

WANTED GUNS ÉS **ANTANT** TELJES JÁTÉKOK A DVD-N!

**DVD
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2005/02

GameStar



5/02

Ár: 1896 Ft

DUPLA DVD **140+6 OLDALON!**
2 MAGYAR NYELVŰ
TELJES JÁTÉKKAL

WORLD OF WARCRAFT

14 OLDALAS MEGATESZT, **8 PERCES** VIDEOBEMUTATÓ, **6 OLDALAS** KIVÁGHATÓ POSZTERTÉRKÉP **+100.000 FT-OS** NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOODRAYNE 2
SPLINTER CELL 3
SWAT 4

(BÉTA) TESZTEK **12 OLDALON**

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

A MEGJELENÉS ELŐTTI UTOLSÓ INFÓBOMBA — **5 OLDALON**

STAR WARS!
KOTOR II
REPUBLIC COMMANDO
EMPIRE AT WAR
14 OLDALON!



Játéktesztek: Settlers 5, GTR, Playboy: The Mansion, The Punisher, Demon Stone, Second Sight
Mélyvíz: PCI Express Grafikus kártyák, Telefon és Net ingyen! (Új Netes Csevegők és a Hot Spotok bemutatása)
Játékdemók: 9 db, köztük Act of War, NASCAR SimRacing, Scratches, Silent Hill 4, Tribes: Vengeance



9 771 585 318 026

0 5 0 0 2



AeroPower 350W ATX tápegység

Titánium bevonat
2x Kék LED Ventilátor, Szuper Halk 22dBA
Összes csatlakozó UV aktív
Kék UV aktív kábelharisnya
Túlfeszültség Védelem
Túláram Védelem, Rövidzár Védelem
AKTIV PFC

7.450,-+áfa



AeroEngine JR

ATX torony ház

Méret: (H*Sz*M)=430X200X440mm
Helyek: 4X5.25", 2X3.5" belső: 6X3.5"
Dual USB2.0, IEEE 1394 Firewire,
Audio&Speaker, Ventilátor vezérlő
Egyéb: 1x 12cm 4B LED ventilátor az előlapon
8cm 4kék LED-es ventilátor+T3 védőrács az oldallapon

11.270,-+áfa



GateWatch

LCD kijelzős ventilátor
fordulatszám szabályozó.

Erről a kijelzőről leolvasható
4db ventilátor aktuális fordulatszáma,
4db kihelyezett hőszenszor által küldött értékek,
és még sok érdekes adat. A nagy kijelzőre az adatok mellé
még egy hangérzékeny equalizer is kiferült. Az LCD körül szimmetrikusan
helyezték el az irányításhoz szükséges gombokat. Ezekkel szabályozhatjuk
a ventilátorokat és a "Master" hangerőt is. Az LCD háttérvilágítása három szín
(kék, piros és rózsaszín) közül választható ki.

7.930,-+áfa

Hard Dock

HDD beépítő keret
és hűtő.



Az Aerocool kiegészítője azokon segíthet,
akik nem rendelkeznek gyárilag a
merevlemezeket hűtő ventilátorokkal, és nem akarnak több zajos és
megkérdőjelezhető hasznosságú hdd alá szerelhető hűtőkkel bajlódni.
Az ölet nagyon egyszerű: egy két 5.25"-os helyet elfoglaló keretbe két vagy három
HDD-t szerelhetünk, hűtésüket pedig egy 80x15-ös ventilátor végzi 2000RPM-en.

2.970,-+áfa

DDR Memóriák



400MHz-550MHz-ig
DDR - DDR II memóriák
10 év garancia
Dual Channel Kit

256MB 400MHz Value

8.450,-+áfa



533MHz

- PC4300 533MHz
- CAS 4-4-4-12
- 64x8 DDR2 FBGA chip
- 240tűs, Non-ECC, Un-buffered DDR2 SDRAM DIMM
- Alumínium hűtőborda
- 6 rétegű ultra alacsony zajszintű árnyékoló PCB
- Végfelhasználói csomagolás 2x512MB
- 1.8 - 1.9 V tápellátás

DDR II Memóriák

GEIL

48.440,-+áfa

Stabilan
a legjobb...

FLASH - POINT

www.flash.hu

Super Flower Tápegység

Alacsony zajszint
Tükröződő felületű tényezés
Aranyozott csatlakozók
Kimenő/bejövő feszültség védelem
Energiatakarékos üzemmód: >=70%
Elektronikus venti. szabályozó
Aktív PFC



450W / 500W

16.640 / 18.760,-+áfa

20GB!
kapacitás



Vmax 701
MP3 lejátszó

Kb. 5000 zeneszám (több száz album) tárolása
MP3/WMA/VBR formátumú zene lejátszás
Felhasználóbarát kezelőfelület
Magas minőségű alumínium ház
Vonalbemenetről MP3 formátumban rögzít
FM Rádió csatorna választással
12 óra lejátszási idő
Firmware frissítés támogatás

39.990,-+áfa

GeCube 9550U

VGA kártya

ULTRA KIADÁS
Mag frekvencia: 400MHz
Memória frekvencia: 400MHz
Memória méret: 128MB DDR
Memória busz: 128bit



15.530,-+áfa

PC6600 GT

VGA kártya

PCI EXPRESS csatló
Memória: 128MB DDR
RAMDAC: 400MHz
Mag frekvencia: 325MHz
Memória busz: 256bit
TV-kimenet: Igen
DVI: Igen
WINDVD Creator: Igen
3D játékok: Duke Nukem: Manhattan Project



66.750,-+áfa

Partnereink

III. Flash Trade
IV. Flash Data
V. Magicomp
VI. Macropoint Com.
VII. www.squa.hu
VIII. PC-Net-Work Hu
XI. Europa Computer

XI. Dopter Computer
XI. QUERTY
XII. AMP Computers Ruda
XIII. Digitalmind
XIV. GamePie Net
XIV. Veritasaliba
XVI. Flash-Com

XVIII. Unico 2000
XX. Be-Va Chip
Debreceni Omikron-Computer
Dombóvár Dombó-Vare Számtech.
Dunajvárosi No1. Számtech.
Eger Egri Aztek

Győr DMS-CD
Kaposvár Leonardo Team
Nagykanizsa YeeF
Székesbáthely Cap Számtech.
Székesbáthely Karakter Számtech.

Kiemelt Partnereink

XI. HVC
XIII. HWP Hungary
XIII. Dynamic 2001
XIV. Néstor Rendszerház
Sváged Dual Comp

Importőr

FLASH - POINT

1183. Bp. Erőss u. 2. tel: 467-1500
point@flash.hu www.flash.hu

A hirdetésben feltüntetett árak illusztráció jellegűek, az árak nem tartalmaznak A hirdetésben szereplő árak csak illusztráció



Illusztráció: ©2003 www.amazon soul.com

discreet
training
center

autodesk
authorized training center

alapos
hasznos
gyors
hivatalos

3ds max
alias maya
softimage XSI
character studio
discreet combustion
cinema 4D | lightwave
dreamweaver | flash | golive
photoshop | illustrator | indesign

3D Animáció
3ds max mesterkurzus
Maya | XSI
Cinema 4D | Lightwave

Digitális Film | Utómunka
Digitális Film & Utómunka mesterkurzus
Digitális videoszerkesztés
2D-3D Integráció

DTP | Rajzfilm | Multimédia
Grafika | Tipográfia
Webdesign
Rajzfilm animáció

Építészet | Design | CAD
Építész látványtervezés
Lakberendezés

3d training

www.3dtraining.hu

(1) 359-6410

Studio21 Training Center
már Nyugat-Magyarországon is!

Jelentkezés és információ:

MKM Kft., 8360 Keszthely, Bessenyei u. 28. | Tel.: (83) 515-020 | www.mkmcom.hu

Studio21, 1132 Budapest, Nyugati tér 4. | Telefon/Fax: (1) 359 6410 | www.3dtraining.hu

STUDIO21 TRAINING CENTER
DIGITAL MEDIA SCHOOL BUDAPEST
ANIMATION • FILM • POST • NEW MEDIA • DESIGN

BUDAPEST, H-1132 NYUGATI TÉR 4. / 14.
TELEFON: 1 359 6410 WWW.3DTRAINING.HU

TARTALOM

Gyorskereső

Act of War	E	34
American Chopper	B	93
Advent Rising	H	12
Anarchy Online	H	21
Armies of Exigo	T	99
Aurora Watching	H	13
Auto Assault	H	15
Battle for Middle Earth	T	99
Blitzkrieg: Rolling Thunder	B	92
BloodRayne 2	B,T	72
Chronicles of Riddick	C	98
Codename Panzers: phase two	H	16
Demon Stone	B	88
FIFA Street	H	21
GTR	B, T	82
Half-Life 2	T, B	99
Immortal Cities: Children of the Nile	C	98
Lemony Snicket's Series of Unfortunate Events	B	93
Majestic Chess	H	17
Medal of Honor: Pacific Assault	T	99
Men of Valor	c	98
Myst V	H	20
NBA Live 2005	C	98
Origin of the Species	H	15
Pilot Down	H	20
Playboy: The Mansion	B, T	84
Pro Evolution Soccer 4	T	99
S.T.A.L.K.E.R.	Bt	36
Second Sight	B	90
Sentinel: Descendants of Time	B	92
Settlers 5	B, T	78
Splinter Cell 3	E	31
Star Wars: KotOR II	B, T	58
Star Wars: Republic Commando	B, T	66
Stolen	H	17
Stranger	H	14
SW: Empire at War	EI	10
SWAT 4	E	28
The Entente	C	98
The Punisher	B	86
Timeshift	H	15
Tony Hawk's Underground 2	C	98
Universal Combat: A World Apart	H	14
Warrider	H	21
World of Warcraft	B	44

T: Tipp
C: Cheat
B: Bemutató

O: Összeállítás
E: Előzetes
Bt: Bétateszt

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

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadójához kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelent meg a világ 68 országában.
A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játékok: Wanted Guns, Entente	8



Újdonságok

Hírek	12
Új infók	24
Szolgáink és védünk	27
Act of War	34
S.T.A.L.K.E.R.	36



Játékbeutatók

Fókusz: World of Warcraft	44
Star Wars: KotOR II	58
Star Wars: Republic Commando	66
BloodRayne 2	72
Settlers 5	78
GTR	82
Playboy: The Mansion	84
The Punisher	86
Demon Stone	88



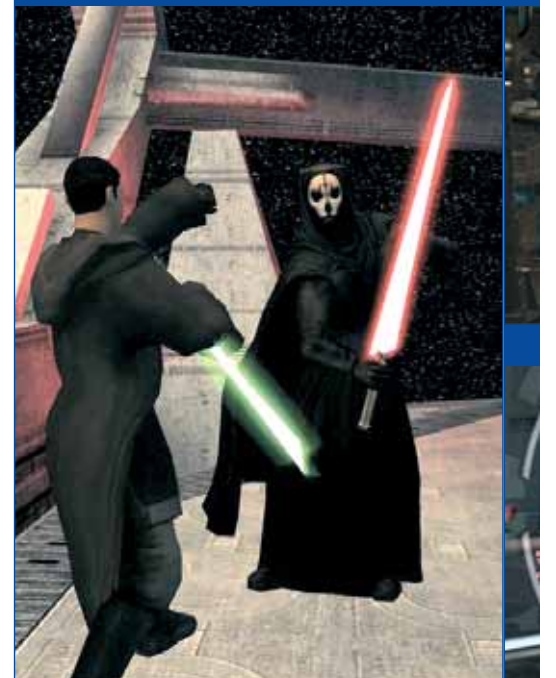
CÍMLAP

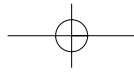


WORLD OF WARCRAFT 44. OLDAL

„No persze az igazi áttörést nem az USA, vagy Európa adta a világnak: bármilyen furcsa, MMO világban Korea vezeti a Földet: Jake Song hozta létre 1996-ban az első, egymillió előfizetőt elért játékot, a Nexus: The Kingdom of the Winds-et, majd ugyanő tervezte meg minden idők egyik legnagyobb MMO sikerét, a LineAge-t is.“
MMO, AZ ARANYGYAPJÚ? – 51. o.

58. oldal: KotOR: The Sith Lords





SZTORI



„Amint fellépünk a szerverre frissen indított karakterünkkel, máris elragad minket ez a csodálatos mesevilág. A látvány azonnal megfogja az embert, hihetetlenül hangulatos, mesészerű, s ugyanez a helyzet az élő-lüktető forgataggal, mellyel a világban találkozunk.“



72. oldal: BloodRayne 2



66 oldal: SW: Republic Commando



www.gamestar.hu | 2005. február

Second Sight	90
Játszottuk még	92
„Komolyan mondom“	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

Tippek, Trükkök

Rövid tippek	98
KotOR II tippek	102
BloodRayne 2	103
Star Wars: Republic Commando	104

Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
PCI Express grafikus kártyák	114
LCD monitor teszt	118
Csevegő programok	120
Jövőnéző	122
Hotspot	124
Vásárlási tanácsok	126

Másvilág

Starmusic	128
Starmovie	129

Közösség

Aréna	130
Aréna – Szoftver	133
Aréna – Hardver	134
A következő szám tartalmából	136

Beköszöntő

ÜDV olvasó!



„Eszméletlen, mi megy itt... Ha a játékiparban a World of Warcraft hatására bekövetkező változások és a szerkesztőségben mostanában történtek között analógiát lehet majd vonni, nagyjából az fog történni, hogy világszerte mindenki elfelejt majd mindent, Half-Life-ot, NFS-t, és WoW-ozni fog egész álló nap. A szerkesztők, a tördelők, a cikkírók, mindenki megfertőződött... Én utolsó bástyaként írom épp ezeket a sorokat (még nem telepítettem fel a játékot), de nem tudom, meddig kímél a járvány. Már érzem magamon a változásokat... Tudom, nincs sok időm hátra...“ [utolsó bejegyzés a hajónaplóban]

Figyelem! Közérdekű közlemény! Ha nem akartok megfertőződni, tegyetek néhány óvintézkedést: ne olvassátok el 14 oldalas megatesztünket, ne bogarásszatok át révetegen 6 oldalas posztterképünket, ne nézzétek meg a GS TV extra hosszú WoW-videobemutatóját, és ne küldjétek be a nyerevényjátékra a helyes megfejtést, hogy még csak véletlenül se nyerjétek dobozos verziót!

Olvassatok helyette más, van itt kérem S.T.A.L.K.E.R., KotOR II, BloodRayne 2, Splinter Cell és SWAT 4, sok-sok nyalánság a lemezeken, nemeg két 2004-es magyar nyelvű teljes játék. Aprópó teljes játék: ismét szavazhattok, akár csak augusztusban, hogy mit szeretnétek a GameStar mellett látni! Lapozzatok a 41. oldalra, szemlégessetek, és döntsetek! Más. Januári számunk után sok előfizetőnk szegezte nekünk a kérdést: mi a helyzet az év végi nagy akció nyertesével, és az egyéb megígért juttatásokkal? Nos, kérem az akció, mint leírtuk, dec. 31-ig tartott, januári számunkat pedig hamarabb zártuk, így az eredményt most tesszük közzé! A fődíj gazdája a 26 oldalon találja nevét (ne túl hevesen lapozzatok, nehogy megsérüljön az újság), a többiek a lemez mellékleten nézhetik meg a rövidnek nem mondható listát! Gratulálunk a nyerteseknek! A megígért 2004-es archiv CD-t is ezzel a számmal kapja meg minden kedves előfizetőnk, rajta a teljes évfolyam pdf-állományával, és a gamestaros e-mail cím regisztrálásához szükséges vitális információkkal!

Végül fontosnak tartom megjegyezni, hogy kiadónk új lapjával, a GamePro magazinnal kapcsolatban is szép számmal kérdeztek bennünket, melyre a tőlünk telhető alapossgal, az érintett GP-s kollegák bevonásával az Arénában választottunk "gyilk" formában.

Úgyhogy ennyit a februári nem létező ubiszezonról, kívánom a lehető legjobb szórakozást az ehavi számhoz, s maradok továbbra is tisztelettel:

Boe/GameStar Team

UI: a jelszó comegetsome



CD-DVD

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 nevű állományt.

Ha rögtön a The Entente telepítésével akarod kezdeni, futtasd az első CD-n található „antantsetup.exe” fájlt. Ha a Wanted Gunst próbálnád ki inkább, helyezd be a kettes CD-t, és „setup.exe”. A DVD esetén a fájlok a főkönyvtárban vannak!

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék: Entente
- > Játékdemók

CD 2

- > Teljes játék: Wanted Guns
- > Játékdemók
- > GS TV

CD 3

- > Extra
- > Animációk
- > Játékkiegészítések
- > Rovatok
- > Filmelőzetesek
- > Ti küldtétek!
- > Javítások
- > Mélyvíz

Amivel a DVD-s több a CD-s verziónál:

A Dupla DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezen kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 5 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 17-tel több animáció, 20 extra segédprogram, 30 egyedi teljes verziós minijáték és még sorolhatnánk.

Mi az a DUPLA DVD?

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

Ha problémád van a lemezzel

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

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

Sok szeretettel üdvözlök mindenkit a februári GameStar magazin lemez mellékletén! Végre leesett az első hó, a picit zord időjárás pedig pont ideális arra, hogy a jó meleg szobában böngézzessetek az e havi extrákkal teli korong tartalmát. Nem is rabolnám a drága időtöket, jöjjön a februári felhőzatal. Jó szórakozást kívánunk hozzá!



JÁTÉKDEMÓK

Act of War: Direct Action

> kiadó: Atari > méret: 1,4 GB > hely: Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

A stratégia játékok kedvelői előre dörszölhetik a tenyerüket. Az Atari végre kiadta az Act of War: Direct Action szerény másfél gigás demóját, melyet most csak a Dupla DVD-s melléklet tulajdonosaként próbálhatsz ki! A közeljövőben kialakuló energiaválság miatt kirobbanó harcba három fél oldalán léphetünk be. Az RTS-fanoknak egyszerűen kötelező tesztelni!

UEFA Championship League 2004-2005

> kiadó: EA > méret: 220 MB > hely: CD1/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

Az EA Canada és EA Sports közös munkájának gyümölcseként ismét egy szemrevaló 3D-s focijáték kipróbálható verziójával üthetjük el főlös időnket. A FIFA 2005 és a Pro Evolution Soccer 4 mellett remek alternatívát jelenthet az UEFA Championship League 2004-2005. A megjelent méretes demó mellett kiadtak egy light verziót, így a CD-s melléklet tulajdonosai is fűre léphetnek.

További demók a CD-ken

- > 1848
- > NASCAR SimRacing
- > Scratches
- > UEFA Champions League 2004-2005

További demók a DUPLA DVD-n

- > Alexander the Great
- > Act of War: Direct Action
- > Silent Hill 4
- > Ski Resort Extreme
- > Tribes Vengeance
- > UEFA Champions League 2004-2005
- > Will of Steel



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 általatos készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjatok a melleklet@gamestar.hu címre.

Videók

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

RPM Tuning

>kiadó: - >hely: Dupla DVD



HÓNAP
VIDÉÓJA

Az autótuningolás szerelmeseinek szeretnénk figyelmébe ajánlani az RPM Tuning rövid kis étvágygerjesztő animációját. Aki szerette az eddigi Need for Speed Underground részeket, az ebben a játékban sem fog csalódní. Csúcsverdákat és megszámlálhatatlan mennyiségű tuningolási lehetőséget kínál a játék!

Amit csak nálunk nézhetsz meg

DUPLA DVD:

Act of War: Direct Action, Eighteen Wheeler, Everquest 2, Scrapland, World Racing 2

További animációk

CD 3:

Blitzkrieg 2, Brothers in Arms, Constantine, NASCAR Sim Racing, Pilot Down, Playboy the Mansion, Second Sight, Splinter Cell Chaos Theory, The Punisher, The Sims 2 University

DUPLA DVD:

Advent Rising, Battle of Britain 2, Battlefield 2, Boiling Point Road to Hell, Close Combat First to Fight, Dark Age of Camelot, Everquest 2, F.E.A.R., Nibiru Messenger of the Gods, Project Snowblind, RPM Tuning, Star Wolves, Universal Combat - A World Apart, Empire Earth 2

Filmelőzetesek:

CD 3:

Sin City, So of the Mask, The Ring Two

DUPLA DVD:

Alone in the Dark, Assisted Living, Cinderella Man, Kicking & Screaming, Kingdom of Heaven, Merchant of Venice, Son of the Mask

Lapozz
a Teljes Játékhoz

GAMESTAR TV

Nagy örömmel és büszkeséggel mutathatjuk be nektek a GSTV 2. „adását”! Rengeteg visszajelzést, ötletet kaptunk tőletek, köszönjük a dicséreteket, a kritikákat pedig végiggondoljuk. Kiemelt újdonságunk ezúttal a WoW videója, amely immáron 8 perc hosszú. Ezen kívül természetesen még négy videobemutatóval és három videóinterjúval készültünk. Természetesen fejlődünk tovább: a 3. „adástól” kezdve új szekciókkal találkozhattok majd.



