azt a népszerűséget, mint az Egyesült Államokban vagy Japánban. Azonban egy nagyon izgalmas és aránylag egyszerű játékról van szó, amely PC-ken is igen népszerű.

Lehet, hogy most ezért Szentendrén vagy Nagykanizsán megköveznek, de Magyarországon igencsak kevesen ismerik ezt a nagyszerű sportot, amiért nagy kár. Ennek ellenére nagy örömmre szolgált, hogy valamelyik nap az érdi főpályára mellett elhaladva baseballozó srácokat láttam. Hurrá!

Az a verhetetlen hangulat
Mielőtt belemerülnek az MVP nagyszerűségének ecsetelésébe (lesz róla mit mondani), kivételesen hadd kezdjem a hangulati tényezőkkel. Egy baseballmérkőzés közvetítése nemcsak a játékosok nevének felsorolásából, hanem komoly szakmai elemzésből, spekulációból és kommentárokból áll. Az MVP ebből a szempontból 100%-ot nyújt, a két riporter egymásnak dobja a szót, szinte egy másodperc sem állva meg, adatokat sorolva, a taktikát elemgezve. A mérkőzés köritése ultrabrutál, pont olyan, mint ha Los Angelesben a szállodai szobá-

ban ülünk, és az ESPN-t néznénk. *(Ez így is történt, amikor LA-ben én már javában húztam a lóbört, Gyűék még mindig baseballt néztek a tv-ben ©. – Bad Sector)* S az igazi meglepetés akkor ér, amikor egy pillanatra megállítjuk a játékot: a nézőtérben az árusok hangosan kiabálják, hogy „Lemonade, popcorns, hot-dogs...” – borzongatóan élhető, mint egy igazi stadionban. Arról már nem is beszéllek, hogy a közönség tökéletesen ismeri a baseballt, akkor hördül fel, amikor kell, akkor unnepel, amikor kell, és akkor marad csendben, ha az ellenfél home runt (hazafutást) üt. Ez a játéknak az a része, amelyet bár mely hazánkfia élvezhet, ha leül egy tévé elé, amelyen épp baseballmeccs közvetítése folyik. Most jön az, amit tán kevesen élveznek, de remélem, egyre többen fognak...

Dobd meg a labdát 100 mérfölddel, fiam...

Nos, természetesen csak a legesleg-



„33 ütés van a szoknyáámooooon...”

jobb pitcherek (dobók) képesek ekkora sebességgel (mintegy 160 km/h) megdobni a kis fehér laszti, 80 körül azonban már szinte mindenkinek megy, ami szintén van vagy 130 km/h. Ez miért is fontos? Mert a baseball legeslegfontosabb eleme a labda dobása, illetve az eldobott labda megütése: ezen múlik minden, a többi ehhez képest már semmiség. Az MVP legújabb részében igencsak komplex dobási modellt kapunk: természetesen dobás előtt megsejtelhetjük, milyen dobást választunk, s azt is, hogy érvényes vagy érvénytelen felületre menjen-e. A Links 2001 golfhoz hasonló ovális csúszkával tudjuk finomhangolni a dobást: a zöld mező-

ben effektivebb, a pirosban pedig jobban kontrollált lesz. Ennek gyakorlása megér egy-két misét, ugyanis mérkőzéseket nyerhetünk, ha jól dobunk. Ugyanígy a dobott labda megütése is nagyon fontos: szerencsére látjuk az érvényes felületre érkezés előtt (mint egy 3x3 elemből álló négyzetet), így hamar meg lehet tanulni, a labda pontosan hova is jön: ha nem érvényes felületre, akkor ne üssük meg, mert az nekünk számít hibának. Ha azonban érvényes felületre érkezik, akkor indul a buli!!!! Itt se hagyjuk ki az edzési opciókat, hiszen ezekből olyasmit is megtanulhatunk, amit egyébként nem. Ha jól megy a dobás (ki tudjuk ejteni az ellenfél ütőjét) és az ütés is

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Baseball	EA Sport
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Baseballpályák	EA Sports Canada
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
MVP Baseball 2003	

GYORSLINK 1002

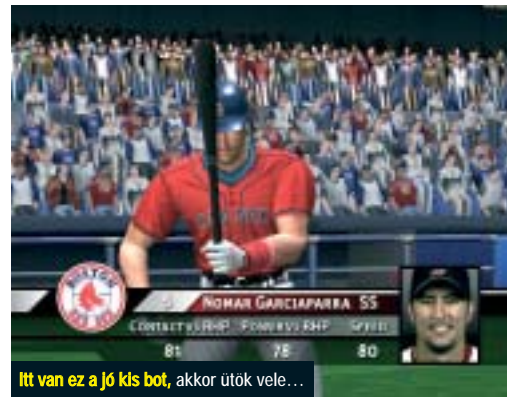
MVP

A legértékesebb játékos

Minden egyes amerikai fősportágban (baseball, hoki, kosárlabda, amerikai foci), s most már Európában is divat megválasztani egy adott bajnokság MVP-jét, azaz a legértékesebb játékosát. Ez a spiler volt az, aki a szakírók szerint az adott szezonban a legjobb teljesítményt nyújtotta. A FIFA is választ ilyen, csak az nem MVP, hanem aranylabdás lesz ☺. 2003-ban Alex Rodríguez (Texas) és Barry Bonds (San Francisco – ez utóbbi egymás után harmadszor) lett az MVP.



Előzőleg vívni jártam, teccik tudni...



Itt van ez a jó kis bot, akkor ütök vele...

(legalább 30%-osan eltaláljuk a felénk repülő labdát), akkor készen állunk arra, hogy mérkőzést is játszunk.

Imádom a gyémántot!

Ez nem véletlen, ugyanis a baseballjátéktér legfontosabb részét, a három bázist (1st, 2nd, 3rd) és az „otthoni” (home), valamint az ezeket összekötő vonalat diamondnak, azaz gyémántnak nevezi a szakirodalom. Ezt a területet a program külön is mutatja, ugyanis nagyon fontos tudni, melyik ember melyik bázison áll, és épp mit tesz. Hiszen itt lép a képbe a taktika: útni már tudunk, dobni is, most játszani kell. Természetesen nem feladatunk, hogy egy játékcikkben bárkit baseballozni tanítsak, de a lényeg elmondom: amennyiben mi vagyunk a védekező csapat (tehát amelyik dobja a labdát), mindig törekedjünk arra, hogy:

1. A labdát a levegőben repülve kapjuk el, ekkor kiesik az ellenfél játékos.
 2. Ha az előbbi nem sikerült, akkor igyekezzünk a labdát előbb arra a bázisra juttatni, amelyik felé az ellenfél játékos a épp fut.
- Ezzel a két alapelvvel nem fogunk túl bonyolult baseballt játszani, de legalább lesz esélyünk, hogy nyerjünk. A többi trükköt meg figyeljük el a géptől ☺. Ellenben ha támadunk, sose feledjük: minél előbbre van játékosunk, annál értékesebb (tehát ha a 3. bázison áll, sokkal több esélyünk van a pontszerzésre, mint ha a 2. bázison állna). No persze ezt az ellenfél is tudja ☺.

Időt kérek, bíró spori!

Lehet ezt a játékot manager módban is játszani! Hurrá! Magyarán nem kell útnunk, nem kell rohannunk, nem kell elkapunk semmit: viszont fel kell vállalnunk a legnehezebb feladatot: irányítani a csapatot a meccsen. Az pedig kevés honfitársunknak fog megadtni, hogy mondjuk a Chicago White Sox kispadán üljön, és onnan instruálja Frank Thomast, Paul Konerkot vagy Juan Uribét (pedig ezek milyen jó spilerok ☺). Olyan jó érzés csereberélni meg időt kérni. No persze ehhez a módhoz ismét kicsit több basebalismeretre lesz szükségünk, de ezeket hamar megszerezhetjük. Ugyanis itt van nekünk a to-

az előző MVP-kben már megismert Showdown mód: ez olyan arkád jellegű baseballverseny, mindenféle ügyességi számokban: afféle „van öt percem, kicsit leülök ütögetni” dolog. Újdonság a Pitcher ShowDown mód: jó móka ☺. Jah, nem írtam az MI-ről, pedig sokkal okosabb, mint mi, akik nem annyira értünk a baseballhoz ☺.

Ez egy nagy játék, tessék mondani?

Nagy bizony, legalábbis a vezérlés szempontjából. Ugyanis a Big Player Control nevű „csoda” nem más, mint az Euro UEFA 2004-ben is megfigyelt EA Sports-törékvés baseballosítása. Ez azt jelenti, hogy egy dual-analog

A baseball legeslegfontosabb eleme a labda dobása, illetve az eldobott labda megütése

vábbfejlesztett Dynasty mód: ez nem más, mint egy 120 szezonon át tartó baseballmenedzser proggi, amelybe az összes kisebb liga csapatait bele tették, így bárki minden idők legnagyobb baseballmenedzsere lehet. No persze, ha aranykezü fiaink vesztésre állnak a meccsen, akár magunk is beszálhatunk, és megfordíthatjuk az állást. S mindezt akár 120 szezonon át: nem rossz, elvan vele az ember, amíg az MVP Baseball 2005 meg nem jelenik ☺.

No persze, akinek nincs ennyi ideje, az sem fog unatkozni, itt van egyből

joypaddal hihetetlen látványos mozdulatokat hajthatunk végre. Repül felénk a labda, és el kéne vetődni érte? Ott a joystick jobbra mozdítjuk. Ugyanezzel tudunk nagyot nyújtózni, a fal közelében felmászni és megpróbálni megfogni a home run felé szálló labdát, és még sorolhatnám. Örület! Ugyanígy, amikor mi támadunk, akár a bázisra való becsúszás fajtáját is megválaszthatjuk így (ha nagyon gáz a helyzet, akkor bizony be kell vetődni, hogy előbb érjünk oda, mint a labda). Szóval baseballnyencek, eljött a Ti időtök ☺.

Na de hogy nézek így ki?

A grafikára semmi panaszunk nem lehet: a játékosokat fel lehet ismerni (azoknak, akiknek ez nem menne, megmutatják az eredeti fotókat is), a mozdulatok gondosan modellezettek, látványosak, így igazán baseball feelingünk lehet. Ami változatlanul hiba, az a közönség. Főleg olyankor, amikor egy home runnál a labda bevágódik közéjük, akkor látszik, hogy... kissé egyszerűk a modellek (arról nem is beszélve, hogy egy ilyen home runnál kirepült labda megszerzése egy valódi meccsen igen érdekes jeleneteket mutat – a játékban pedig semmit). A mérkőzés közvetítése hiteles: még a nagy kivétlő is pontosan mutatja a történéseket (az eredményjelző táblák mellett szokott lenni). A stadionok természetesen megfelelnek a valódi pályáknak, s a baseball hangjai – ütés, ütő eltörése, futás, csúszás – tökéletesen autentikusak.

Gyu

HARDVER

MINIMUM

PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2500+ | 512 MB RAM | GeF FX 5700

„Futott minden gond nélkül”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Tökéletes baseball feeling
- ↑ Big Player Control
- ↑ Dynasty mód
- ↓ Nincs benne baseballaktató rész
- ↓ A közönség...

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

Gyu VÉGSZAVA



Kiváló arkád baseballjáték, jól eltalált hangulattal, fantasztikus Dynasty móddal és rengeteg extrával

91%

ÉS A TÖBBI

MVP Baseball 2003	90%
HHML Baseball 2003	89%
HHML Baseball 2004	80%





„OLYAT RÁDVARÁZSOLOK, MEGHALSZI!“

HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

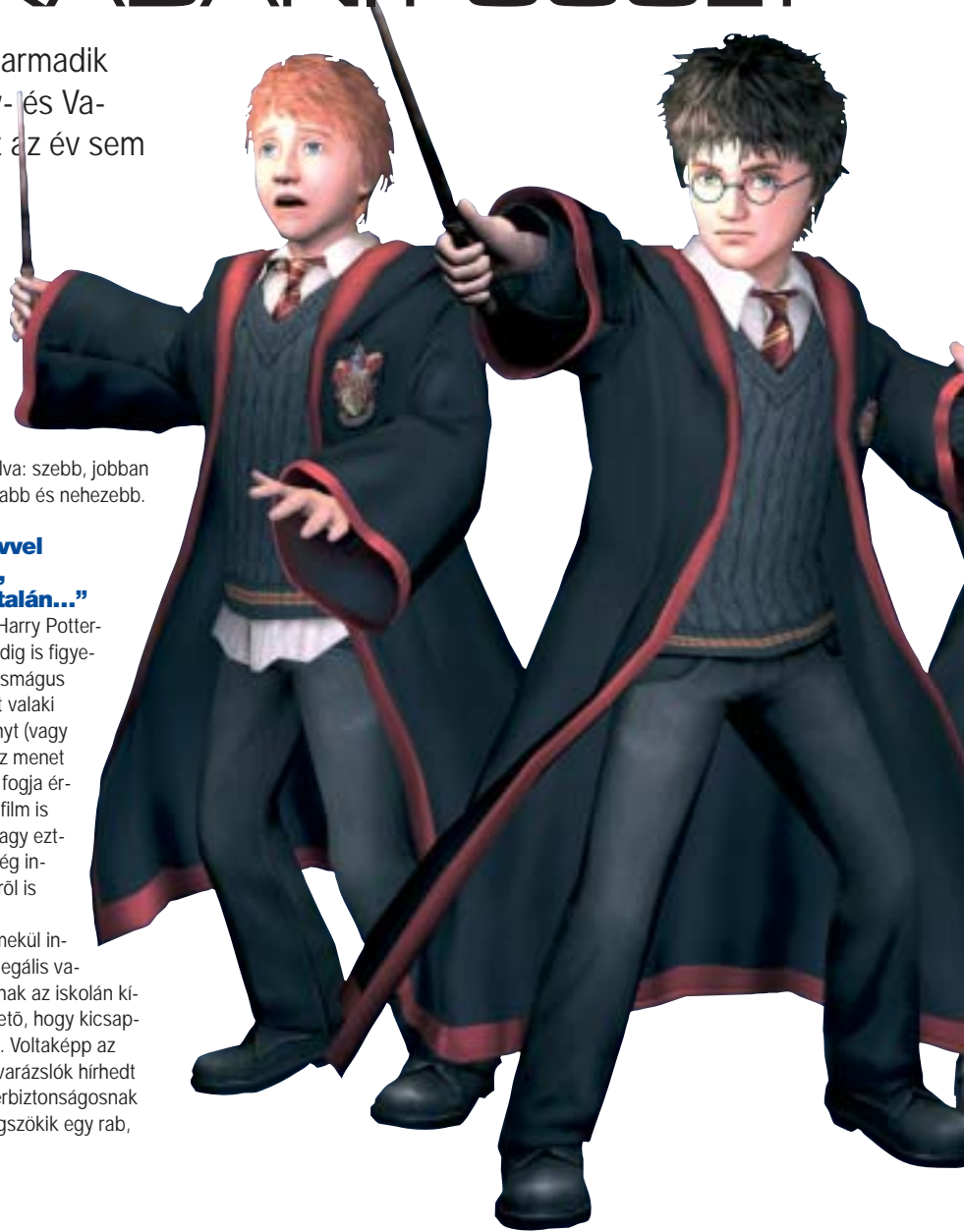
Régi cimboránk, Harry Potter immár harmadik évét kezdi meg a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában. Persze ez az év sem lesz egyszerű...

Akik olvasták a Harry Potter-könyveket, általában úgy tartják, hogy eddig talán a harmadik rész a legjobb és a legfélelmetesebb. Néhány napon belül már a film is látható lesz a mozikban, s ezt a készítőket szintén ijesztőbbnek ígéri, mint az első kettőt – bár már a *Harry Potter és a Bölcsek Köve* vetítésén is elajult néhány kiskölk a rémületől. A fejlesztők igyekeztek ezt a játékban is érzékeltetni, ami a legkevésbé sem vált a kárára, hiszen az előző két rész (pontosabban két és fél, hiszen időközben megjelent egy *Quidditch World Cup* is a seprűsportok rajongóinak) inkább a fiatalabb korosztálynak kedvezett. A harmadik részt valószí-

nűleg az idősebbek is élvezni fogják, hiszen minden szempontból előrelépést jelent az eddigiekhez képest. Röviden összefoglalva: szebb, jobban átgondolt, izgalmasabb és nehezebb.

„Megint egy évvel öregebb lettél, s bölcsebb is talán...“

Akik nekiülnek egy Harry Potter-játéknak, nyilván eddig is figyelemmel kísérték a kismágus karrierjét, ha viszont valaki nem olvasta a regényt (vagy nem látta a filmet) az menet közben nem igazán fogja érteni a sztorit. Már a film is szükségszerűen kihagyta ezt, a játék pedig még inkább; de lássuk, miről is van szó valójában: Harrynek igazán remekül indul az éve, hiszen illegális varázslásért – tanulónak az iskolán kívül tilos – elképzelhető, hogy kicsapják az intézményből. Voltaképp az menti meg, hogy a varázslók hírhedt börtönéből, a superbiztonságosnak hitt Azkabanból megszökik egy rab,



TIPPEK a 90. oldalon

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TPS-kaland

KÖRNYEZET

Roxfort

KIADÓ

Electronic Arts

FEJLESZTŐ

Electronic Arts

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

Harry Potter and the Philosopher's Stone, Harry Potter and the Chamber of Secrets

ÚJ VARÁZSLATOK

Expecto patronum

A dementorok ellen Harry csupán egyetlen módon veheti fel a harcot, a patronusbűbáj alkalmazásával, amelyet Lupin professzortól leshetünk el. A sztori szerint (és a játékban is) ez a legnehezebb varázslat: ha több dementor támad ránk, gyorsnak kell lennünk, és az időzésre is ügyelni kell – semmiképp sem szabad túl közel engednünk magunkhoz a dementorokat, KÜLÖNBEN...



Glacius

A Glacius alapvetően „fagyasztó” varázslat. Kettős szerepe van: egyrészt ennek segítségével jeget állíthatunk elő vízből (strandon, ismerkedéshez kiváló figyelemfelkeltő), így akár komplett bobbályákat is fagyaszthatunk magunknak. Másrészt hidegre érzékeny ellenségeink (például a tüzzel támadó szalamandrák) képerőlfagyaszthatjuk vele a mosolyt.



Draconifurs/Lapifurs

Ezeket csak Hermione képes megtanulni: az itt-ott elhelyezett nyúl- és sárkányszobrokat kelthetjük életre. Mindkettőnek megvan a maga előnye: a nyuszi... nos, ugrik. Az útját álló füvet lerágja (az nagyon kemény, ahogy vadul klikkelve rájuk a füvet), illetve bizonyos föld alá rejtett kapcsolókat is képes kikutorni. A kissárkány ezzel szemben repülni tud, és tüzet fújni.



Carpe Retractum

Grapple! A *Carpe Retractum* az egyik legdögösebb varázslat, amelyet Ron sajátít el. Segítségével mágikus laszszót vehetünk, így távoli helyekre lendíthetjük át magunkat, a la Pókember. A *Carpe Retractum* rejtett kapcsolók aktiválásához is használható – például egy távoli kar meghúzásához –, de egyéb tárgyakat is magunkhoz ránthattunk vele.



minden idők egyik legveszélyesebb bűnözője, a félelmetes Sirius Black. Harry megtudja, hogy annak idején Black adta Voldemort (jaj, kimondtam!) kezére szüleit, így voltaképp a halálukért is felelős. Ha pedig mindez nem lenne elég a vidám iskolakezdetéshez, Black állítólag épp Roxfortba tart, hogy szerencsétlen Harryt verje le az azkabani éveket. Az igazgató,

Dumbledore szerint Harry mégis az iskolában van a legnagyobb biztonságban, így az eltanácsolás végül elmarad. Persze a suliban sem jobb a helyzet: Harry hamarosan megtapasztalhatja, hogy miért is olyan legendásan félelmetes hely az azkabani börtön, amikor összefut egy dementorral (aki első ránézésre egy nazgul és a *Warcraft III* Acolyte-jainak keveréke). Bár ezek a rémségek „csupán” Blacket üldözik, Harryre is veszélyt jelentenek...

Szabadlábban Roxfortban

A folytatás egyik legnagyobb erőssége, hogy végre úgy érezzük, valóban keresztül-kasul bejárhatjuk az iskolát. Az aktuális küldetések között bátran neki lehet látni felfedezni a különféle helyszíneket.

(Hermione persze siránkozik, hogy elkésünk az órától, de mióta probléma ez?) Sosem kell amiatt aggodnunk, hogy lemaradunk valamiről, hiszen mindenhol visszame-

hetünk többször is. Csak egy példa: maga a játék csak akkor ér véget, ha minden fontosabb kötelezettségünket teljesítettük, és mi magunk keressük meg Dumbledore-t. Mivel a könyvben

lesz: ha például egy ajtón három lakatot látunk, akkor nem elég kapásból elsűtni az „Alohomora” varázslatot, hanem meg kell várni, amíg két társunk is csatlakozik. Ilyen feladatból

A harmadik rész minden szempontból előrelépés: szebb, jobban átgondolt, izgalmasabb és nehezebb

fontos szerepet kap Harry varázstérképe, ezúttal mi is kapunk egyet – sok értelme ugyan nincs, de azért... van. Jóval hasznosabb, hogy az iskola hét emelete között közvetlenül is közlekedhetünk, bizonyos portrék mögött ugyanis található egy-egy rövidebb út. Ez főleg akkor jön jól, amikor épp a hetedik emeletre igyekszünk, és nincs kedvünk percekben át caplatni a lépcsőn. Érdekes ötlet az is, hogy ezúttal nem csupán Harryt irányíthatjuk, hanem Ront és Hermionét is. Kár, hogy abba nincs sok beleszólásunk, hogy épp kit válasszunk, hiszen mindig a játék dönti el, adott szituációban kire van szükségünk. Vannak azonban olyan helyzetek, amelyek megoldásához mindhárom kollégára szükség

több is lesz: ha elsőre valami nem sikerül, meg kell próbálni együttes erővel is.

Látom a házunkat! Látom a házunkat!

Kviddics ezúttal nincs, nem is baj (aki nem ért egyet ezzel, az szeresse be a már említett *Quidditch World Cup* játékot), de repkedni így is kell majd. Hagriddal, az iskola erdészével most csak futólag találkozunk, amikor bemutatja nekünk Csikócsört (angolul sincs értelmesebb neve: Buckbeak), „aki” egy hippogriff. Kötelező feladataink közé tartozik majd, hogy repüljünk vele néhány (egyre durvább) kört az iskola körüli erdőben, nehezítés gyanánt pedig egyre kisebb karikák



Ron teknősöket Idomfi breakdance-elni



Még hogy a számítógépes játékok agresszívok?! Ennyit a könyvekről...



Csikócsőr, a gyűrűk ura

kell átröppennünk – ez elsöre nagyon klassznak tűnt, hiszen szép a táj, repülni jó, végre egy kis kihívás, de amikor tizedszer kezdtem neki a negyedik-ötödik menetnek, már gyűlölttem. Ráadásul a játék csak akkor érhet véget, ha mind az öt hippogriffes pályát is teljesítjük. Sokkal könnyebb a másik két minijáték: az egyikben hullámokban támadó pixie-rajt kell harc-képtelenné tennünk (tudjátok, ezek azok a kis röpködő kék szenyák), a másikban pedig egy harcias könyvet, amely folyamatosan szórja ránk haragos lapjait, mellékesen pedig megpróbálja leharapni a fejünket... ennyit arról, hogy a számítógépes játékok az agresszívok ☹. Sokat fejlődött az irányítás is: az előző részekben például egyszerűen nem lehetett oldalazni, hogy a kiskölköknek ne kelljen az egérral küszködniük, hanem elég legyen a rettentően bonyolult előre-hátra-jobbra-balra nyilakat és

a space-t memorizálni. Ezúttal szinte tökéletes az irányítás, olyan, mint bármilyen TPS-ben (ami ezúttal jelenthet akár „third person spellcastert” is ☺), egyedül a kikapcsolhatatlan „auto level” miatt érezhető, hogy most is gondoltak a billentyűzeten játszókra. Persze jó lenne, ha ki lehetne kapcsolni.

Gyűjtsd össze mind!

Természetesen a középpontban ismét a varázskártyák gyűjtögetése áll, de ezúttal valahogy sokkal értelmesebben lettek elrejtve a titkos ficakok, ahol rájuk bukkanhatunk, illetve nyomon követhetjük azt is, hogy adott helyszínen hány van még eldugva – a keresgélés így máris kevésbé frusztráló. Egy részüket meg is vásárolhatjuk az iskola területén számtalan gyerektől (onnan lehet megismerni őket, hogy már messziről üvöltenek: „hé, Potter, nem akarsz kártyákat vá-

EYETOY – PC-RE IS?

A *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* PlayStation 2-változata támogatja a Sony érdekes fejlesztését, az EyeToy, amelynek révén kizárólag a mozdulatainkkal is irányíthatjuk a játékot. Mivel az E3-on kiderült, hamarosan állítólag PC-hez is elérhető lesz az EyeToy, van esély arra, hogy mi is kipróbálhatjuk majd, milyen érzés eger és billentyűzet nélkül játszani.



sárolni?), ami néha nagyon szórakoztató. A legtöbb árus kiscsávónak ugyanis olyan feje van, mintha a *Blöff* című filmből ugrott volna ki, ráadásul mindehhez egy brutális liverpooli akcentus is társul ☺... Náluk persze csupán a kártyák egy részét szerezhethetjük meg, és egy idő után már kénytelenek leszünk a két Weasley-ikertől, Fredtől és George-tól vásárolni: ők ugyanis az iskola hetedik emeletén beindították kicsiny üzletüket, ahol a különféle speckóbb varázslókártyák mellett egyéb cuccokat is kapni. Sőt, a legfontosabb talán az, hogy a suliban itt-ott elrejtett portrék titkos jelszavait is megvehetjük tőlük: néhány kép mögött ugyanis rejtett helyszínek találhatók (ezeket a festményeket nem nehéz felismerni, mivel sokkal nagyobbak az átlagosnál, és „sejthető” mögöttük a titkos ajtó), amelyek általában rövidke pályák, néhány fejtörővel vagy rémséggel, de mindig bőséges jutalommal. A vásárláshoz nemcsak a már jól ismert színes bogycat kell szedgetni (jó, tudom, hogy „Mindenizü Drazsék”), hanem két új „valutánk” is lesz: a tökför-májú „pumpkin pasty” és a kis kék üsttel jelzett „cauldron cake” – ezek jóval többet érnek, mint a mezei drazsék, de ha épp kifogyánk valamelyikből, akkor Fred és George szívesen „vált” nekünk. Ez csupán azért fontos, mert a képek jelszavai 10-30 útbé kerülnek, és épp ebből találjuk a legkevesebbet.

Eredmény: tíz pont a Griffendélnek!

Ezúttal nem ússzuk meg záróvizsga nélkül sem: tanáraink először jól beparáztatnak minket, majd jól ismert a felmérő: ezek a már jól ismert „challenge”-ekhez képest annyiban nehezebbek, hogy nem játszhatjuk őket akármikor újra. Ha nem tetszik a zárójegy, újból nekiveselkedhetünk, de ha inkább továbblépünk, később már nem javíthatunk a „ZH” eredményén. Érdekes módon itt már vége a sztorinak, de ha a vizsgák után van még elmaradásunk (erről Dumbledore tájékoztat), azokat pótolhatjuk, gyűjtögethetünk még varázskártyát is, hogy teljes legyen a kollekciónk. Ha minden feladatot teljesítettünk, akkor pedig elköszönünk szépen, és örülünk a vakációnak.

mazur

HARDVER

MINIMUM

PIII 600 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Sokkal részletesebben állítható a grafika mint az előző részekben. Gyengébb gépeken is elfut, de a jobb gépeken rejő lehetőségeket is kihasználja”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Harry Potter! Kicsit rövid
Változatos helyszínek
Több izgalom

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

mazur VÉGSZAVA



Ez a rész végre nem csupán a legkisebbeket fogja szórakoztatni. Sokkal szebb és átgondoltabb, mint a korábbi epizódok – nem is az újítások a legfontosabbak, hanem az, hogy sikerült az eddigi ötleteket rendesen kidolgozni. Bátran ajánljuk, nem csak rajongóknak!

88%

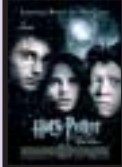
ÉS A TÖBBI

HPatPS	89%
Shrek 2	81%
HPatCoS	75%

EPISODE III

Harmadszor a filmvászon

A június 10-én a mozikkba kerülő harmadik Harry Potter-film a rendező (Alfonso Cuarón) és a szereplők (Daniel Radcliffe, Rupert Grint és Emma Watson) szerint is sokkal félelmetesebbre sikerült, mint az előző részek. Ismét udvozíthatunk néhány híres arcot: Gary Oldman (*Az Ötödik Elem, Lost in Space, Leon, a profi*) Sirius Black szerepében röögat, a 2002 őszén elhunyt Richard Harris utódja, vagyis az új Dumbledore professzor pedig Sir Michael Gambon lesz. Őt korábban *Az Almosvölgy legendája* vagy *A bennfentes* című filmekben láthattuk, sőt még egy magyar alkotásban, *A Játékosban* is.



...a nyúlton túl? Nem, a nyúl az!



DIGITART

akár 1282 Ft-ért!

Egész nyáron meglepő kedvezménnyel fizethet elő a DIGITART magazinra, és e mellett könyvet is kap ajándékba!

12 lapszamos előfizetés:

19 956 Ft helyett **15 384 Ft**
ajándék könyv:
Stílusgyakorlatok



6 lapszamos előfizetés:

10 242 Ft helyett **7 896 Ft**
ajándék könyv:
Photoshop 7 parancsok



3 lapszamos előfizetés

5 184 Ft helyett **3 996 Ft**
ajándék könyv:
Képszerkesztés



Spóroljon akár
714 Ft-ot
lapszámonként!

Az árendemény korlátlan szám-
ban, az ajándék könyv akció
a készlet erejéig érvényes és az
adatok feldolgozhatósága miatt
csak azon új előfizetőinkre vonat-
kozik, akik az IDG Magyarországi
Lapkiadó Kft-nél fizetnek elő!

<http://medishop.idg.hu> | terjesztes@idg.hu

AMERIKAI SZÉPSÉG ☺

SHREK 2

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Többszereplős TPS	Activision
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Shrek-meseuniverzum	KnowWonder
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Harry Potter and the Philosopher's Stone, Harry Potter and the Chamber of Secrets	

GYORSLINK >> 337



„Hmm... a királynak pont egy számrászörme kabát hiányzik tőle...”



„Szasztok! Jöttem bealázni azt a perzsa gyereket!”

Az USA-ban óriási sikert aratott Shrek 2 mozifilm PC-s játék-adaptációjával ezúttal a Harry Potter készítőit bízták meg. A KnowWonder raymanesre vette a figurát, és a zöld ogre kiagyalói ezzel jártak a legjobban.

Shrek konzolon már nem ismeretlen figura, hiszen Xboxon, PS2-n, GameCube-on és GBA-n rengeteg ügyességi/ugrándozós játék főszereplőjeként találkozhattunk vele. A TDK Mediactive összes verziója egyvalamiben megegyezett: a négy géptípusra kiadott tíz játék mindegyike elképesztően pocskérá sikeredett: a kazettákról, flopilemezekről és CD-kről híressé vált cég bizony játékkidással eddig nem nagyon öregbítette hírnevét, a Shrek nevet pedig elképesztő módon sikerült lejáratnia. Így nem csoda, ha a Dreamworks ezúttal egy nagyobb nevű kiadóval, az Activisionnal állt össze, amely a Harry Potterrel már bizonyított (igaz, igen hullámzó teljesítményt nyújtó...) KnowWondert bízták meg a fejlesztéssel. Úgy látszik, a zöld ogre kalandjai jobban megihlették őket, mint a szemüveges máguséi...

Anyósvicci tilos!

A játék eseményei pontosan ott folytatódnak, ahol az első film lezárult. Shrek és Fiona boldogan élnek, míg meg nem halnak, ám úgy érzik, hogy ehhez az ogresszélyes emberi szüleinek jóváhagyására van szükség. Így tehát Shrek, Fiona és a cserfes Szamár útra kelnek, hogy meglátogassák az anyóst és apóst. Többet nem áru-

dig ezzel általában kedveskedni szoktak a játékosnak.

Tét a PC-re

Érdekes, hogy míg Xboxon egy több játékelemről összegyűrt sokszínű platformjátékkal volt dolgunk, amelyben Shrek egész csapatát egyszerre irányíthattuk (akár többjátékos módban is), addig a PC-s változat inkább

ható kalandok hangulatát. Egyedül azt sajnáltam, hogy a főszereplők szinkronhangjához ezúttal nem sikerült megnyerni az eredeti színészeket (Mike Myerst, Eddy Murphyt, Cameron Diazt vagy Csizmás Kandúr szerepében Antonio Banderast), mert „helyettesítőik” sajnos csak elég halvány utázataik...

A cserfes szamár hátsó patájával igazi állkapocskiu-grasztó rúgásokat tud bevinni, emellett ő is pattog, mint a nikkelbolha.

lok el a sztoriból, hiszen sokan még biztosan nem látták a filmet. A keret-történetet amúgy egy lapozgatós mesekönyvből ismerhetjük meg: a film átvezetői minden bizonnyal látványosabbak lettek volna, de a Dreamworks, úgy látszik, nem adta rá áldását. Furcsa, hogy bónuszként még a film trailerjét sem tekinthetjük meg (ez a konzolverziókra is igaz), pe-

a *Rayman 3*-ra emlékeztető hagyományosabb ugrálós játék.

Szó sincs azonban arról, hogy rosszabbul jártunk volna. A PC-s verzió valahogy látványosabb, érdekesebb, sőt a filmet jellemző felnőttek humor is sokkal inkább átjön. Bár közel sem fogunk annyit kacagni, mint a moziban, stílusukban ezek a filmcsekék igen jól átadják a szélesvásznos lát-





Shrek állítólag Steven Seagal partnere lesz a következő filmben...



Csizmás Kandúr in ekszn

Az ogre szépségverseny első helyezettje

A *Shrek 2* grafikája ugyan nem fogja felkelteni a Dreamworks irigységét, viszont ugrálás játékhoz mérten igen tisztességes munkát végzett vele a KnowWonder. Shrek és barátai elsőrangúan kidolgozottak: a nagy darab zöld ogre, Szamár, Fiona és a Csizmás Kandúr mintha a filmvászonról léptek volna ki, de (egy-két ellenségít-pust leszámítva) általában az ellenük felvonuló agresszív banditák és a feldühödött parasztok is egész jópofára sikeredtek. A hegyek, erdők, mezők kissé szögletesek, textúráik néhol mosottasak, de a szintén *Rayman 3*-at idéző, gondosan kimunkált környezeti elemekkel (falucskák, házikók, zsványtanyák stb.) büszkélkedő igen változatos helyszínek sikeresen elfelejtetik az apróbb hiányosságokat. A mesészerű konzolos grafika nyilván nem fogja bealázni a *Far Cryt*, de nem hiszem, hogy bárki ezt várná tőle...

Hárman pácban

A *Shrek 2* nem is grafikájával emelkedik ki más platformjátékok közül, ha-

nem a három, stílusában eltérő karakter irányításával. A főszereplő természetesen maga Shrek, aki hatalmas ökölcspásainak és különleges ütésekből álló köszönhetően leginkább az erejével tud érvényesülni, de ha szükség van rá, akkor jó nagyokat is tud ugrani.

A másik figura a szómenéses Szamár, aki hátsó patájával igazi állkapocs-kiugrasztó rúgásokat tud bevinni, emellett ő is pattog, mint a nikkelbolha, és némileg gyorsabb, mint a nagy darab ogre.

Végül ott van Csizmás Kandúr, a második rész új karaktere, „akivel” először meg kell küzdenünk, hogy a „csapatunkba” álljon. A hosszú lábbeli hordó derék macska egy hosszú, spanyolos vívókarddal van felszerelve, és ha nem is egy *Prince of Persia*, de azért vele is igen hatékony vágásokat tudunk bevinni.

Bár hőseink jellegükben sok tekintetben különböznek egymástól, sajnos a játékmenet szempontjából szinte semmilyen el-

SHREK NEM VENNE TDK-T

A korábbi részek bukások voltak

Bár a zöld ogre eddig csak konzolon jelent meg, eddig már összesen tíz *Shrek* játékot sikerült a legváltozatosabb géptípusokra kihozni a TDK-nak. A legelső, a mostani részhez hasonlitos *Shrek Xbox*-exkluzív volt, de a pocskék irányítás, a gyenge grafika és a sőtlan játékmenet miatt sajnos igencsak sikerült lejártni vele a brandet. A TDK következő dobása a *Shrek Super Party* című „többszereplős ügyességi társasjáték” volt, amelyet mindhárom géptípusra sikerült kihozni – és mindegyiken borzalmas trére sikeredett. Az önmagát más címekkel is egyre inkább lejárato cég



nem csüggedt, és a kudarcok ellenére elszántan viszorogva GameCube-exkluzívként hozta ki a *Shrek Extra Large* című extra síttes platform ugribugriját, emellett pedig szinte egymás után ontotta magából a pocskékabbnál pocskékabb GameBoy Advance-es címeit. Ráadásul még az ősrégi Game Boy Color-t és Playstation 1-et sem kímélték: ezeken a gépeken is egy-egy játékkal sikerült könnyeket csalni a zöld ogre rajongóinak szemébe. Végül a Dreamworksnek minde- ne tele lett a tők(é)lten TDK-val, és a második rész jogait az Activisionnek adta el.

térés sincs köztük, hiszen mindegyikük éppúgy szakértő az „üsdvágdnemapád”-ban, mint az ugrálások tekintetében. Maga Shrek talán kicsit lassabb, de erősebb, Csizmás Kandúr pedig különösen gyorsan tud cikázni kardjával, illetve bizonyos csöveken macskamódra fel tud rohanni, de ez utóbbi tulajdonságát leszámítva a játék hevében nem sok különbséget észlelünk köztük.