Exkluzív bemutatók: GTR, Playboy: The Mansion, Splinter Cell Chaos Theory, World of Warcraft



Videóinterjúk: Brothers in Arms, Empire Earth 2

Megjegyzés: Ebben a hónapban a CD-s GameStar tulajdonosai is élvezhetik az egész GSTV adását!

JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



Half-Life 2

Duke Nukem Source

Duke Nukem. Kinek mit jelent ez a név? Számunkra a játéktörténelem egyik legjobb témáját, amelynek első 3D-s megvalósítása volt az FPS-ek egyik legjobb példánya. Lassan egy évtizede hitegetnek minket, hogy készül a Duke Nukem: Forever, de néhány képen és videón kívül nem sok került eddig közkézre. Íme hát egy HL2-es Duke mod!



CS: Source

Source Map-Pack

A Source Map-Pack egy igen jól összeválogatott, igényes pályagyűjtemény. Ha esetleg ki szeretnénk próbálni valami egészen újat, akkor izzítsuk be ezt a modifikációt. Szám szerint összesen tizenhat jól sikerült pálya található a csomagban. CS-fanoknak egyszerűen kötelező kipróbálni ezt a remek modot!

Ezt se hagyd ki a CD/Dupla DVD-ről:

Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, CS:Source, Doom 3, Ghost Recon, Half-Life 2, Jedi Knight Jedi Academy, Morrowind, Unreal Tournament 2004, Quake3: Arena

TELJES JÁTÉK

WANTED GUNS

VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT



MAGYARUL

Aki a prérin, nyargaló cowboyok, indiánok világába szeretne merülni, bizony nincs elhalmozva ilyesfajta játékokkal. Ebből a szempontból egy igazi ínyencség az első teljes játékunk, ahol hatalmas pisztolycsatákba bonyolódva végül igazságot szolgáltatathatunk.

Egy Devlin nevű papot alakítunk (hmm, érdekes: mintha kissé hasonlítana a „Devil” szóra...), aki senkinek sem bocsát meg, mellesleg pedig igen jól bánik a revolverrel. Hogy ez nem túl jellemző lsten szolgáira? Nos, hősünk múltja is hasonlóan sötét, akár a kabátja: korábban a Los Gauchos nevű mexikói banditacsapat vezére volt. Volt kollegái pedig most eljöttek érte... („Hoztatok lovat? – Csak hármat. Nekem egy is elég... Bamm, bamm, bamm” – Sergio Leone forever © – Bad Sector) Túl sok sztorira azért ne számítsunk, hiszen a lényeg elsősorban a határtalan lövöldözésben, pisztolypárbajokban lakozik. Az amerikai polgárháború idején, a vadnyugaton és Mexikóban játszódó western-shooterben általában külső nézetből osztjuk az ólmot, de lesznek olyan pillanatok, amikor a vonatról FPS módban tesszük helyre

dolgokat. Sőt, még lovon ülve sem veszítjük el hidegvérünket, miközben sorban terejük át a rosszfiúkat az örök vadászmezőkre. Maga a grafika nem egy Half-Life-verő alkotás, viszont a helyszínek változatosságára nem lehet panaszkodni: meg fogunk fordulni El Cuervo Perdido mexikói kísértetvárosban éppúgy, mint a McCrary-fivérek elhagyott aranybányájában, vagy Virginia erdős hegyvidékein. Az irányításba könnyen belejövünk, lehetőségünk van fal mögül kihajolni, fedezéket keresni, habár ezekre annyira nem lesz szükségünk, lévén, hogy ellenfeleink nem Lucky Luke-tól vettek leckéket (értsd: nem éppen a pontos célzásukról ismerhetők fel ☺). Mindez azonban cseppet sem zavaró tényező – a játékot mindenki élvezni fogja, aki némi vadnyugati hangulatra vágyva, néhány óra felhőtlen lövöldözésben óhajt részt venni.

THE ENTENTE WW I BATTLEFIELDS

VILÁGHÁBORÚ MÁSKÉPP



MAGYAR NYELVEN
KÉZIKÖNYV A CD/DVD-N

A helyzet hasonló, mint az előző játéknál, csak a „vadnyugat” szót az „első világháború” szókapcsolatra kell váltani, hiszen e témában még a fehér hollónál is ritkásabb a felhozatal. E tekintetben tehát piros pontot érdemelnek a fejlesztők, csak az a kár, hogy nemigen találtak követőre e bátor lépésükkel.

Rövid történelmismertető, akiknek nem mond semmit az antant elnevezés: nos, e szócska (angolul Entente) az első világháború angolszász-francia-orosz „és még sokan mások” szövetségét jelentette a központi hatalmak, német-osztrák-magyar-török (meg még páran mások) alkotta szövetség ellen. A játékban 5 nagyhatalom – Németország, Nagy-Britannia, Franciaország, Osztrák-Magyar Monarchia és Oroszország élén indulhatunk a csatába, ami összesen 5 kampányt jelent, ami hosszú időre le is fog minket kötni. Az események 1914–18 között játszódnak, vagyis a teljes háborút végigküzdjük, amennyiben hadvezérségre adjuk a fejünket. Az első világháború gigantikus csatáinak a hangulatát úgy igyekeztek megvalósítani a fejlesztők, hogy valóban hatalmas létszámú csapatokat – akár ezer főseket is! – irányíthatunk a jókora méretű térképeken. Hogy mindez hogyan hat az irányításra, abba

inkább nem mennék bele, legyen elég annyit, hogy a hagyományos RTS-es irányítást el lehet felejteni, mert az ütközetek sűrűjében bizony nem túl sokra megyünk ezen a módon. A győzelem kulcsa elsősorban az utánpótlás kiépítésén és biztosításán múlik, ami konkrétumokra lefordítva azt jelenti, hogy nem egy-két barakot kell építenünk, hanem úgy helyből hatot-hetét! Természetesen a gyalogság mellett irányításunk alá vonhatunk nehézfegyvereket, géppuskát, tüzérséget, mely eszközök iszonyú pusztítást képesek véghezvinni a katonák között. A háború második felében aztán a légiőrség is egyre nagyobb szerepet kap, az igazi zúzógépek azonban a tankok, amelyek bár időtlen ideig készülnek, de aztán szinte legyőzhetetlenek. Ha az egyszemélyes küldetéseket meguntuk, belevágathatunk a hálózati küzdelmekbe: összehozhatunk egy mini-világháborút, összesen nyolc résztvevővel.

Uhu / GameStar Csapat

2005. február | www.gamestar.hu

STAR WARS EMPIRE AT WAR



Most akkor ki van kívül?

Ez a beállítás nagyon ismerős valahonnan



El kellett telnie pár évnek, hogy a LucasArts megeméssze azt a szőrös, bibircsókós békát, amelyet sikeresen letuszakolt a saját torkán. Ezt azzal érdemelte ki, hogy kiadta minden idők egyik legigénytelenebb RTS-ét, a Force Commandert. Szerencsére a vezeklés évei leteltek, s a nagynevű kiadó ismét próbálkozik a valós idejű harcmezőn.

A Star Wars: Empire at War névre hallgató versenyzőről nemrégiben szivárogtak ki az első információk. Ha minden igaznak bizonyul, akkor végre lesz egy hangulatos, izgalmas, játszható SW-s stratégiai játék PC-re. Ha nem... nos, akkor nem lennénk a projektvezető helyében.

A történet az Episode IV, azaz a Csillagok Háborúja előtt két évvel kezdődik, s szépen haladhatunk előre a legendás filmek cselekményében. Nagy hangsúlyt kapnak a karakterek is, de a fókusz elsősorban a felszínen és az űrben játszódó grandiózus csatákon lesz. Bár a

grandiózus jelző kicsit korai, hiszen a fejlesztési fázis közepén tartó csapat sem tudja még, hogy mekkora horderejű összecsapásokra optimalizálják a rendszert.

A már említett és ezerszer átkozott Force Commander kudarcát azzal próbálják elkerülni, hogy nem a Star Wars univerzumát adaptálják az RTS-ek rendszeréhez, „szabályaihoz”, hanem pont fordítva: úgy alakítják a játékmenetet, hogy az leginkább idomuljon a páratlanul sikeres sci-fi világához. Ennek részeként bevetetünk majd olyan trükköket, amelyeket a filmvászonon is láthattunk. Például elrejtőzhetünk egy aszteroidamezőben, illetve a hatalmas csatahajók különböző részegységeit is támadhatjuk.

Természetesen a leghíresebb ütközeteket magunk is levezényelhetjük (mint a Hoth bolygón vívott küzdelem vagy a Yavin csata), de számos hipotetikus, azaz kitalált szituációban is bizonyíthatunk. Mondjuk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

RTS

KIADÓ

LucasArts

MEGJELENÉS

2005. vége

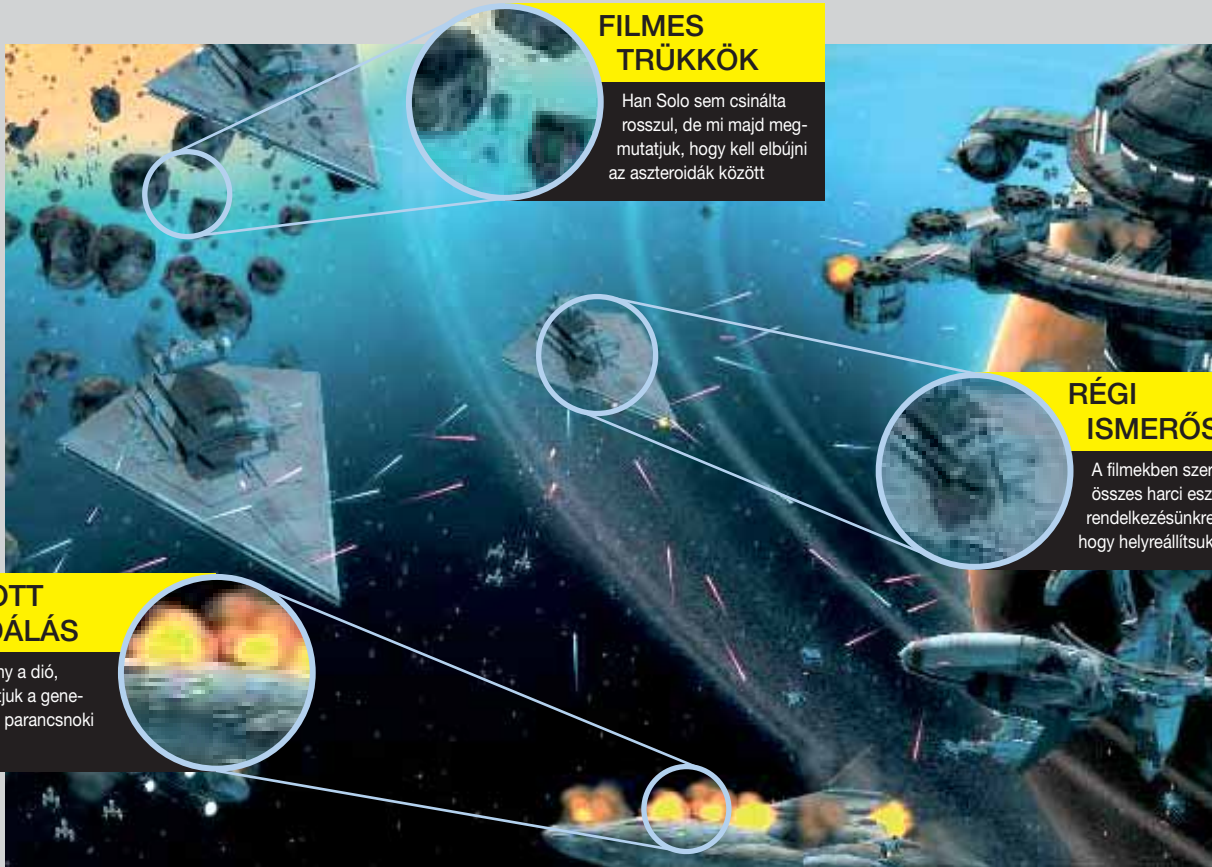
FEJLESZTŐ

LucasArts

GYORSLINK **1233**

képzjük el, hogy mi lett volna akkor, ha a Halálcsillag pusztulása után a Birodalom inváziót indít a Yavin IV ellen. Ne is képzeljük el, inkább játszunk le ☺!

A látványvilág az első képek alapján vegyes érzelmeket váltott ki bennünk. Nem rossz, nem rossz, de valahogy hiányzik a spiritusz az egészből, az űrcsaták ábrázolása meg kicsit idejétmúltnak tűnik. Bár a lényeg nem ezen, hanem a játékmeneten, az irányításon és az MI-n múlik. Ezekkel kapcsolatban egyszer már betlizett a LucasArts, másodsorra viszont már nem hibázhat. Reméljük a legjobbakat...



FILMES TRÜKKÖK

Han Solo sem csinálta rosszul, de mi majd megmutatjuk, hogy kell elbújni az aszteroidák között

RÉGI ISMERŐSÖK

A filmekben szereplő összes harci eszköz a rendelkezésünkre áll majd, hogy helyreállítsuk a békét

CÉLZOTT LIKVIDÁLÁS

Ha túl kemény a dió, megcélozzhatjuk a generátort vagy a parancsnoki hidat is



Age of Empire, értem?!



Ebből nagygenerál lesz asszem...



Ezen azért egy kicsit dolgozhatnának még...



Előre hős fiaink!



Eszkalálódik a konfliktus

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves egybegyűltek!

Kivételesen az újdonságok rovat ismertetése helyett szeretnék közölni pár gondolatot a Gyuuval közösen jegyzett World of Warcraft cikkünk kapcsán.

Tisztában vagyunk vele, hogy Magyarországon sajnos jó pár ember nem fog tudni játszani a játékkal, mivel egyrészt havidíjas, másrészt pedig internetelés szükséges hozzá. Azonban ez egy olyan alkotás, amely (és ezt a véleményt minden szerkesztőségi tag osztja) egy teljesen újfajta játékelményt jelent, és egyszerűen minden, magát valamilyen szinten is gamernek gondoló ember ismernie kell. Ismernie kell, hiszen ez nyilvánvalóan azok közé a programok közé tartozik, amely játéktörténeti mérföldkövet jelent.

Így aztán sokat gondolkoztunk rajta, hogy a magunk eszközeivel hogyan tegyük lehetővé, hogy azok is megismerjék a WoW-ot, akik nem fognak hozzájutni a játékhoz. Úgy döntöttünk, hogy ehhez a legjobb megoldás az lesz, hogy nem csak egy egyszerű tesztet készítünk belőle, hanem az újságon keresztül átadjuk azt az élményt, amit mi, szerencsés újságírók, átélhettünk. Éppen ezért kérlek Titeket, engedjétek, hogy a 14 oldalas összeállítás, illetve a térkép segítségével elvigyünk benneteket egy olyan világba, amit – nem tudok mást mondani – mindegyikőtöknek ismerni kell.

ender

HALO NINCS, AK

Közel három éve készül az **Advent Rising**. Ez az időszak bőven elég volt ahhoz, hogy aki figyelemmel követte a játékvilág eseményeit, gúnyosan szisz-szenjen fel címe hallatán.

Miert is? A Majesco hatalmas pénzeket ölt a játékba, kezdve azzal, hogy a sztorihoz, mely a játék abszolút középpontját képezi, Orson Scott Cardot, híres-neves sci-fi írórt kérte fel. Ezután beindult és dühöngött a hype-gépezet, egészen a rendőrkanyarig, amikor egy E3-as prezentáció után a szakma csak nézett döbbenet: ettől a rettenettől kell annyira elájulni? A megszeppenült Majesco legalább tanult a leckéből, és inkább csöndben maradt – mostanáig, mert májusban érkezik a játék.



Asszem ebből kuplung csere lesz...

AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

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

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megíthessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen 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 ©!



Szolgálunk és védünk
Egy téma, két játék



Act of War
Nem túl vidám, de jól!



S.T.A.L.K.E.R.
Az utolsó infóbomba

AKKOR A SZAMÁR IS JÓ



Nem is vagytok a barátaim

Azok a szerencsések, akik kipróbálhatták, esküdöznek: köze sincs a rossz emléké E3-prezentációhoz, úgyhogy van remény. Ha a fele bejön az utóbbi években tett ígéreteknél, készíjtük is az „Év játéka” plecsnit. (Azért ájtött, hogy kicsit szkeptikusak vagyunk?)

Mi vagyunk a kiválasztott

Van egy legenda, melyet az egész galaxisban ismernek: egy hatalmas, ősi fajról szól, akik egy napon eljönnek, és egyesítik az egész univerzumot. Több millió kultúra hisz ebben a szent legendában, és mindannyian várják a faj – történetesen az ember – eljövételét. Szinte mindenki: a Seekerek nem csupán „hisznek” az emberekben, hanem tudnak a létezésükről, és nem akarják megvárni, amíg anyyira megerősödnek, hogy fenyegetést jelentsenek hatalmukra. De miért is lenne olyan veszélyes az ember? A válasz egy bizonyos Gideon Wyeth nevű tagban rejlik, aki olyan képességeket fedez fel magában, melyekről még nem hallott a világ.



Az űr, a legvégső határ

Mi vagyunk a fegyver

Ezek a különleges erők nagyon fontosak lesznek: más játékoknál eleinte gyenge fegyverekkel kell bohóckodnunk (feszítővas, kispisztoly, kispuska...), itt hamar megkapjuk a durvább szerszámokat is. Miután szert teszünk „varázslatainkra”, a fegyverek ereje eltölpül mellettük, hiszen ezeket a telekinézis, az energiapajzs és az idő lelassítása mellett támadásra is használhatjuk majd.

A kaland- és akciórészek mellett némi RPG is jut a játékba, mivel azokat a képességeket, melyeket gyakrabban használunk, magasabbra szintre fejleszhetjük: fegyverkezelés, ugrás, közelharc... Ha például magasabb szintre kerülünk a fegyverek terén, a másodlagos (durvább) tüzelési funkciókat is elérhetjük, ha netán az ugrásra gyúrunk, akrobatikusabb mozgásunk révén könnyebben kerüljük ki a támadásokat.

Orson Scott Card



Orson Scott Cardról élesen megoszlanak a vélemények. Bár ő az egyetlen író, aki egymás után kétszer kapta meg a rangos Hugo- és Nebula-díjat, sokan a sci-fi „romantikusabb” vonalának képviselőjét látják benne (értsd: nyálas). Legismertebb könyvciklusa, a Végjáték (Ender's Game) ugyan nyolc részes, ender szerint – a kérdésben talán ő a legilletékesebb nyilatkozni – csak az első érdemes elolvasni, mert a többi borzasztó. Másik híres sorozatából, az „alternatív” 1800-as években játszódó Teremtő Alvinból (Tales of Alvin Maker) épp most készül MMO-játék, az író szoros közreműködésével.



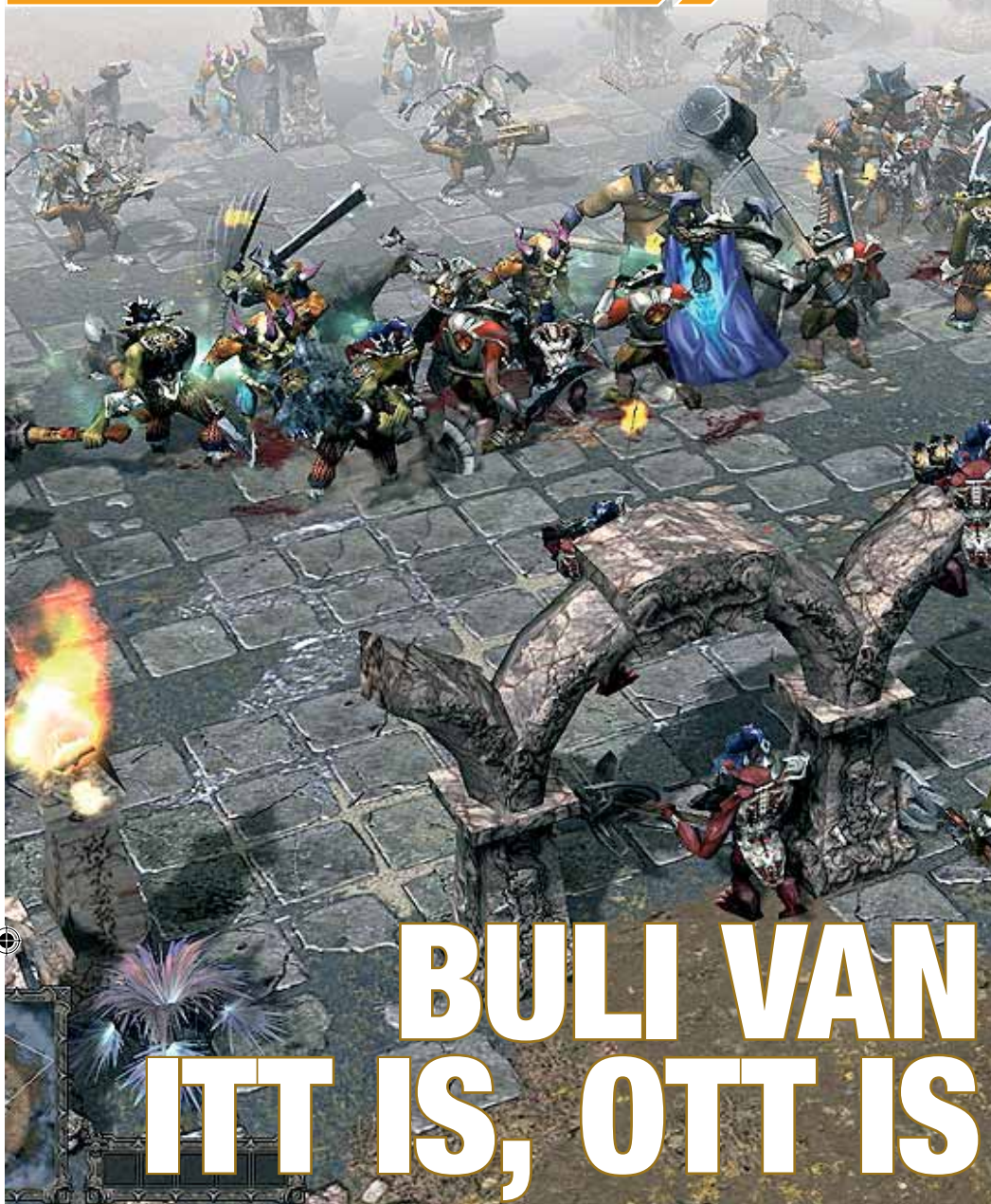
HAJNAL HASAD

Korábban már hírt adtunk arról, hogy készül a Gorky sorozat harmadik epizódja, az **Aurora Watching**. Sőt, az új képek alapján kimondottan ígéretesnek tűnik (a bukás második részhez képest mindenképpen). Hős kommandósunk, Cole Sullivan már ismerős lehet a korábbi részekből, bár ezúttal korántsem olyan „hősies” – a filmekben még sosem látott, teljesen eredeti csavar szerint megcsömörlött a vérontástól, és harcok

helyett inkább diszkrét lerészegedéssel tölti napjait. Persze, most csak ő mentheti meg a világot. A játékmenet két részre oszlik: az egyik kameramódban taktikázunk, vagyis megtervezhetjük az összecsapásokat, parancsokat osztogathatunk, míg a másik a valódi harcot mutatja. Hogy meg ne unjuk a komótos, tervezős harcrendszert, elszórva több pörgős „minijátékkal” is találkozunk. Lássuk, lássuk!



ÚJDONSÁGOK



BULI VAN ITT IS, OTT IS

Kellemes kis RTS volt az Armies of Exigo, erre a legjobb bizonyíték, hogy már meg is érkezett az első klónja a **Stranger** című – ki hinné – fantasy stratégia.

Ebben a játékban szintén részben a felszínen, részben pedig a föld alatt játszódik, és a két külön világ nem csak külső jegyeiben tér el egymástól. Lent csend és sötétség honol, titkok és kincsek csábítják az utazót, a föld felett pedig minden hideg és küzdelmes. Egy játékos akár több tucat karaktert is irányíthat egyszerre. A választott karakterek lehetnek különleges képességekkel felruházott hősök, vagy egyszerű zsoldosok. A semleges törzsek mellett az izgalmat a szörnyek viszik a játékba, hiszen válogatás nélkül mindenkit megtámadnak, elég kiszámíthatatlannak, de olyan zsákmánnyal kecsegtetnek, amiért érdemes akár vadászni is őket. Taktikailag nyerő lehet, ha valaki tisztában van a világokat benépesítő teremtmények gyenge és erős pontjaival, tud kémkedni, rejtőzködni, és elterelő hadműveleteket véghezvinni repülő karakterek mozgósításával vagy varázslással.

Az RTS-eknél nem megszokott a harcok, a tájak és a tárgyak ilyen fokú kidolgozottsága, ezért inkább szerepjátékosként érezhetjük magunkat játék közben. A játék menetekor pontosan meghatározhatjuk mennyire szeretnénk mi irányítani az eseményeket, így az elején viszonylag kockázatmentesen ismerkedhetünk a világokkal, majd folyamatosan átvehetjük az irányítást a harcban és a varázslásban. A mágia törvényei eltérőek a két világban, de a story miatt elkerülhetetlen, hogy a játékos mindenhol otthon érezze magát.

A multiplayeres játék persze dinamikusabb, mint a hadjáratok, egyszerre több helyszínen zajlanak a harcok, így nem árt majd, ha valaki egyszerre több térképen is vezényli az eseményeket.

Az mozgó kamerával egyszerre csodálhatjuk mádtávlatból a harcmezőt vagy egészen közelről saját karaktereink időnket el-eltorzuló arcvonásait. Ez külön fun, és leginkább a Warhammer 40K rendszerére hasonlít.

EGY KIS PLUSZ

A hardcore Battlecruiser ezzel a kiegészítővel új színben tűnik fel a fejlettebb technológiák miatt. A **Universal Combat: A World Apart** önmagában nem ,csak az eredeti Universal Combat játékkal fut. A kiegészítés új grafikus motorral dolgozik, ami így teljes mértékben támogatja a DirectX 9-et, szemben az eredeti változattal. Új látványelemként élvezhetjük többek között a fényviszonyoktól függő árnyékok megjelenését.

Tizenhat új küldetéssel bővül majd a játék, például valaki az elit alakulat egy pilótájaként járhatja végig a ranglétrát. Ezenkívül 16 új Instant Action forgatókönyv közül választhatunk, és két különleges multiplayer mód is játszható lesz, melyben akár 32 játékos is részt vehet.

Köszöntjük Önöket Buenos Airesben. A hőmérséklet 20 fok



VILLÁMHÍREK



Úgy tűnik, akad még tennivaló kis hazánk következő büszkesége, a Mithis Games által fejlesztett Creature Conflict háza táján. A játékot februárra vártuk, ám a megjelenést rejtélyes okokból eloltták áprilisi.

Mivel a Duke Nukem Forever a Mars kolonizálása előtt már úgysem jelenik meg, néhány lelkes fiatal az „alap” Duke Nukem 3D-t kezdte átültetni a Half-life 2 engine-jére: persze a 3DRealms azonnal leállította őket.



2005. február | www.gamestar.hu

PÉNTEK DÉLUTÁNI CSÚCS

Használd ki, hogy az **Auto Assault** révén végre az utakon töltheted ki a dühödöt, ráadásul veszélytelenül. A lüktető, high-tech játék anélkül, hogy felrúgná az MMORPG-ok hagyományait, futurisztikus fegyvereivel és számtalan ütős skilljeivel sajátos élményt nyújthat.

A játékos saját megszokott autójának vagy motorjának üléséből veheti fel a harcot az Auto Assault posztapokaliptikus világában élősködő mutánsokkal és banditákkal. Vadászhatunk a többi autósra az arénákban, vagy a gyorsasági versenyeken, és elnéptelenedett területek feletti uralom lehet a jutalmunk. A Havok motorral nemcsak esztelen ugrásokat végezhetünk, hanem tárgyakat röptethetünk, hidakat robbanthatunk, és mintha közben folyton az „Úsd, amit érsz!” hangulata telepedne ránk.

Reméljük, azok ott a fejlesztők



Kicsit meghúzták a fényezést

MODERN DARWIN

Egy szigorúan titkos dokumentum mondatfoszlányai a következő részleteket fedik fel az **Origin of the Species** történetéről. „...Project G.I. Ants: nagyon intelligens, genetikailag módosított rovarok és paraziták osztálya. Csatarendbe fejlődve együttesen vagy külön-külön támadásra készek. A rohamokban egyszerre több rovarfaj is részt vesz. A mutánsok valószínűleg egy emberi kéz alkotta „Triton-76” nevű vírussal való fertőződés eredményeképpen jöttek létre...”

A játék érdekessége, hogy minden szintjén a játékos maga választhatja ki, milyen módon vesz részt a történetben. Tíznel több különleges védekező és támadó lépés között lehet válogatni. A fegyverzenálban felsorakozik a 9 mm-es, az S.M.G., a Graviton sugár, vagy a Feromon fegyver, a lá HL2.

A játékban feltűnik néhány érdekes eredeti karakter, mint például Dirt, a városi rockcsibe, a fűgefalevelben flangáló lány, és Mr Boo.



„AZ IDŐ NEM SEGÍT, CSAK ELREPÜL...”

Szégyen a (le)nyúlás, de hasznos! Az Atari legújabb FPS-e, a **Timeshift** mindent egy lapra tesz fel – megpróbálják átemelni a **Prince of Persia: Sands of Time** legnagyobb ötletét.

A Timeshift ugyanis afféle hagyományos, „egymagban széjjelpusztítók mindenkit jól, mert nálam van a rakétalancer” játékményt ígér, egyetlen apró különbséggel: a fejlesztők szépen kölcsönvették a két legutóbbi Prince of Persia-játék nagy ötletét, mely szerint játék közben megállíthatjuk, netán visszatekerjük az idő kerekét. Az időlassítást már FPS-ben is láthattuk (például a nem túl jól sikerült Chaserben), de a többi meglepő: ha valaki nagyon nem szimpi, lelőhetjük, majd visszaléphetünk az időben, és újra lelőhetjük (már ha vonz az ilyesmi).

Ha épp homlokunk felé tart egy golyó, leállíthatjuk az időt, és komótosan elléphetünk előle... A játék 30 pályáján rákényszerülünk majd, hogy a harcok mellett a végsőkig kihasználjuk nem mindennapi képességünket is, egyrészt mert a Max Payne-játékokhoz hasonlóan gyakran annyian és olyan durván támadnak ránk, hogy „valós időben” esélyünk sem lenne. Sőt, különféle „fejtörőket” is meg kell majd oldanunk, javarészt szintén az idő berhelésével. A Timeshift mindenesetre akár még jó is lehet, év vége felé kiderül.

És a színpadon... A Bonanza Banzai



újdonságok > hírek

A HÍR SZENT...



A HÍR: Az Electronic Arts olyan televíziós „valóságshow” indítását tervezi, melyben a nézők SMS-sel szavazhatnak arról, hogy a játékosok mit csináljanak: mikor egyenek, mikor aludjanak, mikor beszéljessenek – épp úgy, mintha a The Simszel játszanánk.

A VÉLEMÉNY: Simset csinálni hús-vér emberekből? Egyszerre bizzar és zseniális ötlet, bár visszagondolva az eddigi magyar valóságshow-k zombijaira (sztárjaira?!), ez akár előrelépést is jelenthetne. Elvégre így már annyit sem kellene gondolkodniuk, amennyit eddig, nem lenne probléma, hogy ki menjen zuhanyozni főműsoridőben, ki kívül kavarjon, vagy épp ki döggöljön fronttörköntösből a kanapén. A műsor szórakoztatóbb lenne, a csatornák betegre kaszálnák magukat, nem mellékesen pedig a világ legnagyobb kiadója is hatalmas reklámtól kapna. Mi pedig boldogan elhinnénk, hogy miénk a kontroll, küldjenék ezrével az SMS-eket, aztán szaladnánk a boltba Simset venni... Tényleg, akkor ki is a zombi?

ELSŐ KÉZBŐL

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

INTERJÚ MOCSÁRY JÓZSEFFEL (MOCSYVAL), A STORMREGION DIZÁJNERÉVEL

A sikeres első rész megjelenése után a Stormregion nem ült sokáig tétlenül a babérjain, hozzálátott az első kiegészítő – vagy folytatás? – munkálataihoz.

A Phase Two, azaz „a második fázis” inkább folytatásnak, mint egyszerű kiegészítőnek tűnik. Nem csupán az új helyszínek és egységek miatt, vagy mert az alapjáték nélkül is játszható lesz. Sokkal inkább azért, mert olyan új ötletek is kerültek a játékba, melyek látványosan elrugaszkodnak az előző résztől – például a részenként lerombolható, hatalmas sivatagi erődhöz még csak hasonlót sem láthattunk másutt. Van, ami eddig is tökéletes volt, de most még jobb lesz, mint például a grafika, de van olyan is, amin volt mit csiszolni – ilyen például a multiplayer. Átalakult, szebb lett, jobb lett, a Stormregion figyelt a Panzers-rajongók népes táborának visszajelzéseire, és ez alapján változott a többjátékos mód.

GS: Ezúttal milyen híres történelmi helyszínen fordulunk meg?

Mocsy: A küldetések kiválasztásánál törekedtünk arra, hogy mindig legyen valamiféle hiteles történelmi háttér is. A játékmény érdekében néha elrugaszkodtunk ugyan kicsit a valóságtól, de a lehetősegekhez képest igyekeztünk hitelesek maradni. Időrendben a német–olasz hadjárat került előre, főként a kezdeti sikereket vettük bele a játékba

ötven különálló és lerombolható részből áll. A pálya-építők vezetője két teljes napon keresztül illesztette egymáshoz ezeket a darabokat, mire összeállt a nagy mű. Nem mindegy, hogy melyik oldalról támadjuk meg, bizonyos falak nagyon erősek, megfelelő

védelem esetén szinte lehetetlen bevenni őket. A mellvédekre és a bástyákra tetszés szerint rakhatunk gyalogosokat, ők fogják visszaverni az ostromlókat.

” A játékban szereplő sivatagi erőd több mint ötven különálló és lerombolható részből áll. ”

(Sidi Barrani, Mersa Brega, Halfaya Pass...). A szövetséges hadjárat első felében az észak-afrikai sikereket mutattuk be (Tobruk, Kasserine Pass, El Alamein), míg a második részben inkább az olaszországi harcokra összpontosítottunk (Operation Husky, Monte Cassino, Operation Anzio). A rejtett küldetések helyszínei maradjanak még „rejtve”, de annyit elárulhatok, hogy egészen különleges helyszíneket mutatunk be a küldetéseken keresztül.

GS: Nagyon érdekesnek ígérkeznek a részenként elfoglalható, vagy akár lerombolható erődök koncepciója. Mesélnél erről bővebben?

Mocsy: A játékban szereplő sivatagi erőd több mint

GS: Mennyiben változott a sztori szerepe?

Mocsy: Az első részhez hasonlóan a sztori ismét kiemelt szerepet kapott. A szövegek nagy része házon belül készült, de egy hollywoodi forgatókönyvíró segített abban, hogy a játék szövege még „filmesebb” jelleget kapjon.

GS: Hogy álltok a játékkal – lehet már tudni konkrét(abb) megjelenési dátumot?

Mocsy: A szoros időbeosztásnak köszönhetően nagyon jól állunk, a hadjáratok és a multiplayer pályák teljesen elkészültek, néhány kisebb grafikai munka, optimalizálás és az intenzív tesztelés maradt hátra. Pontos megjelenési dátumot még nem tudok mondani, ezen a téren a kiadóé az utolsó szó. Elméletileg azonban tavasz végén vagy nyár elején már kapható lesz a Phase Two.

Ahol dolgoznak, ott hullik a forgács...



De mit keresnek itt a németek?!





ÜZLETI HÍREK



Peter Molyneux, az oroszán fejének feje, azaz a Lionhead Studios vezetője O.B.E. (Order of the British Empire) kitüntetést kapott az angol királynőtől, a játékiparért tett szolgálataiért. A díjat még V. György alapította 1917-ben, és azokat jutalmazták vele, akik a Brit Birodalmat segítették az első világháború idején. Azóta azok kapják, akik különösen sokat tesznek az ország sorsáért. (Állítólag a díjjal együtt jár egy +2 Full Plate Armor és egy +3 Mace of Disruption is... irigykedünk.)

Tavaly 88 millióan töltötték napjaikat valamilyen MMO-játékban, de az elemzők szerint ez a szám 2008-ig minimum 198 millióra nő. (Nem tudjuk, hogy számolták ki, de elhiszszük nekik.) Az ipar fejlődéséhez persze állandó újítások kellenek. Nagyon érdekes például a világszerte több mint egymillió játékost vonzó Risk Your Life fejlesztőinek (Planetwide Games) új ötlete: a játékon belül az online zeneáruházak mintájára (mint az iTunes vagy a Napster) különféle zenéket tölthetünk le. Érdekes árukapcsolás...

Senki sem számított arra, hogy ekkora siker lesz a World of Warcraftnak: a Blizzard kénytelen volt bevonni a játékot az amerikai boltok polcáiról, mivel az eladott példányszám már meghaladta a 600 ezret – ennél többet pedig nem bír el az a számlira állított 286 SX, amelyet szervernek használhatnak. A kérdés már csak az, mi beférünk-e majd a végleges európai szerverekre. Fussunk, egy hely stípi-stopi!

Immár hivatalosan is bezárta kapuit a csődbement Interplay és Titus: a két kiadó között meglehetősen bonyolult volt a viszony, részben ez okozhatta a csődöt – a tulajdonos ugyanis ügyesen áramoltatta a két cég között a kemény pénzeket, míg valahol félúton az egész eltűnt. Senki ne sajnálja, aki számított és valaha részt vett a régi legendás projektekben (Fallout, Baldur's Gate) mára messze jár.



AZ ELŐBB MÉG ITT VOLT...

A **Stolen** kicsit olyan, mintha a Splinter Cell és a Thief keveréke lenne: előbbi adja a környezetet, utóbbi pedig az alapkonceptiót, ráadásul mindez bőven nyakon van öntve a hollywoodi szuperbetörős filmek hangulatával.

A játék ugyanis a közeli jövőben játszódik, ahol egy tolvajt (sőt, mi több, tolvajnőt!) irányítva kell ellopunk ezt-azt, különféle szuperbiztonságos(nak hitt), szigorúan védett helyekről, múzeumokból vagy akár börtönökből. Az egészben az a legjobb, hogy Lara Croft, Rayne és társaik mellett végre ismét egy csinos hösnővel gazdagodik a játékvilág: Anya Romanov akrobatikus képességei mellett (kúszás-mászás, függeszekedés, falról falra ugrás...) a modern környezetnek megfelelően fel van szerelve egy rakás hi-tech kütyűvel is. Például miniatűr karórával, mely lézerrel vágja át a fémet (nem ér, ilyen James Bondnak is van!), alkalomadtán záratokat nyit, számítógépeket és széfeket tör fel. Anya ezenfelül tökéletesen lát a sötétben, sőt, még a falak sem jelentenek neki akadályt (azokon is áttát), de Sam Fisherhez hasonló módon megállja helyét a fegyveres harcokban is. Ennek ellenére a legideálisabb az lesz, ha némán tudunk minden okoskodót eltenni láb alól. Anya különleges tehetségét bőven lesz alkalmunk kamatoztatni, mivel egy bevetés során rettentően rettentő összeesküvés kellő közepébe csöppenünk – de itt, ennél a zavarba ejtően eredeti fordulatnál hagyjuk is abba, inkább tartsuk fent a feszültséget március közepéig, a megjelenésig. Aki nem tud addig várni, az készüljön a februárra, a készítőik ugyanis akkorra ígérnek a játszható demót.