Szanatórium ogréknak

Az egyetlen komolyabb baki, amelyet a KnowWonder elkövetett, a játék nehézségi szintje. Mint a Harry Pottereknél, ezúttal is túl könnyű a játékok (sőt, itt még inkább az), úgyhogy minden különösebb kihívás vagy erőfeszítés nélkül végigroboghatunk rajta. A verekedések során a banditák elképesztő bárgyúságról tesznek tanúbizonyságot: minden egyes pofont bambán bevárnak, és nagyon ritkán sebzik hőseinket, de ezt is olyan lagymatagon teszik, hogy az egészségügyi csik jó, ha pár millimétert küszkí arrebbe.

Hasonlóan könnyedén ugorhatjuk át, vagy kerülhetjük ki az olyan különféle akadályok legtöbbszörét, mint a szokásos (nem túl fantáziadús...) ritmikus lánget lövellő virágok, csövek vagy a csapdák, lézerfények.

Kivitelezésében és jellegében tehát hiába is törekszik a *Shrek 2* a *Rayman 3*-féle etalon megdöntésére, a kiscsoportos óvodásokat becélzó nehézségi szintje miatt mégiscsak némileg kudarcot vall az idősebbek körében. Kár.

Berrr

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1800+ | 512 MB RAM | Radeon 8500

„Bár viszonylag régi videokártya van most nálam, a *Shrek 2* gond nélkül futott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Három hős: Shrek, a szamár és Csizmás Kandúr
- ▲ A karaktereket nagyon szépen kidolgozták
- ▲ Jól kialakított pályák és játékmenet
- ▼ Óvodásoknak megfelelő nehézségi szint

GRAFIKA	8	HANGULAT	8
HANGOK	6	KIHÍVÁS	3
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	5

Berrr VÉGSZAVA



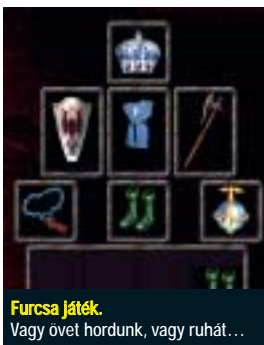
Remek (bár némileg konzolos) grafikájával, jól kidolgozott játékmenetével, aránylag vicces párbeszédével és háromféle hőseivel a *Shrek 2* méltó vetélytársa lehetett volna a *Rayman 3*-nak, ám az óvodás nehézségi szint sajnos sokat ront az összképen.

➤➤➤ **81%**

ÉS A TÖBBI

Rayman 3	92%
Harry Potter and the PS	89%
Harry Potter and the CoS	74%





Furcsa játék.
Vagy övet hordunk, vagy ruhát...



Akinél pipa van, az mehet, a többiek újrajrják a dolgozatot



Lord Csontli illő kísérettel vonul a koponyák palotájába

HA SÍRNI TÁMAD KEDVÜNK...

WARLORDS BATTLECRY III

Van úgy, hogy az embernek be kell látnia: nem megy. A régi, megszokott klisék, a pár éve még bevett gyakorlatnak számító megoldások már nem működnek. Aki mindezt felismeri, és váltani tud, az jó eséllyel fennmarad. Aki nem... az kiadja a Warlords Battlecry harmadik részét.

Az izometrikus grafika már 2000-ben sem volt hamvas frissességű találmány, de akkoriban még csak enyhe ejnye járt azért, ha valaki mégis ragaszkodott a régi technikai megoldáshoz, mint ahogy azt a *Warlords Battlecry* készítői tették. Pedig az alapötlet tulajdonképpen életképesnek tűnt: a sokak által kedvelt *Warlords* sorozat világát, hőseit rakták át a talán még többek által kedvelt RTS-környezetbe. A megvalósítás azonban a legnagyobb jóindulattal is gyenge középezt érdemelt. Ilyenkor szokás a kiadónál vérfürdőt rendezni, fejeket követelni, felmondó nyilatkozatokat gyártani. Ez nem történt meg, ugyanis a legendás SSI csendben kimúlt. Nem úgy a *Battlecry!* Jött a második rész – s a menetrendszerű bukás. A Ubi Soft ugyan nem ment tönkre ettől, de a folytatás kiadásától már diszkrétan elzárkózott.

Kiadom, ha addig élek is. Márpedig csak addig élsz!

Egyszóval nem mondható babonásnak az Enlight Software. Ők vették a bátorságot, s felkarolták az évszázad legnagyobb ötletét: legyen *Warlords Battlecry III!* A játéktervezők pedig meghálálták a bizalmat. Szemléltények az „újdomságokból”: izometrikus grafika, irányítható hősök, varázslatok, egy darab kampány, fejlődési lehetőség stb. Ha ezeket halljuk, bizonyára csak egy erős atyai pofon akadályozott volna meg minket

abban, hogy eladjuk a család Videoton márkájú tévéjét, s az árából megvegyük életünk programját – 1994-ben. De, sorstársaim a zürben, 2004 van! Olyan játékokkal, mint a *Far Cry* vagy éppen a készülő *Rome: Total War*. Ilyen mezőnyben gondolták benevezni a *WBIII*-at? Ha komolyan gondolták, akkor ez egy vicc; ha viccnek, akkor meg túl durva. Am mégiscsak egy bemutatóról van szó, tehát zongorázzuk végig a téma-

Ilyenkor szokás a kiadónál vérfürdőt rendezni, fejeket követelni, felmondó nyilatkozatokat gyártani.

köröket. Mint azt már említettük, 2D-s izometrikus látványban „gyönyörködhetünk”. A képek önmagukért beszélnek, de azt azért külön kiemelni, hogy mennyire sehogy sem mutat a sok pasztellszín közé berakott animált karakter. Hogy forgatni lehet-e a kamerát? Kitalálható. Tessék? Hogy legalább 90 fokokkal? Te kis lehetetlen, még mit nem! De jó hír, hogy a hangok és a zene legalább helyenként színvonalasnak mondhatók.

Mindenki mindenkivel

Választható fajok és kasztok tekintetében már a *WBII* sem állt rosszul, s most erre pakoltak még néhány lapáttal. A választható lények listája már alig fér el a képernyőn, ha lesz negyedik rész (hogy valami nagyon elretten-



A nomád harci kutyahoz képest a pitbull egy palotapincsi

tőt feltételezzünk), akkor ott minden bizonytalannal már sündisznóval és havasi gyopárral is indulhatunk. Ha túljutunk a faji problémán, újabb hosszú lista következik a foglalkozásokkal. Mivel bármelyik nép tagja felvehet bármilyen kasztot, így érdekes kombinációk állíthatók elő. A törpe ősmágushoz vagy a nemes elf halállovaghoz képest az ál-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Enlight Software
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Infinite Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Warlords IV: Heroes of Etheria	


GYORSLINK >> 561

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Némi ötlet	↓ Ronda
↑ a kampányrészben	↓ Sablonos
↑ Alacsony gépigény	↓ Idejétmúlt
GRAFIKA 3	HANGULAT 6
HANGOK 7	KIHIVÁS 5
IRÁNYÍTÁS 8	SZAVATOSSÁG 6

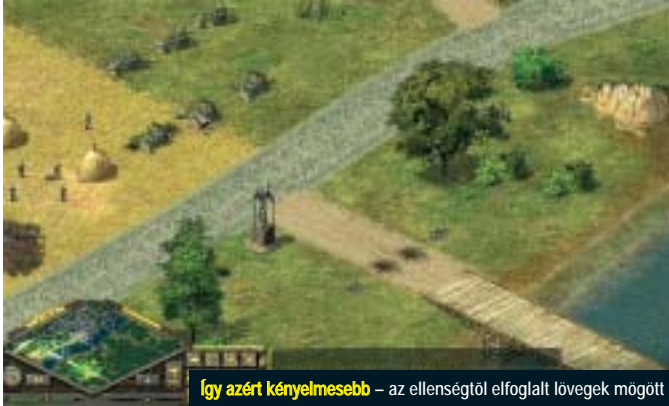
MINIMUM HARDVER
PIII 450 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

-csonti- VÉGSZAVA

 Gyenge kezdés után erős visszacsúszás. Egy játék, amely már évekkor ezelőtt is futottak még kategóriájába tartozott volna.

57%

ÉS A TÖBBI	
Age of Wonders: SM	90%
Warlords Battlecry II	69%
Warlords IV	67%



Igy azért kényelmesebb – az ellenségtől elfoglalt lovegek mögött



Talán picit megfontoltabban kellett volna indítani ezt a támadást...

KALANDTÚRA ROMMELLEL

BLITZKRIEG BURNING HORIZON

Jött, látott, és győzött. Igaz ez az alapjátékra, de a kiegészítőjére is. Még ilyen „páncélveszélyes” időkben is helyt tudott állni, ami meglepő, tekintve a nagy tűzerejű felhozatalt és delikvensünk elavuló haditechnikáját. Lássuk hát, mitől is lángol az a bizonyos horizont!

Melyik az a stratégia, amelyik a csúcskategóriás *Panzers* mellől el tudott rántani, ráadásul nem is csak pár pillanatra, hanem több napra? Magam sem gondoltam volna, hogy a BH-nal való kapcsolatomban ilyen irányt vesz... ☺. Annak idején a *Blitzkrieget* becsülettel végig is nyomtam – tegyük hozzá, a vége felé már kezdett kicsit unalmasná válni – de hogy a kiegészítő ekkorát üt? Valami hasonló a helyzet, mint a *Warcraft 3 – Frozen Throne*-

56 új egység is helyett kapott a *BH*-ban, bár a jelenlétük nekem nem is tűnt fel igazából.

Kökemény hadjárat

Hogy miért nem? Mert annyira belefeledkeztem a csatákba! Elképesztően izgalmas missziókat sikerült összerakniuk a nivalos arcoknak. A véletlenszerű küldetéseket gyorsan felejtjük el: kizárólag aprólékosan kidolgozott történelmi ütközetekben veszünk részt. A nehézségi szint pedig brutális



A két brit könnyűharckocsit gyanútlanul álldogál – már nem sokáig

gyengítették – most már nem tudja egymaga lelőni a fél ellenséges hadsereget. (Ráadásul amúgy sem mindig kapjuk meg.) Harckocsijaink típus abszolút történelmihű, ami azt jelenti, hogy '43-ig szinte mindig hátrányban leszünk a szövetséges tankokkal szemben, és emiatt is ügyeskedni kényszerülünk. Nagyon sokat nyom a latban, hogy a gép lényegesen eszebb lett: noha most is hajlamos néha a passzivitásra, gyakran vannak igazán meglepő húzásai.

A légiőrvetése szintén picit reálisabb lett: bár többször is igénybe vehetjük a támogatását – küldetéstől függően –, ha lelőjük a gépeket, akkor azok nem lesznek pótolva az adott csatában, így nem árt odafigyelni az ellenséges légelhárításra is. A csapatmenedzselés ugyancsak kiforrott: nem kapunk sem túl sok, sem túl kevés egységet, továbbá übertankokat sem tudunk vásárolni. Az egyedüli dolog, amitől néha már a hajamat téptem, a járművek ide-oda forgása volt, elsősorban a sivatagban, ahol nem minden terep járható. Más gondom nem akadt: a hangeffektek hangulatosság, a zene vérpezsdítő, és a grafika is elfogadható – még ha nem is egy mai darab. Csak félve merem kimondani, de a *Panzer General* óta nem találkoztam olyan második világháborús stratégiával, amelynek a kampánya ennyire addiktív lett volna. Mivel pedig a *BH* még az alapprogramot sem igényli, ezért mindenkinek, aki kedveli a világháborús stratégiákat, csak ajánlani tudom. Kövesd a Sivatagi Rókat! ☺

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	CDV
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
II. világháború	Nival Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Silent Storm, Etherlords, Rage of Mages	
GYORSLINK	827

A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

<ul style="list-style-type: none"> ▲ Első osztályú kampány! ▲ Csak ügyesen és komoly odafigyeléssel elvégezhető küldetések ▲ Kijavított játékmenetbeli hibák, okosabb MI 	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Lassan elavuló grafika ▼ A járművek néha túl sokat pörögnek-forgognak ▼ A grafika megérett a váltásra
GRAFIKA 7	HANGULAT 10
HANGOK 9	KIHÍVÁS 10
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 8

MINIMUM HARDVER
PIII 450 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

Uhu VÉGSZAVA

Nem találok szavakat! A BH meglepetészerűen lerohant, és (napokra) elfoglalt. Még annak is ajánlott a kiegészítő, akinek nem tetszett a *Blitzkrieg*, mert mestermunka, ez nem kétséges.

90%

ÉS A TÖBBI

Warcraft: Frozen Throne	93%
East Front 2: Fall of the Reich	85%
Age of Mythology: The Titans	84%

A véletlenszerű küldetéseket gyorsan felejtjük el: kizárólag történelmi, aprólékosan kidolgozott ütközetekben veszünk részt.

jánál: a tanítvány túlszárnyalja mestéré! A különbség jelen esetben annyi, hogy itt az alapprogram kisebb játékmenetbeli hibáit is kigyomláiták, illetve az MI agyafütségére is rágyúrtak. De nézzük a konkrétumokat, hiszen csak egy oldalban tudok áradozni. Összesen egy kampányban vehetünk részt, ami nem tűnik soknak, ha azonban azt mondom, hogy Rommelt, a német tábornokot kísérhetjük végig 1940-től 1944-ig, 18 küldetésen át, akkor már közel sem olyan kevés az, amiből élünk. A franciaországi támadástól kezdve masírozunk előre egészen a Csatornáig, majd Észak-Afrikában mérkőzünk meg a britekkel, ezt követően Olaszországban, végül Normandiában vetjük ütközetbe csapatainkat. Változatosságra tehát nem lehet panasz. Mintegy „mellékesen”

(újabb hasonlóság a *Frozen Throne*-nal). Mielőtt azonban bárki is eljajdne, sietve kijelentem, hogy nem lehetlenség teljesíteni őket, csak nagyon oda kell figyelniük – akárcsak egy valódi csatában. Nincs semmi lazulás, folyamatosan figyelemmel kell kísérniük az események alakulását, és ajánlott gyakran megállítanunk a játékot, különben esélyünk sincsen. Különösen tetszett az, hogy szinte mindig rá vagyunk kényszerítve, ne fejjel menjünk az ellenségnek, hanem különböző trükköket alkalmazva gyengítsük meg.

Páncélos tábornok

A szenális pályatervezés mellett játékmenetbeli finomításokkal is találkozunk: a korábban túlságosan erőse vett felderítő mesterlövészt le-



A jó gulyás alapeleme a tökéletes tuzhely



A városközpontban regenerálódhatunk

AZ OROSZ SÜSÜ

I OF THE DRAGON

Micsoda nagy lehetőség sárkánynak lenni! Rárbolhatunk királykisasszonyokra, rettegésben tartathatunk egész királyságokat, és csücsülhetünk a nagy halom kincsünkön, a flash kis barlangunkban, az üveghegyen is túl... Ja, hogy egy jó sárkány feladatlistáján nem pont ez áll? A fenébe, már megint jöhet az unalmas világmegmentés, gonoszkipurgálás, a végén meg a nagy halom arany helyett a hálás nemzet forró kézszerítése. Hát közi.

Oroszországban már régóta nagyszerű ötletekkel pótolják egyéb erőforrásokban megmutató hiányosságait, nem csoda hát, hogy a Primal Software is egy mondhatni remek alaphelyzettel állt elő: legyünk sárkányok! PC-s játékban, azt hiszem, kevésszer fordul elő, hogy egy szörnyet személyesíthetünk meg, nem csoda hát, hogy érdeklődéssel vártam az *I of the Dragon* megjelenését.

Az utolsó reménysugár

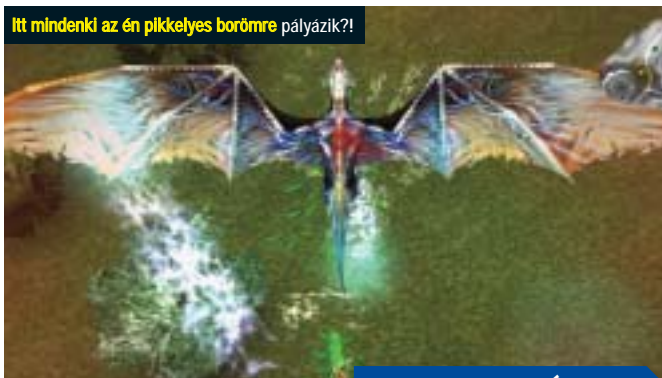
Történetünk szerint a jóságos sárkányok és a bölcs emberek szövetsége biztosította hajdanán a rendet, s tar-

kiló, s bár haja nincs, van 50 darab törszerű foga...

Fajválasztás

Az éppen megszületett drágaság alapvető tulajdonságait és a játékban később követendő stratégiánkat a kezdetekben történő választással döntjük el. A vörös színű Annoth a standard alapmodell, aki bármely sárkányos történetben megállná a helyét: egészen erős testalkatú, a tüzet pedig tudja fújni, vagy akár varázsolni is. A fekete fényezésű Morroth ki más is lehetne, mint a nekro, aki zombikat idéz, savat köp, és meglehetősen gyorsan rege-

Itt mindenki az én pikkelyes borómre pályázik?!



mindig ugyanaz a célunk: felhantelni mindenkit, aki nincs velünk. Kedvenc háziasárkányunk kap mindezekért XP-t, szintet lép (az így szerzett pontokat vagy szétosztjuk tulajdonságaink között, vagy újabb „varázslatokat” veszünk rajta), és ami igazán dögös: küllemében is lassacskán felcsepereg. A játék RPG-mivoltát hangsúlyozandó, a megtermelt szárnyasnak élelemre is szüksége van: ilyenkor etetés gyanánt fel kell markolnunk egy szörnyet vagy kóbor állatot a földről. Poénnak nem rossz, meg látványos is, amint élve felfalunk valakit, de sok értelme igazából nincs.

Felülről minden olyan egyszerű

Ezt sajnos szó szerint kell érteni: maga az állatka szépen meg van rajzolva, de a földközeli környezet... Igaz, hogy nagyon nagy pozitívumként varázslatok hatására a földfelszín változik (kráterek képződnek egy robbanás hatására, s árkok nyílnak hathatós varázsigéink eredményeképpen), az erdők pedig teljesen felperzselhetők például, de ahogy kinéznek, jobb is, ha kicsit megpusztítjuk őket. A felszín élettelen, nincs rajta számottevően semmi, az épületek egy-másra hányt pasztellszínű hasábok, az embereknek pedig nincsen arcuk, olyan fejük van, mint egy lehasznált, kopott LEGO-emberkének. Brrr...

Sam

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akcio/RPG	Strategy First
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Primal Software
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK >>> 662

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sárkány vagyok!
↑ Játéktér
amortizálása

↓ Nehézes irányítás
↓ Bizonyos részek igénytelen kidolgozása

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

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Sam VÉGSZAVA



Engem sajnos nem győzött meg: bár az alapötlet nagyon jó, a kivitelezés némi kivánnalót hagy maga után irányítási és grafikai szinten. Erdemes kipróbálni, de csak megfelelő fenntartásokkal és nem túl nagy elvárásokkal.

>>> **64%**

ÉS A TÖBBI

Champions of Krynn	89%
Dragon Strike	82%
Dragonriders: CoP	68%

Az újszülött remek színben van, körülbelül 250 cm, 300 kiló, s bár haja nincs, van 50 db törszerű foga...

totta vissza a sötétség erőit, hogy azok előzőnöljék Középföldét, izé Nimoét... Mára a sárkányok eltűntek a színről, az egyedül gyengécske emberi faj pedig nem képes feltartani a káosz hatalmas hadseregét. Szinte minden veszni látszik, amikor Quibeck főmágus (egy varázsszőnyegen közlekedő Télapó-utánérzés) előkapja a frigőből a pont erre a célra tartogatott utolsó sárkánytojást, s szépen kikölti. Az újszülött remek színben van, körülbelül 250 cm, 300

nerálódik egy-egy bántás után. A harmadik pikkelyes delikvens Barroth, aki kiváló mágikus képességeivel, nem utolsósorban jeges lehetével hívja fel magára a figyelmet.

Mindennapi teendőink

Célunk nem más (nehéz lehetett kitálalni), mint a gonosz erők elpusztítása a rendelkezésünkre álló arzenál segítségével. Tizenkét nagy pályarészen vándorolhatunk végig, ahol végül is (alküldetésekkel kiegészítve persze)

Békatégória

FROGGERS ADVENTURES: THE RESCUE



Bármilyen furán hangzik is, Frogger a játékipar egyik nagy öregje: élt, él, és élni fog. Sikerének titka, hogy... Nos, ez akkora titok, hogy mi sem tudunk rájönni.

Az ős-Frogger ugyanis még az őskorban, húsz éve jelent meg. A játék az évek során alig változott, igaz, mára 3D-ben tűndököl, de a lényeg ugyanaz maradt: szerencsétlen békákkal átvergődni a pályák végéig. Régen ez még csak egy úttest volt (C-64-en ki játszott vele?), mára csilvilvi dzsungel, csapdákkal és lehetetlen lényekkel. Az új epizód irányítása meglehetősen sunyi, mert noha testre szabható, csak jó néhány újraindítás után jövünk rá, hogy mégis miképp érdemes kiosztani a gombokat: a négy nyíl messze nem elég, mert békánk azokkal rögtön az adott irányba ugrik. Kell még két

gomb, amelyekkel egy helyben fordul, kell egy a dupla ugráshoz (ilyenkor egy mezőt kihagy), egy pedig ahhoz, hogy nyelvünkkel elkapjunk, és magunkhoz rántsunk különféle tárgyakat. (Békák vagyunk, nicht war?) A küldetéseket egészen infantilis és felesleges átvezető animációk kötik össze, amelyek inkább csak rontanak az összhatáson. Az ugyan sosem árt, ha van egy játéknak sztorija is, itt azonban tökéletesen meglettünk volna nélküle... ez tipikusan olyan játék, amellyel GBA-n vagy mobilon elszorakozik az ember, de PC-n leülni egy ilyen elé... Ha a frog angolul azt jelenti, hogy béka, akkor ez a frogger kábé annyit tesz: bakker.

ÉRTÉKELÉS

48%

KIADÓ
Acclaim
FEJLESZTŐ
Swordfish

Bunyó a foci ürügyén

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

Afociprogramoknak hatalmas rajongótáboruk van, ennek megfelelően számtalan játék készült már nekik. A rögbi azonban mindig is egy kicsit mostohagyereknek számított.

Pedig milyen jó is az, amikor fülig sáros, debella pasik verik laposra egymást egy lehetetlen formájú labda ürügyén! Ha nem számítjuk a *Pro Rugby Manager 2004*-et (amely nevéből is sejthetően inkább stratégia, mint akció), az utóbbi időben csupán az Electronic Arts-féle *Rugby 2004*-nek örülhettek a bunyós foci rajongói. Őszintén szólva mégsem örültek neki, mert nem lett egy túl jól sikerült darab – ami egy EA-

sportjátéktól viszonylag meglepő. A figyelem tehát a *WCR* felé fordult, mely mindenképpen győztesen kerül ki az összehasonlításból. Grafikája szebb, a já-



tékmenet hangulatosabb, csupán egyvalamiben nem tudja lekörözni a *Rugby 2004*-et: csakis az angol csapatot licencelték. A játék jellegéből fakadóan ez nem is nagy gond, mivel korántsem a taktika, sokkal inkább a zúzás a fontos. Hihetetlenül gyorsan peregnék az események, úgyhogy hiába a FIFA-gyakorlat, legalább 1-2 óra kell, mire belejövünk az irányításba. A hangulat viszont kárpótól, főleg a két profi kommentátor, a Sky Sportstól kölcsönként Stuart Barnes és Miles Harrison. Hála az ő lelkesedésüknek, még azt is elhisszük, hogy jól játszunk.

ÉRTÉKELÉS

66%

KIADÓ
Konami
FEJLESZTŐ
KCEJ

Akhilleusz áll a sarkon

BATTLE FOR TROY

Amozikban hatalmas sikerrel futó Trója epicszi (haha, nem véletlenül) csatajeleneteit nézve az ember érzi, hogy milyen dögös stratégiát lehetne összehozni ebből. Ez nem az. Miután Wolfgang Petersen filmjében láttuk Akhilleuszt (és tudjuk, hogy éppúgy néz ki, mint Brad Pitt) talán az ísiben is könnyebb lesz megbirkózni az Iliásszal. A *Battle for Troy* azonban még attól sem lenne élvezhetőbb, ha közben fél szemmel a filmet néznénk, miközben maga szép Heléna úcsorog mellettünk. (Ki lenne képes ilyen mutátványra... ©? *Bad Sector*) Kidolgozatlan, innen-onnan lopott ötletek mindenütt, unalmas, vontatott játékmenet, és mindaz, amivel csak el lehet rontani egy első ránézésre még ígéretesnek tűnő játékot. A grafikával (3D-s, kicsit mégis a *Settlers*re hasonlít) még nem is lenne olyan nagy gond. Nincs termelés, ha elfoglalunk egy falut, zsupsz, kinő a földből egy torony, és máris

csordogál az arany. Amíg a pénz tart, gyárthatjuk az egységeket, aztán nyomás – körülbelül ennyi a stratégia. Embereink mennek, mint a lemmingek, teljesen rendezetlenül, szigorúan libasorban, hogy egyesével mészárolják le őket. Egyetlen érdekes ötlet, ami elvész a bénázásban: ellenségeink hébe-hóba elejtenek különféle tárgyakat, például pénzt vagy elemőzsiát: előbbi értelemszerűen kincstárunkat gazdagítja, ha pedig egyik egységünk a földre hullott kaját burkolja be (egy trójai faló... jaj), akkor valamennyit gyógyul. A többi azonban csak szenvedés, Ford Fairlane-t idézve: enyhén szórakoztató, de inkább fájdalmas.



ÉRTÉKELÉS

44%

KIADÓ
ValueSoft
FEJLESZTŐ
Zono

Rémálomvilág

FOREVER WORLDS

Íme a három Jőbarát: Gagyí, Ciki és Uncsi



Jó téma időről időre elsíratni a kalandjátékokat, pedig a műfaj rendületlenül virágzik. Ez abból is látszik, hogy ebből a kategóriából kerül ki a legtöbb béna játék.

Miért éri meg gagyit kiadni? A The Adventure Company (a Dreamcatcher kalandügyi divíziója) ugyanis fáradhatatlanul ontja a dögunalmas *Myst*-klónokat, ósdi grafikával, összecsapott sztorival és mindig ugyanazokkal a hibákkal (mint például a pixel-hunting). Szó se róla, ha befut egy *Syberia* vagy egy *Broken Sword 3*, annak lehet nagyon örülni, de ritkák ezek, mint a fehér holló. Itt van például ez a *Forever Worlds*. Esküszöm, én megpróbáltam ját-

szani vele, de olyan volt, mintha kikapcsolódásképp hibajavitóval kellett volna fehérre festenem az Andrássy utat. Hogy az milyen? Unalmas, frusztráló és előbb-utóbb bevillan, hogy ennek bizony nincs sok értelme. Se eleje, se vége, „szürreálisnak” és „álomszerűnek” titulált idióta helyszínek (ami csak arra ürügy, hogy a legkevésbé sem odaillő rejtvényeket is el lehessen sütni), valamint technikai problémák tömkelege. Egy dolog azonban nagyon tetszett: amikor játék közben kilépünk a menübe matatni, visszalépés előtt kapunk egy kérdést: „Biztos, hogy folytatni akarod a játékot?” Nos... ezen valóban érdemes eltöprengeni.

ÉRTÉKELÉS

> 23%

KIADÓ
Adventure Company
FEJLESZTŐ
Hexagon

Az (el)űszó erő

THE ALAMO: FIGHT FOR INDEPENDENCE

Ez a játék voltaképp oktatási segédanyag. El tudom képzelni, ahogy tőrióra végén így szól a tanár: „péntekre pedig mindenkiolja végig az Alamót, mert felelés lesz!”

Nem rosszból mondom, de már a kezdőképernyőről üvölt, hogy itt és most nekünk nagyon meg fogják tanítani, miképp is történtek a dolgok, amikor a szerencsétlen texasiak Mexikóval szálltak szembe a függetlenségért. Sebaj, úgy tanul a gyerek, ha játszik. (Vagy nem?) Tudat alatt valami régi Sid Meier-klasszikus koppintására számítottam (például *Gettysburg*), de ez teljesen más. Nyolc küldetésen át kell harcolnunk, míg eljutunk a legendás erődig, de ha jók vagyunk, kapunk három olyan pályát is, amelyben átírhatjuk a történelmet. A játékmenet na-

gyon egyszerű, valamiért mégis órákig lekött: például egy erődöt védve nappal harcolunk, éjjel pedig mérnökeink segítségével igyekszünk helyrehozni a károkat. Ez – bármilyen furán hangzik is –, majdnem olyan izgi, mint a harc, ha ugyanis nem jól gazdálkodunk az idővel, másnap sokkal-sokkal nehezebb dolgunk lesz. A grafikára nincs panasz (ugyanaz az engine, mint a *Battle for Troy* – azért ez sok egyebet is elárul...), ennél azonban jóval nagyobb baj, hogy ez a játék egyszerűen félkész. Menet közben több bugot láttam, mint jenkit. Néha elmegy a hang, néha elmegy a kép, de akkor lepödttem meg a legjobban, amikor egy szimpla jobb klikkre (kíváncsi voltam, hogy mit csinál), úgy megállt minden, mint a hal szeme. Hát ezt csinálta.

Ne mondd már, hogy ez az erőd... Ezt nem veszem be!



ÉRTÉKELÉS

> 67%

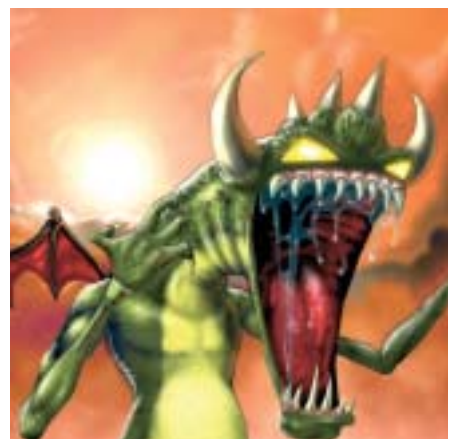
KIADÓ
Activision Value
FEJLESZTŐ
Zono

Harc, Mágia, Fantasy

SÁRKÁNYÖLŐ

Néha érdemes elszórakozni egy-egy ingyenes, online játékkal, hiszen sok kellemes meglepe-

tést tudnak okozni. Jó példa erre a Sárkányölő, mely nemrégiben indult, és képeivel, mókás, érdekes szövegeivel, na meg persze egyszerű, mégis izgalmas játékmenetével jó időtöltésnek bizonyul. Ahogy sorban hajtjuk végre a küldetéseket, gyűjtögetjük a kincseket, na meg a tapasztalati pontokat, úgy léphetünk egyre magasabb szintre, és válhatunk zöldfülű kalandozóból akár sárkányölő hőssé. Később persze bejön a képbe az aréna, az akadémia, na meg a boltos is egyre érdekesebb cuccokkal kedveskedik nekünk. A játékot <http://sarkanyolo.beholder.hu> címen érhetitek el.



ÉRTÉKELÉS

> 80%

KIADÓ
Beholder Kft.
FEJLESZTŐ
Beholder Kft.

BUDGET

A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar Budget rovatában minden játékot újraértékelünk, figyelembe véve az alacsonyabb árat, az időállóságot, továbbá számtalan olyan tényezőt, amelyet a friss játékoknál még nem ítéltünk meg. Így előfordulhat, hogy egy játék kicsit jobb vagy kicsit rosszabb értékelést kap, mint újonnan. A három legjobb olcsó vétel kategóriában ezentúl az elmúlt három hó legjobbjait ajánljuk. Ezeket az olcsóbb kategóriájú játékokat a nagyobb szupermarketekben és a számítástechnikával is foglalkozó boltokban találjátok országszerte.

Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Empire Earth 3990
 Empire Earth: The Art of Conquest 3990



Jurassic Park: Operation Genesis 2990
 Patrician 3 1999
 Stealth Combat 2990
 Verne 2990
 Wizardry 8 2990



POKOLI SZOMSZÉDOK

Mit tegyünk akkor, ha az idegeinkre megy a „drága” szomszéd a rikácsolásával, az üstdobolásával, a lagzis zene stb. iránti rajongásával? Második ötlet (az elsőt, hmm, inkább hanyagoljuk... ☺) egy jó kis FPS-esz lehetne, ahol az ellenséges bot egészen véletlenül a szomszéd nevét örökli. Ha azonban humorosabb módon szeretnénk bosszút állni – legalább virtuálisan – a mellettünk lakón, akkor a *Pokoli*

szomszédok is remek választás lehet. A játékban Woodyval törünk borsot a szomszéd orra alá. Hogy mindez azonban kissé fűszerezve legyen, vadabbnál vadabb tréfáit nemcsak Woody élvezi, hanem a közönség is – hősünk ugyanis egy kandi kamerás tv-műsor főszereplője, így minél jobban megkacagtatja a nézőket, annál több pontot kap. Ehhez a lakásban fellelhető tárgyakat hasznosítva, különböző csalafinta csapdákat kell ki-

alakítani, amelyekbe aztán a gyanútlan szomszéd belesétál. A feladatok persze egyre nehezebbek, miközben arra is oda kell figyelnünk, hogy áldozatunk ne vegyen minket észre, hiszen az komoly problémákat vetne fel... A játék grafikája teljesen 2D-s – nem egy csilivili, de képregényszerű, hangulatos, úgyhogy nem lesz gondunk vele. Egyedüli hátránya, hogy a feladatok egy idő után kissé már hasonlóak, és emiatt ismétlődőek lesznek, de addig remekül elfogunk szórakozni ezzel az újszerű, némiképp idétlen játékkal.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

P MMX | 64 MB RAM | 1 MB VGA

Remek, új ötlet
 Humoros és szórakoztató

Átlagos grafika
 Monotonná váló feladatok

77%

ÁRA >> 2 990 FT.

COLD ZERO THE LAST STAND

Lopakodás, lövöldözés, kaland és szerepjáték? Valóban, a *Cold Zero* mindezeket a lehetőségeket igyekszik megragadni, kissé egyszerűbben, mint a *Splinter Cell*. Hősünk, John egy exkommandós, aki, miután kirúgták – túl hamar húzta meg a ravaszt –, saját irodát nyit, titkárnövel, így próbálva meg eladni a „szolgáltatásait”. Persze, ahogy ez lenni szokott, már az első, simának tűnő küldetés után rögtön komplikációk támadnak, így máris ugrik a Kommandós Bt.-

elképzelés. A sima kis túszkiszabadtás – és az evvel járó örlelés – után a maffia látogat meg minket, és mi-nekutána az ő leveisébe köptünk bele, választhatunk, hogy neki dolgozunk, vagy Game Over... Bár a történet kiváló, a játékmenetben már akadnak hiányosságok. A rejtőzködés, lopakodás csak ritkán vezet sikerre, és a harcrendszer is meglehetősen egyszerű. A város, ahol dolgozunk, szintén elég kihalt, gépkocsiforgalom például egyáltalán nincs az utcákon. A vásárolható fegyverek és egyéb kiegészítők választéka viszont kielégítő. Öröm, hogy sikeres akcióinkkal tapasztalatot is gyűjtünk, amelyet különböző képességeink fejlesztésére fordíthatunk. Bár a grafika nem egy hatalmas durranás, de mindent összevetve elmondható: a stílus kedvelői egy korrektül megírt izometrikus 3D-s akciójátékot vehetnek a kezükbe.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 64 MB RAM | 32 MB VGA

Hangulatos történet
 Szerepjáték-beutés

Primitív harcrendszer
 A látványtól nem esünk hanyatt

78%

ÁRA >> 2 990 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

Mit tennék, ha a hűtőszekrény és a mosógép életre kelne, és ellenünk fordulna? Bár ennyire nem rémálomszerű a T3 világa, itt is gépekkel kell megküzdenünk. Pontosabban mi is lehetünk a masinákkal, ha éppen úgy tartja kedvünk – a játék ugyanis napjaink kedvelt műfajában, a csapatorientált multi-FPS-ek között igyekszik kitűnni. Feladatunk, hogy a Terminator fil-

mekből megismert jövőben, társaink segítségével győzelemre vigyük az emberiség vagy a gépek ügyét. Ehhez – a szerény fegyverválasztékon kívül –, különböző járműveket is igénybe vehetünk, amelyek között van felderítő, illetve romboló típus is. Egyjátékos mód igazából nincs is a játékban, csak egy amolyan gyakorlópálya, ahol kipróbálhatjuk a különböző fegyvereket és járműveket.

Mindez nagyon szép, de nem biztos, hogy a hálózati FPS-ek kedvelői ezzel fogják múlatni az idejüket a jövőben. Miért? Nos, a grafika szörnyen elavult, a pályák felépítése már ezer-szer látott, és a csapatjáték sincsen komolyan kidolgozva – akár egyedül rambózza is győzhetünk. Mindössze a komor jövőbeli hangulat hoz némi élvezetet az összecsapásokba, amelyek különben elég hamar unalmassá válnának.



ÉRTÉKELÉS

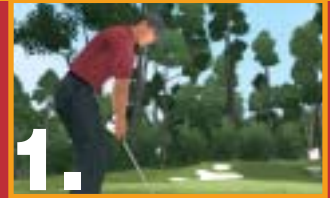
MINIMUM HARDVER

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Terminátor-világ
Unalmas játékmenet
Minimális játékélmény

51%

ÁRA >> 2 990 FT.



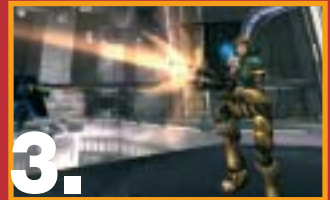
Tiger Woods 2003

2004. 04-től kapható 3 990 Ft.



Cossacks: Back to War

2004. 05-től kapható 2 990 Ft.



Unreal Tournament 2003

2004. 03-től kapható 3 990 Ft.