Betonvédelem



BÁSTYA ELVTÁRS NAGY KALANDJA

A sakk nem az a műfaj, ahol szükség lehet különösebb újításokra, de az Európába némi késéssel, tavasz elején érkező **Majestic Chess** készítőinek meglódult a fantáziája: amellett, hogy egy gyönyörűen kidolgozott sakkjátékot ígérnek, melyet játszhatunk a gép ellen vagy az interneten keresztül hozzánk hasonló, önjelölt sakk mesterek ellen is, a Majestic Chess megpróbál egy hagyományos, sztori alapú stratégiai játékot is kalapálni a sakkból. A játékban ugyanis lesz egy bizonyos „chess adventure” mód, melyben magunknak kell bejárunk a világot, hogy összeszedjük sakk-hadseregünket, miközben fejtörőket oldunk meg, varázstárgyakat gyűjtögetünk, és szépen gyarapodó „embereink” élén csapunk össze galád ellenfelekkel. Érdekes, de a bunyós Mortal Kombat-sakk után már semmin sem lepődünk meg (az mekkora volt... – ender).



De megváltozott ez a sakk...



Húsz deka futó, maradhat?



ÚJDONSÁGOK

BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

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

OLVASÓI TOP 20

A HL2 úgy tűnik, megérdemelten kapott magas százalékot: sokkal tovább tartja magát az élmezőnyben, mint akár csak a Doom3 is tette annak idején.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Half-Life 2	(2) ▲	2004. november	97%
2. Need for Speed: Underground 2	(1) ▼	2004. november	94%
3. CS: Source	(7) ▲	2004. november	94%
4. Prince of Persia2: WW	(új)	2004. december	94%
5. MoH: Pacific Assault	(4) ▼	2004. november	93%
6. Call of Duty: United Offensive	(8) ▲	2004. október	87%
7. LotR: Battle for Middle Earth	(új)	2004. december	81%
8. Doom 3	(5) ▼	2004. augusztus	94%
9. Rome: Total War	(5) ◆	2004. október	92%
10. FIFA 2005	(6) ▼	2003. szeptember	93%
11. Diablo 2: LoD	(16) ▲	2001. augusztus	93%
12. Chronicles of Riddick	(új)	2005. január	94%
13. Flat-Out	(10) (új)	2004. december	86%
14. Far Cry	(11) ▼	2004. április	94%
15. Armies of Exigo	(új)	2004. október	86%
16. Pro Evolution Soccer 4	(új)	2005. január	94%
17. Sid Meier's Pirates!	(új)	2005. január	92%
18. NBA 2005	(új)	2004. december	92%
19. Age of Mythology	(új)	2004. november	94%
20. Postal 2: Share the Pain (GS teljes játék)	(19) ▼	2003. május	81%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

S.T.A.L.K.E.R.? Csak nem...? Nahát, úgy látom, az ukrán srácok játékát várja mindenki... Mostani utolsó előzetesünkből is kiderül, hogy joggal.

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	37%
2. GTA: San Andreas	30%
3. Age of Empires 3	14%
4. Battlefield 2	12%
5. F.E.A.R.	9%

MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

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

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A mostani lapszám egészen konkrétan az Úristen segédelmével készült el, mivel MINDENKI napi 18 órát töltött a World of Warcraft „tesztelésével“.

1. WoW
2. WoW
3. WoW
4. WoW
5. Vampire: The Masquerade

MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. The Sims 2
2. Diablo II Battle Chest
3. Half-life 2
4. NFS: Underground 2
5. MoH: Pacific Assault

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)!

ANGOL TOP 5

Impresszív lista, csak egy valamit nem értek: vajon a Zoo Tycoon 2 mit keres itt?

1. MoH: Pacific Assault
2. Zoo Tycoon 2
3. Sid Meier's Pirates!
4. Railroad Tycoon 3
5. Half-Life 2

MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
Age of Empires 3	2005. ősz
Anno 3	2005. november 22
Battlefield 2	2005. március
Black&White 2	2005. ősz
Brothers in Arms	2005. március
Cold Fear	2005. tavasz
Commandos: SF	2005. tavasz
Cossacks II	2005. április 29.
Doom 3: RoE	2005. március
Driv3r	2005. március
Elder Scrolls 4	2005. vége
Empire Earth 2	2005. tavasz
F.E.A.R.	2005. június
Ghost Recon 2	2005. március 15.
GTA: San Andreas	2005. június
Imperial Glory	2005. március
Lineage 2	2005. eleje
Lula 3D	2005. eleje
Pathologic	2005. tavasz
Pariah	2005. nyár
Phase: Exodus	2005. március
Rainbow Six 4	2005. tavasz
S.T.A.L.K.E.R.	2005. május 24.
Stolen	2005. március 25.
Stargate SG-1	2005. ősz
Starship Troopers	2005. július 1.
The Bard's Tale	2005. március 15.
The Movies	2005. május 15.
UFO: Aftershock	2005. ősz
Quake 4	2005. vége
You are empty	2005. ősz

HAZAI MEGJELENÉSEK

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

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



újdonságok > böngészde

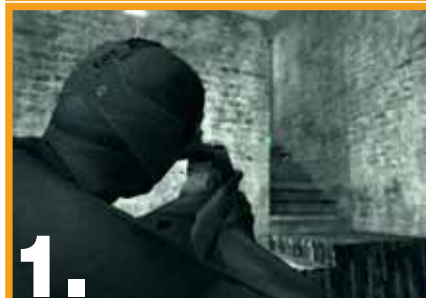
3 legjobb olcsó vétel!

DECEMBERI BUDGET MEGJELENÉSEK

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
Alone in the Dark	Seven M	K	1990	Kaland
Billy Blade	Seven M	M	3990	TPS
Civilization:				
Call To Power II	EVM	K	1999	Stratégia
Conflict Desert Storm	EVM	K	1999	Akció
CSI 2 : The Dark Motives	Automex	K	2490	Kaland
Deadly Dozen	Seven M	K	3990	Akció
Driver	Seven M	K	1990	Autós
Edge of Chaos	Seven M	K	1990	Úrszim.
Freelancer	Automex	K	2490	Úrszim.
HoMM 3 Essentials	EVM	K	1999	Stratégia
Impossible Creatures	Automex	K	2490	Stratégia
Line of Sight Vietnam	Seven M	K	3990	Akció
Monopoly Tycoon	Seven M	K	1990	Stratégia
Morrowind	Automex	K	2490	RPG
Raven Shield	Automex	K	2490	Akció
Starsky & Hutch	EVM	K	1999	Autós
Tactical Ops.	Seven M	K	3990	Akció

MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
America's				
10 most wanted	N-Tec	A	9990	Akció
Leisure Suit Larry				
Magna Cum Laude	N-Tec	K	9990	Kaland
Tribes Vengeance	N-Tec	K	9990	Akció
Vampire: The Masquerade				
- Bloodlines	Automex	K	10990	RPG



1. Splinter Cell

2004.11-től kapható 2 490 Ft.



2. PoP: Sands of Time

2004. 10-től kapható 2 490 Ft.



3. Outcast

2004. 12-től kapható 1 990 Ft.

FEBRUÁR HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
Demon Stone	Seven M	K	7990	Akció-RPG
GTR	Seven M	M	9990	Autóverseny
Medieval Lords	Seven M	M	7990	Stratégia
Neocron 2	Seven M	K	7990	MMORPG
Playboy The Mansion	Automex	K	9990	Stratégia
Second Sight	Automex	K	9990	Akció
Settlers: Heritage of Kings	Automex	K	9990	Stratégia
Söldner Relaunch	Seven M	M	9990	Akció
Spongebob The Movie	Automex	A	9990	Akció
Star Wars. KotOR 2	Automex	K	9990	RPG
The Punisher	Automex	K	9990	Akció



JELMAGYARÁZAT

Teljesen magyar: **M**
Magyar borító és kézikönyv: **K**
Teljesen angolul: **A**

JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

Automex: 06-1-461-5700
Ecobit: 06-1-478-0910
Electronic Arts: 06-1-327-4272
EVM: 06-1-369-2686
N-Tec: 06-1-261-1219
SenenM: 06-1-430-3750

BEZÁR A KÖNYVTÁR

Megérdemelten aratott hatalmas sikert a *Myst IV: Revelation*, így nem meglepő, hogy a Ubisoft máris tüsténkedik: ha minden jól megy, idén ősszel érkezik a legnagyobb és legismertebb kalandjáték-sorozat következő, egyben befejező része. Az ígéretek szerint a **Myst V: End of Ages** egyszerre lesz régi és új. Rand Miller és szabadschapata továbbfejleszti a grafikát és a

kezelőfelületet (bár nem volt azzal semmi baj...), és ezúttal inkább újra a klasszikus, „felfedező” játékmotre összpontosítanak. A játék közvetlenül az első *Myst* utáni eseményekkel kezdődik, és végre választ ígér minden rejtélyre. Feladatunk nem kisebb, mint újjáalkotni a rég letűnt D’ni civilizációt, hogy mindenki boldogan éljen, amíg be nem jelentik a *Myst: New Generation*st.



En itt feladtam



AKAR VALAKI EGY PILÓTÁT?

Az *Oxygen* közel három éve csiszolhatja világháborús akciójátékát, a **Pilot Down: Behind Enemy Lines**. Most úgy tűnik, májusban végre felszállhat a gép.

A második világháború idején lelőtt amerikai gépek fogságba esett, ám megmenekült pilótáik számtalan izgalmas sztorit meséltek: az *Oxygen* ezekből próbálta összegyűjteni játékát. Hősünk egy bizonyos Bill Foster, akinek 1944 telén lövik le gépét Németországban. Célja, hogy túlélje részben a telet, részben pedig a rá vadászó német katonákat (élükön az elég hülye nevű Killinger kapitánnyal), és átjusson a svájci határon, ahol közismerten finom csokoládé, elképesztően pontos órák és nem utolsósorban a szabadság várja. Addig persze át kell verekednie magát kilenc hatalmas pályán... A grafika szándékosan leegyszerűsített, a mostani világháborús játékok realisztikus megjelenítésével szemben inkább kicsit képregényszerű hangulatot áraszt. A játékmenet nem csupán lopakodásból áll, néha teljes gőzzel kell nekirontanunk a németeknek – sőt, még némi RPG-beütés is felfedezhető, mivel ahogy Bill tapasztalatot gyűjt, különféle képességeit is fejlesztheti. Hősünkre komolyan oda kell figyelni: néha pihennie és ennie kell, bár a téli pusztaságban egyik sem könnyű. Ha nem vigyázunk rá, súlyosan megbetegedhet és legyengülhet, ami károsan hat képességeire. A fejlesztő Kuju külön felhívta a figyelmet az interaktív játéktérre: bármit megmozgathatunk, a legkülönfélébb tárgyakat is használhatjuk, ezekkel is jelentősen kibővítve taktikai lehetőségeinket.



GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Félig-meddig hivatalosnak is tekinthető infómorzsák láttak napvilágot a *Half-Life 2* első kiegészítőjével kapcsolatban: ahogy sokan sejtették, a Gordonnal kacérkodó tündibündit, Alyxot, illetve robotkutyáját, Dogot irányíthatjuk majd. A Valve emellett a *Team Fortress 2*-n is dolgozik, továbbá Doug Lombardi elárulta, hogy megkezdték a *Half-Life 3* munkálatait. (Nem hivatalos források szerint ezután nagyot nevetett, megsuhintotta varázspálcáját és eltűnt.)

Manapság mindenki lázasan vásárolgatja a különféle játékok filmes licenceit: legutóbb a Paramount a *Splinter Cell* jogaira csapott le. A rendező egy bizonyos Peter Berg lesz, akit korábban inkább színészként láthattunk (*Cop Land*, *Collateral*). A főszereplő Michael Ironside lesz, aki a játékban Sam Fisher szinkronhangja volt – kérdés, vajon nem túl idős-e a szerepre, hiszen Sam inkább George Clooney-ra hasonlít.

Felbukkant az első dátum a sokunk által várt horror FPS, azaz a F.E.A.R. megjelenése kapcsán, méghozzá június 7. Hivatalos bejelentés továbbra sincs, de a Monolith nem is cáfol, úgyhogy lehet reménykedni...

Még nem hivatalos, de az Electronic Arts állítólag az NBA, NHL, FBI és CIA (utóbbi kettő bizonytalan!) után az AFL-re is pályázik: aki nem tudná, ez az Arena Footballt jelenti. 2006-tól – párhuzamosan a bajnokságokkal – az AFL digitális változataival is mulathatjuk majd az időt, aztán újra, évről évre.

Már majdnem megsértődünk a hazai Digital Reality csapatára, hogy nem is szóltak nekünk, pedig a Digital Jesters kiadó oldalán felbukkant egy az ő nevükkel jegyzett játék, az 1944: Battle of the Bulge. Szerencsére Dauby még időben felvilágosított bennünket: nem ők fejlesztik a játékot, csak a technológiát adják alá. Így már más.

r_picmip 6 vagy d_micmap 3?



A „Gyöngyhajú lány” alatt sorban lobbának az öngyújtók



HISZEN EZ NEWTON, LÓHÁT'N!

Érdekes játék készülődik a TaleWorlds műhelyében: a **Warrider** egy RPG-elemekkel bőven meghintett akció-stratégianak tűnik, és bár érkezése csak az év vége felé várható, már most annyi a gyönyörű ígéret, hogy talán érdemes lehet odafigyelni rá. A játékban egy hatalmas középkori világot járhatunk be, akár egymagunkban, akár a mellénk szegődő társakkal együtt, gyalog vagy lóháton (az óriási távolságok miatt érdemesebb lehet az utóbbit választani). Bár számtalan fantasys elem található a játékban (például az elengedhetetlen mágia, vagy különféle mitikus szörnyek), maga a harc realiztikus: nincsenek gyógyító „pószónok”, és ha már gigantikus összecsapásokra készülünk, illik alaposan átgondolni taktikánkat – ha sikerrel jártunk, ódákat zengnek rólunk. A világ nem csupán hatalmas, de „él” is, hiszen tőlünk függetlenül számtalan NPC tengeti hétköznapjait.



UGORJ FEJEST AZ ANARCHIÁBA!

Ha valaki szeretné tudni, mi annyira jó az **Anarchy Online**-ban, hogy Gyu 2001. december 16. óta (lapzártánk idején nettó 90 nap, 14 óra, 35 perc és 46 másodperc játék után) sem mondott le azóta már 203-as szintű karakteréről, Verlekről, az most ingyen tehet egy próbát – méghozzá kerek egy éven keresztül! Több MMORPG-t is ki lehetett már próbálni néhány napig, vagy akár egy hétig is, de a Funcom lépése egyszerűen példátlan. Aki regisztrál, 2006. január 15-ig ingyen játszhat az alapjátékkal, fizetni csak akkor kell, ha valaki megvásárolná valamelyik kiegészítőt is.



CSÓKOLOM, FIGO LEJÖHET FOCIZNI?

Bárki bármit is mond, nem kell sportjáték-ra-jongónak lenni ahhoz, hogy kiválóan elüssük az időt egy fociprogrammal. Sztárként beszélünk egy stadionba, a tömeg őrjöngve ünnepel, majd kamerák keresztüztüzeben esünk neki az ellenfélnek, igyekszünk nem magunkra haragítani a bírót, végül győzünk – vagy veszítünk. A foci azonban nem csupán erről szól. Emlékeztek arra a reklámra, amikor Ronaldo, Ronaldinho, Roberto Carlos, Figo és még néhány haver cselezgeti

egy mást? A **FIFA Street** ezt az érzést próbálja elkapni. Elhagyja a modern szabályokat, inkább a freestyle-t és a trükköket helyezi előtérbe. Négy fős csapatokban meccseket is játszhatunk, bár most tényleg nem csak a győzelem a fontos. (El lehet felejteni a német focit.) Utcai csapatunkat a világ legnagyobb játékosaiból állíthatjuk össze, a játékmenet pergőbb, mint eddig bármelyik fociprogramnál – még „mandinerből” is passzolhatunk, a falakra rúgva a labdát.



MULTIHÍREK



Egyik kedves olvasónk hívta fel figyelmünket a **TrueCombat: Elite** névre hallgató MOD-ra, mely a **Return To Castle Wolfenstein** ingyenes kiegészítőjére, az **Enemy Territory**ra épül, és ahogy fogalmaz, „nem valami arcade izé, amiben ugrálás közben osztják ilyen Dozerek a headshotot”. A MOD még tesztfázisban van, de ahogy elkészült, megkérjük Dozert, hogy próbálja ki.

Az a megrögzött Quake III-fan, aki titokban irigyelte az UT-ból a Bombing Runt, csak félt, hogy barátai többé nem állnak szóba vele, most legalísan is kipróbálhatja a labdazsonglorködést a Qockey moddal. A szabályok szinte teljesen ugyanazok, mint az UT esetében, csupán nem lehet lelőni egymást – de legalább a gauntlettel megbizsgálva ellenfelünket egy idő után elejti a labdát. Kipróbáltuk, zseniális!

Aki a Quake-hez, vagy más, hasonlóan pergős multits játékokhoz szokott, és nem preferálja a katonás-taktikus akciót, szerezze be a **Speed DeathMatch** modot a **Call of Duty**hoz. Itt nincs tökölés, nincs szűtyögés, zúzás van!

Pixelek helyett pixel-shader! Elkészült a **Doom II for Doom 3** első végleges változata, melyben újra bejárhatjuk azokat a pályákat, amelyeken gyermekkorunk legszebb délutánjait töltöttük – az apró különbség, ami felületes szemlélőnek talán fel sem tűnik, az a lecserélt engine. (Aki nem tudná, a Doom 3-é valamivel jobb.)

Molnár Zsolt, a „Hungarian F1 League” (**HF1L**) alapítója keresett meg minket a hírrel, mely szerint Magyarország első online F1 Challenge '99-02 bajnoksága jelentkezőt hirdet: ugyan a 2005-ös évad indulása 2005. január 15-én volt, de természetesen szezon közben is érkehetnek nevezések. (A szervezőn 22 pilóta körözhet egyszerre.) A HF1L nem kizárólag profik jelentkezését várja, hiszen az elmúlt két évben már több kezdő játékos vált az élmezőny oszlopos tagjává. A <http://hf1l.hsw.hu> oldalon a jelentkezők szabad tesztelési lehetőséget kapnak, illetve tanácsokat a vezetési technikák és az autóbeállítások terén. A HF1L a következő, harmadik évadra kissé módosított, hibajavított fizikát, új, 2004-es autóformákat és festéseket, új, 2004-es és ráncfelvarrt régi pályákat, illetve kétételes intervallumokban, különböző pályákon megrendező 20 bajnoki versenyt ígér.



AZ NFS UNGERGROUND KIHÍVÓJA

A Need For Speed: Underground első és második része akkora sikert aratott, hogy sokáig minden éjszakai autóversenyzős, tuningolható kocsikkal megrakott játékot elkerülhetetlenül hozzájuk fognak hasonlítani. Ez nem is baj, főleg az **RPM Tuning** esetében: ugyan grafika terén biztosan nem fogja nyilvánosan megszégyeníteni az NSFU-t, tuninglehetőségekben egyértelműen többet nyújt. Ha hihetünk a fejlesztőknek, autónkat közel másfélmillió módon alakíthatjuk vizuálisan (próbáld ki mind!), de a motorikus tuningok száma is meghaladja a 221 ezret. A játék hozzánk a PS2-verzió után érkezik, természetesen a mi igényünknek megfelelően továbbfejlesztett grafikai részletességgel és effektekkel. Közel ötvenmértőnyi jóféle Los Angeles-i aszfalt, öt játékmód és „fejlett” többjátékos lehetőségek várnak ránk – utóbbi nem véletlenül ilyen misztikus, a fejlesztők ezt a szót használják a „még dolgozunk rajta” helyett.

Ez már a Nitro, vagy csak a szembeszél?



Még leszedem az 1.4i feliratot, és kész is a tuning verda



Drágám, ülj egygel arrébb, ez a sebváltó

JÁTÉKBEJELENTÉSEK



Korábban már követeltük, hogy csináljon végre valaki egy magyar FPS-t, és lám, már készül is a Survive of Disaster, melyben a közeljövő egyik holdbázisára utazhatunk gonosz alieneket irtani. Az ifjú fejlesztőtáncok a Quake III engine-jét használják, játéukban 26 egyjátékos és 14 multi pályát ígérnek – sőt, még a játék zenéje is magyar lesz, a feltörekvő Porno69 banda jóvoltából.