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A Baldur's Gate sorozat sikere óta folyamatos a klasszikus RPG-k utánpótlása: a ToEE is ebbe a vonalba illeszkedik. Az izometrikus grafika nagyon szépre sikerült, a karakterek is részletesen kidolgozottak. A Gary Gygax alkotta D&D-s szerepjátékrendszeren alapuló progihűen visszaadja a fantasy szerepjátékok hangulatát. Bár maga a történet nem pályázhat babérokra – lévén kis-egysíkú: alapvetően egy szörnyekkel teli templomból kell kiűzni a gonoszot –, de más téren nagyot dob. A karaktergenerálás igen részletes: akár órákat is eltölthetünk a kidolgozott, mégsem túl bonyolult művelettel. Érdemes is ezzel komolyan foglalkozni, mert a történet befejezésére is



hatással van az, hogy milyen jellemű hősöket indítunk. Ugyan embereink csak 10-es szintig fejlődhetnek, de a klasszikus D&D szabályrendszer, valamint a kiegyensúlyozott játékmenet miatt ez nem okoz problémát. Szintén jól sikerültek a csaták: a körökre osztott és dinamikus, a Jagged Alliance 2-höz hasonló rendszerben remekül tudunk taktikázni, bár maga a kezelőfelület egy csöppet túl bonyolultra sikerült. Megjelenésekor a program hemzsegett a bugoktól

– időközben már a 2.0-s verziónál tart a játék, ezért érdemes letölteni a patcheket, a kellemetlen meglepetések elkerülése végett. A ToEE látványos és élvezetes RPG, apróbb hibákkal, így a szerepjáték-rajongóknak feltétlenül érdemes belevágniuk.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

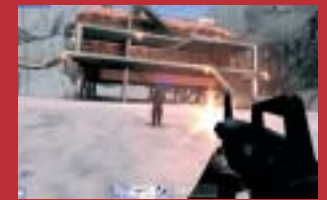
Kiforrott AD & D szabály- és harc-rendszer
Még most is gyönyörű megjelenítés
Hálózati csaták hiánya
Lapos történet
Kevésbé változatos küldetések

83%

ÁRA >> 3 990 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Finding Nemo 3990
Offroad 1999
Mobile Forces 1999





JÁTÉKMÚZEUM

ÁDÁM ÉS ÉVA IS EZEKKEKEL JÁTSZOTT...

Elsőre talán komikusnak hangzik, hogy az E3 forгатagában, a legfrissebb látványos játékcsođákat felvonultató standok között egy játékmúzeum is megnyissa kapuit. Pedig a Classic Gaming Museumot óriási érdeklődés kísérte, nekünk pedig szinte kötelező, hogy saját idevágó rovatunkban beszámoljunk róla...

Miközben egyes közepesen nagy kiadónak csak egy kis fülszám jutott, a Classic Gaming Expo 2004 nem kevesebb mint 222 négyzetméteren állította ki klasszikusait! Az E3 szervezőitől származott az ötlet, hogy a muzeális értékű ritkaságokat természetesen mutassák be, annak apropóján, hogy idén tízéves maga az E3 is. A kiállításnak a Kentia Hall adott otthont, és döbbenetes népszerűséggel büszkélkedhetett. A szervezők két fő részre osztották fel a tárlatot. Az egyik szekcióban „Ádámotól és Évától”, tehát a legelső házi játékgéptől, a Magnavox Odyssey-től (lásd: *dobozban!*) kezdve a nem is olyan régen bebukott Sega Saturnig az összes valaha kiadott masinát csodálhatták meg a látogatók. A másikban pedig a nyolcvanas évek stílusában bebútorozott „szobákban” 34 őserőg coin-upot lehetett nemcsak megbámulni, hanem ki is próbálni.

Pong, ping nélkül

A tárlat talán egyik legérdekesebb darabja a Pong nevű játékgép volt: a legelső sikeres pénzbedobós automata, amely megadta a kellő lökést az Atarinak, hogy a piac élére kerüljön. Aki esetleg nem ismerné ezt a klasszikust: lényegében arról a tv-s pingpongjátékról van szó, amely a nyolcvanas években gazdagabb szülők gyermekeinél ná-

lunk is megtalálható volt. Egy nagy vonal jelképezte az asztal közepén lévő hálót, egyetlen ide-oda mozgó pixel a labdát, amelyet mindkét oldalon egy-egy rövidebb csikkal, az „ütővel” kaphattunk el.

Pislantsatok egy kicsit a gépet bemutató képre! Érdekes véletlen, hogy a Pong sarkában ülő fickó

Nagy slágert akart a Nintendo a Virtual Boyból, de az tény, hogy öt perc után megfájdult tőle az ember feje, így érthető módon sokakat elriasztott...

egyike azoknak, akik a Mattel Intellivision nevű konzolját megalkották. Utóbbiról azt kell tudni, hogy a hetvenes évek végén és a nyolcvanas évek elején az Atari legkomolyabb ellenfeleként tartották számon, ám végül '84 tájéka befuccsolt. Mára azonban egész érdekes módon összeszedték magukat: bővebben a *dobozban* olvashattok róluk. De visszatérve a Pongra: minden idők legfrappánsabb játékinstrukcióját ezen a gépen olvashattuk: „avoid missing ball for high score” (vagyis: „a kiváló eredmény eléréséhez ne veszítsd el a labdákat @!”).

A kiállító némi megviccelték a látogatókat azzal is, hogy erről az egy gépről nem állították le a pénzerme-adagolót, tehát még mindig csak egy negyeddolláros bedobása után lehetett vele játszani.

Őreg „szekrények”

A Pong mellett a többi klasszikus játékgép sem volt érdektelen. A világ két legelső lézerlemezeseo-játékával, a *Dragon's Lair* és a *Space Ace*-szel (melyekből aztán többlemez amigás átírat is készült, nálunk a régi motorosok is ezt a verziót ismerik leginkább) szintén hatalmasat nosztalgiázhattak a látogatók. Érdekes, hogy a többi pixelgéza közül ez a két teljesen rajzfilmszerű és minőségű játék mennyire kiemelkedett, pedig ezek is a nyolcvanas évek elején készültek.

Persze nem hiányozhatott a jó öreg *Pac Man* sem, aki anno a házikonzolok mellett a játéktérmi gépekben is kiugrálta magát. A modern játékok kiállításához szokott látogatók számára tényleg elképesztő látvány lehetett, hogy a bómólo show kel-lős közepén egyesek (és nem is kevesen!) régi ár-kádjátékokkal nyomulnak.

Konzolnosztalgia

Még több helyet foglalt el a különféle özönvíz előtti játékkonzolok kiállítása. Itt aztán mindent felvonul-

A Pong az ATARI legelső sikerjátéka



Az E3 hatalmas forгатagában is sikert arattak az őskövület gépek



tattak, amit 1972 (az Odyssey) óta valaha is gyártottak. Számunkra külön érdekesség, hogy a szocializmusban leginkább csak gazdag, befolyásos, szerencsés és/vagy kényeztető szülők által külföldről beszerezhető kvarcjátékokat is kiállították – vitrin alatt. Akik ekkor nőttek fel, azok pislantsanak az itt található képekre, hátha felismerik nagy kedvencüket, amellyel esetleg valamelyik osztálytársuk villogott a suliban ☺.

Mindegyik konzolgéphez jó pár akkori játékot is mellékeltek, eredeti dobozokkal együtt: a Commodore 64 mellett például többek között ott figyelt örökös kedvencem, a *The Pawn*, az ösöreg *Star Hunter*, illetve a Cinemaware klasszikusa, a *Rocket Ranger* színes papirdoboza is, de nem hiányzott a *The Secret of the Monkey Island* sem az Amiga 500-as mellől. Egyes népszerűbb vagy elterjedtebb, kevésbé öreg és értékes konzolokkal játszani is lehetett, de azért az összes masinát érthető okokból nem lehetett kipróbálni.

Dizájn Center – Fábry nélküli

Érdekesség, hogy itt állították ki az Atari 2600-as Gameline-ját és a Sega Channelt is, amelyeket az első online szolgáltatásként tartunk számon; különféle tartalmakat lehetett velük játékokhoz letölteni. Sajnos mindkét szolgáltatás túlságosan is forradalminak számított, és anyagilag nem jött be a cégeknek, így aztán éveken át nem is próbálkoztak hasonlóval.

A másik érdekesség a Nintendo 3D-s konzolja, a Virtual Boy, amely egy speciális Virtual Reality-s szemüveges ketyereként híresült el. Nagy slágert akart csinálni belőle a japán cég, de az a tény, hogy öt perc után megfájdult tőle az ember feje, érthető módon sokakat elriasztott, így ez az eszköz is a meg nem értett találmányok sorsára jutott. Még eredetibb ötletnek szánták az AdventureVision nevű picit gépet, amely negyven LED-ből és egy ál-

landóan forgó tükörből állt, hogy egy 150x40-es felbontású képernyőt *szimuláljon*. Nehéz elhinni, de egy ilyen gépre is jelentek meg játékok...

Végül nem szabad kihagyni a Mattel Intellivision masináihoz kapcsolható billentyűzetet sem, amelyből nagyjából háromezer darabot gyártottak, még meg is hirdették a katalógusokban, de sohasem adtak el belőle egyetlen példányt sem. Talán jobb is...

Nagynevű bukások

Végül olyan gépekkel is találkozhattak az érdeklődők, melyeket rettentően sikeresnek szánt az anyacégük, mégis hatalmasat buktak. Ilyen volt például a Sega Saturn, illetve a Panasonic 3DO-ja. A gépet még az Electronic Arts alapító atyja, Trip Hawkins találta ki, azzal a céllal, hogy megalkossa az egyetlen „igazi” konzolt. Olyan hardvert agyalt ki hozzá, amelyet elvileg bármilyen nagyobb elektronikai cég le tudott licencelni és gyártani, így ez lett volna a konzol, amelyre mindenki fejleszt. A Panasonic volt a legnagyobb cég, és a sajátját REAL-nek hívta, pedig valójában a 3DO-ról volt szó. Ez volt az első 32 bites konzol az USA-ban, és elvileg tényleg az isten sem mentette volna meg attól, hogy sikert sikerre halmozzon, és mégis... nagyot bukkott. Valószínűleg a tervezők rosszul kalkulálták ki a költségeket, és ily módon az árakat, mert 700 dollár igen csak húzós ár egy játékgépnek.

Igazi múzeum

Az egész tárlatot a Classic Gaming Expo (www.cgexpo.com) állította ki, amely évente megrendezi a sajátját. A következőt augusztus 21-én és 22-én mutatják be San Joséban, úgyhogy azok a szerencsések, akik netán arra járnak ebben az időpontban, a világ minden kincséért se hagyják ki. A szervezők szerint az itt látható gyöngyszemek csak töredékei saját kollekciónak...

Berr

MAGNAVOX ODYSSEY

Az első...

A világ legelső konzolgépe az 1972-ben gyártott Magnavox Odyssey. A gyártást '72 január 27-én kezdték, és a termék májusban került a boltokba. Mai szemmel nézve elképesztően primitív grafikai lehetőségekkel volt csupán megáldva: a képernyőn alig pár mozgó elemet láthatunk csak. A játékokhoz a tévé képernyőjére rakható színes műanyag cuccokat is mellékeltek.

A gépben ugyan mikroprocesszor nem volt, viszont rejtett elektromos részek irányították. Maguk a cartridge-ek – sajátos megoldásként – egyszerű jumperek voltak, amelyeket átkonfiguráltak az említett komponenseket. Az Odyssey leginkább pocskék marketingje miatt bukkott meg, illetve az olyan kökler eladók miatt, akik azt állították, hogy a gép csak a Magnavox tévékkel együtt működik (vedd meg azt is). Bár ez tényleg nagy hazugság volt, hiszen a tv-antenna csatlakozójával tökéletesen együttműködő ketyeréről volt szó, ez a technológia akkoriban még nem volt közismert, így könnyen át lehetett verni a vevőket. Az Odyssey egy évig bírta a piacon, aztán villámgyorsan kivonták a forgalomból.



Adventure Vision: villámgyorsan csúcsra emelkedett, utána hasonló sebességgel eltűnt a süllyesztőbe



A Virtual Boy volt a Nintendo történelmének legnagyobb bukása



Cheatz

SACRED

1. TIPP Megkönnyíthetjük hősünk kalandjait, ha bevetünk némi cheat-mágiát: kattintsunk a desktopon a jobb egérgombbal a játék ikonjára, majd a Properties/Shortcut menüben a Target sornál írjuk be az exe után, hogy /Cheat=1. Ezután indítsuk el a játékot, majd nyomjuk le a [] gombot. Itt gépeljük be, hogy SYS CHEATS=1, és máris beléphetünk a kódok birodalmába.

Cheat	Hatás
CHEAT GOD	Sebezhetetlenség
CHEAT RARE	Ritka tárgyak kerülnek elő
CHEAT upgrade	Az összes elérhető upgrade megnyílik
CHEAT SETGOLD XXX	Pénztartalékunk XXX-re nő
CHEAT ADDGOLD=XXX	További XXX számú aranyhoz jutunk
CHEAT ADDEXP=XXX	XXX mennyiségű tapasztalati pontot gyűjtünk
CHEAT SETHEROLEVEL=XXX	Hősünk szintjét XXX-re emeljük (max. 255-ig)
CHEAT FOGOFWAR	A Fog of Wart kikapcsoljuk
CHEAT DAMAGE	Életerőnk 1-re változik
SYS FPS	Képfreállítás megjelenítése

2. TIPP Mindig mentsünk állást, mielőtt felnyitunk egy ládát, vagy átkutatunk egy rejtekhelyet. Amennyiben nem felel meg számunkra a talált cucc, bátran töltsük vissza a mentést, és máris egy másik tárgy kerül a birtokunkba. Ugyanez vonatkozik a főellenfelek után hátramaradt felszerelésre, és a küldetések után kapott jutalmakra is.

GHOST RECON

1. TIPP Megkönnyíthetjük kommandósaink dolgát, ha a cheat-csapat segítségét kérjük, és együtt támadunk az ellenfelekre. Ehhez nincs más dolgunk, mint játék közben megnyomni a numerikus billentyűzet az [ENTER]-t, majd beírni a kiválasztott kódot.

Cheat	Hatás
superman	Sebezhetetlenek leszünk
teamsuperman	Csapatunk egyik tagját sem fogja a golyó
shadow	Láthatatlanná válunk
teamshadow	Egész csapatunk láthatatlanná válik
ammo	Lőszerkészletünk kiapadhatatlan
refill	Feltöltjük hátizsákunkat
autowin	Megnyerjük a küldetést
chickenrun	Tyúk-gránátok
god	Halálos villám érkezik az égből
togglei	Buta ellenfelek
magicball	Az ellenséget látjuk a térképen
ToggleShowFrameRate	Képfreállítási sebesség kihatása
unlockhero	Következő specialista
obstacles	A térkép kitágul
extremepaintball	M1 kikapcsolása
boom	A kamera beremeg
ToggleShowTotalStats	Összesített statisztika

TRUE CRIME: STREETS OF LA

1. TIPP Amennyiben szeretnénk látni a bónuszfilmet, nem kell mást tennünk, mint végigjátszani a programot mindhárom befejezéssel. Utána máris mozizhatunk. (Egyszerű, mi ☺?)

Tippek

BATTLEFIELD VIETNAM

Légi harc rakétával

1. TIPP Az ellenséges repülőket és helikoptereket kiválóan le lehet szedni az égből, ha hátulról rakétákat lövünk ki rájuk. Ezek gyorsabbak a légi járműveknél, és mivel a pilóta nem látja a hátulról közeledő veszélyt, így meg sem próbál kitérni előle.

Ajándékozunk napalmot!

2. TIPP Azokon a pályákon, ahol van F4-es harci repülő, mindenképpen használjuk ki az előnyeiket, és bombázzuk meg napalmmal az ellenséges bázist. Ez nemcsak meggyengíti a védőket, de a legtöbb felállított csapdát is megsemmisíti.

Mozgó respawn-pontok telepítése

3. TIPP Amennyiben az ellen már birtokba vette az összes bázisunkat, egyedüli mentőváraink a mozgó respawn-pontok lehetnek. Éppen ezért telepítsük a helikoptert vagy a partra szálló hajót minél tovább a bázisoktól. Egyrészt így az ellenfél sem tudja egy menetben ezeket is elfoglalni, másrészt egy, az útközet hevében félrement lövedéktől sem fognak megsemmisülni.

DEUS EX 2

Pénzszerezés feltűnésmenésen

1. TIPP Ha fel akarunk törni egy bankautomatát, és nem akarjuk, hogy a közelben valaki kiszúrjon, tegyük a következőt: vigyünk egy ládát vagy hasonló méretű tárgyat az automatához, és állítsuk mellé. Ezt követően guggoljunk le mögéje, és máris megszabadultunk a kellemetlen tekintetektől – vagyis hozzálát-hatunk a bankautomata feltörésének.

Használjuk a gázt!

2. TIPP Előfordulhat, hogy igencsak ramaty egészségi állapotba kerülünk, vagy csak spórolni akarunk a lőszeren, ezért kerüljünk a nagyobb harcoktól. Erre is van megoldás: keressünk egy gázzal telt hordót, majd vigyük egy szűk szobába vagy folyosóra. Lőjünk rá a hordóra, amíg ki nem jön belőle a gáz. Ezután már csak a kiszemelt ellenfelet kell odacsalogatni, pár rá leadott lövéssel, és máris sikerül a mutatvány.

Easter Egg

3. TIPP Egy remek Easter Egget is találhatunk a játéokban: miután az utolsó pályán Liberty Islandre kerülünk, menjünk el a UNATCO-romhoz, tisztítsuk meg az összes ellenségtől, majd menjünk vissza a nagy bejárati ajtóhoz. Az szét van törve, és ég mellette egy hordó. Van mellette egy zászló, ezt vegyük fel, vigyük be a WC-be, és ott tegyük le. Ha most használjuk a WC-t, az „igazi befejezés”-t láthatjuk.

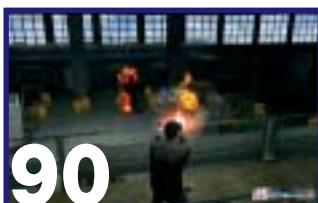
THE LORD OF THE RING THE RETURN OF THE KING

Tréningpályák

1. TIPP Hőseink gyakorlatoztatásához a legjobb helyszín a „Déli kapu” pálya, itt ugyanis nagyszámú ellenség tanyázik. Először azonban ne irtsuk ki az összes támadót, hanem használjuk a két katapultot. Másszunk fel a törmelékre, és öljük le fent az összes ellenfelet. Ezután nyissuk ki a kaput, és intézzük el a maradékot. Ha szükségünk lenne egy gyógyitalra, győzzünk le egy páncélozott ellenséget, mert ezeknél szinte mindig van egy flaskával. További kiváló tréningpálya még „Minas Tirith belső udvara”, és „Cirith Ungol”.

Csínján bánjunk a dárdákkal!

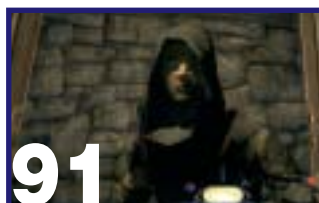
2. TIPP Ne pazaroljuk el a dárdákat közönséges orkokra, hanem tartogassuk azokat a trollokra és a páncélos orkokra. Ezek ugyanis igencsak érzékenyek a dobófejgye-rekre.



90

Rövidtippek...

Pl. True Crime, Manhunt



91

Thief Deadly Shadows

Csendben csend el



92

Panzers

Nehogy Pancserz legyen a vége

A „Cirith Ungol”-i ork legyőzése

3. TIPP A „Cirith Ungol”-i pálya végén található orkot úgy tudjuk legyőzni, ha a dárdához állunk, és gyorsan ráhajítunk két darabot. Ezt követően adjunk neki egy kombót, majd ismételjük meg a procedúrát a dárdákkal, azután folytassuk mindezt addig, amíg ellenfelünk ki nem fekszik.

SACRED

Nosztalgia Easter Egg

1. TIPP A nosztalgiára fogékonyak kiélhetik magukat, ha Feenbach városától nyugatra rátalálnak az erdőben egy rejtett ösvényre. Ez az út egy dungeon bejáratához vezet minket. Ha bemegyünk, egy útvesztőbe jutunk, ahol mindenfelé pontok vannak. Ezeket fel tudjuk szedni, viszont halálos szellemek is üldözőbe vesznek. Ez a „barlangi PacMan”-ezés remek változatosságot hoz a játékba ☺!

Járjunk éjszakai ki-szerelésben!

2. TIPP A vámpírhólgyn különösen erős éjszakai formájában. Amennyiben ebben a formájában van, és elmentjük a játékot, akkor visszatöltés után is ugyanígy marad, miáltal jelentős előnyre tehetünk szert.

Kutassuk át a kutat és sírokat!

3. TIPP Minden egyes városban vizsgáljunk meg minden kutat. Bár ezek nem lesznek láthatóak lenyomott [ALT] gomb mellett, szinte mindig találunk vagy egy gyógyítalt, vagy valami egyéb használható cuccot. Szintén megéri a sírfeliratokat is elolvasgatni, mert sokszor jókat derülhetünk rajtuk, ezenkívül megtudhatjuk, mik a fejlesztők kedvenc könyvei, filmjei és zenekari.

VIETCONG

Easter Egg és egyéb mókák

TIPP A vietnami katonaélet a sok harc és küzdelem után is esetleg unalmassá válhat. Ilyenkor kezdjük el az első küldetést. Még mielőtt Cpt. Rosenfielddel beszélénk, menjünk oda ahhoz az ajtóhoz, amely a későbbi szállásunkhoz vezet. Itt próbáljuk meg minél többször kinyitni az ajtókat (a 'használ' billentyű nyomogatásával). Ha elég hosszú ideig csináljuk, jutalmul kapunk egy gránátvetőt. Ha továbbra is rátapadunk erre a billentyűre, megjelenik egy zombi, amely mindenhová követ minket. Ezenkívül vezethetjük a dzsipet, amellyel később a második küldetésbe jutunk.

Uhu



Na itt most nem zombikkal fogunk harcolni



Gyűjtögessük szorgalmasan az adrenalin-pontokat

2. TIPP Snoop Dogg-gal is összetalálkozhatunk, ha elég szorgalmasak vagyunk: gyűjtsünk össze 30 kutyacsontot, amelyek szertesztét vannak szórva az utcákon, és máris találkozhatunk a híres „sztárral”.

GTA 3 – VICE CITY

TIPP Előfordulhat, hogy nagyon pénzsűkétbe kerülünk. Aggudalomra azonban semmi ok: keressünk parkolóórákat! (A legtöbbet ezekből Prawn Islanden találunk.) Hajtsunk át valamilyen járgánnyal a parkolóórákon, mire szegények eldőlnék, és megszerezhettük a tartalmukat. Ezután mentsünk állást, majd töltsük vissza, és csodák csodája: az összes parkolóóra ismét ép, és csak arra vár, hogy újra megszabadjtsuk őket a tartalmuktól.

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

TIPP Bizonyára sokan szeretnek nosztalgiázni – nos, a híres első résszel is lehet játszani: ehhez nem kell mást tenni, mint elindítani egy új játékot, ahol az erkélyen kezdünk. Ahelyett, hogy bemennénk a házba, írjuk be a következő gombsorozatot, miközben folyamatosan nyomva tartjuk az [X]-et: [SPACE], bal egérgomb, E, C, E, [SPACE], bal egérgomb, C.

UT 2004

1. TIPP Amint elértük a 100-as adrenalin-szintet, pötyögjük be játék közben az alábbi billentyűkombinációkat, hogy táposabbak lehessünk.

Gombok egymás után

Hatás

előre, előre, előre, előre	Gyorsabbak leszünk
előre, előre, hátra, hátra	Megnő tüzelési sebességünk
jobbra, jobbra, balra, balra	Láthatatlanok leszünk
hátra, hátra, hátra, hátra	Regenerálódunk

2. TIPP Amennyiben már unjuk a hagyományos gyilkoljarműveket, akkor indítsunk el egy Instant-Action játékot Onslaught-módban, úgy hogy megnyitjuk a konzolt a „” gomb lenyomásával, majd beírjuk, hogy „summon onslaughtfull-onsgenericsd”. Ezzel a csúcsképeségű járgánnyal még csak lönünk sem kell – az ellenfelek már a röhögésbe belehalnak.

3. TIPP Az úrvadászokat is elővarázsolhatjuk, némi trükközés segítségével. Nyomjuk meg Instant-Action játék közben a „” gombot, majd írjuk be, hogy „Playeronly”, majd nyomjunk egy ENTER-t. Ennek hatására az összes figura megfagy – erre szükség van, mert az úrvadászok akkor is mozognak, ha senki sem ül bennük. Miután beírtuk a konzolba a kettő cheat egyikét, üljünk be az úrvadászba, és írjuk be még egyszer, hogy „Playeronly”, amivel kikapcsoljuk a fagyasztást. Most már repkedhetünk kedvünkre.

summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_human

ember-úrvadász

summon ut2k4assaultfull.asvehicle_spacefighter_skaarj

skaarj-úrvadász

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

„...azért vannak a jó barátok...”

1. TIPP Amikor túl sok ellenség ront ránk egyszerre (például a megvadult könyv lapjai vagy a pixie-k), akkor hősiesen bújunk el a többiek háta mögé, és minél messzebből támadjunk. Ne aggódjunk miattuk, meg tudják védeni magukat, mi viszont messzebből sokkal hatásosabban szórhatjuk az átkokat.

Folyosói hírek

2. TIPP Mindig érdemes figyelni iskolatársaink tanácsaira: ha némi extra tippre lenne szükségünk, csak vállazzuk le őket a folyosón (nem vicc, simán menjünk beléjük, és elkezdik mondani a magukét...). Alkalmadtán még egy-egy varázskártya rejtekhelyét is elárulják.

Expecto patronum!

3. TIPP Az expecto patronum a legnehezebb bűbáj: akkor kell elsűtni, amikor a Harry karján felkúszó fehér fénygyűrű a pálcacsúcshoz ér: ha túl korán engedjük fel a gombot, sokkal gyengébb lesz, ha túl későn, akkor teljesen hatástalan. Nem szabad elfelejteni, hogy egy-egy alkalommal csupán átmenetileg blokkolja a dementorokat, csak akkor működik igazán, ha gyorsan elsűtjük mindegyikükön.

Nem dementor az erőszak!

4. TIPP Ha több dementor támad ránk, folyamatosan forogjunk körbe-körbe, mert míg az egyikkel bajlódunk, a másik már biztosan a hátunk mögé ólálkodott. Mindig a legközelebbit vegyük célba, és igyekezzünk pontosan célolni, ha ugyanis túl sokáig vacakolunk, átmeneti hatása véget ér, és kezdhethetjük előlről.

Jelszó? Vétel.

5. TIPP Minél előbb kezdjük el begyűjteni a portrék jelszavait Fred és George boltjában, ott ugyanis rengeteg draszt, tókot és üstöt találunk – melyekből nemcsak a varázslókártyát, de a következő jelszót is megfinanszírozhatjuk.

A pálcá le-gyen ké-szenlétben

6. TIPP Bármerre járunk is, érdemes az egér gombját nyomva tartani és úgy közlekedni: ha ugyanis rejtett helyre bukkanunk, a kurzor azonnal a megfelelő varázslatra vált, így nem maradunk le semmiről. A különféle üstöket, koponyákat, páncélos lovagokat különben is mindig érdemes megnézni, akár többször is: ellenőrizzük, hogy nem lehet-e még használni rajtuk varázslatot, mert olyan rejtett zug is akad, amelyik csak sokadik próbálkozásra nyílik meg.



A hippogriffet érdemes egyszerre irányítani a nyilakkal és az egérrel, igen nehézkesen fordul

MANHUNT

Berúgni jó

1. TIPP Ha csukott ajtó előtt állunk, bal klikkre hősünk berúgja – ez akkor jön nagyon jól, ha (lő)fegyverünk is van, mivel ezzel a módszerrel nem kell abbahagyni a precíziós célzást (jobb egérgomb), és olyan gyorsan bent vagyunk, hogy aki esetleg mit sem sejtve ácsorog ott, mire fejéhez kapna, már nincs is neki.

Nem fejfel, háttal a falnak

2. TIPP Ha hátunkat a falnak vetve osonunk, a sarkok mögül ravaszul ki tudunk lesni. Ha azonban fegyverünk is van, a jobb egérgombot nyomva tartva kiugrunk a fedezékből, majd ahogy felengedjük, máris visszavetődünk a takarásba. Ezzel a módszerrel még több ellenséget is könnyedén leteríthetünk egy komolyabb tüzpárbajban is.

Ez most kicsit fájni fog

3. TIPP Ha egy ellenség mögé lopakodva Cash testtartása megváltozik (vagy netán a rendező is ránk rivall, hogy „Take him!”), akkor következhet a kivégzés: túl közel semmiképp se menjünk, de ha minden jól megy, minél tovább tartjuk nyomva a bal egérgombot (fehér-sárga-piros fázis) annál véresebben végzünk a szerencsétlennel: annyiban érdemes a pirosat megvárni, hogy így könnyebben kapunk a pálya végén pluszcillagot a „stílusért”. Arra viszont érdemes figyelni, hogy ha áldozatunk épp megfordulna, vagy valaki közelítene, azonnal engedjük fel a gombot, különben oda a mutatvány.

Fegyverek színes kínálata

4. TIPP Néhány szót a fegyverek kategóriáiról: A sárga tárgyak a csalik, támadáshoz nem jók, csak figyelem elterelésére. A zöld színnel jelölt tárgyak csupán egyszer használatosak, és csak a kivégzésekhez, tehát harcolni nem tudunk velük – ezért mindegy, hogy melyiket preferáljuk, de valamelyik azért legyen nálunk. A kék csoportba tartoznak az olyan kisebb fegyverek, mint a kés vagy a feszítővas, amelyekkel harcolhatunk, de kivégzésekhez is használhatjuk őket. Fontos, hogy ide kerülnek a pisztolyok is, amelyek kizárólag harcra jók! A piros csoport ugyanez, csak keményebb cuccokkal, mint amilyen a baseballütő, a fegyverek közül pedig a shotgun vagy a távcsöves puská. Ugyanaz igaz, mint az előbb: klassz dolog lőfegyverekkel telepakolni magunkat, de mindig legyen nálunk valami, ami kivégzésre is alkalmas.



Ha egyszerre nyomjuk le a bal és jobb egér gombot, satuba foghatjuk az ellenfél fejét

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Céllövölde

1. TIPP A játék során többször is alkalmunk nyílik (illetve az elején kötelező) gyakorlólovészetben részt venni. A legelsónél még csak arra kell ügyelnünk, hogy elég energikusan nyomkodjuk, nagyjából a célra tartva a célkeresztet, miközben viszont a céltáblát oldalra rántja a gép, semmiképpen se tüzelünk, hanem várjuk meg, míg a helyére ér. A későbbi lövészetek során olvassuk el figyelmesen a feladatot, mert meg fog változni: az egyiknél a pontos fejlődést kell gyakorolnunk (ilyenkor pirosra vált a célkereszt), a másiknál pedig a harcceptelenné tevőt (ilyenkor pedig zöldre.)

„Karma, nem?” (Sógun)

2. TIPP Karmánk pozitív mérlegének növelésére egyszerű módszer, ha a lopakodós küldetések folyamán nem lelőjük, hanem csak fejbe vágjuk a fickókat. Ha nem szeretnénk egy kicsit sem rontani ezen, akkor a rendszerint utána következő tüzpárbajok során viszont kerüdjük a pontos fejlődéseket, mert a program – iszonyú idióta módon – „negatívba” számítja fel...

Legyünk lebilincselőek!

3. TIPP A másik karmanövelő eszköz a bilincs, amelyet sokkal többször használhatunk, mint gondolnánk! Az olyan bűnözők megbilincselése, akik feltartják a kezüket, természetesen alap, ám azokra is felcsippenthetjük a karkötőket, akiket teljesen elagyabugyáltunk, és a földön fekszenek. Siessünk, mert ha nem rakjuk fel időben, akkor „elpárolognak”!

CSAK CSENDBEN, CSAK HALÁLOSAN THIEF 3

A Thief minden bizonnyal nem az a játék lesz, amelyet egy hétvége alatt végigviszel: a pályák hosszúak, kanyargósak, ellenségeink kicselezése pedig nem kevés időt vesz igénybe. Némi segítséget szeretnénk tehát nyújtani azoknak, akik nem akarják egy bitó végén végezni...

Ezek nem vakok

1. TIPP Árnyékban maradni természetesen létfontosságú, de ne bízzuk magunkat teljesen a sötétségre: az ellenség sokkal jobban lát, mint például a Splinter Cellben, és ha szemben állunk velük, közel hozzjuk, még ha nem mozdulunk is, észre fognak venni. Ezért lehetőleg maradjunk mindenkinek a hátában, illetve oldalában.

A futás szégyen, de hasznos

2. TIPP Ha észrevett az ellenség, akkor sem kell bepánikolni, vagy ész nélkül nekiesni: mindig van egy jó menekülési útvonal, csak meg kell találnunk. Futás közben próbáljunk végig sötétben maradni, kerüljük az újabb katonákat, és tegyünk egy-két kanyart. Ezzel bármilyen ellenséget könnyen le lehet rázni, amikor pedig látjuk, hogy visszafordul, akkor osonjunk mögé, és hátulról üssük fejbe.

A hátsó szándék a nyerő

3. TIPP A fejbe verés vagy hátszúrás legnagyobb nehézsége, mint minden lopakodós játéknál, hogy megtaláljuk a megfelelő pillanatot, ugyanis a legtöbb ellenfelünk igen gyakran mozgásban van. Csak akkor tudunk ütni, ha Garrett felemeli a jobb karját, amelyben fegyvere található, ám kell egy bizonyos reakcióidő is, és elképzelhető, hogy mire ütnénk, már csak a levegőben kaszálunk. Sebaj, ne türelmetlenkedjünk, mert ha elrontjuk a pontos tarkón ütést vagy hátszúrást, és szembetaláljuk magunkat az ellenséggel, az már elég ciki. Késsel még csak-csak tudunk érvényesülni, ám a bot ilyenkor semmire sem jó.

Célozzunk pontosan!

4. TIPP Az új remek támadóeszköz, de csak akkor, ha precízen használjuk. Azonnali halálos találatot csak pontos fejlövessel tudunk elérni, ellenkező esetben mindig két-három másik lövést is meg kell eresztünk, ami azért gáz, mert a nyílvesztő drága dolog... Ha csak tehetjük, használjuk tehát a célpontra közelítést, amit úgy tudunk elérni, ha mozdulatlanul várunk tíz-tizenöt másodpercet, a progí ugyanis csak ilyenkor hajlandó automatikusan rázoomolni az ellenre. Pech, ha közben a delikvens bemozdul...

Ne légy skót!

5. TIPP A különféle üzletekben szóhatjuk el zsákmányainkat. Minden boltos másféle árut vesz, tehát ha mindent el akarunk passzolni, akkor célszerű mindenhová elmenni. A megszerzett pénzt érdemes támadóeszközökbe (nyílvesztő, bombák stb.) fektetni, és felesleges tartogatni, úgysem nagyon tudunk mást venni belőle. Az egyszerű nyílvesztő egyébként röhejesen drága, de nagyon megéri az árát, hiszen nagyon hasznos a távoli gyilkoláshoz, és aránylag sok kell belőle.

Ne piszkáld a zárat, fiam!

6. TIPP A zárpiszka használata elsöre nem olyan egyértelmű, de sokféleképpen leegyszerűsíthetjük. Először is: eleinte igazából felesleges a pontatlan egérrel szenvedni, érdemesebb a „WASD” billentyűkkel azonnal a megfelelő irányba húzni trükkös eszközünk „irányzékát”. A későbbi záráknál már kicsit bonyolódik a helyzet, ugyanis nemcsak a négy égtáj irányába, hanem többfelé („északkelet”, „délnyugat”) is kell tekerni. Elvileg itt is használhatjuk a WASD-ot, de szerintem eddigre már megtanultuk kezelni egérrel is a zárpiszkát. Az „extra zárpiszkas tippet” pedig a dobozban olvashatod!

Uhu

Trükkös szerszámok

GARRETT LEGFONTOSABB MUNKAESZKÖZEI

TÓR

Ez a tolvaj egyetlen közelharc fegyvere, ebben a részben ugyanis nincs kardja. Szemtől szembe nem érdemes használni, csak ha muszáj, ugyanis relative rossz hatékonysággal kaszabolhatunk vele, hátulról viszont egyetlen dőfés is elegendő.

BUNKÓSBOT

Aki pacifistább lélek (no és expert szinten nem szabad ártatlanokat ölni), az inkább használja a bunkósbót: bár az áldozat reggel egy csúnya púppal ébred a fején, viszont életben marad. Semmiképpen se használjuk szemtől szembe, mert (elég idióta módon) így teljesen hatástalan.

ÍJ

Garrett ebben a legnagyobb szakértő. A leghasznosabb a gyilkoláshoz használt alapnyílvesztő, illetve a tüzeket eloltó vizes, de a többit is érdemes igénybe venni: az olajossal például elcsúsztatathatjuk az ellenséget, ha elébe löjük. A tüzek eloltása általában valamiért csak előlről szokott összejönni.

BOMBÁK

Ezeket rendszerint nagyobb számú ellenség ellen vagy váratlan cikis helyzetben javasolt bevetni. A zöldes gázbomba a leghatékonyabb, ez azonnal elkábit mindenkit, aki a környéken áll. Az ellenség reakcióideje egyébként sokkal gyengébb a bombákkal kapcsolatban, mint más lopakodós vagy akciójátékokban, úgyhogy attól nem kell tartanunk, hogy szétugrasztszuk őket.

Technikai tippek

HOGY GYORSABBAN ÉS SZEBBEN FUSSON A JÁTÉK

Mint a Deus Ex 2-nél, itt is megéri belepiszkálni egy kicsit a default.ini állományba.

A következő kapcsolókat érdemes állítgatni:

CacheSizeMegs=32(=1 volt)

MinDesiredFrameRate=45.0(=30 volt)

Use32BitTextures=True(=False volt)

A legfontosabb azonban az idióta MouseLag átkapcsolása 75-ről 0-ra!

Advanced zárpiszkálás!

HALADÓ TOLVAJOKNAK

Szinte hihetetlen, de ha gyorsan körbeforgatod egered, és közben hasonlóan sebesen nyomkodod a támadó egérgombod, akkor sokkal gyorsabban megúszod a zárpiszkálás unalmas műveletét! Némi ügyügyesség kell hozzá, de megéri...



A zárpiszkálást kétféleképpen is lehet a „hivatalos” megoldásnál könnyebben és gyorsabban használni. Lásd az „alap” és az „extra” tippekben!