A UbiSoft még csak most jelentette be, de márciusra elvileg már a kapható lesz a Pippa Funnell: The Stud Farm Inheritance. A gamma azokat a játékosokat veszi célba, akik mindaddig türelmetlenül vártak egy lovaglós játékra. Itt ugyanis kiélhetik magukat: lehet versenyezni (egy lóerős lovakkal), kalandozni, lovakat babusgatni. Ló kis játék lesz!

Az Elixir bejelentette, hogy már dolgozik az Evil Genius második részén, mely 2006 táján várható. A cél ismét az lesz, hogy főgonoszként szövögessük világuralmi terveinket, és visszaverjük a James Bondhoz, Cate Archerhez és Sam Fisherhez hasonló oktondi szuperügynökök akciót.

Mark Jordan, más néven DJ Pooh, aki filmek mellett a GTA: San Andreas sztorijának megírásában is segédkezett, összeállt a 404 Gaming nevű fejlesztőcsapattal, és egy városi környezetben játszódó „hip-hop” MMO-n dolgozik. Ez lenne a régóta rebesgetett „Grand Theft Auto Online”? Több infó egyelőre nincs, de az is eltart egy darabig, míg ezt megemésztjük.

A távoli jövőbe vész a Retribution névre hallgató FPS/TPS akció megjelenése, ennek megfelelően lehet nagyokat ígérni: állítólag olyan történetorientált ölös cucc lesz, mely egyszerre igyekszik ötvözni a taktikai akciójátékok izgalmát a Grand Theft Auto sorozat szabad játékmódjával.

WORMS NOT DEAD!

Nincs mese, újra elárasztanak minket a kukacok. Alig kaptuk kézhez a Worms Forts: Under Siegel-et, máris érkeznek a képek a sorozat következő epizódjából. A **Worms 4: Mayhem** tavasz végén, nyár elején várható. A dolognak diszkrét lehűzásszaga van, mert a grafika nem sokat változik, s az előző részekhez képest eddig mindössze két újdonságról lehet tudni: kukacainkat ezúttal tetszés szerint alakíthatjuk, megváltoztathatjuk kinézetüket vagy hangjukat is, illetve ha nem lenne elég a robbanó csirke, a budi-bomba vagy a többi eszement pusztító szerszám, összeállíthatjuk magunknak álmaink feyverét.



VILÁGURALMI TERVEK

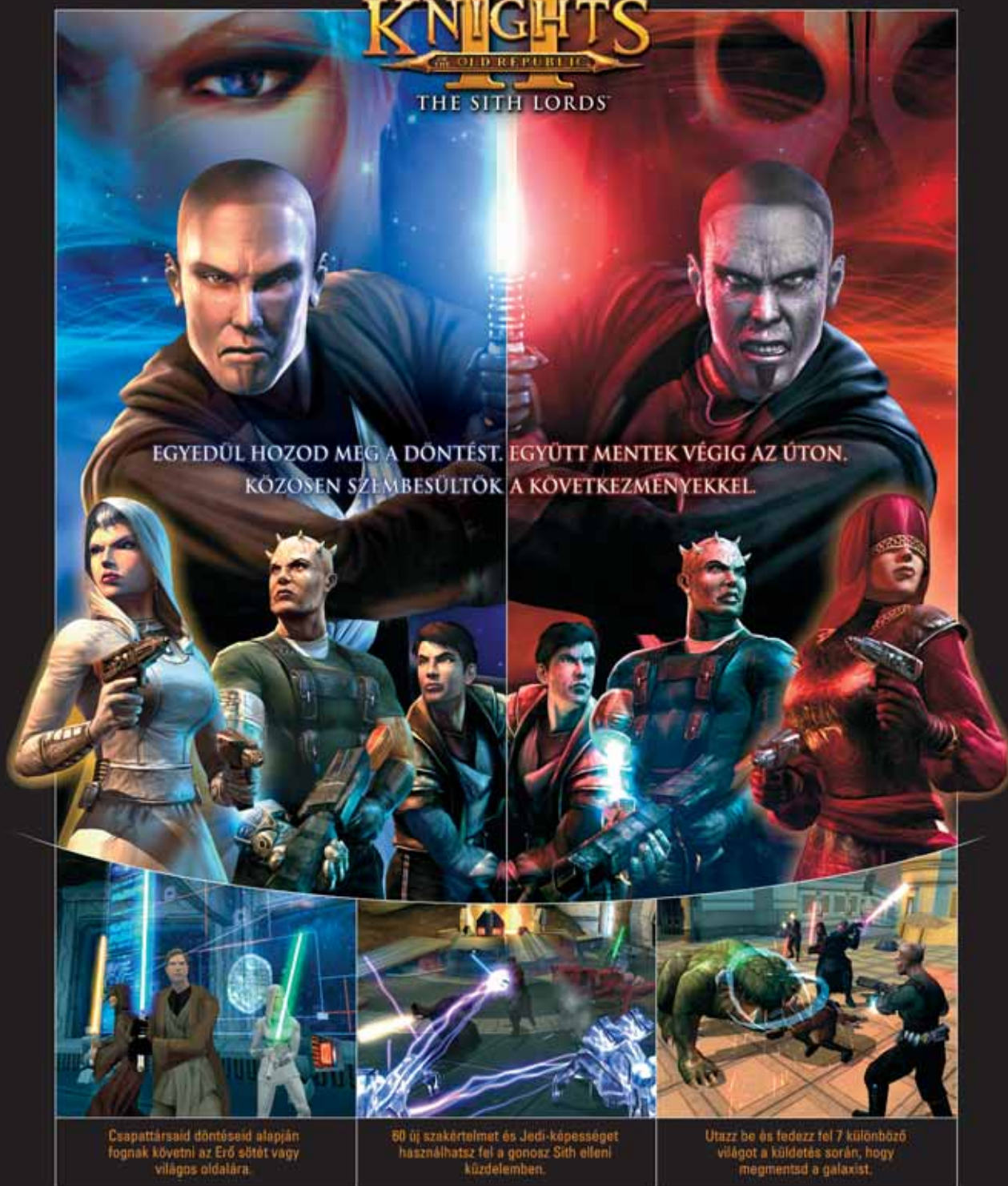
Bár nem pályázunk a különféle gazdasági magazinok posztjára (egyelőre...), az Egyesült Államok és Európa legismertebb kiadói, azaz az Electronic Arts és a UbiSoft kialakulófélben lévő párbaja nagyon érdekesnek tűnik.

Az egész banzáj azzal kezdődött, hogy az EA 100 millió dollárért felvásárolta a UbiSoft részvényeinek közel húsz százalékát, ezzel az alapítók után máris a második legnagyobb részvényessé léptek elő a cégnél. Bár ezáltal különösebb beleszólásuk még nincs a cég belügyeibe, Yves Guillemot, a UbiSoft feje egyértelműen ellenséges lépésként értékelte a húzást, főleg, hogy az EA nem tájékoztatta őket terveiről. A vezetés kezében a részvények mindössze 26,6 százaléka van, így ha az EA fel tudná vásárolni a kiserészvényesek (44,5 százalék) és az intézményi befektetők (13 százalék) papírjait, szavazati többséget szerezhetne – ami egy

konkurens cégtől nem egészen biztató... Időközben már a francia kormány is állást foglalt a kérdésben, és mivel nyílt titok, hogy a franciák milyen érzelmeket táplálnak az USA gazdasági és politikai térhódításával kapcsolatban, senkit sem ért váratlanul, hogy a kiserészvényeseket arra igyekeznek biztatni, álljanak ellent az EA esetleges megkeresésének. Sőt, már felröppentek az első pletykák egy esetleges Vivendi-UbiSoft együttműködésről: bár a két cég együttes forgalma is eltörpül az Electronic Arts mellett, ketten esélyesebbek lennének megőrizni a UbiSoft függetlenségét. Hogy ez mennyiben érné meg a Vivendinek – nos, az már más kérdés.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

EGYEDÜL HOZOD MEG A DÖNTÉST. EGYÜTT MENTEK VÉGIG AZ ÚTON.
KÖZÖSEN SZEMBESÜLTÖK A KÖVETKEZMÉNYEKKEL.



Csapatársaid döntéseid alapján fognak követni az Erő sötét vagy világos oldalára.

60 új szakértelmet és Jedi-képességet használhatsz fel a gonosz Sith elleni küzdelemben.

Utazz be és fedezz fel 7 különböző világot a küldetés során, hogy megmentsd a galaxist.

EZÜTTAL DÖNTÉSEID MINDENKIRE HATÁSSAL VANNAK KÖRÜLÖTTED.

WWW.KOTOR2.COM



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



OBSIDIAN
ENTERTAINMENT



ÚJDONSÁGOK



A 2002-ben díjat nyert Freedom Force (az egyik legjobb szuperhősöket felvonultató játék) sikere kicsit hosszú idő után, de végül is lassan meghozta nekünk a folytatást, így az 1960-as években futó képregény adaptációja második állomásához érkezett az Irrational Games gondozásában. A taktikai RPG jelentős újításokon ment keresztül, elsősorban teljesen új grafikai motort kapott (a NetImmerse szerepét most a Gamebryo vette át), és a játékmeneten is változtattak a készítők, főleg a tökéletesebb multiplayeres lehetőségek kiaknázása végett.

Természetesen az egyjátékos küldetések esetében sem maradunk kihívások nélkül, minden misszióban elsődleges és másodlagos feladatokat kapunk, ráadásul hat új szereplővel is kibővül az általunk

irányítható szuperhős-csapat, természetesen ez új mozgási és támadási lehetőségeket is ad a játékosoknak. Persze az alapvető szabályrendszer maradt a régi, tehát külön-külön és együtt is irányíthatjuk hőseinket, akik közös erővel látványos kombókra képesek, de egyenként mindnek eltérő képességei vannak, a játékos tehát szabadon dönthet, hogy

„Az átvezető animációk és a játékmenet speciális effektjei is komoly fejlődést mutatnak”

használja fel ezeket. Akik esetleg ismerik és szeretik a Freedom Force képregényeket, azoknak külön örömhír lehet, hogy az alkotók az egyik leghíresebb és közkedveltebb epizódhoz nyúltak. Ebben a

történetben a csapat egy időgép segítségével utazott vissza az időben, hogy szembeszálljon a náci Blitzkrieg (találón Villámháború nevet viselő őrült tudós, aki technikai újításokkal akarja megváltoztatni a háború kimenetelét, korlátlan világalomról álmodozva) csapataival, a Reich védelmezőivel, de természetesen a harc új korokra és helyekre is kibővül a későbbiekben. Az új grafikai motornak hála, nem csak a szereplők és a helyszínek lettek sokkal hasonlatosabbak az eredeti képregényhez, hanem az átvezető animációk és a játékmenet speciális effektjei is komoly fejlődést mutatnak.

Márciusban tehát végleg lehull a lepel a már nagyon várt játékról, mi nagyon reméljük, hogy a most érzett lelkesedés nem lesz hiába.

Megjelenés: **2005. márc. 8.**

ÚJ INFÓK >

FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH

ÚJ INFÓK >

BET ON SOLDIER

Megjelenés: **2005. április**

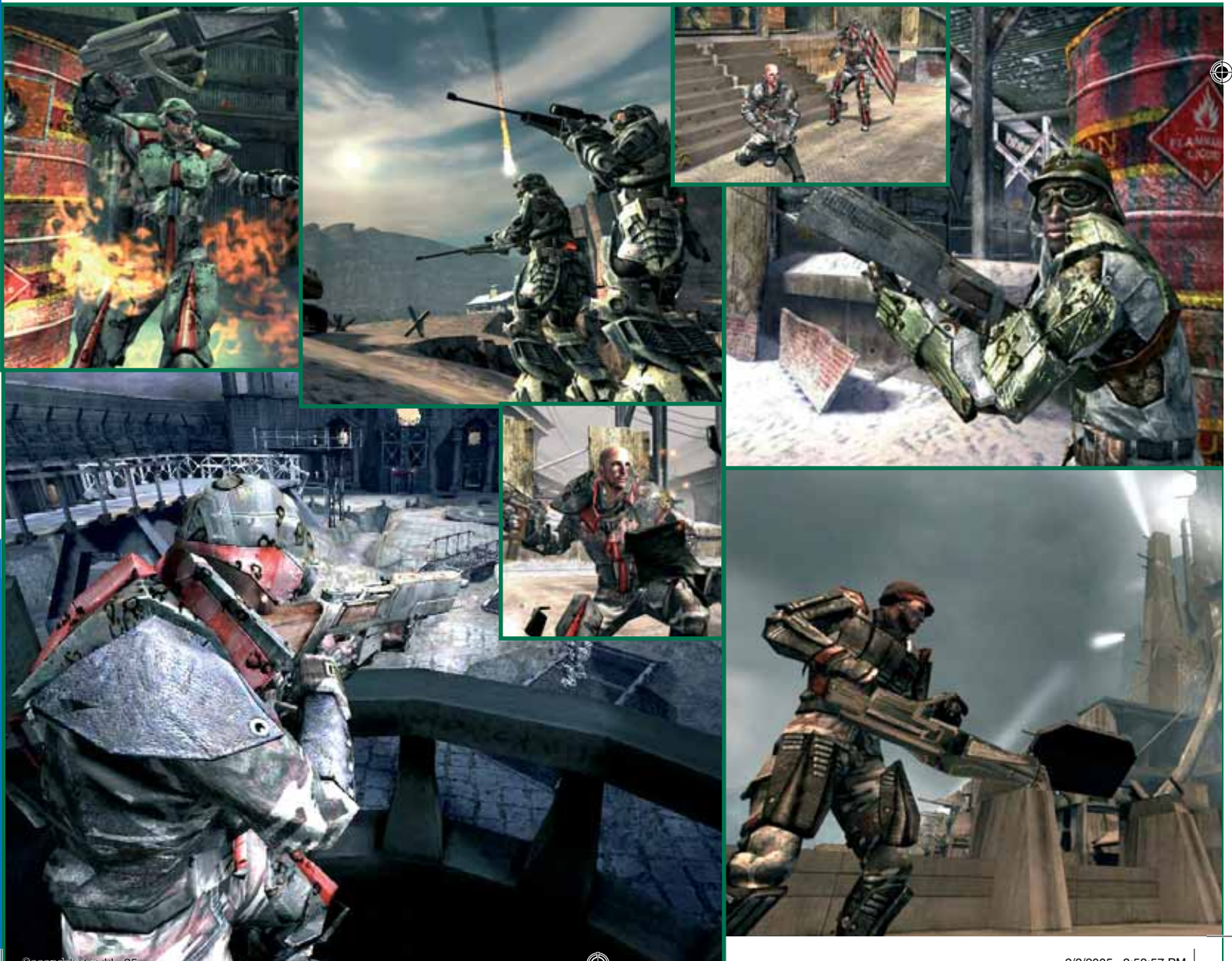
Mint arról korábban már beszámoltunk, a Digital Jesters kiadásában jelenik meg a Bet on Soldier nevet viselő alkotás, amelynek most utánamásztunk kicsit, így hát íme néhány infó arról, hogy mit is várhatunk a legkésőbb tavasszal megjelenő produkciótól. Az alkotók szerint forradalmi újításokat sikerült eszközölni ebbe a sci-fi beütésű FPS-be, ugyanis a története a jövőben játszódik, ahol is egy hatalmas vállalat irányítja a világot, és Quake-szerű gyilkos bajnokságokat rendez – pénzjutalommal megfejeve a túlélőket. Az egyjátékos üzemmódban 12 kemény misszió vár ránk, amelyben egy Nolan nevű fegyvergyáros bosszúját vihetjük véghez, akinek lemészárolták családját. Hősünk természetesen csak úgy férközhet közel

ellenségeihez, ha elindul a gyilkos bajnokságon. Minden küldetés előtt tétet tehetünk csapatunkra, és ha túléljük a fordulót, akkor elég pénz üti a markunkat ahhoz, hogy új fegyvereket, páncélokat és kiegészítőket vegyünk (ez mindenképpen érdekes és dicséretes ötlet egy FPS-ben). A multiplayer mód persze most is kiemelkedő szerepet kapott, a készítőik rengeteg pályával és bajnoksággal várják

” A multiplayer mód persze most is kiemelkedő szerepet kapott ”

majd a játékosokat, akik egyszerre akár 32-en is nyomulhatnak. Természetesen itt is a pénz áll a középpontban, ebből fejleszthetjük karakterünket, illetve csapatunkat, és újabb közös bevetésekre indulhatunk. Szerencsére az alapötlet azt is engedi,

hogy az egyjátékos játékmélet se legyen lineáris, szabadon választhatunk a kihívások között, és a nyert pénz sorsáról is mi magunk dönthetünk majd. Az alkotók igyekeznek minden FPS-rajongó szívét megdobogtatni, ezért külön hangsúlyt fektettek a grafikai megvalósításra, főképpen a szabad terek modellezésénél (számtalan misszió nyílt terepen, főképp európai városokban játszódik). A játékhoz egy közel hat éve fejlesztés alatt álló saját Kt engine-t használtak, mely sokkal alaposabban és hatékonyabban kihasználja a pixel és vertex shadereket, ütős fizikai motorral párosul és – a jelek szerint – zökkenőmentes, gyors 3D-s megjelenítésre képes. Emellett még a gépi MI-t érdemes kiemelni, amely első látásra végre komoly kihívásnak ígérkezik, mindezek fényében tehát mi fogadnánk egyet a katonára, aztán áprilisban meglátjuk, hoz-e valamit a konyhára.



Év végi nyereményáradat előfizetői akció

EREDMÉNYHIRDETÉS!

Kisorsoltuk a nyerteseket!

MOST MEGKAPOD, AMI JÁR!

A fődíj nyertese: Kalauz Ferencné bicskei olvasónk.



A nyeremények és a nyertesek teljes listáját megtalálod a lemez mellékleten!

GameStar
Európa legolvasottabb
gamer magazinja

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK

Mindig is népszerűek voltak a terroristák elleni speciális kommandós egységek életét bemutató játékok, de a 2001-es World Trade Center elleni merénylet óta igazi reneszánszukat élik. Valahogy megunhatatlan az a filing, ahogy a fanatikus távol-keleti terroristákat, vagy a „honi” forrófejű bűnözőket hideg professzionalizmussal kell elintéznünk. A legtöbb kommandós játék persze Tom Clancy nevéhez kötődik. Bár maga az író a Rainbow Six-en kívül (melyből saját maga a játék alapján írt regényt) eddig nem túl hevesen érdeklődött az iránt, hogy mit adnak ki a neve alatt, Clancy-játékok általában mégis hűen tükrözik azt a paranoiát, és világpolitikai rálátást, amely a mester regényeiből átjön. A Clancy nevéhez kötődő legsikeresebb játéksorozat a Splinter Cell: bár a Rainbow Six és Ghost Recon sorozatok fejlesztését sem állította le, azért az érezhető, hogy a legnagyobb pénzt a Ubi Soft Sam Fisher kalandjainak készítésébe investálja.

Kicsit furcsább karriert élt meg a SWAT sorozat, melynek első két része (egy több CD-s multimédiás filmből összevágott interaktív mozi és egy izometrikus akcióstratégiai játék) nem rázta meg különösebben a játékvilágot, viszont a Rainbow Sixre, illetve a Counter-Strike-ra hajazó SWAT 3 annál inkább. A Clancy-féle játékokhoz képest az igazi újdonságot az jelentette, hogy maximálisan figyelembe kellett venni a los angeles-i rendőrség szigorú szabályzatát és legtöbb pontot azért kaptuk, ha a ránk támadó bűnözőket likvidálás helyett élve bilincseljük meg.

Talán ezért is fér meg egymás mellett nagyszerűen ez a két játékvilág: Clancy-nél továbbra is a szabad világot kell megmentenünk a harmadik világháborútól, a SWAT-rajongók pedig épp azt élvezik, hogy igazi életszagú küldetésekből semlegesíthetnek közönséges bűnözőket. Kinek a pap, kinek a papné, mi mindenesetre mindkét sorozat legújabb darabját bétateszteltük, hogy lássuk, merre fejlődnek a „rendőrös” játékok a jövőben.