Ha várunk egy kicsit, akkor a nyílvesztő rázoomol az ellenségre. Csak a fejére érdemes löni

FÉNYESEBB A LÁNC(TALP)NÁL A KARD PANZERS

„Páncélosok előre – de csak óvatosan!” – tartja a mondás, amelyet érdemes észben tartanunk, ha nem ropogósra sült husiként szeretnénk távozni harckocsinkból. Emellett jó, ha gyalogosainkra is odafigyelünk, mert sok esetben az ő segítségük nélkül bizonyosan elbukjuk az összecsapást. Néhány tanács, hogy mindez ne fordulhasson elő:

Nehézségi fokozat beállítás

1. TIPP A legelső jó tanács, hogy ha komoly kihívásra vágyunk, akkor rögtön hard fokozaton induljunk neki a játéknak, mert különben túl könnyűnek fogjuk találni a küldetéseket. Később, a szovjet és az angol oldalán már nem lesz sétagalopp, tehát ott nem biztos, hogy ajánlott erőltetni a nehéz fokozatot, de a németeknél mindenképpen.

Harcsoport-menedzselés

2. TIPP A mennyiség helyett érdemes inkább a minőségre mennünk. Konkrétan: inkább meglévő egységeinket fejlesszük, és ne vásároljunk gigantikus méretű hadsereget. Ehhez persze alapvető követelmény, hogy óvjuk-védjük egységeinket – lehetőleg soha ne haljon meg egy se közülük. Ha mégis, akkor az ne egy tapasztalt baka legyen. Később persze ajánlott néhány új egységet vásárolni, de a prioritás mindig a meglévő alakulatok upgrade-elése kell hogy legyen.

Tapasztalat növelése

3. TIPP Bár a Panzersben nem halnak meg két másodperc alatt gyalogosaink, azért a páncélosok vitathatatlanul erősebbek. Ezért ajánlott első lépcsőben ezeket fejleszteni, vagyis ha lehetőségünk van, akkor elsősorban velük támadjuk az ellenséget – így ők kapnak tapasztalati pontot. Amíg gyenge harckocsikkal rendelkezünk, a páncélvadász gyalogságot is érdemes bevetnünk. Ha már ezek az alakulatok elérték egy magas tapasztalati szintet, utána tápoljuk fel a sebezhetőbb gyalogságot.

A légi erő céltudatos bevetése

4. TIPP A céltudatos XP-növelés érdekében én eleinte a légi erő bombázóinak a bevetését is csak elvétve ajánlanám. Hatásosan tisztítja meg ugyan az ellenségtől a környéket, viszont ezekért az elpusztított egységekért harccsoportunk nem kap tapasztalati pontot. Előfordulnak persze esetek, amikor érdemes a légi erőre támaszkodnunk, a későbbi, nehéz küldetéseknél pedig boldogok leszünk, ha rendelkezésre áll néhány repülő. A felderítést viszont bármikor kihasználhatjuk. A vadászbombázókat inkább páncélosok, lövegek ellen érdemes felhasználni – előnyük, hogy pontosak, és rögtön jönnek. A nehézbombázókat nagyobb terület lefedésére, gyalogosok és lövegek legyengítésére vessük be. Arra azonban figyeljünk, hogy ha van a közelben javítójármű, orvos vagy utánpótlásdepó, akkor a szétbombázott egységek pillanatok alatt ismét felépülnek sérüléseikből (kivéve, ha megsemmisültek).



A szürke lábak a hallható, de nem látható ellenséget jelentik



Érdemes kihasználni a felderítést

A lövészek feladatai

5. TIPP Számos küldetésnél fontos szerepük van a gyalogosoknak is, ezért érdemes okosan alkalmazni őket a csatában. A lövészeket elsősorban házba befészkelte ellenség kifüstölésére (ilyenkor nekünk is be kell mennünk az épületbe), illetve lövegek kezelőinek kilövésére alkalmazzuk. Utóbbinál célszerű több irányból támadni, hogy a lövegpajzs ne védje a tűzereket. Szintén jó, ha – különösen a távolra hordó ágyúknál – egészen közel megyünk, mert oda már nem tudnak löni a löveggel. Az elfoglalt ágyút pedig remekül felhasználhatjuk korábbi gazdáik ellen! A gyalogos-gyalogos összecsapást csak akkor erőltessük, ha masszív túlerővel megyünk, és van nálunk orvos, különben biztos becsúszik némi veszteség, amit ugye jobb elkerülni. Páncélosok ellen pedig végső esetben forduljunk: akkor, ha más alakulatok lekötik a figyelmüket, és így nem tudnak géppuskarokat zúdítani bakáinkra. Ilyenkor viszont bátran alkalmazhatjuk a gránátokat, mágneses aknákat vagy dinamitot az acélszörnyek leküzdésére.

A többi gyalogság felhasználása

6. TIPP A mesterlövészek itt nem annyira féltettek, mint a Blitzkriegben, de itt is kihasználhatjuk képességeiket. Nehezen veszik őket észre, így felderítésben jók, illetve egyedülálló lövegek kezelőinek kiiktatására szintén alkalmasak. Ugyanakkor felderítésre a parancsnok is kiváló – ő ugyanis még messzebb lát. A páncélvadászok inkább csak kiegészítő szerepet játszanak a tankok kilövésében, szolgálataikat mégsem érdemes hanyagolni. Az aknavetősök viszont kiváló „mindenes”-egységek, ha okosan alkalmazzuk őket: felderítéssel megnézzük az ellenséget, majd a távolabb álló aknavetőseinkkel kíméletlenül széttrancsirozzuk őket. Külön öröm, hogy páncélosok ellen is kiválóak: ha nincsen más páncéltörő eszközünk, az aknavetősökre akkor is számíthatunk.

Fő- és alküldetések

7. TIPP A főküldetések mellett a mellék- és rejtett feladatok elvégzéséért pluszpontokat kapunk. A rejtett küldetéseket általában akkor tudjuk teljesíteni, ha az egész pályát bejárjuk, hiszen ritkán kapunk más utalást rá. Bár általában érdemes elvégezni a főfeladaton kívüli dolgokat is, néha – ha nagyon nehéz – jobban járunk, amennyiben hanyagoljuk, mert az a plusz 20-40 pont nem biztos, hogy többet ér, mint számos elvesztett egységünk.

Uhu

Mibe ülünk, és mibe nem? PÁR JELLEMZŐ HARCKOCSI A PANZERS-BEN.

Pz IVD Páncélosok közül, a németeknél hosszú ideig ez a legjobb választás. Bár nem olcsó (242 pont), de viszonylag sok a löszere és a páncélzata sem papírvékony.

Bison I Ezt az önjáró tüzérséget viszont nem ajánlanám, mert bár hatalmas a sebzése, de kevés a löszere, és nagyon könnyen sebezhető.

Sdkfz 223 Hanyagoljuk ennek a könnyű páncélzatú páncélgépkocsinak használatát is, mert tüzerejük kicsi, viszont pillanatok alatt kilövi őket. Ráadásul még csak távolabb sem látnak.

SZERKESZTŐI JEGYZET



Bár az idei E3 valószínűleg mindenkinek lekötötte a figyelmét, örömmel nyugtáztuk, hogy hardver fronton is voltak fejlemények. Megérkeztek az első új generációs grafikus kártyák, legalábbis az ATI oldaláról. Természetesen azonnal nagytű alá helyeztük őket, és megbizonyosodtunk arról, hogy bizony érdemes volt várni. Ha érdekel valakit, hogy mi mindent lehet rákötni a manapság minden gépben megtalálható USB portokra, a legjobb helyen keresgéltek. Összeállításunkból megtudhatjátok, milyen hasznos is lehet a minden napokban. Ha ez se lenne elég, utat mutatunk a nyolcszoros DVD írók világában!

A közeljövőben megrendezik a CeBIT-hez hasonló Computexet, amely szintén elég nagy hardverkiállítást. Ott is rengeteg újdonságot prezentálnak majd, de ez még a jövő zenéje...

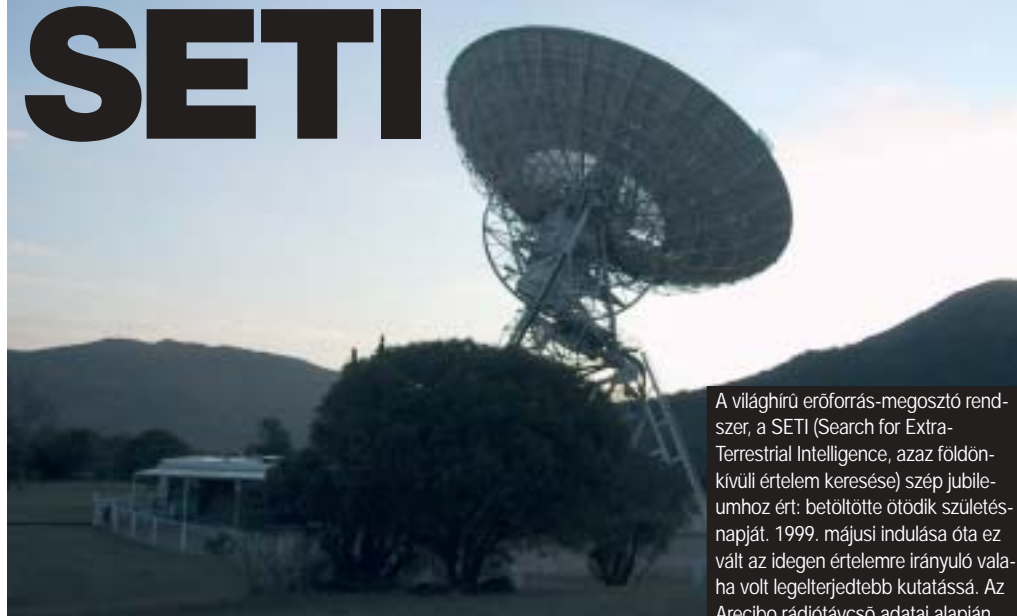
ZeroCool

13-AN A „KÉK SUGÁRBAN”

A jövőbeli DVD-formátumért folytatott csata nemhogy lanyhulna, egyre csak erősödik. Tizenhárom vezető ipari cég konzorciumot hozott létre a Blu-ray lemezformátum népszerűsítésére. Olyan „kis” nevek tartoznak a csoporthoz, mint a Dell, a Hewlett-Packard, a Hitachi, az LG, a Panasonic, a Philips, a Pioneer, a Samsung, a Sony, a Sharp, a TDK és a Thomson. Jó kis névsor, nemde? A konkurens HD-DVD formátumot főleg két nagyágyú, a Toshiba és az NEC támogatja.



Boldog születnapot, SETI



A világhírű erőforrás-megosztó rendszer, a SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence, azaz földönkívüli értelem keresése) szép jubileumhoz ért: betöltötte ötödik születésnapját. 1999. májusi indulása óta ez vált az idegen értelemre irányuló valaha volt legelterjedtebb kutatássá. Az Arecibo rádióátvcső adatai alapján 226 ország számítógépei 1,9 millió évnyi CPU-idő alatt 2568 ismétlődő Gauss-adatot találtak. Sajnos azonban az idegen értelem megtalálása valószínűleg csak a mázlin múlik, ugyanis a rádióátvcső csupán az égbolt 30 százalékát „látja”, és elég szűk hullámsávban dolgozik.



Itt az okos CIPŐ

Az adidas olyan futócipőt dobott piacra, amely egy mikroprocesszor segítségével képes szabályozni a cipő „párnázottságát”, a futó magasságának, illetve lépései hosszának mértékében. A csuka a fantáziadús Adidas 1 névre hallgat, és három éve fejlesztik az európai cég amerikai kutatóbázisán. Néhány kábel és apró csavar állítgatja a sarokpárnát egy mágneses érzékelő segítségével. A cipőt egy elem működteti, amely a levegőben úszó láb alatt is állítgatja a párnázottságot. Az egész mikroprocesszor cucc 40 gramm tömegű, azaz mindösszesen 10 százaléka a cipő tömegének. Ezzel az újítással legfőképp a hosszútávutókat célozzák meg.

TÁGUL A 64 BITES UNIVERZUM

Régóta sejtettük, hogy bekövetkezik, de a hírek végül is megérkeztek. Az Intel új Xeon és jövőbeli Prescott alapú processzorai támogatják ugyanazokat a 64 bites szoftvereket, amelyekkel az AMD Athlon 64 és Opteron processzorai már most is együttműködnek. S ahogy az AMD esetében is, az Intel CPU-i is támogatják majd a már létező 32 bites alkalmazásokat. Természetesen ez fel fogja gyorsítani mind a 64 bites szoftverek fejlesztését, mind a 64 bites rendszerek terjedését – állítják ipari elemzők. Az Intel eddig ragaszkodott ahhoz a stratégiához, hogy 64 bites CPU-kat csak nagy szerverekre fejleszt. Konkrét bejelentés azonban nem született – az Intel szakemberei a megfelelő szoftverek és meghajtóprogramok megjelenésére várnak.



100 MILLIÓ PLAYSTATION

Bár híreink általában jövőbeli termékekről szólnak, ez esetben kivételt teszünk. 1994-ben jelent meg a Sony első játékkonzolja, a PlayStation. 2004. május 18-án elérte a 100 milliódik leszállított darabot, amellyel minden idők konzoleladásait figyelembe véve egyedülálló. Ez alatt a tíz év alatt összesen 7300 játék készült a ma már öregnek mondható konzolra (amelyet időközben átterveztek, és PSOne néven árulnak). Mindazonáltal csak nehezen fog rajta az idő, hiszen még az elmúlt évben is 3,3 milliót szállított ki belőle a Sony. Mivel a rekorder konzol eladásai erősen csökkennek, jövőre még egymillió darab kiszállítását tervezik, és egyelőre nincs szó a gyártás leállításáról. A Sony újabb konzoljából, a PS2-ből a cég adatai szerint eddig 70 milliót adtak el.



2004. június | www.gamestar.hu



102

USB eszközök
Kütyük kavalkádja



106

Nyolcszoros DVD írók
Villámgyors leégés



110

ATI Radeon X800 teszt
Ez már bizonyíték...



x86 alapú hordozható játékkonzol

A VIA hordozható játékkonzolt jelentett be. Az Eve névre hallgató kis kütyü igen érdekes próbálkozás, ugyanis Windows XP Embedded operációs rendszere segítségével nemcsak játékokra, hanem mindenféle média lejátszására is alkalmas. Konfigurációja a következő: 533 MHz-es Eden-N CPU, 128 MB DDR-266 RAM, 20 GB merevlemez, VIA CN400 lapkakészlet, S3 UniChrome Pro grafikus kártya 200 MHz magórajellel, VIA Vinyl hatcsatornás hang, 4 hüvelykes 640x480-as LCD-képernyő, 2 USB 2.0 port, 802.11b Wi-Fi. Mivel PC alapú játékgépről van szó, így nem lesz nehéz nagy mennyiségű játékot fejleszteni, illetve átalakítani rá.

ALIENWARE PC, KÉT GRAFIKUS KÁRTYÁVAL

Egy speciális videomátrix és egy spéci X2 típusú chip segítségével az Intel alapokon nyugvó alaplap mind ATI, mind NVIDIA kártyákból képes fogadni kettőt. Ezzel 50-90 százalék plusz teljesítményt érnek el az egykártyás rendszerhez képest. Üröm az örömben, hogy a két kártyának pont ugyanolyannak kell lennie (ugyanaz a gyártó, és modell), és az ALX névre hallgató gépbe csak PCI Express-es csatlófelületű termékeket pakolhatunk. A hűtésről folyadékos rendszer gondoskodik, a zajszint csökkentése érdekében. Természetesen mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk, ha ilyen gépet akarunk: az Alienware a jómódú játékosok piacát célozza meg.

Idősödnek a játékosok



Szemben az elterjedt sztereotípiával a mai tipikus számítógépes játékosok már nem a skateboardozó tinédzserek, hanem a jóval idősebb emberek. Ezt mutatta ki egy amerikai felmérés. A meglepő eredményt hozó kutatás szerint 2004-ben a számítógépes játékosok átlagéletkora 29 év, a játékok vásárlóié 36 év és a játékosok 59 százaléka férfi. Érdekeség, hogy a felmérték 52%-a a tévzés, 47%-a a moziba járás terhére növeli számítógépes játékokkal töltött idejét. Ugyanígy megnőtt az online játékosok száma: 43%-uk játszik legalább 1 órát hetente a neten. A megkérdezettek harmada nyilatkozta azt, hogy elege van a hollywoodi licencekből, és eredeti ötleteket vár a fejlesztőktől.

Phantom az E3-on



A várva várt PC alapú játékkonzol, a Phantom eddig igencsak misztikus módon létezett, többször hittük már, hogy valójában csak nagy átverés az egész. Azonban az E3-on magunk is megnézhetjük a gépecskét, amely pofás megjelenése mellett most már azt is elárulta, milyen hardverelemekkel rendelkezik. A sem CD-vel, sem DVD-vel nem rendelkező játékgép – amely csak szélessávú internetes kapcsolaton keresztül képes elérni a játékokat – AMD Athlon 2500+ processzorral és GeForce FX 5700 Ultra (128 MB RAM) videokártyával van felszerelve. Emellett 40 gigabájt merevlemezrel és 256 megabájt RAM-mal rendelkezik. A tervezők szerint ez a gép ilyen konfigurációval még néhány évig képes lesz kielégíteni a PC-s játékosok igényeit. Majd meglátjuk...

Rövid hírek S Z O F T V E R

→ **Elkészült az Opera** böngésző 7.50-es új változata, rengeteg javítással és újdonsággal.
<http://www.opera.com>

→ **Megjelent** a SuSE Linux 9.1 magyar változata, amely az első, 2.6-os rendszermagon alapuló kereskedelmi Linux-termék.
<http://www.suselinux.hu>

→ **Az Adobe** bemutatta legújabb videofeldolgozó szoftvereit, a Collection 2.5 családot, amely az Adobe Premiere Pro 1.5, Adobe After Effects 6.5, Adobe Audition 1.5 és Adobe Encore DVD 1.5 termékeket is tartalmazza.
<http://www.adobe.com>

→ **Az amerikai** lemezkiadók szövetsége (RIAA) újabb 493 személyt perelt be illegális állománycsere miatt.
<http://www.riaa.com>

→ **Megjelent** a memória vizsgálatára és elemzésére szolgáló mérőprogram, a RightMark Memory Analyzer v3.1-es változata.
<http://cpu.rightmark.org/>

→ **Ingyenesen letölthető** az Eudora levelezőprogram legújabb, v6.1.1-es változata.
<http://www.eudora.com>

→ **Frissítették** az Internet Explorer magjára épülő népszerű böngészőt, az Avant Browser-t. A v9.02 B26-os magyar változata már letölthető.
<http://www.avantbrowser.com/>

→ **Az ismert** hangszerkészítő és digitalizálóalkalmazás, a GoldWave is új változattal jelentkezett, a továbbfejlesztett v5.06 is letölthető már.
<http://www.goldwave.com/>

→ **A Symantec** bejelentette, hogy megtalálta az első, 64-bites Windows alatt terjedő vírusot, amelyet W64.Rugrat.3344 néven jegyeztek be. A vírus az IA64-en alapuló rendszereket támadja.
<http://www.symantec.com>

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **A Gigabyte** bejelentette új, Radeon X800 alapú videokártyáit. A GV-R80X256V (X800 XT), GV-R80P256V (X800 Pro VIVO-val) és a GV-R80P256D (X800 Pro) hamarosan a boltokba kerül.
<http://nl.giga-byte.com/>

→ **Megjelent** az ASUS egyedi kinézetű barebone rendszere, a Digimatrix.
<http://www.asus.com/>

→ **Érkeznek** az új Radeonok: az MSI is bejelentette legújabb videokártyáját, az MSI Radeon RX800 PRO-t.
<http://www.msi.com.tw/>

→ **A Pioneer** új autós navigációs rendszert mutatott be. A Carrozzeria HDD 30 gigabájt cserélhető merevlemezzel rendelkezik.
<http://www.pioneerelectronics.com/>

→ **Az I-O Data** bemutatta DVD+R9 meghajtóját, a DVR-ABN8W-t. Ez a termék már kétoldalas DVD-re is képes írni.
<http://www.iodata.jp/>

→ **AZ IBM bejelentette** új, Power5 nevű processzorát, amely .13 nanométeres technológiával készül.
<http://www.ibm.com/>

→ **A VIA** új mini-ITX alaplapot gyárt, az EPIA MII12000-t. Ez az apró alaplap 1,2 gigahertzes VIA C3 procival üzemel.
<http://www.via.com.tw/>

→ **A PalmOne** két új OS 5.2.8-cal felszerelt palmtopot jelentett be, a Zire 72-t és a Zire 31-et.
<http://www.palmone.com/>

→ **Az ATI .11** mikronos Radeon X300-as chipeket mutatott be a Computexen, Tajvanon. Ezek a csipek lesznek az új, alacsony árú ATI grafikus kártyákban.
<http://www.ati.com/>

→ **8GB adatot** is képes tárolni az a flash drive, amely az elmúlt napokban került bemutatásra. Neve KanguruMicro 2.0
<http://www.kanguru.com/>

→ **A Philips új**, 19 hüvelykes TFT monitort dobott piacra, amelynek frissítési ideje 12ms. A készülék típusjele 190S5CS
<http://www.philips.com/>



Cyberzaklatásért BÖRTÖN

A 35 éves, USA-ban élő ausztrál Nicholas Stacey-t amerikai barátja kirúgta, mialatt odahaza, Ausztráliában járt. A férfi elég nehezen tudta feldolgozni az eseményeket, és internetes zaklatásba kezdett a távolból. Először durva e-mailekkel bombázta exbarátnőjét, majd naponta 40-szer felhívta. Ezt követően egy négyhetes időszak alatt 60 igencsak durva szexképet küldözgetett szét a lány rokonainak, ismerőseinek, egyetemének és munkahelyének, amelyen kettesben voltak láthatóak intim szituációiban. Jon Klestadt bíró 12 hónap börtönre és 2500 ausztrál dollár pénzbüntetésre ítélte a magáról megfélemezett ausztrált. Indoklásában elmondta: „Bizonyos szempontokból rosszabb, mint a fizikai támadás: a cyberzaklatás, ha már megjelent elektronikus formában az interneten, akkor ott is maradhat”.



GOOD-BYE DURON, WELCOME VALUE?

Az AMD jelenlegi terveiben még szerepel a Duron processzorok gyártása, 2005-re azonban már csak egy furcsa megjegyzés található: „A piac igényeinek megfelelően”. A dolgok jelenlegi állása mellett „olcsó” kategóriájú AMD processzorok Socket A, Socket 754 és Socket 939 tokozással, dupla csatornás memóriával rendelkeznek, és támogatja majd a No Execute (NX) szabványt, amelyet a Windows XP SP2 és más operációs rendszerek vezetnek be a vírusoktól való védekezés jegyében. Mindez annak a jegyében zajlik majd, hogy az Athlon 64 lassan az Athlon XP helyére lép majd a következő években. A lehetséges új procicsalád elnevezése egyelőre még kérdéses, bár sokan a Value szócikát vélték kiolvasni a sorok között.

Pici, zsinór nélküli „toll” PC

A Sony bejelentése szerint a Vaio VGN-U70 a világ legkisebb teljes funkcióú PC-je. A 16,7x10,8x2,6 centiméteres készülék java részét a 800x600-as felbontást tudó LCD foglalja el. A kis gépecske mindösszesen 550 grammot nyom. Egy tollal működethető, de szerencsére a képernyőre integrált kurzorgombokat is segítségül lehet hívni. Egy nagyon alacsony fogyasztású 1 gigahertzes Pentium-M processzor dolgozik benne, Intel i855GM integrált lapkakészlettel: magyarul egy Centrino masinával van dolgunk. 20 gigabájt merevlemezzel és 512 megabájt RAM-mal rendelkeznek. Gyárilag két és fél óráig bírja egy feltöltéssel, de egy spéci aksival ez 5 és fél óra hosszabbítható: így a gép 145 grammal nehezebb lesz.

Az U70 várható ára 1870 dollár lesz (kb. 411 ezer forint), míg kicsöccse, a kisebb teljesítményű U50 1600 dollárba (kb. 350 ezer forint) kerül majd. Magyarországi bevezetéséről egyelőre nincs hír.



A KALÓZOK NEM KAPNAK SP2-T

Szemben az eddigi kijelentésekkel, amelyek szerint a kalóz Windows XP-t használók is felteljelethetik az SP2-t, a Microsoft megváltoztatta álláspontját. A második javítócsomag ellenőrizi, milyen termékazonosítóval rendelkezik a Windows XP, és ha ismert kalózváltozatról van szó, nem fog felteljelelni a gépre. Ehhez hasonló módszert használtak már az SP1 esetén is. Szakértők azonban rámutatnak: az lenne a jó, ha a Windows XP kalózmásolatait is foltoznák az SP2-vel, ugyanis ezek miatt az egész internetet, így számtalan számítógépet változatlanul rengeteg biztonsági probléma fenyegeti. A világ legnagyobb szoftverkiadója természetesen ragaszkodik ahhoz, hogy aki eredeti terméket használ, és telepíti a foltozást, az nem forog majd veszélyben.



Piactér



**LOGITECH
MX510**

Egér

Herta Kft. | 06-1-239-8028 | 13 990 Ft+áfa | <http://www.herta.hu>

Bár a Logitech nagyon sokféle PC-s és konzolos hardvert készít, valami mindig megegyezik bennük. Kategóriáikban egészen különlegesek, és annak ellenére, hogy áruk nem mindig baráti, valóban kiválóak. Ezt elmondhatjuk aktuális számunk „hónap kutyújéről” is. Az MX510-es az új egérszériák egyik képviselője, amely bármely hardcore és kezdő játékos számára kiváló. Már az előd, az 500-as sem volt lassú, ám az új változat nem kevesebb mint 5,8 megapixel mozgást képes érzékelni másodpercenként. Ez szabad fordításban annyit tesz, hogy bármilyen gyorsan mozgunk is az egérrel, az képes átadni a gépnek az információkat. Természetesen mindezt nem a könnyen koszosló görgővel teszi, hanem sokkal praktikusabb és fejlettebb „piros szemével”. Kialakításában nem sokat változott, ám talán még tetszetősebb

lett. Kék, illetve bordó kiserelésben kapható.

A géphez szokványos USB-kaput – vagy a hozzá adott átalakító segítségével – PS2 porton keresztül csatlakozik. Összesen nyolc gomb található rajta, ezekre bármely bonyolultabb FPS legfőbb mozdulatait beállíthatjuk. Ez a modell egyébként csak a jobbkezeseknek kedvez, hiszen kialakításánál fogva képtelenség kényelmesen fogni a ballal. Mint már említettük, nem adják olcsón. Mindazonáltal meggyőződésünk, hogy a minőségért bizony érdemes ennyit kifizetni, és ki tudja, néhány hét múlva talán lejjebb viszik az árát. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk!

↑ Remek kezelhetőség
↓ Drága

5

EIZO L550 TFT

TFT monitor

Narba Hungária | 06-1-269-3316 | 140 000 Ft+áfa | <http://www.narba.hu>

A míg az LCD-monitoroktól egyre inkább azt várjuk el, hogy gyorsak legyenek, és a legfontosabb adatok, mint például a fényerő, a kontrasztarány és főképp a válaszdő minél jobbak legyenek, sokszor szem elől tévesztjük a panel tényleges minőségét. Ha a legújabb termékeket vesszük szemügyre, gyakran tapasztalunk „színhűtlenséget”, látószögbeli különbségeket, amelyek rendkívül bosszantóak lehetnek. Az Eizo mindig is a legfelső kategóriát képviselte monitorjaival, emellett a kényelmet is előtérbe helyezte. Az új, 17"-es L550-es LCD-kijelző sem tér el ettől a politikától. A 160 fokos vízszintes és függőleges látószög nem ámitás, valóban tartja a színeket a panel. A 300 cd/m²-es fényerő, valamint az 500:1-hez kontrasztarány kristálytiszta, torzításmentes képet ad, és mindez a 16 ezred másodperces válaszdővel minimalizálja az utánhúzás „élményét”. Két érdekességet is felfedezhetünk a monitoron – az egyik az abszolút szerelésmentes támasz, amelynek segítségével



13 és 35 fok közötti dőlésszögben helyezhetjük el a monitort. A másik, izgalmasabb újítás pedig a fényérzékelő dióda – ha a felső káva közepén lévő átlátszó plexilapot letakarjuk, láthatjuk, ahogy a monitor automatikusan visszavesz a fényerőből, majd újra erősíti rajta, amint erősebb fényt érzékel. Sajnos nem mondható pénztárcabarátnak, de az biztos, hogy minőségével elég nehéz versenyezni.

↑ Kiváló képminőség
↓ Drága

5

M-ANY DUALPLAY DAH-200V

MP3 lejátszó

Globe-All Gate Kft. | – | 30 000 Ft+áfa | <http://www.m-any.hu>

A z analóg és digitális zenei világ között igyekszik hidat verni ez az igen különleges, kazetta alakú megoldás. Természetesen a megtestesztő alak mögött egy olyan szerkezet lapul, amely képes a memóriájába töltött MP3-állományok tartalmát a kazettás magnetofon olvasófeje számára magneses impulzusokká alakítani. Mivel nem korlátozzák a mágnesszalag jellegzetességei, jó minőségű készülékben alacsony bitráta kódolt felvételekkel is érezhetően szebben szólhat, mint analóg öse. Érzékeli a magnetofon gombjainak lenyomását, azaz a megszokott módon kezelhető, rövid pörgetéssel léptethetjük is a számok között. Egy kis kapcsolóval három fejjállás közül választhatunk, így valóban kényelmesen kezelhetjük.



pacitású memóriába (sajnos ez nagyon kevésnek számít manapság), vagy a készülékbe helyezett MMC-memóriakártyára. Ismeri az MP3- és WMA-formátumokat, valamint az Audible.com hangoskönyveit. Nem minden magnetofon tolerálja a szalagmozgás hiányát, így nem minden házi rádiós magnóban indult el. Mindazonáltal az autószkészülékek túlnyomó többségében működik. Mindenképpen praktikus útitárs, főleg annak, aki egyben magnóban is szeretné használni.

↑ Jó hangminőség
↓ Kicsi memóriakapacitás

4

SHARP TM100

Telefon

T-Mobile Magyarország | – | Bevezetés alatt | <http://www.westel.hu>

AT-Mobile (korábban Westel) részére gyártott, hamarosan megjelenő készülék letisztult, kevésbé kerek vonalai kissé formabontóak, de igazán szemet gyönyörködtetőek. A külső liginél nagyobb a Sony Ericsson újabb modelljeire hasonlít, a billentyűzetpanel elrejtése pedig a Nokia és a Siemens kínálatában fellelhető megoldásokra emlékeztet. Kijelzője – ahogy azt a Sharp felső kategóriás termékeinél már megszokhattuk – kitűnő minőségű, 240x320 képpont felbontású, összesen 262 ezer szín megjelenítésre alkalmas. A menü a T-Mobile általános színvilágához passzolva lilásrózsaszínes tónusban a 3x3-as elrendezést követi, nagyon szépen megtervezett ikonokkal. Bár a Sharp modelljei között egy megapixeles fényképezőgéppel ellátott telefon is van, a TM100-asba mégis VGA-, tehát 640x480 képpont rögzítésére alkalmas fotóalkalmatlanság került, amelyet a közelképek élességét javítani hivatott makrókapcsolóval láttak el. Ez a hátlapon kapott helyet egy, az önarcképek készítését megkönnyítő



tükör társaságában. A GPRS- adatátvitellel képes mobil infoportalra igen, Bluetooth csatlóval viszont nem rendelkezik. Emellett 2.0-s WAP-böngészőt és kihangosítási funkciót találunk a Java-alkalmazásokat is futtató készülékben. A korábbi Sharp modellektől teljesen eltérő megoldás remekül használható, érdemes elgondolkodni a megvételén.

- ↑ Rengeteg funkció
- ↓ Csak a T-Mobile számára



NOKIA 6220

Telefon

Nokia Magyarország Kft. | – | Változó | <http://www.nokia.hu>

Sportos, designos, könnyen kezelhető, és remek utitárs. Ezekkel a szavakkal jellemezhetnénk a Nokia 6220-as készülékét. Bár már nem számít annyira újnak, éppen most kell rá odafigyelni. Hiszen mostanában kerül elfogadható közelségbe, olyan árkatóriába, amelyben már elég sokan gondolkodhatnak. De mit is tud maga a készülék? Lássuk a legfőbb adatait! A 107x45x19 milliméteres modell mindösszesen 92 grammot nyom, aminek köszönhetően eléggé oda kell rá figyelni (néha azt hihetjük, hogy nincs is a zsebünkben, pedig ott van J). Háromnormás, vagyis 900/1800/1900-as rendszerekben is használhatjuk. Sajnos kijelzője csupán 4096 szint képes megjeleníteni, és ez bizony meglátszik a minőségén is. Kicsit maszatos, de azért hozzá lehet szokni. Természetesen a Nokia telefonokból már jól ismert alkalmazások mindegyikével fel van szerelve: a számológéptől kezdve egészen a játékokig. Rádiót is tettek bele, így utközben bármikor zenélhetünk egy kicsit. Igen izmos aksija több napig képes életben tartani, persze ez at-



tól is függ, hogy mennyit csevegünk, rádiózunk vagy játszunk vele. Letisztult kialakításának talán egyetlen gyengeségét lehet megemlíteni: a gombok elég kicsire sikeredtek, és a középtájt bemélyesztett design miatt „teltebb ujjúak” számára mondatnyi kezelhetetlen. Beépített fényképezőgéppel 352x288-as képeket kreálhatunk, ami valóban csak arra jó, hogy átküldjük valakinek a készült alkotást.

- ↑ Kicsi
- ↓ Gyenge fényképező



SIMPLETECH COMPACT FLASH PROX

Memória

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 25 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Manapság már Dunát lehetne rekeszteni a különféle memóriakártyákkal. Van kicsi, van nagyobb, ilyen márka, olyan márka, és a vásárló általában csak annak alapján határozza el, melyiket is választja, hogy éppen mennyibe kerül a termék. Vásárlás előtt azonban nem árt néha odafigyelni arra, mire is adunk ki kemény ezreket. A SimpleTech, akárcsak a többi memóriakártya-gyártó, többféle típust is készít: MD-, MMC-, SD- és természetesen a jelen esetben is tárgyalt CF, avagy Compact Flash megoldást is. Ez utóbbit arról lehet megismerni, hogy a kártyák között a legnagyobb (persze csak képtelenesen értendő, még ennek a mérete is teljesen kicsi). A manapság átlagosnak számító 128 megabájtos kiserelés mellett 256, illetve 512 megabájtos, sőt 1, illetve 2 gigabájtos változata is létezik. Mi a 256-os kiserelést próbáltuk ki. Mi az oka annak, hogy a nagy tömegből kiválasztottuk, és betettük Piac Tér rovatunkba? A válasz a felső részére helyezett matrica sugallta képességben kereshető.



Első ránézésre – ugyan technikai adataiban hivatkoznak valamiféle fokozott sebességhasználatra –, azt hihetnénk, hogy csak valamiféle marketingfogásról, esetleg ígéretről van szó. Használat közben azonban bebizonyosodott, hogy a legtöbb kártyával ellentétben ez nem lassul be, amikor közeledünk tárkapacitásának határaihoz. Tény, hogy jóval olcsóbban is hozzá lehet jutni 256 megás kártyához, de az távolról sem lesz ilyen sebességű.

- ↑ Gyors
- ↓ Drága



XLIVE XBM-100

MP3 lejátszó

Infopatika | 06-30-200-4568 | Bevezetés alatt | <http://www.infopatika.hu>

Nagyon sokféle digitális zenelejátszót láthatunk már. Ebben a hónapban kezünk ügyébe került egy igazi kis különlegesség, amelyről úgy gondoltuk jobb, ha tudtok. A hamarosan hazánkban is kapható, Xlive elnevezésű lejátszó első ránézésre semmi extra képességgel nem rendelkezik. Mérete teljesen elfogadható, mindössze 85x30x18 milliméter. MP3 vagy WMA kiterjesztésű zenei állományokat is le tud játszani, és megbirkózik a könyvtárszerkezetekkel. Ezek között a felső részén található kis irányítókarral navigálhatunk, illetve ugyanezzel a gombbal növelhetjük, vagy éppen csökkenthetjük a hangerőt. Még egy rádiót is tettek bele, így ha kifogyunk a rámásolt zeneiből, semmi probléma, tovább folytatódhat a zenehallgatás. Akár felvételeket is készíthetünk vele, a rádióból vagy éppen a mikrofonján keresztül saját hangunkat is rögzíthetjük. Legkellemesebb tulajdonsága mégis az, hogy a beleépített Bluetooth vevő segítségével akár mobiltelefonunkkal is „összehozhatjuk”. Innentől kezdve pedig kész



multimédiás aranybánya lesz a birtokunkban, amely akár a telefonhívásokat is képes rögzíteni. Bejövő hívás esetén egy gomb megnyomásával azonnal elhalkul, és természetesen ezen a készüléken keresztül intézhetjük a hívást is (vagyis ez egyben egy headset is). Mindenkinek ajánljuk, hiszen remekül szól, és kiváló képességekkel rendelkezik.

- ↑ Rengeteg szolgáltatás
- ↓ Egyszerű kialakítás



USB KÜTYÜK TESZTJE

MACGYVER IS EZEKET HASZNÁLJA

A GS hasábjain szinte minden PC-s részegységről szót ejtettünk már. Egy apró, ám manapság már nélkülözhetetlen dologról, nevezetesen az USB-portról viszont még nem nagyon értekezünk. Vegyük tehát sorba, hogy milyen praktikus és mehökkentő képességekre tehet szert kedvenc PC-nk az USB-kapu segítségével.

A mikor jó pár éve az alaplapokon kezdett megjelenni az USB-port, még csak egy paraméter volt a hosszas „ficsőrlistán”, amelynek igazán nagy hasznát nem vettük. Azóta persze már jó sok minden történt, sőt megjelent a tízszer gyorsabb adatátvitelt kínáló USB 2.0 is. Talán nem túlzás kijelenteni, hogy életünk egyik nélkülözhetetlen részévé vált. Hisz gondoljunk csak bele, az egyre olcsóbbá váló USB-memóriakulcsok végképp nyugdíjazták a jó öreg floppy-meghajtót, ma-

napság pedig már akár 128 és 2 GB közötti adatmennyiséget is cipelhetünk zsebünkben. Ekkor pedig még nem is beszélünk a különféle hasznos kiegészítőkről, amelyeket most megpróbálunk egy csokorba gyűjteni és bemutatni Nektek!

Mit is dughatunk ma az USB-re?

Amikor nekiláttunk az USB-re csatlakoztatható dolgok összeválogatásának, azt hittük, nem is lesz olyan nehéz. Az igazság az, hogy alapo-



san tévedtünk, mert a piacon szinte megszámlálhatatlan USB-s kiegészítő létezik, ráadásul sok mindent itthon még nem is lehet beszerezni. Persze a legáltalánosabbakra nem tértünk ki, gondolok itt a nyomtatóra, szkennerre, egérrre, bilettyüzetre vagy éppen a különféle játékvezérlőkre, bár ezek is kétségkívül USB-s eszközök. Arról már ne is beszéljünk, hogy találkozhatunk praktikus USB-s optikai meghajtókkal is, sőt már a Freecom USB 2.0-ra csatlakoztatható külső 4-szeres DVD-íróját is a piacon tudhatjuk, persze igen borsos áron. Mi inkább úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk bemutatni azokat az érdekes – és elsősorban hasznos – kütyüket, amelyek segítenek megkönnyíteni mindennapi életünket. Bemutatónkban mindenki megtalálhatja az őt leginkább érdeklő terméket, hisz USB-s memóriakulcsot, MP3-lejátszó kombót, külső merevlemez meghajtót, Bluetooth egységet és különféle multifunkciós dolgokat is beválogattunk. Érdekeséggéppen pedig olyan extrákkal találkozhatunk, mint az USB-s telefonöltő vagy a notebooktulajok által oly nélkülözhetetlen „mobil fény”.

DTK IDE HDD 2.5“ Fogd és vidd

A DTK-tól már sok érdekességet láthattunk, egyik ilyen jól használható különlegesség a gyártó külső merevlemez-meghajtó egysége. Az igen párány, ezüstszerű dobozba egy kisméretű noteszgépványt szerelhetünk be, majd USB 2.0 porton keresztül bárhol használhatjuk. Előnye, hogy igen könnyű, elfér egy zsebben is, ráadásul nem igényel külön áramforrást. A telepítéssel sem kell bajlódni, csatlakoztatás után az XP minden gond nélkül képes felismerni a külső lemez-meghajtó egységet. A dolog szépség-hibája, hogy míg egy pen-drive-ot USB 1.1-ra is csatlakoztathatunk, itt sajnos a kellő sebesség érdekében csak USB 2.0 jöhet szóba.



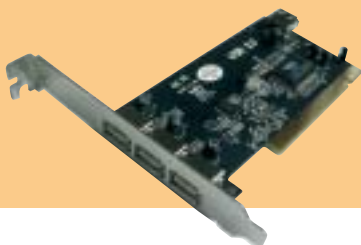
Pró:
Remek kialakítás

Kontra:
Merevlemez nincs benne

SEBESSÉG HIÁNYÁBAN

HA AZ USB 2.0-S PORTRÓL CSAK ÁLMOODHATUNK

A cikket böngészve mindenki megtalálhatja a neki legjobban tetsző kütyüt, legyen szó egy USB-s tv-tunerről vagy egy többfunkciós memóriakártya-olvasóról. Ám vásárlás előtt azonnal a lehető legnagyobb problémával szembesülhetünk. Mi van, ha az alaplapunk csak a jóval lassabb USB 1.1-es szabványt támogatja? Ebben az esetben sajnos sok szolgáltatást nem tudunk igénybe venni, sőt egyes termékek használata egyáltalán nem lehetséges az adatátvitel szűk keresztmetszete miatt. Gondoljunk csak egy külső DVD-író egységre vagy a nagyobb adatmennyiségek mozgatására szolgáló külső lemez-meghajtóra. A 2.0-s USB-port hiányában közel tízszer annyi időt is eltölthetünk gépünk előtt, de nem kell pánikolnunk, hisz létezik megoldás! Erre az égető problémára kínál alternatívát a Sweex. A PCI-portba illeszkedő kártya némi szerelés után ugyanis 4 darab 2.0-s USB-kapuvál ajándékoz meg bennünket, így az öregecskébb alaplapokkal rendelkezőknek sem kell lemondani a kellő sebességről. Az sem elhanyagolható tény, hogy az elfogadható ár mellett a telepítéssel sem kell sokat bajlódni, az XP automatikusan felismeri és telepíti a szükséges meghajtóprogramokat.



RedSnake IL-600 „Hobbikertészeknek”

Ez a vörös szemű kígyó garantáltan nem fog megharapni senkit, az USB-re dugva azonnal megszeli, és egy rakat hasznos dologra lesz képes. Például összeköthetjük vele PC-nket és egy infraporttal ellátott mobiltelefonunkat. Így könnyedén szerkeszthetjük telefonkönyvünket, rövid szöveges üzeneteinket vagy akár színes háttérképeket, csengőhangokat is feltölthetünk telefonunkra. A nagy sebességű adatkapcsolatnak (FIR) köszönhetően akár 4 Mbps sebességgel csatlakozhatunk más számítógépekhez. Ideális választás lehet azok számára is, akik egy mobiltelefonnal szeretnének csatlakozni az internetre.

Pró:
Könnyen kezelhető

Kontra:
Van kisebb is



SanDisk ImageMate

Kártyában verhetetlen

Manapság már szinte mindenben – például mobiltelefonban, digitális fényképezőgépben, MP3-lejátszóban és még sorolhatnánk, mi mindenben – találkozhatunk a különféle memória-kártyákkal. Az egyetlen probléma, hogy a különféle szabványok kezelésére csupán 1-2 multiolvasó képes. A SanDisk Image Mate névre keresztelt kártyaolvasójának tényleg egyetlen kártya sem jelenthet problémát, egyszerűen és könnyen kezelhetjük vele az összes típust. Az Image Mate a CompactFlash Type I és II-es kártyákat egyaránt ismeri, megeszi továbbá a Memory Sticket, a Memory Stick Prót, a SmartMedia-t, az xD-Picture és MultiMedia kártyákat, végezetül pedig az SD-memóriákkal is elboldogul.

Pró:
Nyolc kártya-olvasó egyben
Kontra:
Nehéz beszerezni



Terratec 200 USB

Tévé a zsebben

Sokaknak jól jönne ez a kis ktyú, mondjuk akár utazás közben egy notebook társaságában, vagy csak otthon, esetleg a munkahelyen. Ez az igen parányi doboz egy minitévét rejt, amely külön tápellátást nem igényel, csupán csatlakoztatni kell a tv-antennához és a PC vonali bemenetéhez. A nagy adattömeg (720x576 pixel) továbbítása miatt nagyon fontos, hogy csak USB 2.0 portra dugjuk. A csomag egy kicsi távirányítót is tartalmaz, ráadásul különféle ingyenes szoftverekkel is el van látva a Cinergy 200-as. Az AVI-felvételeken kívül rögzíthetünk MPEG-1 és MPEG-2-ben is, ráadásul könnyedén megbirkózik a DVD- vagy VCD-lemez égetésével is.

Pró:
Sokoldalú
Kontra:
Erős gép és USB 2.0 kell



Trust USB Mini Light

Fény az éjszakában

A Trust USB Mini Light névre keresztelt ktyúját főleg azoknak a PC-használóknak érdemes beszerezni, akik sokat utaznak, és a hosszabb utazásokra noteszgépet is magukkal szeretnék vinni. Az USB-portra csatlakoztatható flexibilis lámpával könnyedén megvilágíthatjuk a notebook billentyűzetét, megkönnyítve ezzel az éjszakai munkát. Azoknak is jól jöhet ez a kislámpa, akik asztali gépnél süttetik magukat este, a barátságos kis fényforrás mellett kevésbé zavaró a monitor. Mivel az energiát az USB-portról szívja el, nincs szükség külső tápegységre, ráadásul a driverekkel sem kell vacakolni, ugyanis egyszerű plug and play módon működik.



Pró:
Pici és praktikus
Kontra:
Nem szabályozható a fényerő

USB Mobile Phone Charger

Maroktelefonok megmentője



Pró:
Kihúzza a bajból
Kontra:
Kell hozzá egy PC

Biztos sokan jártak már úgy, hogy kedvenc maroktelefonjuk egyszer csak lemerült. Nem is lenne ez akkora probléma, hisz egyszerűen rá kell dugni a töltőre, és máris folytathatjuk a csevegést. De mi a helyzet, ha éppen úton vagyunk, esetleg nincs nálunk a töltőnk?! Erre az abszurd szituációra találták ki az USB-s mobiltelefon-töltőt, amely még az előző helyzetnél is abszurdabbat feltételez,

amikor abból indul ki, hogy mindig van nálunk egy PC ☺. Noha ez a darab csak az Ericsson-típust képes újraéleszteni, léteznek más márkákkal kompatibilis töltők is. A telefon lemerülésénél egyszerűen dugjuk rá noteszgépünk vagy asztali PC-nk USB-portjára, és máris indulhat a töltés!



Trust Multi Connect Hub

Sokoldalú előlap

Érkezett még egy igen hasznos termék a Trust háza tájáról. A Multi Connect Hub lényegében egy praktikus USB-kivezetés, amelyet panel formájában a gép elejére építhetünk be. A dolog érdekessége, hogy az előlapon nemcsak két USB 2.0-s port kapott helyet, hanem egy remek multikártya-olvasót is magában foglal a szerkezet, amely ismeri a ma használatos kártyák (SD, MMC, CF, MS) többségét. De ez még nem minden! Az USB-s kivezetésen kívül FireWire portot is felfedezhetünk rajta, amely a kamerával rendelkezőknek sok boldog percet fog szerezni, sőt praktikus módon egy mikrofon- és hangkimenettel is ellátták az eszközt.



Pró:
Többfunkciós
Kontra:
Szerelni is kell

Creative MuVo MX

Zenélő memóriakulcs



Pró:
Remekül szól
Kontra:
Nem bővíthető

Már első ránézésre látszik, hogy a Creative MuVo NX USB-s nem egy átlagos memóriakulcs. A rajta található kijelző és a fülhallgató-bemenet hamar elárulja, hogy egy MP3-lejátszó USB-memória kombóhoz van szerencsénk. A dolog érdekessége, hogy a lejátszót széthúzva előkerül az USB-rész, amelyet egyszerűen csak az USB-portba kell dugnunk, és már rá is húzhatjuk az adatokat. A MuVo további különlegessége, hogy diktafonként is használható, így a 128 megabájt memóriával közel 9 órányi hanganyagot rögzíthetünk. Ha megunnánk az elemet tartalmazó külső részt, egyszerűen cseréljük le más színűre – ilyet az alapcsomagban is megtalálhatunk a megannyi más tartozék között.

Trust USB 2.0 hub

Hogy tudjuk hova dugni ☺

A Trust USB 2.0 hub megkímélhet minket attól a kellemetlen pillanattól, amikor azzal szembesülünk, hogy az alaplapunk által kínált USB-portok mennyisége bizony kevésnek bizonyul. Ilyenkor cibálhatjuk ki a szkenneret, a nyomtatót és a memóriakártya-olvasót, hogy használhassuk mondjuk a vadi új játékvezérlőnket. Aztán játék után persze dugdoshatunk mindent vissza, ahogy volt. Ezt a nem kis kellemetlenséget küszöbölhetjük ki ezzel a praktikus 2.0-s szabványú USB-s elosztóval. Legyen szó otthoni vagy akár notebookhasználatról, a kisméretű ktyú nem jön zavarba, egyszerűen varázsol négy új USB-kaput.

Pró:
Pici és kompakt
Kontra:
Nem találtunk



Laks USB-óra

James Bond kedvence

A Laks által gyártott karórákkal ugyan nem lehet James Bond-filmekbe illő dolgokat művelni, de minden bizonynyal jól fog jönni azok számára, akik a hagyományos USB pen-drive-okat nem a zsebükből szeretnék hordani. Az új, 2004-es kollekcióban mindenki megtalálhatja a saját ízlésvilágának megfelelőit. Használata nagyon egyszerű, mindössze az óra szíjában megbúvó USB-csatlakozót kell elővarázsolnunk, majd csatlakoztatni a géphez, és már használhatjuk is a 128 megabájtos memóriát. A legújabb modellben egy MP3-lejátszó is helyet kapott, sőt már akár 512 megabájt memóriával is kérhetjük őket. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy használatkor mindig le kell vennünk az órát ☺.



Pró:
Praktikus és jól használható
Kontra:
Lehetne kedvezőbb az ára

X-Micro USB Bluetooth

„Kék fogú” műtűr



Amikor megalkották a Bluetooth-t, az elsődleges cél egy egységes, olcsó és megbízható vezeték nélküli szabvány kifejlesztése volt. Elterjedését sajnos különféle üzletpolitikai döntések fogják vissza, éppen ezért a kezdetben tervezett néhány dolláros ár is a többszörösére rúg. Az X-Micro USB-s Bluetooth ára még az elfogadható kategóriába tartozik. A másodosztályba való sorolásnak köszönhetően maximum 20 méteres távolságban képes kommunikálni más Bluetooth egységgel ellátott hardverekkel (mobiltelefon, PDA, noteszgép stb.). A sebességre nem lehet panaszunk, ideális körülmények között maximálisan 1 Mbps adatátviteli sebességre képes.

Pró:

Pici és könnyen használható

Kontra:

Van 100 m-es hatótávolságú is

Canyon USB 2.0 Flash Rubber

Fő a biztonság



Itthon már találkozhattunk a Canyon márkanévvel, amely eddig főként a kedvező árfekvésű alaplapjaival próbálta megnyerni a PC-használókat. A Canyon USB 2.0 Flash Rubber az alaplapok között ugyan nem, de a pen-drive-ok között minden bizonnyal komoly babérokra tör. A USB 2.0 szabványt támogató 128 megabájtos kütyü leginkább külső megjelenésével hívja fel magára a figyelmet. Dizájnos, gumis borítása a parányi szerkezetet hivatott megvédeni a külső behatásoktól, legyen szó leejtésről vagy akár rálépésről. A hozzá mellékelt gumisapkának köszönhetően pedig akkor sem kell aggódnunk, ha véletlenül egy pohár vízzel kerülne komolyabb kapcsolatba.



Pró:

Maximális védelem

Kontra:

Lehetne 256 MB-os

Nehéz a választás

Az itt bemutatott USB-re csatlakoztatható műtűrök közül tényleg nehéz választani, és nem is lehet egyértelműen kijelenteni, hogy ez és ez a legjobb, hisz mindegyik más-más előnnyel szolgál. Kinek-kinek saját magának kell eldönteni, hogy mi az, ami valóban érdekli, és mi az, amire tényleg áldozna is. Mi elsősorban magukat a memóriakulcsokat szeretnénk mindenkinek ajánlani, mert manapság már tényleg kedvező áron lehet hozzájuk jutni, és minden PC-használónak jó szolgálatot tehet egy ilyen mű-

tűr. A Canyon által gyártott Flash Rubber kedvező ára mellett azzal sikerült elnyernie tetszésünket, hogy

„...idén már az USB-s villanyborotva is megjelenik ☺”

kívül egy extravagáns gumis borítást is kapott, amely a memóriakulcs védelmére szolgál. Továbbá mindenkinek szeretnénk ajánlani a Trust Multi Connect Hub névre keresztelt többfunkciós paneljét, amely minden ma használatos memóriakártya-típust

képes olvasni és írni is. Ez nagyon nagy hasznunkra lehet, ha PDA-val, digitális fényképezőgéppel, mobilte-

lefonnal vagy éppen MP3-lejátszóval rendelkezünk. Végezetül egy igazi furcsaságot, a Terratech által gyártott minitévét ajánlanánk a figyelmetekbe. Azonkívül, hogy szolgáltatásokban gazdag, parányi méreténél fogva jó szolgálatot tehet

utaztatás közben is egy noteszgép társaságában.

Hogy mi minden várható még a jövőben? Az interneten néhány külföldi cég már USB-re dugható monitort, hangrendszert, sőt különféle háztartási tárgyakat is kínál, így például USB-s vasalót, ventilátort és a tervek szerint valamikor idén már az USB-s villanyborotva is meg fog születni. Szerintem képzeljünk el bármilyen használati eszközt, és tegyük hozzá, hogy USB-s – lehetséges, hogy valahol már ott lapul a boltok polcain ☺.

Mady

KOMOLYTALAN apróságok

Kv-főző és USB-s kés

Hogy mi minden furcsaságot lehet az USB-portra dugni manapság, azt mi sem bizonyítja jobban, mint a hosszú utazásokra magunkkal vihető parányi USB-s kávéfőző. Azért persze egy picit túlzás igazán kávéfőzőnek titulálni a készüléket, de egy biztos: sok mindenre lehet használni. Például felfelemelegíthetjük vele kihűlt teáinkat, kávéinkat, de akár még az egyszerűbb bögrés leveket is könnyedén „megfőzhetjük”, melegen tarthatjuk vele. Persze ezzel a konyhai mutatványunkkal egy csajt sem fogunk levenni a lábáról, hogy a Receptklubban történő szereplés esélyét már ne is említsük, de egy biztos: igen jól fogunk szórakozni vele. Kár, hogy pont útközben macerás használni, ráadásul a noteszgépek sem igen szeretik, ha rájuk lötytyintünk forralás közben egy kis kávé. Akik persze nem ilyen PC-hez kötött életet élnek, és sokat túráznak, azoknak minden bizonnyal az idei CeBIT-en bemutatott egyik világhíresség fogja megdobogtatni a szívüket, mégpedig a Swissememory-USB-Victorinox kés. A svájci túlélőkés, melyet McGyver is használ, mostantól nemcsak túlélésre, de – mint tudjuk – az erdők mélyén lakó PC-k hardverkulcsaként is használható J. De ez még nem minden: a hagyományos kés-olló-reszelő funkciókort kibővítették egy extra LED-fénnyel is, így a sötétben is biztosan be tudjuk majd dugni USB-s kulcsunkat.



Termék neve	Cég	Telefonszám	Ár (Ft + Afa)	Web
Creative Muvo NX	Ramiris	06-1-888-3200	27000	www.ramiris.hu
RedSnake IL-600	Gépbolt	06-1-469-5800	7020	www.gepbolt.hu
DTK IDE HDD 2.5"	Gépbolt	06-1-469-5800	4939	www.gepbolt.hu
Ericsson USB Mobile Phone Charger	Gépbolt	06-1-469-5800	449	www.gepbolt.hu
Trust USB 2.0 HUB	Multimédia Kft.	06-1-463-9030	5592	www.multimedia.hu
Trust USB Mini Light	Multimédia Kft.	06-1-463-9030	2392	www.multimedia.hu
Trust Multi Connect HUB	Multimédia Kft.	06-1-463-9030	9592	www.multimedia.hu
X-Micro USB Bluetooth	Mistral ComputerWorld	06-1-236-0000	5000	www.mistral.hu
Terratec Cinergy 200 USB	RCE Kft	06-1-309-4700	35000	www.rce.h
Laks USB óra 128MB	LS Computer	06-1-311-54-56	21820	www.lscmputer.hu
Canyon USB Flash Rubber	ASBIS Magyarország Kft.	06-1-236-1000	10000	www.asbis.hu
SanDisk Image Mate				

B E V E Z E T É S A L A T T

8x DVD-ÍRÓK TESZTJE

Mint anno a flopi meghajtók, jelenleg a CD-égetők élik végnapjaikat. Manapság bárki számára elérhető közelségbe kerültek a közel hétszer annyi adat rögzítésére alkalmas DVD-írók. A fejlődés viszont itt is igen erőteljes, ezért úgy döntöttünk, egy teszt erejéig alaposan megizzasztjuk az itthon kapható nyolcszoros bajnokokat.

Az egész rögzítési őriület pár éve kezdődött, amikor a CD-írók ára szép lassan elkezdett lefele kúszni. Manapság már ott tartunk, hogy mindössze 6-7 ezer forintért hazavihetünk egy átlagos CD-írót. Persze azóta az igények is sokat változtak, nem beszélve a rögzíteni kívánt adatmennyiségről. Akárcsak egykor a CD-írókat, a kezdetben megjelent DVD-írókat is igen hosszú írási idő és kedvezőtlen ár jellemzte, ami sokáig gátolta komolyabb elterjedésüket. Egészen mostanáig! Napjainkban ugyanis már szinte bárki hozzájuthat egy DVD-íróhoz,

gyakorlatilag „nevetséges” áron. Egy átlagosnak mondható, négyszeres írásra képes modell ára nettó 15-16 ezer forinttól indul. Persze az időhiányban szenvedőknek érdemesebb a mostanság négyszeres írókat leváltó nyolcszoros írási sebességre képes modellek közül választani.

Na, akkor gondolkodjunk...

Érdekes módon egy 8-szoros sebességű lemez megírása a maga közel 8-10 percével megegyezik egy átlagos CD-író gyorsaságával, azzal a különbséggel, hogy több mint 7-szer annyi adatot varázsolhatunk a korongra.

Apropó korong! Mielőtt pánikba esnénk a lemezek kiválasztásánál, érdemes tisztában lenni egy-két dologgal. A mai DVD-írók többsége már támogatja a DVD+R formátumot is, ennek ellenére érdemesebb az elterjedtebb és ezáltal olcsóbb DVD-R médiumra égetni. Persze nem elég, ha írunk minőségileg, az is fontos, hogy milyen minőségű alpanyagra szeretnénk karcolni adatainkat. Hiába a gyorsaság, ha a korongok felét eldobhatjuk írás után, vagy – ami még rosszabb – írás után fél évvel előszedve a lemezt nem tudjuk megtekinteni a nyaraláson készített családi videókat. A maximális



AOpen DRW8800/AAN
Kedvező ár/teljesítmény

Az AOpen-től megszokott hagyományos, puritán egyszerűségű íróról van szó. A fehér előlapon a gyártó emblémáján kívül mindössze egyetlen kezelőszervet, a kiadógombot fedezhetjük fel. Ami a belső értékeket illeti, a ma divatos duálmeghajtóhoz van szerencsénk, amely a DVD+R és DVD-R lemezeket egyaránt nyolcszoros sebességgel képes írni. Újrairáskor négyszeres tempóra képes, legyen szó plusz vagy mínusz alpanyagról. CD-írásakor harminkétszeres, újrairáskor tizenhatszoros sebességre, illetve DVD-olvasónak befogva tizenkétszeres olvasásra képes. A tesztben elfogadhatóan teljesített, átlagos sebességéhez szintén átlagos szoftvertámogatás kapcsolódik, ám cserébe igazán kedvező áron juthatunk hozzá.

↑ Jó szoftvertámogatás
↓ Nem elég gyors

KOMPATIBILITÁS	32/40
SEBESSÉG	10/20
SZOFTVEREK	25/30
ÁR	8/10

77%



ASUS DRW-0804P
Szokásos minőség

A kifejezetten elegáns megjelenésű előlapon a kompatibilitást jelző emblémákon kívül egy nyitógombot és egy visszajelző LED-et helyeztek el, fülhallgató-csatlakozást ennél a modellnél sem találhatunk. A készülék különben nemcsak, hogy kezeli mindkét nyersanyagfajtát, de a jelenleg elvárható maximális írási sebességre is képes, újrairás esetén pedig négyszeresen éget. Érdekessége, hogy a DVD-RAM lemezeket is olvassa, írásukra azonban nem alkalmas. A DRW-0804P egy huszonnégyes CD-író és -újrairó sebességével rendelkezik, CD-olvasáskor negyvenszeres, DVD-ROM-nál maximálisan tizenkétszeres sebességre képes. A tesztek által mért kitűnő eredményekhez rendkívül kedvező zajsztint társul. Kár, hogy picit drága!

↑ Minőség és megbízhatóság
↓ Drága

KOMPATIBILITÁS	32/40
SEBESSÉG	16/20
SZOFTVEREK	21/30
ÁR	6/10

75%



BTC DRW 1108IM
A mezőny alján

A törtefehér, mindenféle logót felvontató előlappal kétségtelenül nem fog szépségversenyt nyerni a BTC, de azért kinézetre még az elfogadható kategóriába tartozik. Belső tulajdonságainál már nem lehet okunk panaszra, a BTC meghajtója egyaránt képes a DVD+R és DVD-R nyolcszoros írására, újrairáskor pedig marad a négyszeres tempó. Negyvenszeres CD-írás, huszonnégyes újrairás és maximálisan tizenkétszeres DVD-olvasás jellemzi. A valós próbán igencsak alulmaradt: tesztünk során ez bizonyult a leggyengébb modellnek, jó két perccel maradt le a leggyorsabb készülék mögött. Sajnos az árral sem lehetünk meglepődve, elég drágának nevezhető!

↑ Kényelmes firmware-frissítés
↓ Elég lassú és drága

KOMPATIBILITÁS	30/40
SEBESSÉG	10/20
SZOFTVEREK	24/30
ÁR	5/10

69%



LG GSA-4082b
A sokoldalú

Az előlapon semmi giccs, csak a kötelező kidobógomb és egy kijelző LED húzódik meg. A lejátszásvezérlőt és a fülhallgató-kimenetet itt se keressük! A készülék tulajdonságai között rögtön feltűnik a jó ideje hanyagolt DVD-RAM-támogatás is, amely nemcsak olvasásával, hanem írásával is megbirkózik. Emellett természetesen, a duálmeghajtóktól megszokott módon, két formátumcsaládot is támogat. Nyolcszoros sebességgel írhat a DVD-R és DVD+R hordozókra, újrairáskor pedig egyaránt négyszeresen működik. CD-író mivoltában nem tör a csúcsra, mindösszesen megelégszik a huszonnégyes írással és tizenhatszoros újrairással, cserébe viszont igen halkan muzsikál. Rendkívüli teljesítménye okán megkaparintotta az Ajánlatunk címet!

↑ Kiváló ár, gazdag szolgáltatások
↓ Hiányzó firmware-frissítés

KOMPATIBILITÁS	36/40
SEBESSÉG	14/20
SZOFTVEREK	22/30
ÁR	8/10

80%

	Aopen	Asus	BTC	LG	MSI	Pioneer	Plextor	TEAC
DVD+R/RW-írás	8/4	8/4	8/4	8/4	8/4	8/4	8/4	8/4
DVD-R/RW-írás	8/4	8/4	8/4	8/4	4/2	8/4	4/2	8/4
CD-írás/újírás	32/16	24/24	40/24	24/16	40/24	24/24	40/24	40/24
8x DVD+R írás	09:38	08:53	10:35	09:19	09:49	08:53	08:14	08:42
Ár (Ft + Áfa)	26 400	30 000	31 992	25 444	26 300	30 152	40 200	30 000
Forgalmazó	Sowah Kft.	Ramiris Rubin Rt	Multimédia.hu	LG Magyarország	Ramiris Rubin Rt	BaSys	HRP Hungary Kft.	Case Computer
Weboldal	www.sowah.hu	www.ramiris.hu	www.multimedia.hu	www.lg.hu	www.ramirie.hu	www.basys.hu	www.hrp.hu	www.case.hu

sebesség érdekében szintűgy le kell szögeznünk, hogy csak a gyártó által ajánlott márkás alapanyagokra érdemes írni. Tehát a „gagyi” száz-kétszáz forintos noname termékeknel komoly gondok adódhatnak. Ne lepődünk meg, ha az olcsó, gyártó által nem támogatott lemezünket nem tudjuk maximális sebességen égetni. Ebben az esetben a bosszankodás és a gyártó rokonainak hosszas felelőletése helyett egy dolgot tehetünk: az interneten megpróbálhatunk frissebb és hatékonyabb firmware-t vadászni. A megfelelő minőségű író és alapanyag kiválasztásán túl viszont érde-

mes még egy fontos dologra odafigyelni, mégpedig a kellő sebességet biztosító PC-re. A nyolcszoros sebesség ugyanis már 11040 kilobájt folyamatos adatátvitelt igényel másodpercenként, sőt a nemsokára elterjedő tizenhatszoros meghajtók másodpercenként 22080 kilobájt átvitelét követelik meg, ami száznegyvenhatszerez CD-írásnak felel meg. Így előfordulhat, hogy egy régebbi, gyengébb gépnél ismét türelmesen ki kell várunk a DVD-írás folyamatát, és közben nem igazán tudunk dolgozni majd rajta. Természetesen a probléma csak a gyengébb vasakat érinti, de

azért nem árt, ha egy erősebb, nyolc megabájt gyorsítótárral felszerelt, kiváló folyamatos adatátviteli teljesítményt nyújtó merevlemez van a tarsolyunkban.

A jövő már a boltok polcain

Legelőször is érdemes tisztázni, hogy noha a nyolcszoros DVD-írók uralják jelenleg a piacot, már nem számítanak a leggyorsabb adatrögzítő eszközöknek. Nem egy számítástechnikai bolt árlistáján bukkanhatunk 12-szeres, sőt 16-szoros sebességű DVD-íróra. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a 12-szeres és

16-szoros nyersanyagot még nem igazán lehet itthon beszerezni, ráadásul ezeknek az ára még igencsak borsos.

Azok tehát, akik most szeretnének beruházni egy DVD-íróba, mindenképpen jó üzletet kötnek, legyen szó a Kiváló címet kivívó MSI DR8-A-ról vagy a szintén jól teljesítő, Ajánlatunk címet birtokló LG GSA-4082B-ről. Azoknak, akik a nyolcszoros írók közül is a leggyorsabb és legmegbízhatóbb példányt keresik, egyértelműen a tesztgyőztes Plextor PX-708A termékét ajánljuk.

Mady, Zimi



MSI DR8-A

Minden téren bizonyít

Az eddig hiányolt lejátszógomb és fülhallgató-csatlakozás, illetve hangerőszabályozás is felkerült az előlapra. Duálíró lévén ismeri a DVD+R/-R lemezeket, ám nyolcszoros teljesítményre csak DVD+R nyersanyaggal képes. Újírásakor is marad a különbség: a pluszos nyersanyagot négyszeresen, a mínuszost csupán kétszeresen írja. Tizenkétszerez DVD-ROM-olvasóként és negyvenszerez CD-olvasóként használható, CD-írásakor és újírásakor egyaránt huszonnégyszeres sebességre képes. Extraként a 99 perces túlírás, valamint a sima CD-R lemezen dupla kapacitást biztosító HD-BURN említendő, amelyek bizony igen fontos előnyök a többiekhez képest. Teljesítmény, ár és szolgáltatás viszonylatban kiérdemelte a kiválónak járó díjat!

- ↑ **Gazdag lehetőségek**
- ↓ **Problémás firmware-frissítés**

KOMPATIBILITÁS	32/40
SEBESSÉG	10/20
SZOFTVEREK	27/30
ÁR	8/10

77%



Pioneer DVR-A07XLA

Minden benne van

Kissé eltér a megszokottól a Pioneer megjelenése: sokkal modernebb kialakítást kapott, ám méretét tekintve elég hosszú. Talán mondanunk sem kell, de az elsők között érte el a nyolcszoros DVD-R-írás sebességét, a repertoárjában pedig a kétszerez DVD-RAM-olvasás is szerepel. A DVD+RW és DVD-RW lemezeket maximálisan négyszeres sebességgel képes újírni, míg huszonnégyszeres sebességgel a CD-R és a CD-RW nyersanyagoknak látja el a baját. A firmware-frissítés elég körülmenyes, a letöltött állományt Windows alatt, DOS-ablakban futtathatjuk. A teszt után csak elismerően hűmmöghetünk, hisz igen gyorsan és szinte hang nélkül végezte a dolgát. Egy picit rontja az összképet a magas ár, ám ettől függetlenül mindenkinek bátran ajánljuk!

- ↑ **DVD-RAM-olvasás**
- ↓ **Drága**

KOMPATIBILITÁS	32/40
SEBESSÉG	16/20
SZOFTVEREK	24/30
ÁR	6/10

78%



Plextor PX-708A

A sebesség bajnoka

Elsőként a Plextor, az adatrögzítés nagy örege volt, aki bemutatva a nyolcszoros sebességre képes DVD-íróját. Lejátszógombot ne is keressünk rajta, de fülhallgató-csatlakozást és hangerőszabályzót találhatunk az előlapon. Elsősorban DVD+R és DVD+RW lemezek megírására szánták a meghajtót, így ezekkel nyolcszoros írásra és négyszeres újírásra képes. Kezeli ugyan a DVD-R és DVD-RW nyersanyagokat is, viszont ezeket csak négyszeres és kétszerez tempóban, itt érezhető, hogy legelőször jelent meg a modell. Tovább javítja az összhatást, hogy az elért eredmények miatt a mézőny leggyorsabbjának nevezhetjük. Minőségéhez és megbízhatóságához a már Plextor-stílusjegyként is emlegetett magas ár társul.

- ↑ **A leggyorsabb**
- ↓ **Nagyon drága**

KOMPATIBILITÁS	32/40
SEBESSÉG	20/20
SZOFTVEREK	27/30
ÁR	2/10

81%



TEAC DV-W58G

A legkisebb

A TEAC íróján fülhallgatóaljzatnak és hangerőszabályzóknak egyaránt jutott hely. Mérete kicsi, így még az igen keskeny házakba is könnyedén beszerelhető. Az elődhöz képest a DV-W58G csupán a DVD+R-írás sebességében tér el, minden más tulajdonsága maradt a régiiben. Nyolcszoroson írja a DVD+R lemezeket és négyszeresen a DVD-R korongokat. Az újírás kétszerez tempójú a DVD-RW és négyszeres a DVD+RW esetében. Kiváló teljesítményt nyújt CD-írásakor is, mivel negyvenszerez teljesítményű és huszonnégyszeres újírását a normális CD-írók is megírígyelhetnék. Jó teljesítményű termékhez van szerencsénk, gyermekbetegségeként a firmware-frissítés körülményességét lehet megemlíteni.

- ↑ **Jól szerelhető**
- ↓ **OEM-kiszérelés**

KOMPATIBILITÁS	28/40
SEBESSÉG	16/20
SZOFTVEREK	0/30
ÁR	6/10

60%

Emlékezzünk vissza gyerekkorunk kedvenc sci-fi regényeire, filmjeire, ahol titkos ügynökök és intergalaktikus hajóparancsnokok videobeszélgetésekkel tarkított jeleneteit csodálhattuk. Az akkor még csak utópisztikusnak tűnő jövő mára már minden háztartásba beköltözhet.

A „valóságsók” napjaiban ki ne lenne kíváncsi arra, hogy éppen mi történik a telefon, esetleg a számítógépes hálózat „másik végén”. Nincs benne semmi ördögösség, csupán egy néhány ezer forintért beszerezhető webkamerára és internetkapcsolatra van szükség. Ezek után nem kell chatelés közben szmájlival és egyéb, érzéseket kifejező jelekkel bajlódni, hisz a beszélgető felek láthatják a másik fél közvetlen reakcióját.

Lehetőségek, szinte ingyen

Mindez persze nem kerül semmibe, leszámítva az internet költségét. Egyes szolgáltatók azonban már a webkamera árát is megspórolják nekünk, ugyanis előfizetésekor egy webkamerát ajándékoznak (adott esetekben). Persze az sem mindegy, hogy milyen interneteléréssel rendelkezünk. Ahhoz, hogy egy átlagos kamera hangi és képi lehetőségeit teljes mértékben kiaknázhassuk, minimum egy ISDN-vonal, de inkább ADSL szükségeltetik. Modemes elérés esetén inkább fog a játékok akadozására emlékeztetni a videobeszélgetés,

mintsem élő kép- és hangátvitelre. A webkamera felhasználási területe igen tág, a népszerű üzenetküldő szoftverek által kínált lehetőségeken kívül (videóüzenet-küldés, élő videobeszélgetés) komolyabb feladatokat is képes ellátni. Például nem egy cég kínál olyan biztonsági szoftvereket, amelyeket telepítve lakásunk nyaraláskor sem marad őrízetlenül. A gép bizonyos időközönként bekapcsol, vagy akár folyamatosan is bekapcsolva lehet, és pillanatképeket készít a webkamerával. Ha bármilyen változást (eltérést) észlel az egymás után készített képeken, akkor azokat MMS-ben azonnal elküldi mobiltelefonunkra. Ter-

KUKKOLJUNK LEGÁLISAN!

WEBKAMERÁK TESZTJE

mészetesen a biztonsági lehetőségek mellett a vásárlók többsége a kamerát inkább szórakozásra, videotelefonálásra vagy események interneten való közvetítésére használja.

Viszont jó tudni, hogy kamera és kamera között is van különbség, ezért úgy döntöttünk, egy teszt erejéig bemutatjuk az itthon fellelhető legnépszerűbb kamerákat.

Nehéz a döntés

A bemutatott kamerák közül igen nehéz választani, mindenkinek a saját igényeinek megfelelően kell meghoznia a döntést. Ha nem szeretnénk sok pénzt költeni, és átlagos tulajdonságokkal ren-

delkező kamerára vágyunk, akkor a Logitech QuickCam Messenger ajánlhatjuk, illetve a kicsit drágább Creative Webcam NX Pro-t. Ha TFT-monitorunk van, és egy picit mélyebbre tudunk nyúlni a pénztárcánkba, akkor érdemes elgondolkodni a Logitech QuickCam for Notebooks Prón. Végezetül, ha egyáltalán nem számít a pénz, és a legjobb szeretnénk hazavinni, akkor egyértelműen a Logitech QuickCam Sphere-t érdemes választani, amely automatikus fejkövetésével, fejlett képfeldolgozó egységével jelenleg a legutósebb piacon. Persze más kérdés, hogy az ára is elég izmos.