28. oldal

31. oldal

SWAT 4
Splinter Cell:
Chaos Theory

UJDONSÁGOK

Hosszú, és valóban keserves utánajárásunknak köszönhetően sikerült egy példányt szerezni a játék jelenlegi változatából. Egy- és többjátékos mód, rengeteg küldetés, az összes fegyver és minden tervezett extra benne volt. Hogy akkor ez miért béta teszt, és miért nem a végleges bemutatató? Nos, először én sem tudtam a választ, aztán a fejlesztők csak annyit biccentettek felénk kaján vigyorral orcájukon, hogy „lesznek még meglepetések” ©. Nekem elég is volt ennyi, hiszen az eddig látottak is lenyűgöztek, ilyen formán pedig elhiszem nekik, ha azt mondják, ez még akkor sem a végleges változat...

Realitás és irreális

Már nagyon sok olyan FPS-próbálkozást láthattunk, melyben megpróbálták feldolgozni a valóságot, valamilyen szinten ez sikerült is, de nagyon sok buktató mégiscsak maradt. A fizika nem volt tökéletes, a grafika szenvedte kárát a játszhatóságnak és még sorolhatnám napestig. A SWAT 3, mint már említettem, rengeteg apróságot tartalmazott, melyek kifejezetten a valós életből származó ötletek voltak. Ilyen volt a teljesen reális missziófelépítés, a fegyverek, a használható technikai műtűürök. Valahogy azonban mégis hiányzott a teljesség érzése, a játékos egyszerűen nem tudott abba

beletörődni, hogy egy SWAT-tag ennyire szegényes felszereléssel bír. Az akkori fejlesztéseknek valószínűleg az idő és a pénz is korlátot szabott, ezzel szemben a folytatásra már jóval több idő van, illetve volt. Alapból több, természetesen a valóságban is megtalálható fegyver áll rendelkezésünkre. Egyjátékos módban nekünk, a csapat vezetőjének kell gondoskodni a megfelelő felszerelésről mindenki számára. Megadhatjuk, hogy ki, milyen fegyverrel, tölténnyel, segédesszékkel és páncéllal legyen felszerelve. Ezen a ponton pedig máris kiemelném a játék egyik zsenialitását. Minél többet pakolok egy emberre, az annál nehéz-

kesebben fog mozogni. Bármennyire is hihetetlen, ha elteszel minden fegyvert, akkor sem lesz gyorsabb a karaktered – nem úgy, mint például a világ jelenleg egyik legnépszerűbb multiplayer játékában, a Counter-Strike-ban. Hol is tartottunk? Ja igen, a fegyvereknél. Minden egyes vas, legyen az automata, avagy félautomata, egyedi tulajdonságokkal bír. Valamelyikkel gyorsabban lehet löni, másokkal pontosabban, egyben azonban mind megegyezik: választhatunk hozzá megfelelő töltényt. Ha alaposan áttanulmányoztuk az aktuális küldetést, megfigyeltük, hogy milyen jellegű épületben leszünk, s ennek fényében

CSAPATOS KOMMANDÓ

SWAT 4

BÉTATESZT

A SWAT 3: CQB (ami egyébként korábban teljes játékunk volt) igen jó hatással volt a csapatjátékok világára. Rengeteg olyan alapötletet vonultatott fel, melyet még egy korábbi fejlesztésbe sem tettek bele. A grafikája mondjuk hagyott némi kívánnivalót maga után... de most nemcsak új ötletekkel tömték tele, hiányosságait is orvosolták.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akción	Vivendi
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. április 5.	Irrational Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA	
Freedom Force, Tribes Vengeance	
GYORSLINK	989

A zombi gyerek a Doom 9-ből érkezett...

SZOLGÁLUNK
ÉS VÉDÜNK



érdemes golyókat válogatni. Egyesek ugyanis képesek áthatolni bizonyos anyagokon és falakon, mások azonban nem. Ha megtöltöttük a stukit skulóval, válasszunk kellő mennyiségű kiegészítőt. Egyik kedvencem az elektromos pisztoly (még a gázspraynél is jobb). Ha rálövünk valakire, amellet, hogy elegáns táncmozdulatokat tesz, egy füst alatt ártalmatlanná is tettük. Vigyázni kell azonban, mert a bérülés csak részleges, ha nem bilincseljük meg emberünket, hamar fölésmél, és akkor aztán lőttek nekünk. Másik nagy kedvencem a paintballos puskához igen hasonlós fegyver. Ez olyan anyaggal átitatott golyókat tartalmaz, amelyek a találat után rövid időre azonnal ártalmatlannítják az ellenfelet. Ilyen és ehhez hasonló apróságok teszik igencsak változatosá a játékot.

Csapatorientált kiképzés

Úgyszintén nagyon sok játékban megpróbálkoztak már eltalálni a csapatjáték és a játszhatóság egyensúlyát. Mondanom se kell, hogy ez még nem sikerült sokszor. Az Unreal Tournamentben is volt egy rendszer, de ott valahogy túl kevés dolgot utasíthatunk – arról nem is beszélve, hogy a csapattársaink olykor csak bambán bámultak a levegőbe. Máskor olyannal találkoztunk, hogy sokkal több dolgot adhattunk ki parancsnak, mint amennyit valaha is használni tudunk.

KARÖLTVE A RENDŐRSÉGGEL

Tanácsadás felsőfokon

A Vivendi csapata már egyes korábbi játékaikhoz is alkalmazott a fejlesztőcsapaton kívüli segítőt. Jelen esetben a különleges alakulat (SWAT) képviselőit vonták be. Az ő tanácsaikra nagyon sok minden épül, kezdve a fegyverekről a töltenyeken át az általánosan használt parancsokig minden. További érdekesség, hogy a játék legtöbb (nem az összes) küldetése valós eseményeket dolgoz fel. Bizonyos helyszínek, bevásárlóközpontok, illetve lakások a valóságban s megtalálhatóak, a túsók és az akcióban résztvevő alakulati egyének személyisége természetesen nem valóságos.

A SWAT 4-ben úgy érzem valóban sikerült azokat a dolgokat kiragadni a tömegből, melyre valóban szükségünk van. Egyjátékos módban hatalmas feladat hárul a csapat vezetőjére, aki maga a játékos. Mint a régi szép időkben, most is öten igyekszünk rendet teremteni, kék és piros csapat adott, színként két-két résztvevővel. Adhatunk kifejezett parancsot az embereinknek, ám ők néha – valóban nem sűrűn – igyekeznek irányelveket

A gyanúsított még térdén is ficáncol



adni. A „mi lenne, ha inkább” kezdetű, eleinte parancsmegtagadásnak tűnő elemek nem kevés esetben komoly tanácsként szolgálnak. Ha például be akarunk robbantani egy ajtót, nem árt mindenképp előtérbe bekukkantani, nehogy mondjuk közvetlenül mögöttes legyen a tús. Vagy nem érdemes azonnal ajtónyitás után tüzet nyitni, mivel a bűnözők nem kevés esetben élő páncélként használják foglyaikat. Ha fénygránát mellett döntünk, érdemes elfordulni

egy pillanatra, mert ha mi is belenézünk, bizony elég kellemetlen látványban lesz részünk. Nem kevészer esett meg ez velem, kisvártatva persze megérkeztek fegyveres ellenfeleink, és jól megharmadolták az állományt. J. A füstgránáttal mindenképp vigyázni kell, kiváltképp, ha a misszió megkezdése előtt nem tettünk fel maszkot. Bár hosszú távon csapattagjaink szépen lassan elvégzik a küldetést, ha éppen úgy akarjuk, nem árt tudni, hogy a program figyelni a lustaságot. Ha huzamosabb ideig csak embereinket küldjük előre, mi magunk nem



A sisakkamerával más szemszögéből is leshetjük az eseményeket



Hé, tesó, kapd már össze a jattot!



A legjobb stuki a paintballra hajaz



Kis esti látkép, romantikus lelkeknek kötelező



próbálkozunk eszközök és fegyverek bevetésével, egész egyszerűen nem lesz esélye csapattagjainknak az életben maradásra. Ha pedig bárki meghal a kék vagy a piros csapatból, bár a küldetésnek nem lesz vége, komoly pontokat veszíthetünk. A játék előrehaladtával rangokat érhetünk el, minél kevesebb sérüléssel éltük túl a küldetéseket, minél több túszt tudtunk megmenteni, annál jobb fokozatot kapunk.

Taktikázz is, ne csak kempelj!

Kvékes' és Csé-mániákus körökben nem kevés hangzik el a „szemét kemper” és a „mocskos csaló” kifejezés – és persze csak az enyhébb dolgokat idéztem. Tény, hogy a SWAT 4-ben is lehet bizony kempelni – amikor is a játékos az egész „kör” alatt egy helyen áll, és mindenre lő, ami a célkeresztben megmozdul –, de ez hosszú távon nem kifizetődő. Sokkal inkább olyan taktikákat érdemes alkalmazni, melyek, ha nem is gátolják sokáig az ellenség működését, mégis nehezítik azt. Egyik ilyen remek taktikai elem az ajtótamás. Ha reteszeltük a bejáratot, csak úgynevezett betörőfogóval juthat be az ellenfél. Irodákban és más zárt területen például nagyon jól hallatszik, ha valaki ezt előveszi. Amennyiben pe-

dig erre sor került, időben elő lehet készülni a támadásra. Persze az ütközet kimenetele nagyon sok mindentől függ, nagy eséllyel az győz, aki reteszelt. Másik remek megoldás, ha az ajtóra rakunk egy kis C4-es plasztikot. Mint-hogy a szerkentyű elektromos és távirányítás, nem kell a közelben lennünk a detonáció pillanatában. Mindazonáltal érdemes figyelni az ajtó alatti résen beszűrődő fényt, mert amennyiben az

len furcsa volt, hogy a játékban nem lehet ugrani... hmmm, nem lehet? Nem bizony, viszont ennek is teljesen egyértelmű okai vannak. Gondoljunk csak bele. Bár a valóságban az ember képes ugrani, ki lenne az a szerencsétlen, aki fel-le ugrálna a golyók előtt, miközben laza 30–40 kilós extra súly van ráaggatva? Hát igen, körülbelül senki. Igazából egy olyan dolgot találtam, amivel végképp nem bírtam

senek is lehetne az eszköze, továbbá tökéletes fedezéket is adna. Hogy miért nem tették bele a játékba? Nos, ezt ilyen formán még nem jelenthetjük ki. A fejlesztők elmondása szerint nem kizárt, hogy benne lesz. Minden az időtől függ, hogy belefér-e ez a fejlesztésbe. Ha nem, legalább meglesz az alapja egy egészséges folytatásnak. Végül is kell az a SWAT 5, ha már a négy ennyire jól sikerült!

Úgyis lesz SWAT 5, ha már a negyedik rész ennyire jól sikerült.

megtörök, tiszta sor – a túloldalon van valaki, mehet a kattintás. A robbanás ereje éppen annyira elegendő, hogy az ajtó közvetlen közelében tartózkodó ellenfelet elsöpörje. Akkor van csak ciki, ha éppen egy csapattársunkat küldtük a másvilágra... Persze aki nem győződik meg előbb az ellenkezőjéről, az magára vessen.

Játék közben jön meg az étvágy... vagy mi

Mikor először próbáltam a játékot, nem tűnt egy hatalmas durranásnak. Bár a grafikája elfogadható volt, nem volt az a fantasztikum, amit ma már láthatunk egyes játékoknál. Eszmélet-

kibékülni. Bár emberünk fizikai modellje kiváló, a pályák szinte totálisan merevek. Vannak ugyan hangulati elemek (csótányok a pincében, dohos környezet, háromhetes pizza maradékán giliszták hada és még sorolhatnám), de a CS: Source-ba bekerült, tereptárgyakra vonatkozó fizikai motor eszméletlenül jól jönne ide is. Nem arra vágyom, hogy mindent apróra löhessenek, de azért nem lenne baj, ha egy hordót arrébb tudnék billenteni. Az ellenfél megtéveszté-

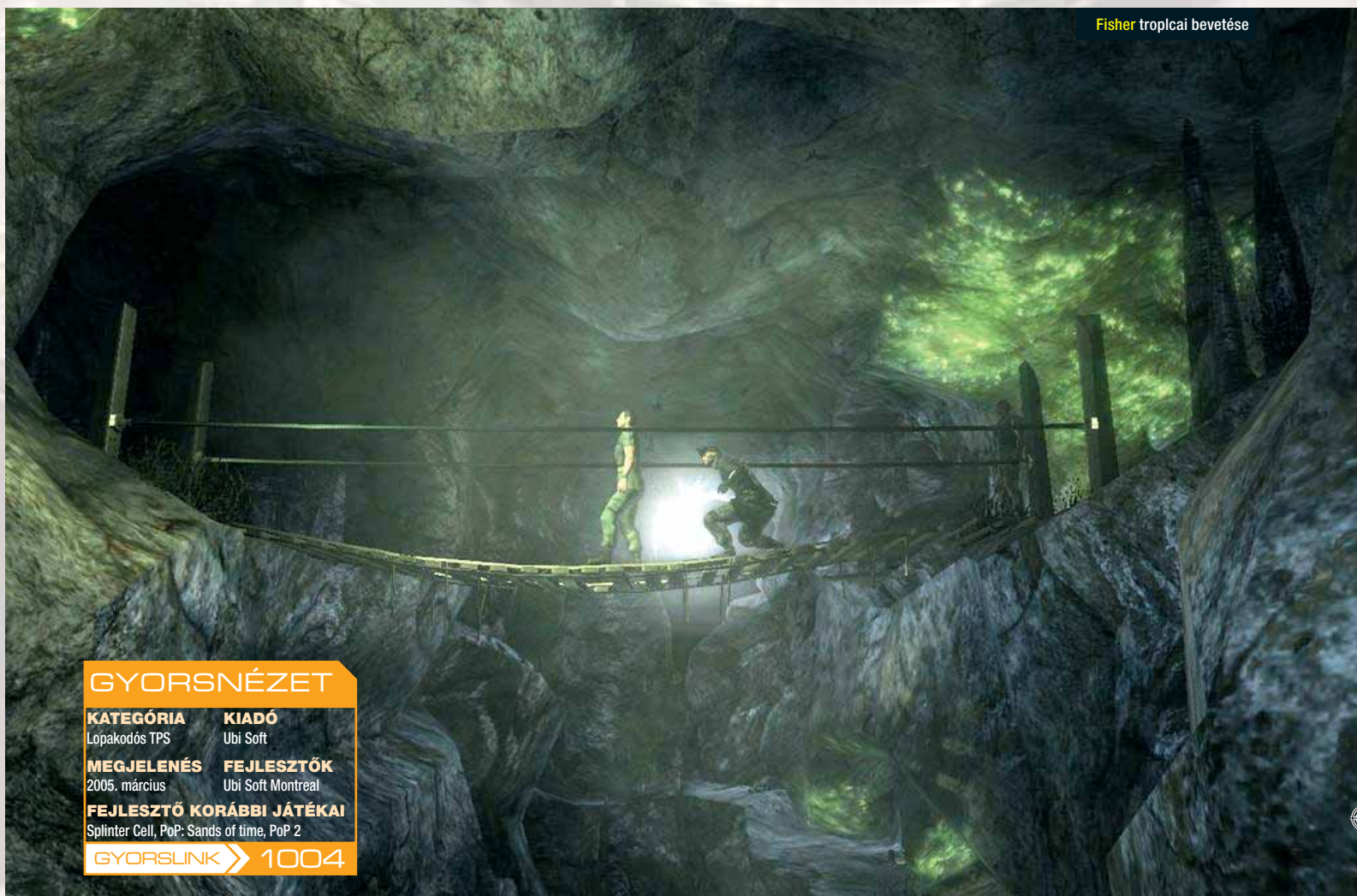
ZeroCool JÁTÉKÉLMÉNYEI



A részletességen még lehetne mit javítani, de tény, hogy az év egyik legélvezetesebb csapatorientált játéka.



Fisher tropicai bevetése



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Lopakodós TPS	KIADÓ Ubi Soft
MEGJELENÉS 2005. március	FEJLESZTŐK Ubi Soft Montreal
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Splinter Cell, PoP: Sands of time, PoP 2	
GYORSLINK >> 1004	

SAM, A SPAM-SZŰRŐ

BÉTATESZT

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

„Kapsold be az ötödik szabadságot!” – ez is lehetne a mottója Sam Fishernek, aki ismét megkapja az engedélyt, hogy mások életét kioltsa, cserébe megőrizve a szabad világ (no persze leginkább az USA...) polgárainak biztonságát. Ezúttal zűrösebb küldetés varrtak a nyakába, hiszen kvázi egy számítógépes vírus ellen kell harcolnia, amellyel rosszindulatú egyének akár az egész világgazdaságot is tönkreteszhetik.

Pedig az egész olyan szépen indult... Sam egyszerű megbízást kapott, amely során likvidálni kell egy illetőt, és mellesleg megszerezni egy programot. Amikor azonban kiderül, hogy a szóban forgó szoftver egy döbbenetesen veszélyes számítógépes vírus, mellyel tőzsdéket lehet összeomlasztani, vagy mondjuk elkötni egy ballisztikus rakétát, akkor Sam főnökei úgy gondolják, hogy talán utána kéne nézni a dolognak – persze,

csak ha hősünk éppen ráér...

A hatodik szabadság

Nem, nem arra gondolok, hogy a megölésükön túl esetleg Sam még mást is megtehet az áldozataival, hanem arra akartam utalni, hogy ezúttal sokkal nagyobb szabadságot kapunk küldetéseink végrehajtásában. A Splinter Cellben eddig mindig specifikus feladatokat kaptunk, amelyeket mindenképpen végre kellett hajtanunk,

illetve a körülmények is számítottak: előfordult például, hogy egyetlenegyszer sem szólalhatott meg a riasztó, vagy nem ölhetünk meg senkit. A Chaos Theoryban viszont a játékmenet végre sokkal kevésbé lineáris. Feladataink például aszerint változhatnak, hogy mi magunk milyen megoldásokat választunk. Tegyük fel, véletle-

nül kitörjük egy olyan tisztnek a nyakát, akinek a szemét oda kellett volna nyomni a retinaszkenerhez, semmi baj, van rá esély, hogy találjunk egy másik tisztet, vagy esetleg egy más útvonalon (mondjuk a szellőzőaknán keresztül) jussunk be az adott szobába. Ez talán így elsőre nem tűnik nagy számnak, de a Splinter Cell legnagyobb rákfené-



Naaaa, vedd már be ezt a tablettát apu kedvéért!



Mennyire rohadtul unom már ezeket az őrzőkatokat! Itt soha a bűdös életben nem történik semmi!



Most tudtuk meg, hogy a Splinter Cellből 1920-ban is készült film, és ez volt Chaplin első szerepe...



Vonuj be a seregbe, aszonták! Egzotikus helyek, aszonták!



je mindig is a túlzott linearitás volt, és számomra az a legjobb hír, hogy ezt végre sikerült enyhíteni.

Bicska Maxi

Sam híres volt kiterjedt mozgáskultúrájáról és a Chaos Theoryban természetesen sikerült még újabb trükköket megtanulni. Ezt első kézből ki is próbálhattuk a játék bétájának tesztelése során. A legjobban talán az jött be, hogy Sammel végre kést is használhattam: hatalmas fling, amikor a meglepett ellenséges katona elé ugrasz, és miközben ordításra nyitja a száját és a géppuskájához nyúl, egyetlen csuklómozdulattal elmetszed a gigáját. Amikor guggolva közelíttem meg az ellenséget, akkor viszont inkább hasba szúrva teríttem le: ezt is egy gyors szúrással kell végrehajtani, mielőtt még az ellenség felfogná, hogy egyáltalán mi is történik vele. Persze a hagyományos hátulról történő gégemetszés sem maradhat ki a repertoárból: ezt sokkal drasztikusabbnak fogjuk érezni, mint amikor Sam egyszerűen megfojtja áldozatát.

Terminátor vagy Last Ninja?

Ha már a fegyvereknél tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy Fisher ez-

úttal nemcsak új fajtákat kapott, hanem azt is megszabhatjuk, hogy a küldetés típusához, vagy egyszerűen csak kedvenc játéktípusunkhoz mérten milyen módon összeválogatott pisztolyokat és puskákat hurcoljunk magunkkal. Összesen háromféle arzenál közül választhatunk: assault, stealth és Redding. Az assault típusú fegyverek a

Persze nagyszerű ez a széles kínálat, csak egyelőre azt nem látom be, hogy a Reddingen kívül igazából mi értelme bármi mást használni – a bétatesztnél én is ezzel toltam és remekül bevált.