Mady

	Creative Webcam NX Pro	Creative Webcam Notebook	Creative CardCam	Logitech QuickCam for Notebooks	Logitech QuickCam Messenger	Logitech QuickCam Sphere	Mustek Wcam 300A	Chichony TwinkleCam Pro
Képzékelő	CMOS	CMOS	CMOS	CCD	CMOS	CCD	CMOS	CMOS
Max. kép felbontás	640x480	640x480	640x480	1280x960	640x480	1280x960	640x480	640x480
Digitális zoom	Nincs	Nincs	Nincs	Van	Nincs	Van	Nincs	Nincs
Pillanatfelvétel gomb	Van	Nincs	Van	Van	Van	Van	Nincs	Van
Hangfelvétel	Van	Van	Van	Van	Van	Van	Van	Van
Fókuszbeállítás	Manuális	Manuális	Manuális	Manuális	Manuális	Automata	Manuális	Manuális
Látószög	40 fok	44 fok	-	-	kb. 45 fok	180/50 fok	55 fok	52 fok
Rögzítés (max. felb.)	15 fps	30 fps	15 fps	30 fps	30 fps	30 fps	15 fps	15 fps
Elhelyezhetőség	CRT/TFT	Notebook	CRT	Notebook	CRT	CRT	CRT/TFT	CRT
Ár (Ft+ Áfa)	9 800	9 520	8 200	24 600	9 920	33 920	3 890	5 065
Forgalmazó	Ramiris	Ramiris	Ramiris	Herta	Herta	Herta	Ramiris	Ramiris
Telefon	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-239-8028	06-1-239-8028	06-1-239-8028	06-1-888-3200	06-1-888-3200

Logitech QuickCam Messenger

Átlagos igényeknek

A kis, tömzsi kerek QuickCam az elérhető árkategóriában szeretne komoly babérokra törni. A kedvező ár mellett olyan extra szolgáltatásokat is tartalmaz, mint a beépített mikrofon vagy a pillanatfelvétel-készítő gomb. Műszaki paramétereit tekintve sem lehetünk panaszra, a CMOS-érzékelő felbontása VGA-szabványú, így a sima állóképeken kívül a videót is 640x480-as felbontásban képes elkészíteni. Maximálisan 30 kép/másodperces képfrekvenciára képes, digitális nagyítással viszont egyáltalán nem rendelkezik. Képmínősége jó, látószöge nagy, ami pedig a szoftvertámogatást illeti, a Logitechben most sem csalódhatunk, tehát nem kell aggódnunk, hogy úgy kell majd külön programokat vadászunk hozzá.



Mustek Wcam 300A

Az olcsó versenyző

A Mustek webkamerája igazán parányira sikeredett. A négyzetes, fekete színű dizájnnal megáldott Wcam speciális lábazatának köszönhetően nemcsak hagyományos, de TFT-monitorokra is felszerelhető. A QuickCam Messengerhez hasonlóan ez is CMOS-technológiájú képérzékelővel rendelkezik, amelynek maximális felbontása 640x480 képpont. A képfrekvenciára maximum 15 fps, 320x240-ben 30 fps is lehet. Itt is található egy beépített mikrofon, ráadásul ellenfény-kompenzációval is rendelkezik. A képmínőség jó, fényérzékenysége egy picit kisebb, viszonylag több fényt igényel. Az igazán baráti árú kamerához egy csomó hasznos szoftvert is kapunk.



Creative Webcam NX Pro

A háromlábú, egyszemű

A kis NX Pro igen könnyen képes alkalmazkodni a TFT-, illetve a hagyományos CRT-monitorokhoz egyaránt, bár stabilitása nem éppen a legjobb. A mikrofont külön mellékelik hozzá, így nem kell aggódnunk, ha a kamerát esetleg távolabb helyeznénk el magunktól. Az előző versenyzőkhöz képest az NX Pro is VGA-felbontású CMOS-képérzékelővel rendelkezik, amely maximálisan 30 fps-re képes. A képeket képes interpoláltan XGA (1024x768) felbontásban is rögzíteni, bár a minősége kétségtelenül hagyományi kívánvalót maga után. A szolgáltatások terén nem lehet panaszunk, az ára is elég kedvező ahhoz, hogy bárki a Webcam NX Pro mellett döntson.



Creative Webcam Notebook

A legparányibb

A Creative azok számára is elérhetővé tette a multimédiás „képcsevegést”, akik asztali PC helyett a noteszgépeket részesítik előnyben. Az igen parányi kamerát egyszerűen csak fel kell csipetnünk a TFT-képernyő szélére, az optikát pedig egyenesen magunkra irányítani. A kis CMOS-képérzékelő felbontása némely asztali társát is megszorogtatja, az elkészült VGA-képek és videók minősége a kicsi optikához képest feltűnően jó. Több előre beállított profilból (hagyományos lámpa, napfény stb.) választhatjuk ki az éppen aktuálisat, így nem kell bíbelődnünk, ha a noteszgépet éppen a szabadban szeretnénk használni. A képmínőség elfogadható, fényérzékenysége viszont elég alacsony, az árarány ez már nem mondható el.



↑ Jó képe van
↓ Nincs digitális nagyítás

KÉPMINŐSÉG	32/40
SZOLGÁLTATÁS	22/30
EXTRA	11/20
ÁR	7/10



↑ Olcsó, VGA-felbontású
↓ Nincs benne zoom

KÉPMINŐSÉG	30/40
SZOLGÁLTATÁS	19/30
EXTRA	10/20
ÁR	10/10



↑ Gazdag beállítási lehetőség
↓ Nem elég stabil

KÉPMINŐSÉG	34/40
SZOLGÁLTATÁS	24/30
EXTRA	15/20
ÁR	6/10



↑ Pici és hordozható
↓ Alacsony fényérzékenység

KÉPMINŐSÉG	30/40
SZOLGÁLTATÁS	22/30
EXTRA	17/20
ÁR	6/10



Logitech QuickCam for Notebooks Pro

Kompromisszumok nélkül

A Logitech is rendelkezik kifejezetten noteszgéphez, TFT-khez fejlesztett webkamerával. A mellékelt hordtáskából előkerülő szerkezet egyszerűen rögzíthető bármilyen lapos monitorra és noteszgépre egyaránt. Igazi érdekessége, hogy már VGA-felbontású CCD-érzékelővel szerelték fel. Valódi 1280x960 képpontos állókép, illetve 640x480-as mozgókép rögzítésére is használható. A minőségre nem lehet panaszunk, éles és kontrasztos képet tud előállítani. Kis méretén és igen jó hordozhatóságán kívül még beépített mikrofonnal is büszkélkedhet. Hátrányként a magasabb árat hozhatjuk fel, de tudása kárpótol érte.



Logitech QuickCam Sphere

A webkamerák Ferrarija

Nem kis feltűnést keltett ez a high-tech webkamera. Az első meglepetés akkor ért mindannyiunkat, amikor telepítés után a kamera hirtelen megmozdult, és elkezdett követni minket. A kis „mesterséges intelligencia” képes követni a kijelölt egyén fejét: oldalra fordulva 180 fokban, le-föl pedig 60 fokos látószöveget biztosít. Mostantól nem lesz gond, ha videotelefonálás közben fel kell állnunk az asztalunktól, sőt ha túl távol mennénk, még ránk is zoomol. A CCD-érzékelő gyönyörű, 1280x960-os állókép és hanggal ellátott 640x480-as videó rögzítését is lehetővé teszi. Megszületett a tökéletes webkamera, csupán az ára horribilis.



Creative CardCam

Kettő az egyben

A CardCam egy-magában ötvözi a digitális fényképezőgépet és a webkamerát. Az USB-portra csatlakoztatva webkameraként funkcionálhat, ha pedig kedvünk támad elszakadni a számítógéptől, akkor elvihetjük, és csinálhatunk vele néhány képet. Sajnos a memória egyáltalán nem bővíthető, így VGA-módban be kell érünk 22 kép tárolásával, vagy rosszabb felbontásban (320x240) 99 darabbal (egyik megoldás sem túl szerencsés, ha meg is akarjuk tartani a képeket). A CMOS-képérzékelő elfogadható minőségű képet produkál, webkameraként inkább használható, mint fényképezőgépként. Figyelembe véve az árat, csak azoknak ajánlhatjuk, akik egy átlagos webkamerát keresnek.



Chicony TwinkleCam Pro

A dizájnos

A Chicony webkamerája fiatalos, élénk színeivel és formatervezett alakjával tűnik ki az átlagból. Belső tulajdonságait tekintve egy teljesen átlagos kamerának mondható. Maximális felbontásban 640x480 pixelt képes megjeleníteni, CMOS-képérzékelője pedig maximálisan 15 képet tud rögzíteni másodpercenként. Ha egy picit lejjebb vesszük a felbontást, akkor ez az érték 30 kép/másodpercre módosul. Az objektív fényereje az átlagostól eltérően magasabb, az így produkált képmínőség is valamivel tisztább. A rögzített videókat többféle kodekkel tömöríthetjük, a mellékelt program nagyon felhasználóbarát. Mindenkinnek csak ajánlhatjuk a TwinkleCamet!



↑ Remek CCD-érzékelő
↓ Magas ár

KÉPMINŐSÉG	38/40
SZOLGÁLTATÁS	25/30
EXTRA	15/20
ÁR	3/10



↑ Automata fejkövetés
↓ Túl drága

KÉPMINŐSÉG	40/40
SZOLGÁLTATÁS	28/30
EXTRA	18/20
ÁR	1/10



↑ Két funkció
↓ Nem bővíthető memória

KÉPMINŐSÉG	28/40
SZOLGÁLTATÁS	20/30
EXTRA	12/20
ÁR	7/10



↑ Remek képe van
↓ Problémás a mozgatása

KÉPMINŐSÉG	32/40
SZOLGÁLTATÁS	21/30
EXTRA	10/20
ÁR	7/10



PRO ÉS KONTRA

ATI RADEON X800

Az előző hónapban átvettük mind az ATI-, mind az NVIDIA-oldal legújabb technológiai vívmányait. Ahogy arra számítottunk, be is futottak az első teszt példányok, amelyeket most tüzetesen meg is vizsgáltunk.

Sajnálatos módon az NVIDIA első képviselőire még várni kell egy csöppet. Ugyan még az ATI részéről is akadozik kicsit a sorozatgyártás, ők tudtak nekünk küldeni néhány korai változatot. Ez szabad fordításban annyit tesz, hogy nem végleges órajellel rendelkező termékek – ilyesmi pedig már többször szült félreértést, amelyet az ATI képviselői sem nagyon szeretnek megindokolni. Összesen négy különféle órajellel ellátott teszt-kártyát osztottak szét világszerte. Az ezek közötti sebességkülönbségek tökéletesen kimutathatóak. Hogy miért is rossz ez a végfelhasználó számára? Csak azért, mert ezeket a kártyákat sohasem lehet majd megvásárolni. Mindazonáltal érdekes lesz megtapasztalni, hogy a világ nagy gyártói milyen beállításokkal dobják

majd piacra termékeiket. Természetesen amikor majd több gyártótól is megérkezik az X800-as széria, azonnal összevetjük azokat is, hogy kiderüljön, melyik is a leggyorsabb manapság. Aktuális tesztünkben három kártyát sikerült átvizsgálni. Egy ATI referencia X800 XT Platinum Editiont (ez a csúcskártya), valamint két X800 Prót. Az egyik szintén az ATI háza tájáról érkezett tesztlaborunkba, a másik pedig Magyarország első hivatalos X800 Pro kártyája, a Club 3D megvalósítása (*utóbbi a Bluefish Computers bocsátotta rendelkezésünkre – www.bluefish.hu – 06-1-814-1111*).

A várva várt meglepetés

Mint már említettük az előző hónapban, a két nagy rivális bemutatója előtt valóban nem nagyon tudtuk, mire szá-

mitsunk. A legtöbben kételkedtek az NVIDIA erejében, ezért nagy meglepetés volt tapasztalni, hogy bizony tudtak gyorsulni. Hatalmas érvágás volt viszont az ATI részéről bemutatott viszszavágó, mely újra óriási vihart kavart. A korai tesztek alapján úgy tűnt, hogy mindkét félnek megvannak az erősségei, és természetesen a gyengeségei is. Magunk sem nagyon akartunk hinni a szemünknek, hiszen sokkal nagyobb ugrás történt egy generáció alatt, mint az eddig eltelt évek bármelyikében. Mindenképpen ki akartuk próbálni a termékeket mi is, hogy fény derülhessen az igazságra. Már jó ideje piszkálgattuk a referenciakártyákat, amikor felmerült egy aggodalomra okot adó apróság. Ez pedig a mag- és a memória-órajelek különbözősége. Kiderült, hogy az ATI úgy mond „kéz-zel” rakta össze első termékeit, aminek következtében nem született két egyforma beállítású kártya. Sok helyen az ATI megoldásai lettek a dobogósok, máshol viszont az NVIDIA tarolt. Amikor megkezdtük a tesztelést, elég sokat agyaltunk rajta, hogy mivel érdemes próbára tenni a kártyákat. A 3DMark 03-at teljes mértékben elve-

tettük, hiszen az elmúlt egy évben rengeteg pletyka terjedt el különféle csalásokról. Kezdetben csak az NVIDIA részéről, de amikor a hivatalos ATI meghajtólemezen (amelyet az X800-as kártyák mellé adtak) is találtunk egy 3DMark javítócsomagot, végérvényesen elvetettük a program hitelességét. Remélhetőleg mihamarabb megjelenik a 2004-es program, mely talán újra tisztázza nevét a nagyvilág előtt. A tesztek során leginkább olyan programokra koncentráltunk, melyek egyrészt újak, másrészt –amennyire csak lehet – kiaknázzák a DirectX 9 adta lehetőségeket. Így esett a választásunk az Unreal Tournament 2004-re, az Aquamark 3-ra, valamint napjaink egyik legkedveltebb csodájára, a Far Cryra. Tesztgépünk tökéletesen megfelelt egy atomerőműnek, a maga 3,2 gigahertzes processzorával, 1 gigabájt memóriájával és persze az elmaradhatatlan Windows XP-jével (SP1-gyel és DirectX 9-el nyakon öntve).

Az ATI kártyák ismét bizonyítottak!

Olyannyira azért nem ért nagy meglepetésként senkit, hogy az ATI leg-

Kártyák	UT2004 - 4xAA / 8xAF		AquaMark 3 - 4xAA / 8xAF		Far Cry - AAHigh / 4xAF	Mag órajel (MHz)	Memória órajel (MHz)	Memória sávsv. (GB/s)	Gyártási tech. (mikron)
	1600x1200	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1024x768				
Radeon X800 XT	81,9	99,8	40,2	47,1	59,5	520	560	35,8	0,13
Radeon X800 Pro	65,4	89,9	32,9	41,2	40,5	475	475	30,4	0,13
Club 3D RX800 Pro	62,1	85,9	32,1	40,1	38,4	475	450	30,4	0,13
Radeon 9800 XT	36,1	50,9	23,1	30,2	22,3	412	365	23,4	0,15
GeForce 5950 Ultra	39,1	54,1	20,2	24,6	25,1	475	475	30,4	0,13

AZ ÁRAKKAL NEM VICCELNEK

Vegyük és vigyük!

Cikkünk leadásának pillanatáig sajnos még nem érkeztek meg a végleges hazai árak. Mindazonáltal úgy gondoltuk, érdemes áttekinteni a nagyvilági átlagárakat. Ezek azt mutatják, hogy bár a kártyákat nem adják ingyen, mégsem olyannyira drágák, mint a harmadik vagy negyedik generáció bevezető példányai. A feltüntetett árak hivatalosak, a hozzávetőleges forintérték a dollár pillanatnyi (a cikk írásának idején jellemző) árfolyamát veszi alapul: jelen pillanatban úgy fest, hogy a közép-kategóriába szánt Radeon X800 Próért 399 dollárt (~ 85 600 Ft + áfa) kell kiszurkolnunk, míg a csúcsmoделl a 499 (~ 102 100 Ft + áfa) dolláros csúcst döntögeti. Mint láthatjátok, nem túl olcsók... még. Aztán néhány hónapon belül természetesen a felére csökken mindkettő ára.

újabb, R420-as chipre épülő megoldásai nemes egyszerűséggel a földbe döngölik az eddigi termékcsaládot. Az elmúlt hónapban áttekintettük a kártya technológiai újdonságait. Akkor úgy tűnhetett, hogy bizonyos szempontból nem túl fejlett. Ezt azóta már többször az ATI fejébe is vágták, és legtöbbször csak azt kérdezik, hogy miért nincsen semmiféle Pixel Shader 3.0-s támogatás benne. A cég emberei csak legyintenek, és annyit mondanak: „Mert nincs rá szükség”. Állításuk szerint legalább annyi különleges effektet lehet előcsalni a módosított Shader 2.0-ból, mint amennyit az NVIDIA legújabb 3.0-s modellje lehetővé tesz. Ezt persze a legtöbb fejlesztő, és nyilván maguk az NVIDIA-sok is csak megmosolyogják... Mint minden új fejlesztésnél, ennél is nagy kérdés, hogy mégis hány játék támogatja majd az adott lehetőségeket. Bizonyára hallottatok az NVIDIA programjáról. A The Way it's Meant to be Played lényege, hogy a lapkagyártó szakemberei a játékfejlesztőkkel karöltve dolgoznak a PC-s alkotásokon. Ennek köszönhetően nagyon sok játék az optimálist leginkább megköze-

lítő módon és stabilabban fut a gépeken. Ennek hatására indította el az ATI a Get in the Game nevű kezdeményezést. Az egyetlen bibi, hogy ebbe a csoportba még csak nagyon kevesen csatlakoztak. Vagyis egyelőre úgy néz ki, hogy az NVIDIA lesz előnyben. Aztán majd meglátjuk, mire képes az ATI a közeljövőben...

amíg megérkeznek a további X800-as kártyák, illetve a GeForce 6 sorozat első jeles képviselői. Akkor kell majd körbenézni az előző generáció csúcskártyái között. Az árak még egy kicsit csökkenni fognak. De azért ne nagyon reménykedjétek abban, hogy a 9800 XT valaha is eléri majd a 20-25 ezres kategóriát. Né-

az előző sorozat jeles képviselőit, aztán hamarosan befejezik a sorozatgyártást, és szépen lassan lekopnak az árlistákról az FX címmel fémjelzett megoldások.

Mi lenne a következő nagy lépés?

Még ki sem hűlt az R420, s az ATI máris gőzerővel dolgozik R480 elnevezésű, egyelőre titkos megoldásán. Mindezt pedig azért teszi, mert a nagy rivális hamarosan piacra dobja GeForce 6-os kártyájának csúcsmoделljét, és bizony az ellen kell valami ellensúlyozás. Egyes informátorok szerint az sem kizárt, hogy az ATI átugorja ezt a lépcsőfokot, és mindjárt az R5xx sorozatot kezdi megalkotni. De ez még az elég távoli jövő. Egyelőre próbáljunk örülni annak, hogy a kezdeti tesztek nem bizonyultak kacsának. Az ATI kártyák hatalmas sebességnövekedésen estek át, amit nem lehet simán, egyszerű driverspekulációkkal „becsálni”. Kis szerencsével a következő hónapban megvizsgálhatjuk a kihívó NVIDIA újdonsült kártyáit is.

ZeroCool

...nincs ingyen az új technológia

Mit érdemes ma venni, és miért?

Mindezen mérési eredmények egyértelműen bebizonyították: igen, érdemes átváltani az új generációra. Az azonban még mindig kérdéses, hogy mikor. Rendben, az, akinek elég elkölteni való pénze van, már azonnal ugorjon is bele a cserébe. Csalódní nem fog, kártyája pedig még jó sok játékhoz tökéletes támaszt nyújt. De mi a helyzet azokkal, akik nem akarnak, vagy ne adj' Isten, nem is tudnak olyan sokat költeni? Nekik van egy nagyon jó tanácsom. Várjanak még néhány hetet,

hány héten, jobb esetben rövid hónapokon belül teljesen eltűnnek a piacról e kártyák, és már csak az X800 jelzéssel ellátott termékeket lehet majd megvásárolni. De miért is érdemes egy generációval régebbit venni? A válasz egyszerű. Az új kártyák képességeit egyelőre nem túl sok játék támogatja. Két kezünkön simán meg lehet számolni, hogy hány játékba építették már bele az X800 különleges effektusait. Ha ma valaki be tud szerezni egy 9800 XT-t, azzal még vígan ellehet hosszú hónapokig. Hasonló lesz a helyzet NVIDIA-téren. Még néhány hétig figyelhetjük



Referencia ATI Radeon X800 Pro



Club3D ATI Radeon X800 Pro



Referencia ATI Radeon X800 XT

A SZÜKSÉGES PLUSZTELJESÍTMÉNYÉRT

ATHLON XP- TUNINGTRÜKKÖK

Sokan nem tudják, de szinte az összes Athlon XP processzorban nagyobb kapacitás rejlik, mint amennyit alapesetben kiaknázunk. Az alább szereplő tippek és tanácsok segítségével viszont gépünk teljesítményét a maximumra tornázzhatjuk. S ha megtehetjük, miért ne tennék meg ☺?

Az AMD által megadott gyári értékeknél az XP procik többsége legalább 200 megahertzcel többre képes! Ahhoz, hogy gépünket sikeresen tuningoljuk, szükség lehet egy erősebb hűtőre (lásd az előző havi „Athlon 64 tuning”-ban a hűtési részt). Legelőször a BIOS- és szoftvervonalon kell kialakítanunk egy stabil rendszert, ezt követően eltávolítanunk az AMD túlhűzés gátlóját, végül a szabadrád tett processzort a teljesítményhatáráig túlhűzünk.

Ideális BIOS-beállítások

Miután beléptünk a BIOS-ba, a következő beállításokat szükséges megvizsgálnunk. (Az elnevezések a legelterjedtebb Award-BIOS-ra vonatkoznak, más típusoknál eltérő nevek is lehetnek.)

1 Graphics Aperture Size

Az Advanced Chipset Featuresnél nézzük meg a Graphics Aperture Size pontnál, hogy videokártyánk mennyit használhat fel a rendszermemóriából. 256 MB vagy ez alatt hagyjuk 64 MB-on, ha nagyobb, akkor állítsuk át az értéket 128 MB-ra.

2 AGP Fast Write

Ugyancsak itt találjuk az AGP Fast Write opciót, amely elméletileg meggyorsítja grafikus kártyánkat, a valóságban azonban semmiféle különbség nincs a ki- és bekapcsolt állapot között. Ugyanakkor bekapcsolt állapotban a rendszer gyakran instabilabb, ezért ezt a pontot állítsuk Disabledre.

3 System Performance

Továbbra is itt maradva, menjünk a System Performance beállításhoz, ahol az FSB és a RAM időzítését sz-

bályozhatjuk. Állítsuk Optimalse, ha stabil rendszert szeretnénk, ha pedig nagyobb teljesítményre vágyunk, próbáljuk ki az Aggressive és a Turbo fokozatot. Ha User Definedra állítjuk, akkor mi magunk változtathatjuk egyenként az értékeket. Mivel ezen beállítások módosításával semmilyen kárt nem okozhatunk gépünkben, nyugodtan próbálkozhatunk.

4 CPU-Cache

Legyünk biztosak abban, hogy az L1 és L2 cache bekapcsolt állapotban van-e. Ezt ugyancsak az Advanced Chipset Featuresnél vizsgálhatjuk meg. (Egyes BIOS-ok az L1 Cache-t CPU Internal Cache-nek, az L2 Cache-t pedig External Cache-nek nevezik.)

5 Gyors bootolás

Még mindig ugyanitt, feltétlenül kapcsoljuk be a Quick Power On Self Testet: bekapcsolásával felgyorsíthatjuk a rendszerindulást, ilyenkor ugyanis a BIOS nem ellenőrzi egyenként a hardverelemeket.

Fontos szoftverek

1 Aktuális alaplapmeghajtók

Ahhoz, hogy minden alkatrész tökéletesen működjön, az alaplaphoz a legfrissebb driverre van szükségünk. Általában úgy juthatunk hozzá a legkönnyebben, ha felmegyünk az alaplap gyártójának oldalára, és onnan letöltjük. Előfordulhat, hogy néhány különleges hardverelem (például az AC'97 hangchip) külön meghajtóprogramot igényel: hogy megtudjuk, mihez kell más drivert telepítenünk, nyissuk meg a Start menüben a Settings/Control Panel/System menüpontot, menjünk a Hardware fülre, és kattintsunk

a Device Managerre: itt láthatjuk az összes hardverelemet. Amelyik mellett sárga felkiáltójel van, ott valami gond van a meghajtóprogrammal, vagy egyáltalán nem telepítettünk hozzá ilyet. Erre szintén az a megoldás, hogy a gyártó honlapjáról letöltsük a szükséges szoftvert.

2 NVIDIA System Utility

Egyes nForce 2-es alaplapokhoz (Asus A7N8X-E, Biostar M7NCG, EPoX EP-8RDA+, Abit NF7-S) az NVIDIA egy úgynevezett SystemUtility segédprogramot készített. Ennek segítségével Windows alatt tudjuk változtatni az órajeleket és szabályozni a memóriaidőzítést.

3 Alaplap szoftverek

Sok esetben az alaplaphoz adott segédprogramok a dobozban porosodnak halálra, pedig ezek is hasznosak lehetnek. Ha megvan, telepítsük az Asus Live Update-jét vagy az Abit-féle Hardware Doctor-t – jól hasznosíthatjuk a szolgáltatásaikat.

Helyes memóriahasználat

1 A Dual-Channel aktíválása



Az Athlon XP processzorok különösen gyorsak tudnak lenni Dual-Channel módban. Ennek persze az a feltétele, hogy erre felkészített alaplapunk (nForce, nForce 2) legyen, és legalább két ugyanakkora méretű memóriával rendelkezünk. A modulokat általában a – jelzett – kettes és hármas foglalatba kell helyezniük – az összes többinél már mindegy, hova rakjuk azokat. Amennyiben jól helyeztük el a memóriát, akkor a következő rendszerindításnál a RAM-teszt lezárulta után egy üzenet tájékoztat arról, hogy a memória „Dual-Channel Mode”-ban van.

FIGYELMEZTETÉS

A cikkben leírt módosítások következményeképp elvesz a garancia az Athlon XP-re. Rossz szerelés esetén tönkremehet akár a processzor, akár más alkatrész. A GameStar semminemű felelősséget nem vállal az esetleges károkért!

2 Memory Frequency

Ahhoz, hogy az nForce alaplapok a maximális teljesítményt nyújtsák, a memória és az FSB órajelének szinkronban kell lennie. E célból a BIOS-ban az Advanced Chipset Featuresnél a Memory Frequency kapcsoljuk át Autora.

BIOS-update

A BIOS-frissítések számos hibát kijavítanak, s ily módon gépünk teljesítményére is hatással vannak. Az aktuális BIOS-verziót a RAM-tesztkor jobbra, az alaplap típus elnevezése mellett láthatjuk. A frissítésnél azonban legyünk nagyon óvatosak: ha az upgrade nem sikerül, akár ki is dobhatjuk az alaplapot!

1 A régi BIOS elmentése

Mindenekelőtt mentsük el a régi BIOS-t – ha az újabb verzióval gond lenne, egyszerűen vissza tudjuk tenni a korábbi. Ehhez szükségünk van az alaplaphoz kapott vagy a gyártó oldaláról letölthető upgrade-segédprogramra. Telepítés után indítsuk el a programot, és válasszuk a Save current BIOS to file opciót.

2 Az új BIOS telepítése

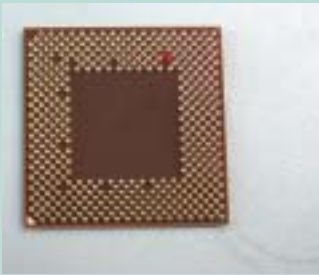
Miután letöltöttük az újabb verziót, indítsuk újra a gépet, majd a (rég) BIOS-ba belépve állítsuk az értékeket gyári alapbeállításra (Default Values). Ha nem teszünk így, előfordulhat, hogy nem sikerül a frissítés. Ezután a Windowsban zárjuk be az összes futó programot (különösen a vírusirtókat), és indítsuk el a frissítési segédprogramot. Jelöljük meg az Update BIOS from a file opciót, majd válasszuk ki a letöltött friss verziót. Miután befejeződött a frissítési folyamat, indítsuk újra a gépet, és belépve az (új) BIOS-ba, állítsunk mindent Default Valuesre, ha nem lenne úgy. Amennyiben nem indulna a gép, akkor kapcsoljuk ki, és az alaplapon a Clear CMOS jumpert használjuk a helyreállításra.

A processzor szabadrád tétele

Ennél nagyobb pluszteljesítményt csak CPU-tuninggal tudunk elérni. Mivel az AMD-processzorokat túlhűzéstől látják el, ezért

Frontside Bus-szoróját kell szabaddá tennünk. Általános szabály, hogy az FSB és a szorzó szorzata egyenlő a valóságos processzorórajellel. Vigyázat: minél magasabb az FSB, annál drasztikusabb a szorzó hatása.

1 Dróthurokformálás



A Thoroughbred és Barton magos Athlon XP-nél két processzorlábát kell egymással összekötni. A feladathoz szükségünk van egy igen vékony drótra, amelyből egy dróthurkot formálunk: ennek kell a képen piros pontokkal jelölt lábak között érintkezést biztosítania. Figyeljünk arra, hogy a processzor háromszöggel jelölt sarka baloldalt, alul található. Először kössünk egy csomót a processzor egyik sarkánál, két láb között – itt több helyünk van a dróttal való játszódáshoz. Ne kössük túl szorosra, mert különben nem tudjuk áthelyezni az összekötendő lábakra.

2 A hurok elhelyezése



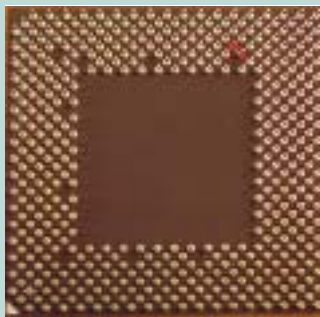
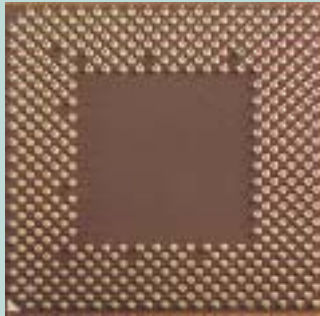
Vágjuk le a csomó egyik végét, majd tegyük rá a kijelölt processzorlábakra. Ezután tartsuk ujjbegyünket finoman a lábakon, nehogy a hurok lecsúszson. Az olló segítségével vágjuk le a másik végét is a csomónak – ezzel már majdnem a végére is értünk a beavatkozásnak.

3 Érintkezővizsgálat



Hajtsuk be a hurkot, illetve annak végét annyira a két láb közé, hogy azok ne érintkezzenek a többivel. A huroknak csak annyira kell szilárdan ülnie a lábakon, hogy amikor belerakjuk a processzort a foglalatba, ne essen le közben.

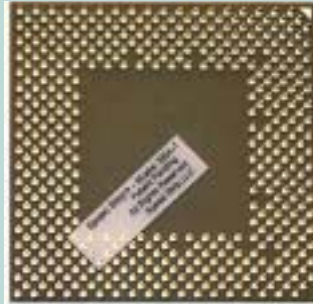
4 A processzor beszerelése



Helyezzük bele a processzort a foglalatba, és győződjünk meg arról, hogy e művelet közben nem esik le a hurok, mert ha lecsúszik, rövidzárlatot okozhat a számítógépben. A legbiztosabb módszer, ha megkérünk valakit, hogy segítsen, és alulról dugjuk be a fogla-

latba a procit – így a gravitáció megakadályozza a hurok elmozdulását. A képen láthatjuk, hogyan is kéne kinéznie a szorzótíltást kiiktató ominózus dróthuroknak. Ha sikerült mindent pontosan véghezvinni, indítsuk újra a gépet, és lépünk be a BIOS-ba.

5 A „felszabadító” csík



Ha nincs türelmünk az előbb leírt módszerhez, mégis szeretnénk a tuningot, akkor rendeljük meg a speciális, erre a célra kifejlesztett csíkot (Speed Strip SSA-1). Bár ahhoz képest, milyen kicsi, elég drága, ráadásul csak az AXDA sorozatszámú Athlon XP-khez használható, mégis megéri annak, aki nem akar pepecselni. Ráadásul minden bizonnyal hamarosan kihozzák a többi típushoz is passzoló csíkot, így már mindenki kedvére ragaszthat ☺.

Túlhúzás a BIOS-ban

1 Szorzótuning

Ez a tuning csak a „szabaddá tett” processzoroknál működik. Emeljük

meg a CPU Multiplier értékét 0,5-tel, majd mentünk, és lépünk ki. Ezután végezzünk el stabilitási teszteket néhány tesztprogrammal (AquaMark 3, 3Dmark2003), majd ha gépünk jól fut, növeljük ismét 0,5-tel az értéket. Tegyük így egészen addig a határig, amíg nem fagy le a rendszer.

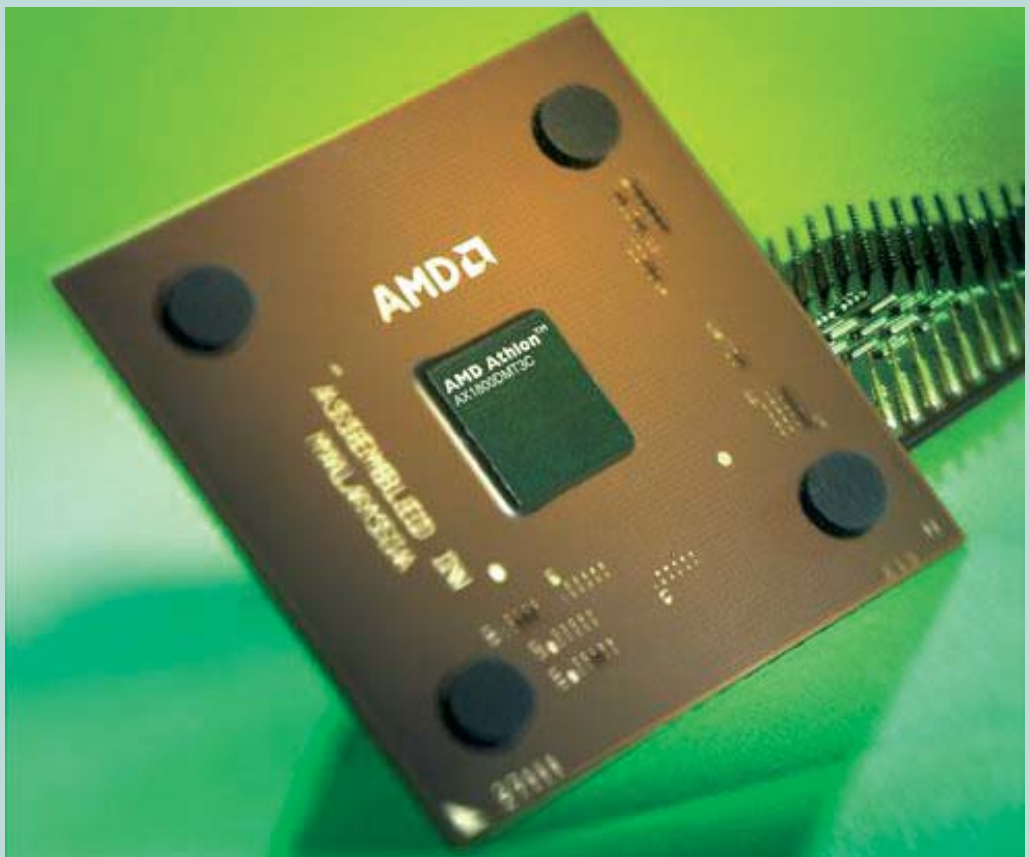
2 Az FSB túlhúzása

Figyelem: mielőtt megkezdénénk az FSB-tuningját, állítsuk a BIOS-ban a Memory Frequencyt Autóroló by SPD-re! Az FSB-beállításokat legtöbbször Host Clock, FSB Frequency vagy CPU Internal Frequency néven találhatjuk. A processzor beállításait – CPU Interface – tegyük Aggressive-re. Az értékeket nagyon óvatosan, kis lépésekben növeljük, és ha újraindítás után lefagy a gép, akkor ismét nyúljunk a Clear CMOS jumperhez.

3 A magfeszültség növelése

Az órajellel párhuzamosan növekszik Athlon XP-nk áramigénye is: a magfeszültség emeléséhez keressük meg a BIOS-ban a CPU Vcore vagy hasonló nevű menüt. Emeljük meg a magfeszültséget 0,25 voltal, majd mentünk el a változtatásunkat. Indítsuk újra a gépet, azután vizsgáljuk meg, elég stabil-e a rendszer. A Thoroughbred CPU-k maximum 1,8 voltot viselnek el, míg a Barton magos Athlonok 1,85 voltot. Ezen értékek fölé semmiképp se menjünk, ha jót akarunk.

GS HW csapat



GRAB ME BABY ONE MORE TIME!

„GREBBELÉS”

Ma már elfogadott dolog, hogy valaki számítógépén zenét hallgat: akár úgy, hogy egy zenei CD-t helyez a CD-ROM-ba, akár úgy, hogy MP3 (WMA, OGG vagy más) formátumú állományokat játszik le. Hallgatni persze könnyű, de létrehozni már „jóval nehezebb”...

Ma már mindenki grebbel, csak az nem, aki nem tudja, mi az. Ez utóbbiak előtt itt az idő, hogy fellebbentsük a fátylat...

Vagyis mi is az a grebbelés? A grebbelés nem más, mint a hanghordozó zenei anyagának átvitele a merevlemezre. S bár létezik százszázalékos pontosságú grebbelés, a folyamat minőség-, illetve adatvesztéssel is járhat. Az encoder (kiejtése: enkóder) az eredeti audioadatokat tömörített zenei adatokká alakítja át, minden olyan lehetőség figyelembevételével, amelyet beállítottunk (bitráta, mintavételezés, minőség, tömörítési arány és így tovább). Természetesen, ahogy ezt már megszoktuk, számtalan encoder létezik, ezek között rengeteg a legjobban elterjedt MP3 formátumra tömörít, de léteznek más, alternatív lehetőségek is (lásd keretes írásunkat).

CDeX, a kis mindentudó

Ez a nyílt forráskódú grebber ma már az 1.51-es sorozatszámánál tart. Képes az audio CD sávjait tömörítetlen WAV-, illetve különböző tömörített formákban merevlemezre rögzíteni, az azon található tömörítetlen WAV-állományokat tömöríteni, illetve tömörített fájlokból tömörítetlen, azaz nagyméretű, audio CD írására szolgáló .wav állományokat létrehozni. Minden valószínűség szerint grebbelési kalandozásainkat MP3-állományokkal tesszük majd meg. S hogy mindez egyszerű legyen, itt található a CDeX magyar nyelvű fordítása:

<http://www.cdex.n3.net/>. Miután ezt is telepítettük, ékes anyanyelvünkön szól majd hozzánk a program. S itt jön majd a lényeg: a rengeteg menü között legfőképp csak eggyel fogunk

ha memóriás MP3-lejátszóra grebbelünk, nem árt kisebbre fogni a fájl méretet

foglalkozni, és ez az Opciók/Beállítások (avagy [F4]). Itt állíthatjuk be ugyanis a két legfontosabb funkciót: az audio CD-k adatbázisának (CDDB) elérését, illetve a tömörítés minőségét és milyenségét. Az első azért fontos, mert ennek segítségével bármely zenei CD adatait visszanyerhetjük az internetről. Ehhez a Távoli CDDB fül alatt írunk be egy tetszőleges e-mail címet, és máris készen vagyunk.

Milyen legyen a tömörítés?

A Tömörítő fül alatt található a lényeg: itt adhatjuk meg, milyen minőségben tömörítsen a program. Most a CDeX által felajánlott, ingyenes és kiváló képességű Lame MP3 Encodert fogjuk használni. S itt jön a legfontosabb döntés, nevezetesen, hogy mi fontosabb számunkra: a jobb minőség vagy a kisebb méret. Ugyanis amennyiben memóriás MP3-lejátszónk számára grebbelünk, akkor nem árt kisebbre fogni az állományok méretét, így a bitráta min pontban 96, 112 vagy 128 kbps-ot válasszunk (minél nagyobb, annál jobb a minőség, de nagyobb a file mérete

is). 128 kbps-os tömörítéssel 1 perc zene körülbelül 1 megabájt helyet foglal majd el (magyarán egy 64 megabájt hordozható MP3-lejátszóba körülbelül 60-64 perc zenét tölthetünk). A Minőség pontban a Magas (q=2) opciót válasszuk. Így aránylag jó minőségű, de kisméretű MP3-akhoz juthatunk.

Amennyiben fontos a jó minőség, és nem számít a hely (merevlemezre grebbelünk), akkor a bitráta min pontban minimum 192 kbps-ot állítsunk be, és a minőségnél a Nagyon magas (q=0)-t válasszuk. Amennyiben igazán vajtűfülek vagyunk, vá-

lasszunk a változó bitarányú tömörítést: ez kisebb méretet eredményez, mint a nagyon magas bitráta tömörítés ugyanolyan hangminőséggel. Ehhez a VBR Módszer legördülő menüben válasszuk a VBR Alapértelmeztetés lehetőséget, és a bitráta min pontban legalább 160, míg a Max pontban legalább 256 (vagy akár 320) kbps szerepeljen. Minden esetben a Köz-

LEGNÉPSZERŰBB TÖMÖRÍTŐK

WMA Windows Media Audio: A Microsoft által kifejlesztett formátum, amely kisebb méretben hasonló minőséget nyújt, mint az MP3.

OGG Ogg Vorbis, egy ingyenes, internetes audioformátum, kis méretben jó minőséggel.

VQF A Yamaha által fejlesztett hangformátum.

Xing Nagyon gyors, de nem a legjobb minőségű MP3 encoder.

AAC Főleg Macintoshokon használt formátum.

Fraunhofer IIS A legjobbnak tartott MP3 encoder, amely elég lassú

Lame Nagyon jó és gyors MP3 encoder

...és még sokan mások...

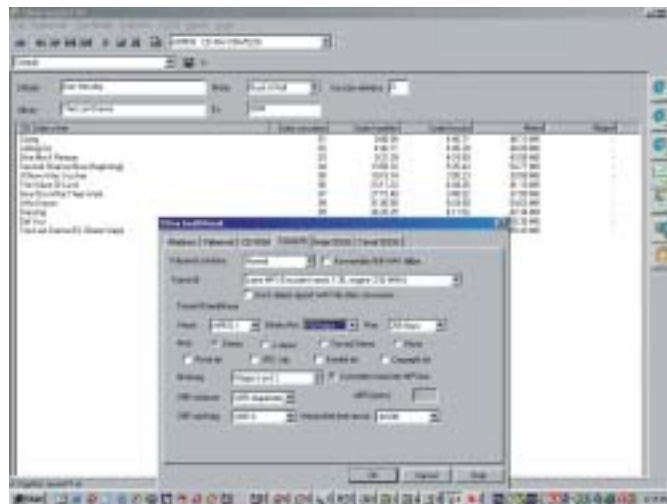
vetlen tömörítés MP3-ba gomb bekapcsolva legyen! Nyomjuk meg az OK gombot mindhárom esetben. S ezzel meg is oldottuk a bonyolult feladatot, hiszen a grebbelés már gyerekjáték lesz.

Itt a vége, grebbelj véle!

Feladatunk ettől kezdve csak mechanikus: helyezzük be a zenei CD-t, majd miután a PC felismeri a lemezt, és a főablakban megjelenik a sok-sok Audio Track #1, Audio Track #2 felirat, nyomjuk meg a CDDB menüt, onnan válasszuk az Olvasás távoli CDDB-ből menüpontot (ehhez természetesen csatlakozva kell lennünk az internetre). S voilá! Már megjelenik a lemez dalainak listája, s nekünk nincs más dolgunk, mint kijelölni egerünkkel a grebbelendő számokat, majd jobboldalt felülről a második gombot (CD szám(ok)->MPEG) megnyomni, és már grebbelünk is! S amint a grebbelés a végére ért, friss MP3-ainkat meg is találjuk az Opciók/Fájlnévek/Kifejtett számok mezőben megadott helyen. Hallelujá! Ilyen egyszerű ez, srácok ☺.

Kellemes grebbelést kíván,

Gyu



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 Pen-drive vásárlás előtt állók fogják nagy hasznát venni. 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	-	35 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Canyon GeForce FX 5700	4/5	28 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	Inno3D GeForce FX 5600	81%	21 000 Ft	2003. 07.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	62 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	73 000 Ft	2003. 08.
Frissítés	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	74 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	66 000 Ft	2002. 10.

Intel alaplap (Socket 478)

Frissítés	ASUS P4C8X Deluxe	97%	30 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Gigabyte GA-8INXP	96%	31 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Aopen AX4C Max	91%	33 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	ASUS P4P800 Deluxe	90%	21 000 Ft	2003. 09.

AMD alaplap (socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	22 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	24 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 000 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	39 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	P4 2.8 Ghz FSB800	-	35 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Celeron 2.7 Ghz	-	17 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.2 Ghz	-	13 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

Új	AMD Athlon XP 3200+	-	30 000 Ft	Belső teszt
Új	AMD Athlon XP 3000+	-	26 000 Ft	Belső teszt
Új	AMD Athlon XP 2600+	-	17 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2400+	-	13 500 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Frissítés	Thermaltake A1480	-	3 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	GlacialTech Igloo 4350	-	2 800 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%	14 000 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	9 900 Ft	Belső teszt

Merevlemez

Új	Maxtor 160 GB 7200 rpm	-	19 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	17 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Western Digital 120 GB 7200 rpm	-	14 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Maxtor 80 GB	-	12 900 Ft	Belső teszt

CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	18 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	17 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	12 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	7 900 Ft	Belső teszt

DVD-író

Új	Plextor PX-708A	80%	40 200 Ft	2004. 06.
Új	LG GSA-4082b	82%	25 400 Ft	2004. 06.
Új	MSI DR8-A	75%	26 301 Ft	2005. 06.
Ártipp	Toshiba SD-5112	-	14 000 Ft	Belső teszt

17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	34 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	31 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	3 200 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	31 000 Ft	2003. 12.

DVD-olvasó

Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	7 500 Ft	2002. 09.
Frissítés	Pioneer DVD A06s	91%	7 000 Ft	2002. 02.
Frissítés	ASUS DVD E616	89%	6 500 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 500 Ft	Belső teszt

15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	70 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	69 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	74 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	60 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L557	87%	105 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	102 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Belinea 101741	84%	89 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	89 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

Frissítés	Jazz J9940	89%	44 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Klipsch Promedia 5.1	88%	100 000 Ft	2003. 06.
	Philips A5.600	83%	35 900 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	16 000 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	12 500 Ft	2004. 01.
Frissítés	Creative Inspire P380	85%	11 500 Ft	2004. 01.
	Altec Lansing XA3021	84%	10 000 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	8 000 Ft	2004. 01.

Egér

	Logitech MX700 COM	88%	13 900 Ft	2003. 10.
	Microsoft Wireless Optical	54%	7 900 Ft	2003. 10.
	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	-	4 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Genius KB21e Multimédia	-	3 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Trust Silverline Direct 13636	-	4 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	3 000 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Frissítés	i-River IFP 390T	91%	43 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	65 000 Ft	2003. 12.
	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%	12 500 Ft	2003. 04.
Frissítés	Saitek P2500	89%	6 500 Ft	2003. 04.
	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 000 Ft	2003. 04.

Ház

Frissítés	Casetek CK-1018-2B	85%	16 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Lian Li PC-60	84%	32 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Cooler Master Wave Master	82%	31 000 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	10 000 Ft	2004. 03.

Táp

Frissítés	Vantec Stealth 420W	93%	15 000 Ft	2004. 04.
	Coolink 400W	91%	14 900 Ft	2004. 04.
	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 minden jelentősebb részegység áránál tapasztalhatunk árcsökkenést. Az Intel árai bár nem annyira kedvezőek, de az árugrást figyelembe véve a P4 2.6 GHz-es modell 29-30 ezer forintos árával még így is mindenkinek megfelelő megoldást jelenthet. Az AMD proceszoroknál érdemes figyelni az Athlon XP 2600+ra, igen kedvező 17-18 ezer forintos árával. Videókártyák tekintetében csupán kevés változást fedezhetünk fel, az ATI kártyák közül továbbra is a Radeon 9600XT számít befutónak az elfogadható

árkategórián belül, illetve NVIDIA oldalán még mindig a GeForce FX 5700 Ultra. Felsőbb kategóriában érdemes rákoncentrálni az egyre olcsóbb (nettó 55-60 000 Ft) Radeon 9800 Pro családra. A Winchester árak továbbra is mélypontra vannak, a 160 GB-os Maxtor 19 000 Ft körül beszerezhető, sőt manapság már egy átlagos 200 GB-os modell sem haladja meg a 28 000 Ft-ot. A memória árak júniusban is kedvezően alakultak, átlagosan egy 512 MB-os, márkás 400 MHz-es DDR modul 18 ezer Ft alatt beszerezhető.

Aktuális box: Pen-drive

Új	Kingston 512MB /USB 2.0	-	26 000 Ft	Belső teszt
Új	PenDrive 256MB	-	14 000 Ft	Belső teszt
Új	PenDrive 128MB	-	9 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	PenDrive 128MB	-	9 900 Ft	Belső teszt

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 22 000 Ft	ASUS P4C8X Deluxe 35 000 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2600+ 17 500 Ft	Celeron 2.7 Ghz 17 000 Ft	AMD Athlon XP 3000+ 30 000 Ft	P4 2.8 Ghz FSB800 35 000 Ft
Hűtő	COOLINK Cool-122 3 000 Ft	GlacialTech Igloo 4350 2 500 Ft	GlacialTech Diamond 2100 3 000 Ft	Thermaltake A1480 3 500 Ft
Memória	512 MB DDR 400 Mhz 18 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz 18 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 20 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 20 000 Ft
Videókártya	Club 3D Ati Radeon 9600XT 35 000 Ft	Club 3D Ati Radeon 9600XT 35 000 Ft	Hercules 3D Prophet 9800 Pro 62 000 Ft	Hercules 3D Prophet 9800 Pro 62 000 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 17 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 17 000 Ft	Maxtor 160GB 7200 rpm 19 000 Ft	Maxtor 160GB 7200 rpm 19 000 Ft
Optikai meghajtó	LG DVD olvasó 5 500 Ft	Samsung SD-616F - DVD olvasó 7 000 Ft	Toshiba SD-5112 - DVD író 14 000 Ft	Toshiba SD-5112 - DVD író 14 000 Ft
FDD	Toshiba 2 000 Ft	Samsung 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:	142 400 Ft	145 900 Ft	198 300 Ft	216 800 Ft



STARMUSIC

Bill Wyman's Rhythm Kings

Just for a Thrill

Újra divatba jön a blues? De jó lenne! A Rolling Stones basszerosaként világhírűvé vált Bill Wyman mindenestre még Mark Knopflert is beveti bandájában ahhoz, hogy valami igazán nagyot dobjanak. Elég jó lett a végeredmény: a Roll Em Pete boogie woogie-ja azonnal táncra perdít. A lemezen a Beatles Taxmanje, illetve a Janis Joplin előadásában világhírűvé vált Cry Baby is szerepel, és természetesen még 12 kellemes blues, boogie woogie és klasszikus soul nóta. Nagyon finom darab!



Baby Gabi

Hazudj még nekem

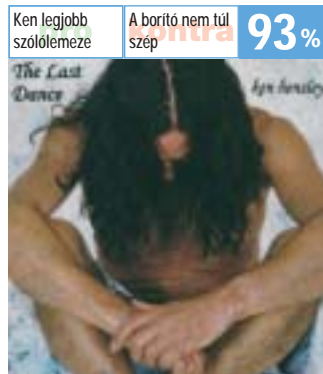
Gabi tipikusan az a lány, akivel randizni kéne inkább, mint a lemezeit hallgatni, hiszen a kis CD-könyvecskében a dalszövegek helyett is csak öt csodálhatjuk nyolc oldalon keresztül. Hmm... Hát erről szól az egész album? Nos, zeneileg ne várjunk mást és többet, mint dallamos, könnyed dance muzsikát, amelyre jókat lehet autózni, meg táncolni, s ha legalább kétszer meghallgatjuk, jól beeszi magát a fülünkbe. Szerencsére az albumon egy duett is hallható Lalával! Hurrá! Könnyen hallgatható, könnyen felelhető...



Ken Hensley

The Last Dance

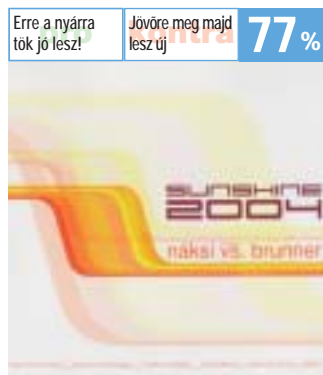
Nem ismerős a név? Pedig a klasszikus hard rock hívei biztosan tudják, mi az a Uriah Heep. Bizony, Ken Hensley ennek a híres bandának a billentyűse, gitárosa, és egyéni hangját szinte minden UH-korongon hallhatjuk. Szerencsére legújabb szólólemeze egyben a legjobb is lett: kimagaslóak a dalok, fantasztikus a stúdiómunka, a 24 oldalas CD-könyvecske pedig a dalszövegek mellett még az akkordokat is tartalmazza, így magunk is bátran eljátszhatjuk a nótákat. A klasszikus rock rajongóinak kötelező.



Náksi vs. Brunner

Sunshine 2004

Állítólag idén is lesz nyár, a nyárhoz pedig igazi napsugaras mixek is dukálnak, így a Náksi-Brunner páros sem fogta vissza magát. Szerencsére a California Dreamin' tech-house extended mixével kezdődik a lemez, amelyet még az én megfáradt hallásom is ismerősként üdvözölt. Ezután már csak az elektronikus zenei világ nagyjait tudom kiemelni: Benny Benassi, Ziggy X, Blank&Jones és Több, hasonlóan híres előadó műveit keverte egymárai eleggyé a két kiváló mester.



Twelve Tribes

The Rebirth of Tragedy

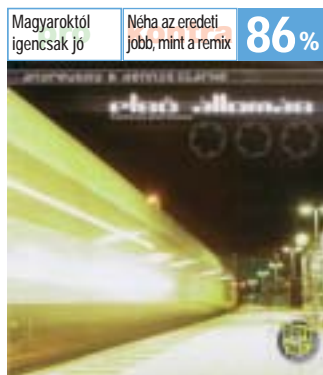
A hardcore muzsika rajongói most örülhetnek, ugyanis a 12 törzs legfrissebb lemeze eléggé út. A dallamos metalcore stílusban vitézkedő srácok kemény groove-jai, erőteljes gitármegszólalásai, a hörgös ének mégis érdekes, dallamos elegyet alkot (ami így elsőre ellentmondásnak tűnik, de valóban így van). Aki érti, vagy elolvassa a szövegeket, az rájöhet, hogy itt mondanivaló is van, méghozzá eléggé politikai jellegű, s örömmel konstatáltam, hogy a stílus relatív monotoníája mellett a dalok elég változatosak.



Andrewboy & Dennis Clarke

Első állomás

Aktuális és izgalmas hangzás – előfordulhat egy magyar DJ-duóval is, hogy európai színvonalút alkot? Mindenesetre a CD-t indító Átjáró igen kellemes hallgatnivaló, amolyan ethnós beütésű (bár ezt manapság tribal soundnak hívják) himnikus elektronikus zene, méghozzá a house műfaj istállójából. Külön érdekessége a lemeznek két feldolgozás (a Bonanza Banzai, illetve Ákos egy-egy dala), emellett pedig egy József Attila-vers (Latinovits Zoltán előadásában) remixelése.



Killswitch Engage

The End of Heartache

A banda előző lemeze után elvesztette énekesét, ami sok zenekar esetében hosszú távú válságot okozhat. A KE-nek, amely az amerikai heavy metal új vonulatához tartozik, sikerült kihevernie ezt, és igencsak kiváló lemezt készített. A Soilworktól már megszokott stílusban, néhol hörgöve, néhol tisztán szól az ének, míg a dalok briliánsak mind technikailag, mind hangzás szempontjából. A darkos beütés csak jót tesz a lendületes és igencsak keményen megszólaló, de nem durva lemeznek.



Milk&Sugar

Housemusic.de

Kellemes, latinos kezdés, amely a Hair örökérvényű slágerébe, a Let the Sunshine inbe torkollik, majd egy ma divatos dallal folytatódik: elvárhatunk-e ennél többet egy divatlemeztől? Az első számú német exportcikknek számító DJ-duó új albuma föltöbbet kellemes hallgatnivaló akár a 80-as, 90-es évekbeli, akár a modern dance zene rajongóinak. Úgy gondolom, idehaza nagyon sok előadónak kéne meghallgatnia ezt az albumot, hogy megtudja, hogyan lehet jó dance lemezt csinálni. Igényes, monotoníát kerülő, dallamos, mégis elektronikus.





STARMOVIE



Eredeti plakát



Shrek 2

Az első rész maga volt a mesetökéletesség, a humor, a varázslat, és még sorolhatnám. És most itt a második rész, amelyben Fiona, Shrek és Szamár kalandjai folytatódnak. Sokáig tartottam attól, hogy – mint az olyan gyakran előfordul – a második rész nem tudja felülmúlni az első sikerét, de tévedtem. A Shrek 2 annyira hihetetlenül jó, hogy azt elmondani nem lehet! Technikailag is sokat fejlődött, a sztori fordulatos, telve rengeteg poénnal és humorral, a képi világ lenyűgöző, a magyar szinkron telitalálat, némely másodperceiben Romhányi József munkásságára emlékeztetve. Az új szereplők közül a kandúr olyan aranyos, hogy az valami hihetetlen, a többi karakter is jól megformált és eljátszott (ha lehet ilyet mondani). Arra azonban ügyeljünk, hogy a filmben több olyan poén is van, amelyet igazán csak felhőttek értenek meg, és ahogy ilyenkor lenni szokott, bizonyos más filmek jelenetei is felbukkannak. A zene pedig telitalálat... Fontos: a film végén ne rohanjunk ki azonnal a moziból!

Minden **pro** **kontra** **99%**

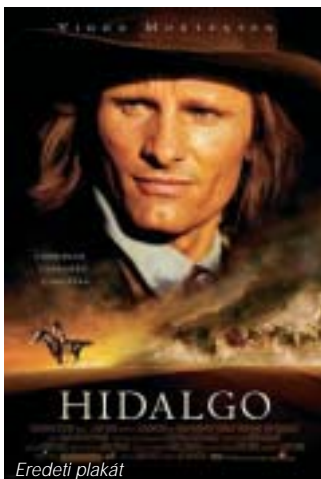
Holtak hajnala Dawn of the Dead

Egyszer, még 1978-ban elkészült egy olyan film, amely a zombifilmek klasszikusa lett (George A. Romero követte el). Nem volt különösebb mondanivalója, csak hentelek benne ezerrel. 2004-ben megérhettük, hogy a filmet újratorozták a klasszikussal megegyező címen, enyhén megváltozott alaphelyzettel, de lényegében azonos történettel: az emberiséget valamilyen rejtélyes betegség támadja meg, amelynek hatására az emberek megharapják egymást, és akit megharaptak, az csak egy dologra képes: további élő embereket megharapni. S mivel már eleve halottak, így semmi szükségletük nincs...csak elvannak, mint a befőtt. A film főszereplői viszont nagyon is élnek, és igyekeznek is életben maradni: egy bevásárlóközpontban barikádozzák el magukat, várva, hogy megmentse őket. No persze ez nem történik meg, így a film folyamán rengeteg vér fröcsög, sok tucat fejet látványosan szétlőnek, végtagokat darabolnak, koponyákat szúrnak át, és hasonló véres tevékenységeket művelnek, miközben a túlélők csak fogynak...

Látványos henteles **pro** **Nem elég izgalmas** **kontra** **72%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



A Tűz óceánja Hidalgo

Mindig meglepődöm, amikor A Gyűrűk Urában feltűnt sztárok új filmjeit látom. Ezúttal Aragorn (Viggo Mortensen) tér vissza, mint az életből kiábrándult félig indián, félig fehér „csodalovas”, aki lovával már megannyi távolsági versenyt megnyert. Most egy hiú arab sejk hívja meg őt a világ valaha létezett legkeményebb versengésére, hogy kiderüljön: az arab lovak a legtökéletesebbek a világon, és a „cowboy” foltos musztángja csak egy „furcsa kinézetű állat”. Bár a történet Frank T. Hopkins emlékiratain alapul, ennek ellenére Hálívud szelleme ott kísért a filmkockák között folyamatosan. A sivatag, amennyire pusztának tűnik, olyannyira tele van akcióval, így kardozás, lövöldözés, cselszövés, sőt bimbózó szerelem is szerepel a választékban, sőt az egymással arabul társalgó arabok néha átváltak angolra, de csak azért, hogy mi könnyebben értsük. Ennek ellenére, főleg a film utolsó tíz percében van bizonyos „életség”... A szép lovak miatt igen ajánlott.

Gyönyörű lovak **Hálívud szelleme Arabiában** **pro** **80%**

Szüzet szüntess The Girl Next Door

Amerikai végzősök a gimnáziumban. A három jóbarát: az állandóan csak a szexre gondoló, a szemüveges láma és az iskolai diákelnök. Ismerős alaphelyzet? Mennyi filmben láttunk már ilyet, elég csak a nagy sikerű Amerikai pite sorozatra gondolni. Lényeg, ami lényeg, az iskola menői magasról tojnak a három srácra, amikor csoda történik: Matt szomszédságába egy bomba nő költözik, akiről a későbbiekben kiderül, hogy pornósztár. No persze Matt belesik, mint vak ló a kútba: igen kellemes komédia kerekedik abból, hogy a 18 éves srácok belekeverednek a pornóiparba, és bátran állíthatom: nemcsak az élet buktatóit veszik jól, hanem a vállalkozásban is megállják a helyüket. Attól félttem, hogy a film középsulis sablonokba fullad majd, de ezt szerencsére nem tette: eredeti fordulatok, jópofa ötletek jellemzik úgy, hogy közben megőrizi az ilyen amcsi tini-középképző filmek báját és hangulatát mind képileg, mind zenileg. Ráadásul még egy-két pikáns helyzet, jelenet no és jó néhány tuti bombanő szerepeltetése is belefér.

Eredeti ötletek, sok jó nő **Uncsi a „láma trió” klisé** **pro** **85%**



Eredeti plakát



El sem hiszem! Ahelyett, hogy itt tombolna a nyár, hétvégenként szakad az eső, meg hideg van... Ez borzalmas dolog, biztos valamilyen csúf ellenséges ügynök tette ezt (így itt az ideje, hogy a játékokból szokott módon hátulról hirtelen végezzünk vele, á la Splinter Cell). Remélem azért, mire ezt olvassátok, jó idő lesz, és a sulit befejezve végre strandoltok, napoztok, bicajoztok, fociztok és csajoztok. A PC ugyanis megvár benneteket, éljen az ÉLET!

qturha

Hun' van??

Hello Gyu!

1 kérdésem lenne: The Varga hova lett? Nem ír már? Ha netán írna, akkor lécci tegyé má be leveleit, me én és az egész osztály (rajtam kívül 28 fő) (nem idegostály, hanem 9/p) nagyon nagy öjömmel olvasnánk!

Nem tudom, the vargával mi lett, pedig nemcsak Neked és a komplett idegostálynak, hanem nekem is nagyon hiányoznak szellemes szípkorái és végtelenül kedves és őszinte stílusa. The varga gyere vissza, ne hagyj itt minket!

Skulo

Levelecske

Elovestam a májusi GS Arénáját, és elképedve tapasztaltam a Gyu körül kialakulóban lévő, vagy inkább már kialakult és egyre terebélyesedő személyi kultuszt ☺. A helyzet az, hogy ha te valami fantasy világban lennél, akkor már szférákat és szpelleket osztogathatnál a követőidnek, avatárt választhatnál, és háborúkat vívhatnál más kisebb istenekkel a halandók lelkének megszerzéséért ☺! Van bennem, persze, némi irigység is, biztos, de főként a helyzet mókás alakulása miatt írok ☺. Aztán persze, ha a való világban élnél (már nem a villában, hanem itt velünk), akkor a köréd gyűlt hívók nagy tömege miatt lassan érdeklődni kezdenének utánad a Vatikán és az iszlám államok, felderítendő, vajon milyen fenyegetést jelentesz a nagy világvallásokra ☺. Az pedig, hogy nem a sötét középkorban élsz, főleg nagy szerencséd, mert már régen ropogósra süttöttek volna azok a spanyol bácsik ☺.

Na álljunk csak meg! Személyi kultusz? Ugyan, dehogya, csak az olvasók szerencsére kedvelnek picit (ha most női lapba írnék, komolyan elgondolkozhatnék azon, hogy háremet alapítsak ☺). Túlzásokba ne essünk, mert nem szeretném, ha együtt emlegetnének valaha is Rákosi Mátyással, Kim Ir Szennel, esetleg Sztálinnal. Na ott volt személyi kultusz. Ha én valami fantasy világban lennék, akkor a kisebb istenek néha felhívhatnának telefonon ☺. Na jó, nagy arc levéve; sokat álmodoztam fantasy világokról, jó lenne kipróbálni egy olyat egyszer. Egyelőre még sem a Vatikán, sem az iszlám államok nem érdeklődtek, bár kész forgatókönyvem lenne a számukra, ami „ócsón” eladó. Valóban szerencsém, hogy nem élek a sötét középkorban, mert az én immunrendszerem az első pestist se bírta volna ki ☺, magyarán Tomás de Torquemada megjelenéséig már körülbelül 150 fertőző betegségben dohattam volna fel a talpamat.

H. Ákos

Mire jó még a Gamestar?

A minap éppen angol TZ-t írtunk, és csak nem jutott eszembe az átalakító szó. És gondolkodtam, gondolkodtam, és óra vége felé már elméláztam, és azon kezdtem hezitálni, hogy ha zaérve leckét írok-e, vagy játsszak-e az áprilisi teljes játékokkal, a Sacrifice-szal. És beugrott! Ugyanis a Sacrifice-ban CONVERTálni, átalakítani kell az ellenség hulláinak lelkéit! És lehet, hogy ezen múlt a jegyem! Mi ebből a tanulság? Vedd a GameStart, játssz a teljes játékokkal, és az óra vége felé már kezdj el melázní.

Nagyon boldog vagyok, hogy segíthetünk. Elárulom, nem Te vagy az egyedüli ebben a hónapban, aki a suliban jól forgatta a GameStart, volt, aki 5-öst is kapott, mert a XIII-ról szóló kisregényünket beadta házi dolgozatnak, sőt a TFT-kről szóló cikkünk is ötöst ért technikából egy kiváló olvasónknak. Ideje lenne elindítani a GS-ellenőrző könyvet, mert lassan annyi ötöst kapunk, hogy nincs hova írni ☺.

Kicsi

nagyképűek lettetek

Bizony azok, pedig nem ilyenek voltak. Az egy dolog, hogy egyedül Mady hajlandó válaszolni a leveleimre, tőled már nem is várom. Nem kell állandóan hangsúlyozni, hogy ti vagytok a legnagyobbak, meg a legmenőbbek. Elhisszük. De nem tom, Ti csak a reklámból éltek meg????? Ennyi reklám még soha nem volt, mint a mostani számban. Amúgy még mielőtt lefikáznál, közlöm, hogy 2 éve előfizető vagyok, úgyhogy nem egy kis jöttment senki írta ezeket a sorokat. Köszönöm a felszólalás jogát.

Semennyivel nem lettünk nagyképűbbek, mint voltunk. S mivel nem voltunk, így most sem vagyunk azok. Ami változott, az az, hogy sokkal sikeresebbek lettünk. Két éve a legfőbb konkurensünk majd kétszer annyi példányt adott el, mint mi. Manapság mi adunk el sok ezerrel többet, mint ők. Mi vezetjük a piacot, amire büszkék vagyunk. Éjjelnappal, ünnepnapokon és hétvégeken is dolgozunk azon, hogy minél jobb újságot készítsünk nektek, amire szintén büszkék vagyunk, és remélem, Ti is azok vagytok, ha olvassátok a lapot. S a sok reklám is ennek köszönhető: piacvezető lapként sokkal szívesebben hozza hozzánk a reklámozó a pénzét, mint máshova. S emiatt is büszkék vagyunk. Hogy a reklámból élünk-e? Valamilyen szinten abból is...a reklámnak is köszönhető, hogy nem kell árat növelnünk, sőt a DVD-s GS árat már csökkentettük is! Nem fikázlak le, ilyet sosem teszünk senkivel. Mint ahogy nagyképűek sem vagyunk, csak büszkék. S kérek, nemcsak téged, hanem minden-

ki mást is, hogy ezt engedjétek meg nekünk. Köszönjük! (Na tessék, egy levél, amin nem poénkodom. Orvost, valaki hívjon orvost ☺!!!!)

Cs.Daniel

GameStar-ok

Üdvözlét Gyu mester!

Lenne egy kis (nagy) gondom. Mégpedig a következő: ugye, minden hónap második péntekén beugrok iskola előtt az újságoshoz GS-ért. Mikor beérek a suliba, gyorsan átlapozom, ezután elkérik az osztálytársaim, és délutánig kézről kézre jár. Ez azzal jár, hogy csupa maszat, ujjlenyomat, csoki, firka stb. lesz a friss GameStarom. Ezért azt szeretném kérni, hogy csináljatok egyfajta SchoolStart (mond-

A HÓNAP LEVELE

Claudya

<no subject>

Helló!

Van egy olyan érzésem, hogy ez a mail rövid úton a kukában fog kikötni, de azért gondoltam, megírom, hogy egy nem épp GS-imádó lány hogyan vélekedik erről az újságról meg egyáltalán az egészről. Az egész akkor kezdődött, amikor járn kezdtem egy sráccal, aki megrogzított GS-imádó volt (előfizetés meg minden). Ok, elviseltem, hogy amikor az új GameStart megkapja, kb. 2 napig hozzá se lehet szólni. No problem, olvastam addig a Cosmopolitánt. Aztán a következő az volt, mikor benyögte, hogy mit szeretne névnapjára: Diablo 2, Lord of Destruction. Na jó, először azt se tudtam, mi ez egyáltalán, mire a drága egyetlenem volt olyan szives, és elmagyarázta nekem, mi is ez. Én hülye meg mit csináltam: megvettem neki! Ennek köszönhetően kb. 1 hét múlva majdnem szakítottam vele. Ugyanis az összes előre megbeszélte programunk (értsd: randi) el lett felejtvve, velem együtt. Innentől kezdve egyvalami létezett számára: a Diablo. És csak az. Mást se hallottam, csak ennyit: „Hú, most az én 39-es szintű barbárom.....” Ennek következménye egy sms lett tőlem:



125

KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



126

KV-szünet
Hardveres problémák



127

Másik oldal
A Ti oldalatok

juk narancssárgát), amikor a zacsisban kettő GS van egy adag CD/DVD melléklettel. Ha már itt a GameStar-fajtánál tartunk, összeírtam egy listát, hogy milyen GS van, lesz, illetve lehetne:

1. Original – kék (CD + Dave Mirra Freestyle BMX)
2. DVDStar – ezüst (DVD + Dave Mirra Freestyle BMX)
3. PoszterStar – zöld (poszter)
4. HardwareStar – fekete, featuring Gyu (CD/DVD + Radeon 9600 pro)
5. BabeStar – rózsaszín, featuring Felsmukk (CD/DVD rajta sminkreklámok + M** F***** szempillaspirál)
6. ArenaStar – homokszínű, featuring L. Marci (132 oldal aréna)
7. SchoolStar – narancs, featuring Xtream (két GS, CD/DVD + Dave Mirra Freestyle BMX)
8. EroticStar – vörös (CD/DVD + no comment...)

Hmm, nekem tetszenek az ötletek, és nagyon szeretnék EroticStar főtisztelő lenni, ez

ha nem változtat, szakítok vele. Szerencsére változtatott, persze máig nem lehet hozzászólni, ha egyszer rákattan a Diablóra, de most már megértem. Ugyanis egyszer, amikor náluk voltam, arra vetemedtem, hogy kipróbáljam... és.....tetszett! Úgyhogy már kemény 4-es szinten vagyok... :)). Na de erről ennyit. Mára már azonban néha elkérem tőle a GS-t, beleolvasgatok, és kezdek rájönni, hogy nem is olyan rossz, ha az embernek van egy 39-es szintű mittermijje, de én egyelőre beérem azzal, hogy valóban Európa legszínvonalasabb gamer magazinját olvashatom. Na, mikor hallotok ilyet egy lánytól??

Hát igen... a GS toxikus hatása a hormonokra. Azért dicséret illet mindkettőtöket, mert megpróbáltátok megmenteni a kapcsolatokat, sőt a barát mindent megtett, hogy megértsd, miért imádja a GS-t, a Diablót és a PC-jét. Ezzel totális bizonyítékát nyújtotta annak, hogy valóban szeret. Remélem, Te nem próbáltad meggyőzni arról, milyen nagyszerű a Cosmopolitan © [hiszen mi is szeretnénk, hogy sokáig életben maradjon]. Mindenesetre fel az 5. szint elérésére! Hajrá! Ja és halljunk még ám Rólad!

gyerekkori álmom! S akkor különböző szempontok alapján értékelhetném a lányokat, úgy mint: kialakítás, intelligencia, külalak, tapintás, extrák, szavasság. Én benne lennék ☺. Ezzel szemben a BabeStar levelezőrovatát is szívesen elvállalom,

gusztusban, onnan is válaszolni fogok. Szerencsére egy SWAT-el sem találkoztam, nem vágyom a társaságukra.
2. Én is, szinte minden Káosz regényt elolvastam.
3. Nos, hmmm... Viszont milyen jókat lehetne művelni vele, ha

Igazán megirhatnád a GameStar népes olvasótáborának, hogy mi történt a fenti emberekkel, mert szerintem nem csak engem érdekel.

Pelace egy játékprogramokat forgalmazó cég alkalmazottja, sok-sok tesztelni való gámát kapunk tőlük. Pellus egy játékfejlesztő cégnél dolgozik. Czymester pedig egy konkurens kiadványnál publikál (bár az inkább a mi testvérlapunk, a PC World konkurenciája), de néha játékmagazinokba is ír még. Szerencsére azonban az utóbbi 2-3 évben senki nem ment el, aki számított volna, így most a lehető legjobb csapat van itt nálunk ☺.

Kezdek rájönni, hogy nem is olyan rossz, ha az embernek van egy 39-es szintű mittermijje"
–Claudya

a címe lehetne mondjuk „Tampont – ahol minden kérdésre megkapod a választ!”. S már csak azt kéne megtudnom, ki a fityfene az az L. Marci. Az ArénaStarba inkább G. Zitát venném be, esetleg B. Szilvit vagy P. Edinát. Bocsi L. Marci ☺.

lenne! Na ☺
4. Én? Komolynak, de roppant intelligensnek, és szereti a jó hard-rock muzsikát!

Arseth

nosztalgia 4evéh.)

Szeva Gyu!
Valamelyik nap elkezdtem nosztalgizni, ami annyit tesz, hogy minden eddigi GameStart átnéztem (mert én még a PC Zed-es öskövületből maradtam:)) Szal lényeg, a lényeg: nagyon sok ember járt már nálatok. Újraolvastam még mindig nagyon tetszettek a drága jó Pelace (Bandeeeee) cikkei, de jót kacagtam Pellus írományain is. Arról már nem is beszélve, hogy cymester vágya megvalósulni látszik, hisz egyre több IQ fighter hordja a nyakában a telefonját...Szal ahogy nézegettem a régi cikkeket, rádöbentem! Rengeteg jó ember ment el tőletek. És persze sok jó jött, innen hadd emeljem ki Berkenyét, aki szerintem profi módon vezeti a Ha elakadtál...-t, és még humora is van!

MailMan

LA? What about LAPD? :)

Szia Gyu!

1. Iszonyúan feldobott, hogy Los Angelesből írtál, és így nem jelentkeztek a szokásos karakterhibák sem :). Ez azt juttatta eszembe, amikor Amsterdamból írtál nekem, közel két éve. Emlékszel még rá? (Gondolom, nem, de azért megkérdeztem :)). Tényleg, ha már ott jártál, nem találkoztál véletlenül a S.W.A.T-tel?
2. Kösz a Káosz RPG-t, nagyon király, a kisregény is büntetés benne, imádom Skandar Graunt és John Caldwellt. Hát te?
3. Érdekes hibára lettem figyelmes (a szokásosakon kívül): Tv-tunerek tesztje. Nincs nálam a lap, szóval nem tudok pontosan idézni, de valahogy így nézett ki a dolog az egyik kártya leírásánál: „És a távirányítóval remek dolgokat lehet művelni...” Értékelést nézem. Pró:
nem jut eszembe Kontra: nincs távirányító. Lol? Ezt hány kávé után írtátok?
4. Sz.Jvc nekem egy kicsit komoly arcnak tűnik. Te milyennek ismered?