Csak csendben, csak halkán

Szerintem a legtöbben tudatosan eddig

„A meglepett ellenséges katona elé ugrottam, és késemmel, egyetlen csuklómozdulattal elmetszettem a gigáját.”

zúzóssabb küldetésekre való, illetve az olyan játékosoknak, akik már a Splinter Cellben is legszívesebben mindenkit kapásból agyonlőttek volna. A stealth értelemszerűen ennek az ellenkezője: amikor valahova a lehető legdiszkrétebben kell belopakodni, vagy speciális kütyüket kell javarészt használni, akkor érdemes e szett mellett letennünk voksunkat. Végül a Redding-csomag William Redding nevére utal, aki nem valamilyen híres hadvezér volt a polgárháború során, mint más amerikai katonai szakkifejezéseknél, hanem egész egyszerűen csak a fegyverellátó tisztünket hívják így, és az ő általa kiosztott cuccok általában a legpraktikusabbak az adott küldetéshez.

észre sem vették, hogy Fishernél lopakodás közben a zajsztint nem számított, csak az, hogy mennyire vagyunk sötétben, illetve világosban. A készítőknél viszont szerencsére eszébe jutott, hogy a Thiefhez hasonlóan ezzel is nehezebbé és még realisabbá lehet varázsolni a játékot. Nem, Fishernek ezennél még csak véletlenül sem kell szőrös mamuszban vagy indián mokaszinban feszítenie, egyszerűen csak ügyelnünk kell arra, hogy milyen felületen járunk. A zajsztintet egyébként egy ugyanolyan mutatón láthatjuk,

mint a sötétség/világosság mérőjét, és folyton sasolnunk kell, hogy ne lépjük túl az adott határt. Hogy egy kicsit a Thiefet is felülmúlják, a készítők még a környezeti zajokat is beleszámították, tehát ha például épp egy olyan terrorista felé közelítünk, aki bömbölteti a rádióból a Prodigyt, akkor nagy az esély rá, hogy közvetlen közel sem hall meg minket, ha viszont éppen kikapcsolja a rádiót, akkor bizony pechünk van.

Clyde és Clyde

Konzolon FPS-eknél megszokott dolog a „co-op mode”, vagyis amikor egy haverral toljuk végig a játékot, PC-n viszont sajnos ez még elég ritka. Bár magát a főjátékot ezúttal

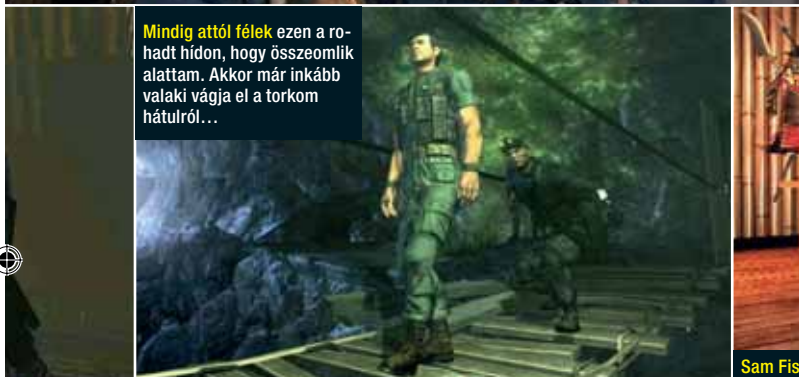




Öregem, te mindig így mész retyóra?



A Spiderman főszerepében: Sam Fisher



Mindig attól félek ezen a rohadt hídon, hogy összeomlik alattam. Akkor már inkább valaki vágja el a torkom hátulról...



– Egy lépest se, vagy fejbe lövöm a társát! – Figy, egyezzünk meg... Én veszték maradok, te pedig cserébe véletlenül meghúzod a ravaszt, OK?

Sam Fisher, mint Last Ninja

AMON TOBIN, A DOWN-TEMPO ATYJA

A Splinter Cell új zeneszerzője

„Downtempo”-nak hívják azt az új zenei stílust, amelyet Amon Tobin, a Splinter Cell-háttérzenék új szerzője, Londonban jól ismert zenész képvisel. Ez a furcsa hangzású irányzat a hip hop és a jazz egyfajta keverékének is tekinthető. Már többször is meghallgattam az albumot (amely érdekes módon már egy ideje megjelent, pedig még messze a Splinter Cell 3 boltokba kerülése), és alapvetően tetszik, csak szerintem egy kicsit alternatív hangzású a játék egészéhez képest. Igaz, a bétában felcsendült egy-két dallam jól illeszkedett az akcióhoz.

Tobin egyébként szorosan együttműködött a készítőkkel, és állítólag ő maga is nagy játékos: amikor koncertezni megy, akkor a busz hátuljában szokott Xboxozni, vagy esetleg PS2-zni.



sem küzdhetjük végig ketten (majd talán akkor, ha a sztori szerint Samet klónozzák...), viszont –hasonlóan a „sima” multiplayerhez – külön pályákon azért erre is lehetőségünk nyílik. Ugyanúgy, mint a single játékmódban, itt is külső nézetben láthatjuk ügynökeinket, és maguk a küldetések is kötődnek a főjáték sztorijához.

Ráadásul egymást különféle módon segíthetjük: azon már eddig is álmélkodtunk az E3-on, ahogy bakot tartatunk társainknak, illetve egymást felhúzzhatjuk egy kötél segítségével egy épület tetejéről, azt viszont most tapasztaltuk először ebben a bétában, hogy még szakadékokon keresztül is áthajthatjuk a másikat egy energikus mozdulattal.

Még ütősebb újítás, hogy a Splinter Cell-es alapszintű puzzle feladatokat a co-opra is kiterjesztették, tehát ezeket gyakran csak közösen tudjuk végrehajtani. A bétában például úgy kellett egy bombát semlegesítenünk, hogy együtt kellett szétvágnunk a megfelelő huzalokat. Bizonyos speciális kutyák is csak párosan működnek, illetve a co-opban lényegesen okosabb és nehezebben átverhető mesterséges intelligenciával is csak közösen tudunk igazán megbirkózni.

Spy vs. Merc

Persze most sem hiányzik a Pandora Tomorrow-ban nagy sikert aratott két-kétfős egymás ellen játszható multiplayer sem. Ebben is szerepelni fognak a co-op új feature-jei, és új, csak a multira kifejlesztett eszközöket is használhatunk majd ügynökeinkkel. A kémek például egy olyan ruhát kaptak, amely segítségével rövid időre láthatatlanná válnak, a szívverést detektáló herkenytűvel pedig az éppen takarásban lévő zsoldosokat szűrhatjuk ki. A zsoldosok új szerszámai közül azt érdemes kiemelni, amellyel különböző kamerákat kezelő hálózatokba léphetünk be, hogy megleshessük a kémek lopakodását. Kevésbé eredetiek, viszont annál hasznosabbak a gázt kieresztő aknák, amelyekre rágyalogolva a gyanútlan kémek azonnal mérgezőes halálnak halálával „respawnolnak” – tiszta Spy vs. Spy filingje lesz ettől a játéknak ☺.

Bár eddig sem voltak igazán kétségeink efelől, a bétateszt mégis maximálisan meggyőzött minket, hogy a Chaos Theory-val a rövid fejlesztési idő ellenére is sikerült még feljebb tolni a lécet. Nem tudom, a Hitman: Blood Money-ban mivel szándékoznak előrukkolni az IO Interactive-os srácok, de alaposan össze kell szedniük magukat,

ha egyáltalán labdába akarnak rúgni a Splinter Cell 3 mellett. A sztori ugyan így elsőre nem tűnik valami John Le Carré vagy magát Tom Clancyt (hiszen nem ő írja a Splinter Cell történeteit, csak a nevét adja hozzá) alázó csodának, de kit érdekel, ha maga a játékmenet ekkora királyság?

A single mellett egyébként az igazi aduásznak a co-op mód és a multiplayer tűnik, amelyekre látszik, hogy a készítő óriási hangsúlyt fektettek. Nem akarok kötekedni a Counter-Strike-rajongókkal, de szerintem a taktikusabb játékmenet és felvonultatott ötletek terén fényekkel veri a Valve által támogatott multit. Amikor a tavaly nyári GameStar táborban alaposabban kipróbáltam néhány vállalkozóbb szellemű egyénnel a Pandora multiját, már akkor is sokkal jobban bejött, mint a CS, idén pedig garantáltan szinte csak Chaos Theoryval fogok nyomulni.

Bad Sector JÁTÉKÉLMÉNYEI



A Splinter Cell 3 szerintem egyértelműen a műfaj legnagyobb királya lesz. A rengeteg új speckó mozdulatra a kés használata rakja fel a koronát, a multi pedig nagy eséllyel alázza majd a játékmenet szintjén a Counter-Strike-ot.

MEGSZAKÍTJUK ADÁSUNKAT

ACT OF WAR DIRECT ACTION

Korábban már hírt adtunk az Atari új RTS-éről, de az a néhány kép, ami kikerült róla, annyira valószínűtlennek tűnt, hogy nem is tudtuk, mit gondoljunk róla: tökéletes 3D-ben lemodellezett, lángoló metropoliszok? Az utcákon őrjögő tömeg? Mindez egy RTS-ben? Most azonban maradék kétségeink is szertefoszlottak: az Act of War az idei év egyik legnagyobb meglepetése lesz... Bár a meglepetést épp most lőttük le.

Az Act of War több szempontból is kiemelkedik az utóbbi évek stratégiai játékaik közül. Sztorija például főszerepet kap – ezért egy bizonyos Dale Brown a felelős, aki a tengerentúlon már jelentős hírnevet szerzett magának a szépen csengő „geopolitikai techno-thriller” műfajában. (Tom Clancy talán már uncsi?) Maga az alapszituáció nem különösebben izgalmas, de ez ne réttentsen el senkit – a lényeg a küldetések közben és között felbukkanó csűrőkben és csavarokban rejlik. „Hogyaszongya”: egy terrorista szervezet, a titokzatos Konzorcium rákészt, hogy jól destabilizálja az Egyesült Államokat. Először csak az ország gyorsétterem-hálózataiban akarják gonosz módon elsózni az összes sült krumplit, majd felmerül, hogy egy elulajdonított műhold segítségével a Jóban-rosszban című

tévéorozatot sugározzák egyszerre az összes amerikai tévécsatornán, végül még gonoszabb ötletük támad – megtámadják Amerikát. Amerika persze nem hagyja annyiban, bár a fél ország lángokban áll.

”Valahogy így nézne ki a harmadik világháború – reméljük, senki sem kap kedvet hozzá”

A katonaságot hazarendelik, kivéve a Talon névre hallgató antiterrorista alakulatot, akik hozzáférnek a legklasszabb fegyverekhez is, köztük egy rakás kísérleti cuchoz. Megindul a háború, és a világ rettegve nézi a híradót.

Összeesküdt ellenségek
A Konzorciumról nem sokat tudni, nem véletlenül. Hátterében nagyon komoly pénzzel rendelkező

üzletemberek állhatnak, mert megvesztegetéssel vagy zsarolással, ilyen-olyan módszerekkel különféle katonai szervezeteket vontak irányításuk alá a világ különböző részein. Két teljesen különböző

taktikát alkalmaznak: titokban settenkednek vagy nyíltan támadnak. Legnagyobb erejük a meglepetésben rejlik, hiszen mindenhova képesek beszivárogni, és lopva csapnak le a gyanútlan, gyengén őrzött célpontokra. Persze nyílt színi támadás esetén sem szabad őket félválról venni: ha megindulnak, mindent letarolnak. Egyedül indítékaik nem világosak, mert az addig oké, hogy megdöntենék

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Taktikai pofozkodós	Atari
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. tavasz	Eugen System
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
The Gladiators, Times of Conflict	
GYORSLINK	1182



Amerika hatalmát, de ki lenne az új szuperhatalom? Egyáltalán melyik ország áll a háttérben?

Az emberi élet: kincs

Mielőtt bárki meghatódna ezen a szép mondaton, szögezzük le: kincs, de nem ám úgy, mint a buddhisták szerint. Szinte minden stratégiai játék jelentős részét képezi ugyanis a rendelkezésre álló erőforrások megszerzése és megtartása.

„Harveszteltünk” mi már mindent, fát, követ, aranyat, gázokat és tibériumot, de az Act of War csavar egyet a dolgon: ugyan rá kell tenyereznünk a világ kőolajkészletére is (hiába, ahol az olaj, ott a hatalom) legfontosabb nyersanyagunk mégiscsak a hadifogoly. Mielőtt bárki Hieronymus Bosch horrorisztikus festményeit megszegyenítő képeket vizionálna emberüzemű harcokcsikról, netán fejeket lövő ágyúkról, gyor-

Korunk csúcstechnikája, a MIG-21





Őnök... egy... új üzenete érkezett



Gyár, na persze. Ki tudja, miben fondorkodnak.

san tisztázzuk: harc közben gyűjtött hadifoglyainkat kemény dollárokért cserébe visszaszolgáltathatjuk, illetve a szíves közreműködésük során megszerzett információkat tehetjük pénzzé. Mert együtt fognak működni velünk, az egyszer biztos. Megvanak a magunk kis eszközei.

Ég a város, ég a ház is

Mi itt a GameStar magazin-nál semmilyen formában nem támogatjuk az erőszakot, és nem helyeseljük patinás épületek, a kulturális örökség részét képező történelmi helyszínek lebombázását. Ugyanakkor az Act of War hitelességét (pontosabban a hitelesség illúzióját) nagyban növeli, hogy a világégés közepén maga a Buckingham-palota vagy a Fehér Ház is odaveszhet – és ez a játékmenet szempontjából izgalmasnak tűnik, hiszen a cenzorok

mindaddig kínosan ügyeltek arra, hogy véletlenül se efféle játékokon gyakoroljanak a terroristák. Vagy ki tudja... Persze ezek az ismertebb épületek fel sem tűnnek majd akkor, ha egész metropoliszok válnak a lángok martalékává, pedig épp ez az Act of War nagy ígérete: a totális káosz, a teljes megsemmisítés. Valahogy így nézne ki a harmadik világháború – reméljük, senki sem kap kedvet hozzá. Az Act of War visszahozza a régi jó stratégiák szép szokását (R.I.P. Westwood), azaz az átvezető animációkban valódi színészek brillíroznak. Ez mindig rengeteget dob egy játék hangulatán: a pergős átvezetők, a be-bevillanó híradós átkötések, a tökéletesen egymásba olvasztott valódi és számítógéppel készített képsorok elhitetik velünk, hogy ott vagyunk az események kellős közepében. Pillanatok alatt felpörög a

játék és (remélhetőleg) utána sem lassul. Minket pedig elkap az érzés, hogy rengeteg ember élete, a világ sorsa múlik rajtunk. Hát nem erre vágyik minden látens megalomán, aki stratégiai játékokba oltja bűnös hajlamait?

Felsőbb vezetés

Bár minden stratégiai játék a „felsőbb vezetés” illúziójával kecsegtet, az Act of Warban akár az utcai harcosok szintjére is lemehetünk: ez nem vicc, talán a Ground Control II és a Warhammer 40K: Dawn of War voltak az első stratégiák, melyek már olyan grafikai részletességgel rendelkeztek, hogy közelről is érdemes volt szemügyre venni egységeinket. Az Act of War ezt még tovább fejleszti: ha teljesen rázoomolunk egy ellenséges gyalogosra, akkor híradókba kívánczó képsorokon nézhetjük végig, ahogy belescapód-

nak a lövedékek, ő pedig egy baletárhoz méltó kecses mozdulattal dobja el magát, miközben puskája is elrepül, métereket bucskázva a földön. A grafika lenyűgöző: az animációk tökéletesek, illetve sokat elárul, hogy minden és mindenki árnyékot vet... Az „utcai harcosok szintjére” persze nem azt jelenti, hogy a katonák foggal-körömmel esnek egymásnak. A háború előbb-utóbb eléri a nagyvárosokat, és Washington, San Francisco, London és Moszkva belvárosában is szedi a maga áldozatait. Kíváncsian várjuk, lesz-e happy end.

Mazur JÁTÉKÉLMÉNYEI



A grafika lenyűgöző, ez nem vitás. Remek a tálalás is, már csak az a kérdés, hogy a legfontosabb szempont, azaz maga a stratégiai rész hogy sikerül.



Dugába dőlt a pisai ferde torony



Jó kis filmes átvezetők, majd nézünk, mint a moziban



S.T.A.L.

Nincs még egy játék mostanában, amelyet annyira várnátok (és várnánk), mint a S.T.A.L.K.E.R.-t. A fokozott érdeklődés jogos, hiszen nem vitás, korszakalkotó játék közeledik. Ráadásul már csak néhányat kell aludni a májusi megjelenésig, ezért most összesepertünk minden hozzáférhető infómorzsát, hogy tökéletesen tisztában legyetek, mi vár rátok a Zónában.

Aki valamilyen érthetetlen (és már-már megbocsáthatatlan) okból elmulasztotta volna tavaly márciusi exkluzív bétatesztünket, az most jobban teszi, ha fellapozza akkori számunkat. Ezt két okból is tanácsos megtenni: egyrészt ZeroCool és Gyu remek, információban gazdag anyaggal tért haza Ukrajnából (féltettük őket, de hát a Ti informálatok megérte a kockázatot), másrészt meg az ott elhangzottak most csak utalás szintjén fognak felbukkanni, tehát a játék csodálatos gazdagságának megértéséhez mindkét cikk elolvasása melegen ajánlott.

Zónázás

Az ukrán fejlesztőcsapat kényes témát, a '86-os csernobili atomkatasztrófát választotta játéka

...K.E.R.

TRAGIKUS SIKER KÖZELEG

kiindulópontjának. A kitalált sztori szerint egy második, titokzatos robbanás történik a régióban, majd furcsa, megmagyarázhatatlan jelenségek – később lények – tűnnek fel. A kormány hallgat, az eltűntnek nyilvánított személyek azok is maradnak örökre. Néhány év alatt annyira eldurvul a szituáció, hogy a hadsereg lezárja a területet. Ez azonban nem segít. A mutánsok egyre többen lesznek, egyre erősebbekké válnak, s a Zónának keresztelt senki földje is mintha egyre terjeszkedne. A katonaság tehetetlenségét látva kalandorok merészkednek a veszélyes vidékre, hogy bizonyítékokat, kutatási anyagot szerezzenek a tudósoknak, akik

kal kapcsolatban. Ez kapóra jön megmentőnknek, hiszen ő azokból él, akik a bemozgolt földeken kutatnak. Nekünk pedig nincs más választásunk, mint visszamenni a Zónába, és kideríteni, kik vagyunk és mi történt velünk. Szerencsére Dealer barátunk ellát minket alapvető tanácsokkal (no meg némi felszereléssel), ami nélkül bizonyosan nem élnénk túl az első napot sem. Ahogy járjuk a vidéket, úgy térnek vissza töredékes emlékeink. Egy-egy kiemelten fontos helyszín (például Csernobil tornyainak) látványa elegendő ahhoz, hogy megrohanjanak a régi

Még egy Moszkvicsban is nagyobb biztonságban érzi magát az ember, ha a környéket megszállták a mutánsok és a rájuk vadászó félőrültek.

a végére akarnak járni a csúnya ügynök. Ezeket a szerencsevadászokat hívják stalkereknek (nagyjából cserkészőknek lehetne őket fordítani, de mi inkább maradunk az angol változatnál). Nem meglepő, hogy mi is egy ilyen szerencselovag bőrébe bújva próbáljuk kideríteni, milyen titkokat rejt a Zóna.

„Meglepő” felütés

Az egyik nemrég nyilvánosságra került fejlesztői naplóból azonban ennél sokkal konkrétabb dolgokat tudhattunk meg az általunk alakított szereplőről. Kiderült, hogy főhősünkre félholtan találnak rá egy tengerautó hátulján, amely azért járja a fertőzött régiót, hogy összeszedje a szerencsétlenül járt próbálkozókat – ezzel is megpróbálva visszaállítani a rendet a területen. A Dealernek nevezett orgazda gondoskodásának hála felépülünk, ám kiderül – és most jön az eddig sehol nem látott ördögi csavar! –, hogy az égvilágon semmire nem emlékszünk múltunk-

események. Később fény derül arra is, hogy létezik egy különleges csoport, amely manipulálja a Zónát. Az is bizonyosra vehető, hogy eme titokzatos társaság tagjai tudnak valamit velünk kapcsolatban is. Úgyhogy nincs más hátra, mint előre, s bejárni ezt a hatalmas teret.