1. Én igyekszem mindenholnan írni, bármerre járok is. Amikor Kijevben voltam, ott is kihasználtam a lehetőséget, és válaszoltam az itthoni mailekre. Hannoverből nem olyan könnyű ez, de ígérem, ha akkor is írsz, amikor Lipcsében leszünk au-

Uhu78

Teljes játék

Ahoj!
Nem tudom, mit cukkolnak titeket, hogy milyen gagyik a teljes játékaikot, mert ez a teljes játék dolog egy jó magyar szokás, mert apám kinn volt Angliában, és hozott egy PCZone-t (angolt), na ennek alig van valami a CD-jén! Teljes játék, az nincs, mélyvíz alig! Demó, az van 6, viszont 10 oldallal hosszabb, mint a GS, viszont elképesztő, mekkora baromságot hordanak össze! A Counter-Strike Condition Zero 86%-ot, a Knights of the Temple 40%-ot, a TOCA Race Driver 1 meg 76%-ot kapott, ezek hülyék, aki erre előfizet, az HÜLYE, és kész! Viszont valami microsoftos XNA-ról volt videó, hát öcsém, ez nem semmi! A GS-ben miért nem volt, pedig Ti is voltatok a GDC-n?! Sőt ők még azt is odaírták hogy: "Will

FORUM GAMESTARORUM

Most már van rengeteg moderátorunk, a rend egyre nagyobb, így talán megnyugszik mindenki szépen-lassan. Megoldottuk a hosszú „ő” és hosszú „ű” problémáját és igyekszünk odafigyelni mindenki gondjára és bajára. Erről jut eszembe egy fontos dolog: az „újabb értelmetlen topik” esete. Sokan szoktak berzenkedni az ellen, hogy fórumozók újabb topikokat nyitnak, amelyeket mások értelmetlennek minősítenek. Nos, le kell szögezmem, hogy amennyiben a topik nem duplikátum (azaz nem létezik ugyanebben a témában már egy) akkor egészen biztos, hogy nem értelmetlen. Főleg akkor nem, ha jönnek a hozzászólások, és a fórumozó közösség felkapja az adott témát. Amennyiben nem ez történik, akkor az új topik ügyis nagyon hamar elsüllyed és a moderátorok előbb-utóbb elhelyezik a kukában. Tiszteljük meg tehát egymást azzal, hogy az újonnan nyitott topikokat nem nevezzük „értelmetlennek”: a sors, és a fórumozók érdeklődése majd ügyis eldönti, mely topikok megnyitása érte meg, és melyek nem. Egyébként pedig elértem a 3000. hozzászólásomat. Jó mi?

CSAK RÖVIDEN

Képzeld, az infótanárom a hardvereket a GameStarból ismerteti! Jó, mi? (S. Dávid)

Nekünk hatalmas dicsőség, neki már kevésbé ☹.

Nem zaklatlak, csak azt szeretném kérdezni, hogy a GAMESTAR Csapatnak hova kell írni a kérdéseket? (Gasman)

Például az arena@gamestar.hu címre. Ismerős?

Helő, Gamestar, avval a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy a Silent Hill 3-mal szeretnék játszani, de kiír valamit. Azt még beadja, hogy KONAMI, majd azt írja ki, hogy: Current this part violine.Vagy valami ilyesmit. (suli)

Nos, nem is tudtam, hogy a Konami hegedűprogramot is ír. Ugyanis a hibaüzenet szó szerinti fordítása ez: „Jelenleg ez a rész hegedű”. Ebből mi sem tudtuk kitalálni, mi lehet a hiba. Biztos a hangkártya körül van valami ☹

Helo gyu! Taki vagyok, és csak azt szeretném megkérdezni, h. a gsért már euróban is lehetne fizetni? Kösz, csak ennyi!

Persze, csak azt az újságáros még nem fogadja el. Ezzel jeleztük, hogy már mi is az Unióhoz tartozunk.

Helo!) Az a bajom akadt, hogy amikor el akarom indítani az összes másolt játékot, akkor azt írja ki a Windows 2000, hogy az mss32.dll fájl nem található!!!

Jaj, ez nagyon nagy pech. Ezek a gonosz másolt játékok! Javaslom eredeti játékok használatát...

Remélem, még nem ismeritek: A Linux jobb a nőknél, de a nők nem jobbak a Windowsnál! (Daninet)

Vannak nők, akik mindennél jobbak. De sok olyan van, akikkel képest a Windows kellemes, lágy, tavaszi szellő. (Lehet, hogy ezzel a mondásommal halhatatlan leszek ☹?)

Nálatok nem éri meg szavazni, mert soha nem nyerek!!!!!!!!!!!! Hát ennyit rólatok..... (B. Balázs)

Izé, szó sem volt arról, hogy mindenki nyer, aki szavaz. Ha mondjuk egy MP3-lejátszó a nyeremény, és ezren szavaztak, akkor csak egyvalaki nyerheti meg. Nemde?

XNA change the World? Mi az az XNA? Mert azt nem tudom, csak hogy valami jó! Na ennyi lenne, tessék szívesen válaszolni!

Nem is gagyik a teljes játékaink, he! Egyébként igazad van, a teljes játékozás legfőképp Kelet-Európában divatos, szerintem azonban sikerült megfertőznünk a német piacot is vele ☹. Ezért sem érdemes nyugati és keleti lapokat összehasonlítani, mert teljesen mások a piaci körülmények, a kereseti viszonyok, így egy magyar és egy angol lap sosem lesz ugyanolyan. Angliában a PC Zone kiválóan megél: tőlük ezt várják el az Ó olvasók. Ha mi itthon olyan lapot csinálnánk, kiválóan csödbe mennénk, mert tőlünk teljesen mást várnak el (egyébként is az angolok sokkal fikázósabbak, mi meg sokkal jobb fejek vagyunk ☹). Az XNA nem más, mint egy Microsoft által kitalált játékprogram-fejlesztői platform, amellyel Windows, Xbox és Windows Mobile platformokra lehet fejleszteni.

RapperZsolti

Küldjük őket GS-táborba

Ave Gyu!

Lenne egy történetem a számokra, ami félelmetesebb egy GameStar fűtötesthez vágásánál. Az egész azzal kezdődött, hogy vettem a neten egy GameStar sapkát. Ez nem túlzottan tetszett két osztálytársamnak, akik egyébként a GameStar Pusztító Vandál Maffia hírében állnak. Ezek a sötét lelkű emberek krétával rá mertek rajzolni az én sapkáimra. Nem tudom, hallottál-e róluk, de ők veszélyesebb dolgokat tudnak művelni, mint egy GameStar fűtötesthez vágása.

1. Mit kellene ezért tenni velük?
 2. Milyen megnevelési módszerekkel lehetne őket jó útra téríteni?
- Ui.: Szerintem el kellene küldeni őket a GameStar-táborba!)

Persze, jöjjenek csak le a táborba, majd jól eldumálgatunk velük ☹. Egyszerű a módszer: nyakig beásni őket a földbe a vöröshangyák vonulási útja mellett. Épp elég büntetésnek tűnik ekkora bűn elkövetése után.

2. Meg kell alakítani a Gamestar Pusztító Vandál Maffiát Pusztító Mégvandálabb Maffiát, és őket kell összevissza krétázni ☹.

orbital

Suliban történt...

Zdrasztvuj Gyu!

Ma a tízórai szünetben az udvarra mentünk focizni, amikor egyszer csak megakad a szemem a sulinkba járó tíz

nyolcadikos lány kezén. Amit láttam, attól majdnem beleestem a virágágyásba. Mindnél volt 1 DVD GameStar, és azon vitakoztak, hogy a Painkiller vagy Max Payne 2 jobb-e. De ez nem tartott sokáig, mert rögtön belekezdtek abba, hogy melyik szerkesztő/munkatárs jóképűbb. Mondom az eredményeket: aszerint, hogy ki mellett hányan szóltak fel (egy-egy lány hármat mondott): Del: 1, -csonti-: 2, Bad Sector: 4, ender: 1, Sam: 2, Szittyó: 1, Uhu: 1, SzJVC: 0, Gyu: 7, Platypus: 3, Mady: 1, mazur: 1, ZeroCool: 2, Boe: 1, Malachit: 2, Berrr: 1 (nevetségés ez a szavazás! Köztudott, hogy én például állati jóképű srác vagyok... Alig tudom a néket levakarni magamról ☹! -ender)

Ez összesen 30 szavazat. Óvatosan sikerült őket lehallgatni, de miután az egyik észrevett, úgy elkezdtek üldözni, hogy (már megint) lekéstem a tőriórát.

Gondolom, nem estél kétségbe a tőrióra kihagyása miatt! A lányokat csókoltatom, tudják a mail címemet, írjanak bátran, még néhány év, és akár randizhatunk is (addig még sokkal jóképűbb leszek)! Bár ha engem találnak jóképűnek, akkor valami baj lehet a világgal: mi lesz a sok kigyúrt, meztelen mellkasú, okos fiúval, akik olyannyira szépnek tartják magukat (ugye?! -ender)? Most eheti őket a penész, hehehe! (Majd alakítanak nyálas fiúzenekart „Wet Bugyi Boyz” néven, és hamar eltűnnek az örök feledésbe...), Bár, ha jobban belegondolok, nem is olyan rossz ötlet...

Razak

GS mint fiú újság!

Ahogy olvastam az Arénát (és te a lányokat a tavasszal említetted...), eszembe jutott, hogy a lányoknak van mindenféle újság, az udvarlással kapcsolatos tippek, meg mindenfajta ilyen, én nem tudom, hogy hívják, ők biztosan tudják. A fiúknak sajnos nincs ilyen, csak az autós meg a számítógépes újság. Pedig nekünk kéne udvarolni nekik. Na, arra gondoltam, hogy minden gs számban lehetne 1-2 oldal tipp rovat. Mert szerintem azért is olvasunk gs-t, mert nincs kinek udvarolni + meg nem tudjuk, hogyan kell. Mert nemcsak szépségek olvassák, hanem csúnyák is, mint én. Ha belegondolunk, akkor sikerül az olvasóknak (mármint a férfi tagoknak) becsajozni (a ti ötleteitek alapján), összeházasodnak, sok gyerek lesz, és majd ők is veszik a gs-t, amikor elszakadnak a szülőktől, és akkor több olvasója lesz a gs-nek, és ez nektek tiszta

haszon!!! Nem jó ötlet? Sokaknak segítenétek az életben. Mint például nekem. Köszönöm, hogy meghallgattad az ötletemet!

Nem is rossz ötlet! Lényeg, ami lényeg, a legfontosabb tippeket itt és most elárulom. Először is tanuljátok meg elfogadni magatokat olyannak, amilyenek vagytok. Ha ezt nem tudjátok megtenni, másból hiába várjátok el. Másrészt legyetek büszkéek magatokra, arra, hogy egyéniségek vagytok, hogy rengeteg értéketek van (például GS-olvasók vagytok, ami hatalmas nagy dolog ☹). Harmadszor egyetlen lánytól se féljétek: ha megérzik rajtatok a félelmet, akkor már fuccs az egésznek. Negyedszer pedig: csak van a családban egy idősebb férfi (fater, báty, nagybácsi, ilyesmi) akivel érdemes leülni, és kikérdezniz ezokról a dolgokról. Az, hogy Ti megszülettetek, az azt jelzi, hogy a faterotoknak sikerült a hódítás, tehát benne bátran megbízhattok. S az ötödik, legfontosabb dolog: olyan lányt kell választani, akinek Ti is tetszeltek. Ez igencsak megkönnyíti a helyzetet. Ha pedig valakinek nem kelletek, akkor az meg sem érdemel titeket, és egyébként is pukkadjon meg ☹ Hmm, ez jó sok tipp volt, havonta kettőt kellett volna csak adagolnom, most így hogy lesz ebből randitipp rovat? (Írhatom majd Dr. Veres Gyu álnéven, hihhi ☹).

Nos, kiderült az igazság! Az, hogy akkora a személyi kultusz körülöttem, hogy én lettem a legjóképűbb (na ezt sosem hittem volna, amikor reggelente belenézek a tükörbe, hááááá... néha megjedek igencsak). Emellett megalakítottuk a Wet Bugyi Boyz fiúzenekart (lehet még csatlakozni), a Gamestar Pusztító Vandál Maffiát Pusztító Mégvandálabb Maffiát – röviden GPVMPMM (ehhez is), és megismertük Claudyát, aki példát mutatott nekünk arra, milyen barátót is kívánjunk minden kedves GS-olvasónak (randitippel feljebb). Reméljük, hamarosan eléri az 5. szintet a Diablóban, és kalandjairól a jövőbeni GS-ekben is beszámolhatunk! Maximális tisztelettel,
Gyu

A leveleket eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivetve a közölköz. A hozzánk beérkezett leveleket külön-külön kérem hiányában leközölniük 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!

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!
www.gamestar.hu/forum

Vég(re)! Vége az E3-nak, vége a sulinak is. Eljött újra a haverok, bulik, csajok és a játékok ideje. Az, hogy kinek mi a sorrend, magánügy. Annyit azért elárulhatok, hogy rossz időben én inkább házon belül maradok, s ilyenkor kerülnek elő a tűzrölpattant levelecskék is. Lássuk az e havi termést, amely utólag visszanezve eléggé első személyűre sikeredett. ☺

Profesz

<no subject>

1. Hogyan lehet UT 2004-ben raptorba többet beszállni?
2. Mit jelent a játékoknál: easter egg?

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!

■ **Dave Mirra:** A WoodWart – Titanic nevű pályán, a 900 fokos forgás feladatát úgy tudjuk a leg-egyszerűbben teljesíteni, ha mindenfajta trükközés nélkül (még forogni se szabad!) ugrálunk egy félcsőben, és amikor már 40 láb magasra is elerünk, akkor kell benyomni. Ha nem esünk el, sikerülnie kell. (carville)

■ **Far Cry:** Amikor a terem elárasztása után felúszol a szellőzőbe, és néhány szörnyet legyaksz, találkozol Valerie-vel. Ha csak áll ott, mint egy faszent, akkor bogaras a játék. Próbáld meg egy előző mentéstől újrajátszani, ugyanis elvileg észre kéne, hogy vegyen, és még beszélgetnek „is” kellene. Sőt... de erről majd a reklám után.

■ **Morrowind:** Pilgrim's Path (templomos első küldetés): A Puzzle Canal-beli oltárt – ahol áldozni kell – egy energiával védi. A megfejtés a homályos mondókára: meg kell fulladni a vízben, majd feléled a kedves játékos. És voilá! A kapu nyitva (MZ/X).

■ Nem szép dolog a csalás, de néha jól jön:

www.cheatcc.com/pc/index2.html

■ Ha magyarosítást keresel egy játékhöz:

www.gamestar.hu/gmiki

3. Hogy lehet UT 2004-ben Wc-s autót szerezni?

Megjegyzés: A Mantán is lehet többen nyomulni, ha ráálltok a propellereire!

1. Egyesek szerint kb. úgy, mint ahogy Te írod a Mantára, mások szerint pedig úgy, mint a többi járműbe, Use gombbal. Én tartózkodom ☺.

2. Játékok esetében nagyjából „rejtett meglepetés”-nek fordíthatnánk. Olyan – általában humoros – valami, amit a fejlesztők nagy unalmukban elrejtettek, hogy a szintén unatkozó játékosok egyszerűen csak észrevegyék, és nagyot vidámkodjanak rajta. (Egyébként szó szerint azt jelenti, hogy „hűsvéti tojás” – Gyu)

3. Ez például egy easter egg. Írd be a konzolba: summon

OnslaughtFull.ONGenericSD.

4. Ja, nincs is negyedik ☺! Köszí a megjegyzést.

Peti

Thief 1

Elakadtam a Thief 1-ben. A Haunted Cathedral pályán mit kell csinálni, miután tüzes nyilvesszővel begyűjtöttem a szobor mellett lévő fátylakat, és kinyílt a titkos ajtó?

A következő ajtónál szedj fel némi limlomot a földről, és tedd a jobb oldali nyomókapcsolóra. Lépj rá a másikra, majd fuss át az ajtón. Nyomd be a gombot, így visszafelé is jöhetsz majd erre. Menj le a lépcsőn, és gyorsan nyisd ki az ajtót. A szobán át menj be a bal oldali

ajtón, szedd fel a kő- és az aranykulcsot. A következő szobában olvass el a könyvet, és vége.

H. Zsolt

CoD

Az egyik GameStarban leírtatok pár kódot a Call of Dutyhoz, de a cheat nem fogadta el. Kb. azt írta ki (angolul), hogy ezen a szerveren nem működik a cheat. Egyik sem. Kérlek, válaszoljatok hamar, mert nem tudok továbbmenni, és így csak a helyet foglalja a gépen.

Hehe... khm. Kicsit zavaros, hogy minek kell a CoD-hoz csit. De azt végképp nem értem, hogy szerveren?! Multiplayerben nem lehet csalni. Se erkölcsileg, se gyakorlatilag (na jó, elvileg ☺). Mindenkinek bátran javaslom, hogy lépjen be az antialko... anticsaló klubba.

Steve

MoH: Breakthrough

A Breakthrough-ban a Monte Casino-i pályán, amikor az ágyúkat kell felrobbantani, az utolsónál mit kell csinálni, mert felrobbantani és a közeli házakba bemenni nem lehet?! Kezdem unni, úgyhogy kérek, segíts.

Ha megtaláltad már a második ágyút, intézd el a németeket körülötte, majd robbantsd be vele az ajtót. Ha bent vagy, akkor szabadítsd ki Vilit, meg a foglyokat, majd fedezd a menekülésüket. A theauróra épségben kell elérniük. Sok sikert! Berkenye

SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Új „alrovatunk” keretében minden hónapban közlök egy levelet, melyet olvasó írt, segítségül játékos-, illetve olvasótársainak. Most erre esett a választás:

eASToNE

Sacred

Gladiátor kampány a téma, és az a küldetés, ahol az egyik parasztnak a tehenét kell visszahozni. (A misszió neve: The Cow.) Ahogy megyünk a tehenéért, belebotlunk egy csajsziába (egy kis temető mellett áll), aki szintén egy küldetést akar ránk sózni. Ha megcsináltad a főküldetést, menj oda a csajhoz, akinek asszem ki kell nyírni valami rosszakaróját. Na már most kinyírod azt a csúnya bácsit, majd visszamész a csajhoz a jutalmadért – aztán meg még vagy nyolcszor (vagy 100x), mert itt egy olyan bug van, hogy akárhányszor szőlítod is meg, mindig megadja az érte járó XP-t! Én itt léptem úgy 15 szintet, aztán meguntam a képét... ☺ Persze ezt javítják az időközben megjelent patchek.



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 hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítség – HW/SW www.gamestar.hu/forum

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziaztok! Beköszöntött végre a nyár, itt a június! Annak ellenére, hogy megérkezett a jó idő, a hardveres problémák valahogy csak nem akarnak alábbhagyni, a vírusok, spamek ebben a hónapban sem hagytak minket békén. Ezért jó szokásunkhoz híven két játék között a problémás esetekre is válaszoltunk. Jöjjön tehát a szokásos fejadag!

G. Dániel

kormány probléma

Szevasztok. Dani vagyok. Lenne egy technikai kérdésem. Van egy Logitech Wingman Formula Gp kormányom. Az vele a gond, hogy középpállásnál enyhe balra kormányzás tapasztalható a játékokban (nekem a Civic-em csinálja ugyanezt, sz@rni rá! -ender). A TOCA-ban elég sokat kell a balra irányt használni az oválpályás versenyeken. Nos, ez a hiba azóta áll fenn. Leszedtem a kormányzás tapasztalható a játékokban (nekem a Civic-em csinálja ugyanezt, sz@rni rá! -ender). A TOCA-ban elég sokat kell a balra irányt használni az oválpályás versenyeken. Nos, ez a hiba azóta áll fenn. Leszedtem a kormányzás tapasztalható a játékokban (nekem a Civic-em csinálja ugyanezt, sz@rni rá! -ender). A TOCA-ban elég sokat kell a balra irányt használni az oválpályás versenyeken. Nos, ez a hiba azóta áll fenn. Leszedtem a kormányzás tapasztalható a játékokban (nekem a Civic-em csinálja ugyanezt, sz@rni rá! -ender).

Szerintem nem biztos, hogy fizikailag van probléma a kormánynyal! Előfordulhat, hogy csak a meghajtóprogram akadt össze valamivel, esetleg a kormány kalibrációja nem megfelelő. Próbáld meg azt, hogy eltávolítod a kormányt, és újból felismerteted, telepítetd a Logitech driverét. Ezt érdemes a www.logitech.hu oldalról leszedni. Különb, hogy teljesen kizárjuk a fizikai problémát, érdemes lenne egy másik PC-re is ráadni és kipróbálni. Ha ott is hűz valamelyik irányba, akkor nem lehet mit tenni – illetve érdemes felkeresni egy szakszervizt, hogy nézzenek rá!

Gyuri

memória kérdés

Sziaztok, lenne egy kérdésem. Honnan lehetne megtudni, hogy a RAM dualban működik-e? Vagy

ha támogatja ezt a funkciót az alaplap, másként nem is működik?

A legkönnyebben úgy tudod ellenőrizni, hogy a gép bekapcsolásakor (POST-olásnál) kiírja, hogy a dual channel vagy 128 bites mód aktív. Ha alaplapod támogatja a kétcsatornás memóriamódot, akkor elvileg felismeri, és alapból úgy kezeli a memóriákat. Érdemes különben a BIOS-t is frissíteni, mert sok esetben problémák adódhatnak egyes gyártók termékeivel és a különféle memóriákkal.

FragMan

VGA kérdés

Na gyorsan vágd be azt a kávé, és figyelj egy kicsit ide! A tanácsodra lenne szükségem, ugyanis szeretném bővíteni a gépem. Szerintem a VGA-t kéne frissíteni, csak nem tudom már ebben a nagy kavárban, hogy mit (ATI, NVIDIA) érdemes választani. A mostani gépem nagy vonalakban: P4: 2,4 GHz, 256 MB memória (DDR400 MHz), GeForce FX 5200, Maxtor 80 GB-os vinyó. Én jelenleg 9800 Pro kategóriájú kártyára tippelnék, mi a meglátásod?

Szerintem, ha egy tényleg jó VGA-kártyát szeretnél venni, és komolyabb összeget szánsz rá, akkor érdemes pár hetet várni a vásárlással. Gondolom, Te is tudod, hogy hamarosan – egész pontosan heteken belül – itthon is kaphatók lesznek az új generációs ATI kártyák. A jövő szempontjából mindenképpen ezekben érdemes fektetni. Ha NVIDIA-párti lennél, akkor azt kell, hogy mondjam, nem ilyen rózsás a helyzet: az új kártyákra még elég sokat

kell várni. Különb, a konfigurációba érdemes lenne még 256 MB memóriát pakolni, mostanában játékoknál ez a minimum.

Tom

házimozi olcsón?

Most érkeztem el arra a pontra, hogy gépem DVD-funkcióját is kihasználjam. Esetleg asztali DVD-lejátszóma is szívesen kötnék valami hangrjesztő eszközt. Van egy remek Audigy kártyám, viszont hangszórók terén nem vagyok eleresztve semmi jóval. Egy hagyományos sztereó rendszerem van, de szeretném 5.1-ben élvezni a filmeket. Jó lenne, ha ajánlanál nekem egy olyan olcsó hangrendszert, melyet játéokra és mozizásra is lehet használni. Kérek, ne csak egy kódszámot írj, hanem valami tapasztalatféléit is, ha lehet!

Az aktuális hardverteszt-összesítőnkben megtalálod az általunk ajánlott hangrendszereket, régebbi számainkba visszalapozva pedig elolvashatod a róluk szóló tesztek is. Jelenleg én a Genius SW-5.1 Home Theatre-t ajánlanám. Kiváló minőségű hangfalrendszerről van szó, ráadásul ára is igen meggyőző. Körülbelül nettó 23-24 ezer forintért lehet beszerezni, külön érdekessége pedig, hogy ezért az árért meglepően tisztán és erőteljesen szólnak az egyébként fából készült hangfalak, illetve az sem elhanyagolható tény, hogy közvetlen DVD/tv csatlakoztatási lehetőséggel is rendelkeznek. Mindenkinek ajánlhatom, aki játéokra vagy filmezésre, esetleg zenehallgatásra keres olcsó és minőségi 5.1-es hangfalrendszert.

kRis

Házat, de milyet?

Helló Mady! Nekem igazából nem problémám van, sokkal inkább tanácsra lenne szükségem. Olvastam a csendes PC-kről szóló cikket, és már be is szereztem néhány dolgot. Most viszont arra az elhatározásra jutottam, hogy egy új házat is szeretnék venni. A lényeg, hogy nagy legyen, és jól nézzen ki, no és persze csöndes is legyen! Szerintem milyen házat érdemes manapság venni, ami tényleg elég nagy 3-4 vinyónak, ráadásul minőségi is? Én olyan 30 000 Ft körüli összegben gondolkozom, ha lehet, árat is írj!

Szerintem a csendes PC-nek az alapja a jó ház. Manapság egy átlagos ház 10 ezer forint körül kezdődik, és a felső határ a csillagos ég. A Thermaltake modelljeiről csak jó tapasztalataim vannak, a Xaser széria azonkívül, hogy nagy és csöndes, tényleg jól is néz ki. Optikai tuningolásra szintén ideális! Ebből egy ezüstszínű, „überbrutál” kinézetű ház 30-40 pénz körül mozog. Ha picit olcsóbban szeretnénk megúszni a dolgot, akkor érdemes a Chieftec termékek közül szemezgetni. Itt egy jobb ház 15-20 ezer körül mozog, ráadásul számtalan plexi kiegészítőt is lehet kapni hozzá. Ezek ára 4-5 ezertől indul.

Elérkeztünk a lap aljához, ennyi fért a júniusi KV-hardver rovatba, de ha bármiféle hardveres problémátok, kérdéseket lenne, keressétek fel a GameStar fórum Hardver topikjában található Problémák és segítség című altopikot. Találkozunk a jövő hónapban!
Mady

A TI OLDALATOK

MÁSÍK OLDAL

Amikor ezt írom, épp Forma-1-es verseny megy Németországban, ahol idősb Schumi ismét az élen halad, ahogy ezt már megszokhattuk. S bár semmi bajom vele, ez már tényleg nagyon uncsi: lassan nem is érdemes nézni a Forma-1-et, mert mindig Ő nyer. No sebjaj, majd talán legközelebb...

Mea Culpa, Mea Maxima Culpa...

Ez valószínűleg az én hibám lehet, biztos rosszul mondtam el valamit, így most el kell árulnom egy hatalmas titkot: mi, akik a GameStar szerkesztősége vagyunk, írjuk, szerkesztjük, ellenőrizzük, kitaláljuk és töröljük a lapot. Akik a lap terjesztését végzik (kiszállítatják az újságárosokhoz, kicserélik az esetlegesen sérült példányokat, kiküldik az előfizetők példányait, az előfizetés részleteit intézik, sőt minden, az előfizetéssel kapcsolatos kérdésre válaszolnak), azok a kiadó terjesztési osztályán dolgoznak. Így minden, az előfizetéssel, a hiányzó CD-kkel, sérült lapszámokkal és egyéb, terjesztéssel, illetve régi

benne: nálunk kapjátok a legtöbb értéket – ráadásul változatlan áron ☺)! Ebben a hónapban az E3 kiállítás legjobbját bejelentéseit egy különszámunkban, az E3 Speciál oldalain nyújtjuk át nektek! Jó szórakozást hozzá! (Természetesen a régebbi játékokról, illetve a kevésbé fontos „durranásokról” sem felejtkeztünk el, róluk a „nagy” lapban olvashattok!)

Társasozni jó!

Amikor bontogatjátok az e havi GS-t, biztos nagy örömmel veszitek kézbe a társasjátékot (ettől lett olyan böszme nagy az e havi szám), amit mi fejlesztettünk ki csak nektek, csak most, csak tőlünk stb... (Azt, hogy exkluzív, meg világpremier, már le sem merem

Jenna Jamisonnel, Gabe Newell-lel és Vin Diesellel valóban találkoztunk, így nem véletlenül kerültek a játékba

példányok megvételével foglalkozó leveleteket és telefonhívásokat hozzájuk intézték (e-mail címük: terjesztes@idg.hu, telefonszámuk 06-1-577-43-00). Ők sok szeretettel várják leveleiteket, és szívesen válaszolnak minden olyan, előfizetéssel kapcsolatos kérdésre, amire mi nem tudunk (ugyanis ők foglalkoznak ezzel, nem mi). Arra azért megkérnék mindenkit, ha előfizetéssel kapcsolatos kérdése, kérése van, e-mailjében írja le az adatait (név, lakcím), ugyanis ha Gúzüke87 ír egy mailt, hogy „Hello, GS-előfizető vagyok, nem kaptam meg az újságot, csináljatok valamit”, akkor a neve és a címe nélkül elég nehéz utánanézni az adatbázisban, hogy mi történhetett.

Külo nszám! Külo nszám!

Nem ez az első eset, és nem is az utolsó, amikor ajándék meglepetésekkel kedveskedünk nektek (csak hogy továbbra is biztosak legyetek

írni ☺). Na szóval, remélem, nagyon vidám perceket szerez nektek végigélni a mi E3-as kalandjainkat, de nekünk is nagyon vidám perceket jelentett kitalálni a sok hülyeséget. Itt ülünk bent a kis szobában vagy nyolcan, és mindenki mondta a marhaságait. A legviháncoltatottabb kalandokat a WC környékén, illetve magában a WC-ben terveztük nektek, ott akár újabb 50 játékmegőztő lehelyezhettünk volna, annyi hülyeség jutott az eszünkbe. Emellett mindenáron megpróbáltuk lebeszélni a kollégákat a japán turisták inváziójáról, de nem sikerült, így (ha már nekünk nem volt), a Ti E3-atokon lesznek japán turisták ☺. Mindemellett Jenna Jamisonnel, Gabe Newell-lel és Vin Diesellel valóban találkoztunk, így nem véletlenül kerültek a játékba. De számomra a legnagyobb élmény mégiscsak az Empire Interactive szobácskájában a recepciósnál ülő leányzó világ-szép szempárja volt: míg élek, nem

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címek

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

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 kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanandók van bárki számára, ott lelítek a megfelelő címeket.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhet, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak:

<http://forum.gamestar.hu>

CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címlünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

feledek soha.

Ami az E3-ból kimaradt...

Nos, nemcsak a cikkben leírt kalandok estek meg velünk az E3-on, hanem számtalan más is. Például nagyon kacagató volt, amikor egy játék bemutatóján kiderült, hogy az egyik főhős magyar (fantasy játékról van szó), és a neve BÉLA! (Elnézést kérek minden Béla nevű olvasónktól, de valljuk be, ez a keresztnév nem fantasy hősöknek való). Körülbelül öt percig röhögünk egy irányban. Ugyanígy érdekes volt, amikor egy ütök-vágók gammánál megkérdeztük a kiállítót, hogy az ütös-vágáson (hack'n'slash) kívül mit lehet még csinálni benne. A válasz: „Lehet harcolni, kardozni, küzdeni és öldökölni...”. Fantáziadús játék... Ugyanígy a The Matrix Online bemutatóján az egekig dicsérték a kung-fu rendszert, amelyet be is mutattak. Öt perc folyamatos és halálosan értelmetlen kung-fu után ásitva kérdeztem meg a demonstrátort, hogy nem léphetnének-e tovább ☺. De azért volt jó hír is: egy autósjáték készítői például vállalták: ha elküldjük nekik a GS-logót, akkor rajta lesz az egyik versenyautón, és a pálya mellett is lehet majd olvasni. HURRÁ! Azért ez már valami, nem ☺? A legjobb mégis az volt, amikor egy hölgy elkezdte magyarázni, hogy Matthew, Tim és mittoménki milyen régi haverja a GameStarnál. Összekevert minket az amcsi tesvérlappal ☺.

Olvasottság vs. eladott példányszám

Sokan kérdezték, hogy mi a hasonlóság, illetve különbség az „olvasottság” és az „eladott példányszám” között (lévén ugye a GameStar Európa legolvasottabb játékmagazin brandje, illetve ezzel párhuzamosan a mi magyar GameStarunk hazánk legnagyobb példányszámában értékesített játékmagazinja is egyben). A titok nyílja egyszerű: az olvasottságot közvéleménykutató cégek mérik fel azáltal, hogy meg-

kérdezik embereket, hogy olvassák-e az adott magazint, vagy sem. Ezzel szemben az eladott példányszám a ténylegesen megvásárolt, darabra pontos adatokat mutatja. Előbbi hazai viszonylatban nem nagyon szoktuk használni, mert a magyarországi közvéleménykutatók elég kevés megkérdezett ember alapján szolgáltatnak adatot, ráadásul egy bizonyos életkor alatt nem is kérdeznak meg senkit az olvasói szokásairól! Külföldön természetesen más a helyzet (mint sok minden másban, ebben is előttünk járnak tőlünk nyugatra (még... -ender)), így európai viszonylatban ezek az adatok megállják a helyüket.

S amíg nem lesz kishazánkban is olyan módszer, mely hűen tükrözi az olvasottsági adatokat, a magyarországi viszonyok meghatározásánál inkább támaszkodunk az eladott példányszámokra! Reméljük, most már világos a helyzet mindenki számára! ☺

Gyu

A HÓNAP BUGSHOTJA

BA barátunk a titkosügynöknök (No One Lives Forever) világába repít minket és bemutatja, mennyire fájdalmas lehet akciójátékban szerepelni. Ugyanis a kedves szereplő egy igen kellemetlen bug miatt terpeszben a kerítés tetején landolt, s maximum így igazsáthalnám. „Sebjaj, keresztapa még lehetsz azért” ☺ (Egy rövid megjegyzés: szeretnénk mindenkit megkérni, hogy a bugshotba ne rajzoljanak bele, a kommenteket az e-mailben írják le, köszi előre is)



ÍZELÍTŐ A KÖVETKŐ SZÁM TARTALMÁRÓL

A következő Ezüst GS Dupla DVD-vel
MÉG OLCSÓBBAN
1 896 Ft-ért tiéd lehet

Gooka: The Mystery of Janatris

A magyarul kissé debil hangzású cím ellenére korántsem kell leírni ezt a gammát, ugyanis egy érdekes műfajkottal lesz dolgunk: egyszerre hagyományos point'n'click kaland- és szerepjáték, az események pedig misztikus fantasy környezetben, egy, a képek alapján első blikkre igényesen kidolgozott világban játszódnak. Ennek köszönhetően némileg emlékeztet a szép emlékü *Quest for Glory* sorozatra.



ShellShock: Nam '67

Akinek még nincs hatalmas méretű herója a Vietnamot feldolgozó FPS-ekből, az, gondolom, már türelmetlenül várja az Eidos következő údvöskéjét, amelyben ismét a „dzsungel poklába mehetünk, ahol minden lomb halálos veszedelmet tartalmaz”. A készítő azt ígéri, hogy a szokásos heroic bullshit helyett némileg az *Apokalipszis most!*-ra, vagy más, élethűbb filmekre fog hajazni a játék, abban a tekintetben, hogy gyakran az elenséges civilekkel kegyetlenkedő társainkkal is szembesülnünk kell.



Ground Control 2

A *Starcraft* és a *Command & Conquer: Generals* babérjaira törő *Ground Control 2* leginkább állkapcsainkat próbára tevő, döbbenetes grafikájával és adrenalinpumpáló RTS-játékmenetével próbálja a nagy elődök rajongóit elcsábítani kedvenceiktől. A 3D-s megjelenítés azonban nemcsak csicsa, hanem fontos szerepet kap a különféle harci taktikákban, annál is inkább, mivel a nyersanyag- és gyártásirányítás ebből az RTS-ből kimaradt, így itt csakis a kökemény stratégiára koncentrálnunk.



Spider-Man 2

„Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can... tümdüm, tümdüdü, dümdüdüm düdümdüdü”. Bocsnát, de valahányszor *Spider-Man*ról van szó, mindig felidéződik a hatvanas évek rajzfilmsorozatának híres zenéje ©. A második mozifilmen alapuló akciójáték bizonyára sokaknak fog meglepetést okozni, ugyanis nem kifejezetten a film eseményeit dolgozza fel (bár természetesen a sztori sokat merít abból), hanem egyfajta Spider-Man GTA-val lesz dolgunk. Nem, nem az öreg néniket kell kirángatni a volán mögül, ahogy Malachit némi iróniával feltételezte, hanem egy teljesen interaktív, hatalmas New Yorkban járhatunk majd, ahol valós időben kell... nos, azt tenni, amit egy „spider can” ©.



A következő számunk teljes játéka:

TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD

Következő teljes játékunkkal azoknak szeretnénk kedveskedni, akik a híres neves *Pirates* rajongói... Nem, nem a Sid Meier-féle alkotást szereztük meg (a régi kicsit rútnak lenne, az új pedig még nem jelent meg ©), viszont egy sok tekintetben hasonló játékot. A *Tortuga*ban a Karib-tengeri vitorlások féldélzetén kereskedhetsz, kalózkodhatsz, kalandozhatsz – Johnny Depp, elbújhatsz mellettünk ©!

Minimumkonfig:

PIII 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya



A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnos előfordulhat, hogy ígérletünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ©) elnézésüket kérjük!

MEGJELENÉS:
kék és ezüst GameStar: július 9.
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
 Csontó (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Fework (videovágás) – szistvan@earthquake.hu
 Kecse (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreen.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vrv.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 – poor@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

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Gear up, gun down!

Wasteland ruled by grim clans fighting for gas, ammo and auto parts. The proud city of Jericho where civilization still thrives. Bandits on the outside wanting in. Behold the world of BANDITS – Phoenix Rising.

Buckle up as our hero Fernoc and bald sidekick Rowdell drive head first into the carnage. Auto wreck gone ballistic!

Adrenaline junkies! Wreak havoc in the extensive single player campaign or battle it out in diesel-dripping, head-splitting Internet deathmatches.

- 20+ single player missions
- LAN and internet multiplayer mode
- GameSpy Arcade supported multiplayer
- Up to 8 players in Deathmatch and team deathmatch modes
- 9 original multiplayer maps
- Dynamic handycaps, rockets leave craters!
- Unique physics: hyper-realistic explosion, trucks and more
- Cannon, missile launchers, sniper guns, shotgun, mine droppers, the more the merrier
- 70,000+ polygons on screen
- Dynamic and bumpmapping
- Full patchable support and T&L use
- 2.5+ hours of original music
- Full 3D sound
- Mirror Surround Gaming support



Driving has never been so much action