Lejárnak a lábunkat

A hatalmas jelző nem túlzás, sőt. A játék 18, egyenként nagyjából 5 négyzetkilométeres területből áll. Fontos leszögezni, hogy ezek nem egyesével letudható pályák, a felosztásra pusztán technikai

LÁBATLANKODÁS

Avagy egy NPC begőzöl

A cikkben részletesen kifejtett mesterséges intelligencia viselkedésének modellezése nem volt zökkenőmentes. Ám a programozók munkáját annyira megkeserítő, érthetetlen (nek tűnő) hibák, problémák között néha akad olyan is, amit a világ minden kincséért nem hagytak volna ki az életükből. Egy ilyen sztorit mesélt el a S.T.A.L.K.E.R. egyik főmunkatársa.

Az MI viselkedésének tesztelése közben az egyik NPC szétnézett a virtuális tájon, majd nagy biztonsággal eldöntötte, hogy a legkomolyabb ellenség nem más, mint saját maga! Nosza, nem is tértlenkedett, azonnal nekilátott kiiktatni ezt a veszélyforrást. Igen ám, de a fejlesztők

(az ördög tudja, miért...) nem látták el olyan mozdulatsorral, amely lehetővé tette volna, hogy rácuppanjon a saját puskacsövének végére, majd egy határozott mozdulattal beterítse a környezetét agyvelővel. De a játék karaktereit nem olyan fából faragták, hogy ne tudnának ilyen feladatokkal (is) megbirkózni! Az ötletes gép elkezdte az egyetlen testrésztét löni, amire célozhatott: a lábát! Miközben az ukrán srácok a földön fetrengtek, a kitaró öngyilkosjelölt sorban eresztette a sküliókat a saját végtagjába. Két teljes tár felhasználásával végül sikerrel is járt, de mielőtt megszűnt létezni, még büszkén jelentette a rendszernek, hogy az ellenséget sikeresen megsemmisítette ☺.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ
Túlélő FPS THQ

MEGJELENÉS FEJLESZTŐK
2005. május GSC

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Cosacks, American Conquest

GYORSLINK >>> 23

Az emberi tényező Csoportok, karakterek

Amilyen változatos mutánskultúrát „nevelt ki” a Zóna, annyira sokszínű az itt tevékenykedő emberi állomány is. Többségükből egyaránt válhat szövetséges és ellenség is, minden tőlünk és az adott szituációtól függ.

STALKERS (STALKEREK)

Ezt a csoportot erősítjük mi is. A szabadúszó kalandorokét, akik jó pénzért eladható tárgyakat keresnek és/vagy a Zóna titkát kutatják. A stalkerek számos frakciót, kis szövetséget hoztak létre, melyekhez mi is megpróbálhatunk csatlakozni.



STALKER FACTION „DUTY” (A „KÖTELESSÉG” CSOPORT)

Egy küldetést abszolválva csatlakozhatunk a társasághoz, akik meg vannak győződve róla, hogy az ő feladatuk megállítani a mutánsok invázióját. Az újkori keresztresz vitések ellátnak infóval és újabb feladatokkal is.



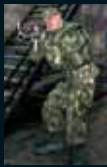
MILITARY STALKERS (KATONAI STALKEREK)

Ezek a kalandorok a katonaság megbízásából téblábolnak a fertőzött térségben. A galerit egyrészt a katonai egységek kiválóságai közül toborozzák, másrészt „mezei” stalker is jelentkezhet soraikba. Ha feltűnnek, tuti hogy valami különleges jelenség, tárgy után kutatnak.



SOLDIERS (KATONÁK)

Az egyszerű sorállomány a Zóna határait ellenőrzi, s gondoskodik róla, hogy egyetlen mutáns se hagyhassa el a körbekerített vidéket. Szintén az ő feladatuk, hogy lefűljék az illegális dolgokat kicsempészni igyekvő személyeket.



SPECIAL FORCES (KÜLÖNLEGES ERŐK)

Az elit kiképzésben részesült katonák dolga, hogy a fertőzött földekre behatoljanak, például egy mentési akció keretében. Őket hívják segítségül akkor is, amikor szokatlanul erős támadás éri a sima egységeket.



SCIENTISTS (TUDÓSOK)

A veszélyes régió határában két kutatócsoport is tanyát ütött. Hozzájuk vihetjük a parajelenségek miatt megváltozott tárgyakat, amelyeket nagy örömmel fogadnak. Cserébe high-tech kűtyüket, védelmi felszerelést szerezhetünk be tőlük.



DEALER (A „KERESKEDŐ”)

Kulcsfontosságú nem játékos karakter. Eleinte ő lát el minket információval és feladatokkal is, később pedig nála tehetjük pénzzé a Zónából kimentett értékes tárgyakat, eszközöket. Természetesen nemcsak vesz, elad is cuccokat.



okokból volt szükség. Szabadon barangolhatunk a vidéken, leszámítva olyan helyszíneket, ahová csak különleges felszerelés birtokában tehetjük be lábunkat. A méreteket jól illusztrálja, hogy egy ilyen „kisebb” részen körülbelül 30 percnyi sétával tudunk eljutni az egyik végéből a másikig. A leleményesebbek ugyan segíthetnek magukon, ha elcsennek egy páncélozott csapatszállítót valamelyik őrjáratról, vagy találhatunk egy működőképes (avagy azzá tehető) ósrégi Moszkvicst is, hogy gyorsabbá váljon a közlekedés. A bökkenő csak az, hogy minden jármű üzemanyagot és karbantartást igényel, így ne is gondoljunk arra, hogy huzamosabb ideig használhatjuk bármelyiket is. Pedig még egy Moszkvicst is nagyobb biztonságban érzi magát az ember, ha a környéket megszállták a mutánsok és a rájuk vadászó félőrültek. A sugárzás miatt felismerhe-

nek megvan a maguk élettere, s nem szeretik, ha ide konkurencia téved. A számítógép minden „enkunternél” megnézi, alapvetően hogy viszonyul hozzánk a lény. Ez lehet barátságos, semleges és ellenséges. De ez utóbbi esetben sem biztos, hogy fegyverünk után kell nyúlnunk, mivel potenciális ellenfelünk „mérlegeli” az esetleges ütközet esélyeit. Amennyiben a számtan végén számára kedvezőtlen eredmény születik, akkor a menekülést választja. Az emberek ennél is bonyolultabb akciókra képesek, hiszen nemcsak a fedezékeket használják mesterien, de támogatják is egymást harc közben. Míg egyikük tüzel, a másik jobb pozíciót keres.

Azok a fránya anomáliák

Nem elég szegény stalkernek a sok mutáns, katona és konkurens kalandor, önmagában a környezet

„A mutánsok egyre többen lesznek, egyre erősebbekké válnak, s a Zónának keresztelt senki földje is mintha egyre terjeszkedne”

tetlenségig torzult állatokkal, valaha embernek született szörnyetegekkel kell megküzdünk. Igaz, nem minden esetben, mert a majdhogynem teljesen szkriptmentes játérendszer gondoskodik róla, hogy ne legyen kiszámítható találkozás.

Miért nem tudja ezt más is?

A dolog kezdődik azzal, hogy nemcsak nekünk van szükségünk pihenésre és élelemre, hanem a gammában feltűnő összes szereplőnek. Tehát bármilyen hihetetlen, bizony előfordulhat, hogy egy vadállatra úgy találunk, hogy éppen telezabálta magát, és jól megérdemelt szieszáját tölti. Ebben az állapotban az utolsó ötlete lesz az, hogy velünk bármiféle konfliktusba keveredjen. Ugyanakkor a lények-

is képes vesztére törni. Egy többszörös katasztrófát elszenvedett terület esetében ez talán nem is annyira meglepő. A Zóna csak úgy tobzódik a furcsa jelenségekben, a halálos veszélyt jelentő „csapdákban”. Ezeket a paranormális jelenségeket hívják összefoglaló néven anomáliáknak. Az egyik legveszélyesebb ilyen dolog a gravitációkoncentrátum. Ez nem más, mint egy kisebb terület, ahol a gravitációs törvények elvesztik értelmüket. Ha ilyen helyre téved valaki, azt menthetetlenül széttépi a fékevesztett, pusztító erő. Ilyen helyekre a földön látható horpadások, furcsa szögben elhajló fémtárgyak figyelmeztetnek, s ha megpróbálunk egy kavicsot dobni az erőterbe, akkor az a határt elérve lehetetlen szögben folytatja



Az ehhez hasonló csetepatékkal turbóztatjuk meg a Flatout-0-meter





Madarak és távlatok

Monzta & Co. Látogatás szörnyfalván

Ugyan hivatalosan még nem véglegesítették a feltrancsírozható mutánsok és szörnyetegek listáját, de azért mutatóban már akadt annyi, hogy kiválogathassuk nektek a legérdekesebbeket. Íme!

SNORK

Az egyik legkülönlegesebb karakter, mivel ezt (őt) nem a fejlesztők, hanem a rajongók találták ki. Snork a készítőik által meghirdetett Monsters Ball elnevezésű versenyen végzett az első helyen, igen erős mezőnyben. Felületes szemlélő akár embernek is nézhetné, de a sugárzás drasztikus változást okozott a valaha tényleg emberi szervezetben. Haja, szőrzete hiányzik, testét sebek borítják. A viselt maszk alól előtűnik ocsmány szája, melyről hiányoznak az ajkak. Brr...



CONTROLLER (IRÁNYÍTÓ)

Nem, ezúttal nem a BKV-val gyűlik meg a bajunk. Sőt, a képet nézve már-már szeretnénk, ha kicserélnék ezt a monsztrát egy békésebb ellenőrrre, ugyanis a jó öreg Freddy Jasont idéző tag még egy „Jegyeket, bérleteket!”-féle támadásnál is keményebben lép fel. A kis kópé zombikat irányít a háttérből, és velük mészároltatja le a neki nem kedves egyedeket. Ha esetleg követői nem boldogulnának, ő is oda tud csapni, ráadásul nem is gyengén.



BLIND DOGS (VAK KUTYÁK)

Mit még nem adna egy ilyen bestiáért egy magára valamit is adó külvárosi maffiózó?! A viadalokra tenyésztett pitbull ezekhez a dögökhöz képest egy öleb. Igaz, hogy látásuk ráment a sok benyelt sugárzásra, de cserébe szervezetük különleges képességekkel gazdagodott, valamint mostanra már nem nagyon zavarja őket a radioaktív szennyeződés. Egyfajta hatodik érzékkel rendelkeznek, aminek következtében tökéletesen érzik, merre van a préda – még falakon keresztül is, jaj! Hogy a dolog még pikánsabb legyen, a kutyasok 10–20 fős falkában közlekednek.



DWARF (TÖRPE)

Fantasys kollégáikhoz hasonlóan, ők is a föld alatti életre rendelkeztek be, ahol előszeretettel állítanak csapdákat bárkinek, aki betéved territóriumukba. Több dologban azonban mások, mint például Gimli. Egyrészt nincs szakálluk, másrészt rendkívül értelmesek ☺. Utóbbi különleges képességeikben is megnyilvánul, hiszen képesek a telekinézisre, valamint megérik a közelükben leselkedő veszélyforrásokat. Állandó háborúban állnak a kutyaikkal, ami csak jó nekünk, mert addig sem minket zaklatnak.



Esik, álljunk gyorsan egy fa alá!



Stipi-stopi, én állok a kapuba

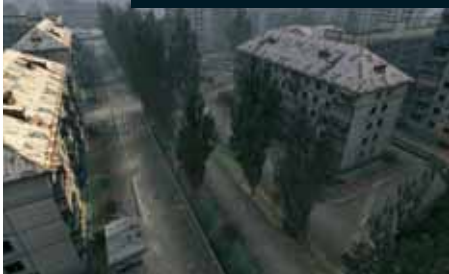


Főnök, megszereztük a divatos egyterű járművet



ÚJDONSÁGOK

Felújításra váró kerületben ingatlanok olcsón eladó!



Nekem csobogsz, kicsi patak?!



Felemelt kézzel jöjjenek ki a járműből!



Igor, nem arról volt szó, hogy csak üzemanyag nincs benne?



Mintha csak az alszömörcei kultúrházat látnánküzemanyag nincs benne?



Indulás előtt egy olajcsere nem ártott volna, csávókám!



tovább útját. Aki nem bízik a szemében – és megteheti –, jobban jár, ha beszerez valamilyen jelzőberendezést, bár ezek közül sem mind tévedhetetlen. Az anomáliák legdurvábbika az úgynevezett Zone Blowout (kb. Zónahasadás), ilyenkor a táj olyan lesz, mintha egyszerre tombolna hurrikán, tájfun, özönvíz, földrengés és mellesleg a pokol összes ördöge. A jelenség csúcspontjakor hatalmas fényesség önti el a tájat, ami képes megvakítani az óvatlanokat. Mivel ez a jelenség meghatározott rendszerességgel ismétlődik, így az épelméjük ilyenkor nem maradnak a Zóna területén. De ha mégis, akkor jobban teszik, ha speciális védőruhát öltenek és – biztos, ami tuti – valami védett területre húzódnak.

Röntgen bácsi elintézi

Hogy mindez páratlan részletességgel és élethű fizikai modellezéssel jelenjen meg képernyőnkön, arról az X-Ray technológia gondoskodik. Természetesen mindent tud, amit manapság egy PC-ből elő

lehet csalogatni. Nem is bonyolódnánk részletekbe, legyen elég annyi, hogy a készítő – őszintének tűnő J – bevallása szerint körülbelül fél évvel jár a rendszer a konkurencia hasonló alkalmazásai előtt. Hogy mindehhez milyen vas szükségeltetik? Erről egyelőre nem hivatalos találgatások vannak csak. Hozzávetőleg 1,4 gigahertzes procit, minimum GeForce4-es grafikus kártyát és fél giga RAM-ot saccal a közönség, de nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy ki merjük mondani: ennél azért valamivel keményebb paripával készülnünk, ha élvezetes minőségben akarjuk tolni a S.T.A.L.K.E.R.-t!

-csonti- BENYOMÁSAI



Már egy éve is csak hűledeztünk a S.T.A.L.K.E.R. képességein, s a várakozásaink csak fokozódtak a csordogáló információk hatására. Ha netán ismét eltolnák a megjelenést a srácok, akkor megint küldünk egy követséget Ukrajnába, de ezúttal felfegyverezve ☺.

MULTIPLIKÁLT DOLOG

A többjátékos mód különlegességei

Sajnos hiába produkált igen komoly „rinyálási faktort” a rajongótábor, a többjátékos változatban nem lesz kooperatív mód. A készítő ezt azzal magyarázták, hogy ezen elem beépítése a mostani rendszerbe megoldhatatlan, de legalábbis nagyon sok változtatást igényelne. Ha kicsit jobban belegondolunk, ez nem is hangzik hiteltelen mentegetőzésnek. A Splinter Cellben például a harmadik részig kellett erre várni, s röntgen tegyük hozzá: Sam Fisher történései összehasonlíthatatlanul lineárisabb szálát követnek, mint a S.T.A.L.K.E.R. kötetlen világa. További rossz hír, hogy úgy tűnik, jár-

művek sem lesznek multiban. Azt már viszont nem lehet negatívumként elkönyvelni, hogy az egyjátékos területek méreténél lényegesen kisebb terepen zajlanak majd a közös csatározások. Másként kicsit szaggatottá válna az akció (8 óra munka, 8 óra keresés, 8 másodperc szórakozás). Tudunk viszont jó dolgot is mondani: az ütközetek alatt szerzett hőstetteinkért (ez általában egyenlő az ellenség legyilkolásával) pénzmag jár, s ha legközelebb „véletlenül” megfeküdne, akkor visszajövetel előtt benézhetünk a boltba némi háttértámogatást beszerzendő.



Te melyik teljes játékot választod

Most Te döntheted el,
mi legyen a következő
GameStar teljes játéka!



Ghost Recon

(Akció, GameStar 2001. december)



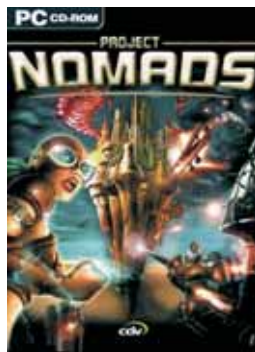
Syberia

(Kaland, GameStar 2002. augusztus)



Summoner

(RPG, GameStar 2001. június)



Project Nomads

(Akció-stratégia, GameStar 2003. január)

Szavazatodat a
teljesjatek@gamestar.hu címre
küldd! Ha nem rendelkezel
állandó interneteléréssel,
vagy épp biztos akarsz lenni
kedvenced győzelmében,
szavazhatsz sms-ben – akár
többször is!

Utóbbi esetben a következő kódot küldd el
a **06-90-633-311** számra:

GS ghost - GhostRecon
GS syberia - Syberia
GS summon - Summoner
GS nomads - Project Nomads

A „vesztes” játékok nem, vagy csak később kerülnek
megjelentetésre. (Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózataról elérhető!)
SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443

**A Te újságod
- a Te döntésed!**

GameStar

**Európa legolvasottabb
gamer magazinja**



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

Komolyan félek a World of Warcrafttól... Szinte mindenkin az örület jeleit látom: az, hogy Gyu teljesen rákattant, az rendben van, hiszen ő eddig is MMORPG-rajongó volt, de még ender



is szinte intravénásan kötötte fel magának, Malachit és Platypus is tördelés után csak ezzel játszanak, de még Del is csak erről tud beszélni valahányszor találkozunk. Szinte rettegek attól a pillanattól, amikor beindulnak az európai szerverek: jaj-jaj, mi lesz velem, vajon én is ennyire rácsobbanok, és egyszerűen nem bírok felállni mellőle? Akkor mi lesz majd a Splinter Cell 3-mal és bármi mással, amit az év tartogat még számomra? Úgy-hogy csak félve merem elolvasni Gyu és ender gigantikus fókusz cikkét, de már most látom, hogy úgyszincs menekvés: ha kijön a WoW, menthetetlenül rabja lesznek, mint anno a Diablo II-nek...

Addig még gyorsan végigtoltam az epikus *KotOR II*-t és a *BloodRayne 2*-t: a monumentális, sok párbeszéddel teleszőtt, történetorientált RPG mellé kellett egy kis oldszkúl vérengzés is, nagymellű és vagány vámpírcsajjal, hogy a lelki egyensúlyom tökéletes legyen. A *KotOR II*-ből egyébként a LucasArts az utolsó pillanatban küldte el a világsajtónak a PC-s verziót, így szerencsére nekünk nem a korábban megjelent xboxos verziót letesztelve kellett a játékról alkotott véleményünket megosztanunk Veletek.

No és nem szabad elfelejtenünk a másik Star Wars-os csillagról, a *Republic Commandó*ról sem. A LucasArts úgy látszik, hogy rájött, üzletileg annyira mégsem nyereséges a lehető legszámalmasabb főrmédvényeket kiadni a Star Wars-logó alatt, ugyanis a két *KotOR* mellett ennél a játéknál is kínosnak ügyeltek rá, hogy jó legyen. Még hogy jó, sőt kiváló Star Wars-os játékokat kapunk? Hová fajult már a világ @?!

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



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

„A választottam egy határozott, céltudatos karaktereket, aki lépésről lépésre halad előre a kitűzött célja felé, okosan kihasználja az adódó lehetőségeket, hogy ellenfeleit legyőzze, de ugyanakkor azzal is tisztában van, hogy mikor van itt a visszavonulás ideje – ő pedig nem más, mint Pac-Man...”



> -csonti-
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali
előélet: 6 éve játékszájgíró (PC ZED, GameStar)

„Azt hiszem, Sam Fisherrel van közös oldalunk. No nem a harcművészeti képességekre gondolok, de még csak nem is a fegyverhasználatra, sokkal inkább arra a maró, szarkasztikus humorra, amire úgy tűnik, mindketten vévők vagyunk ☺.”



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

„Az alteregómnak legszívesebben Drakant, a sárkányt választanám, hiszen anno egy szexi amazon lovagolt rajta, szabadon repült, amennyit csak akart, és tüzet hányva a torkából mindenkinnek odapörkölte, aki csak be mert szólni neki. Lehet ennél szebb élet @?”



> ender
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia
előélet: 9 éve játékszájgíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Én leginkább a Niceguy nevű WoW-karakteremmel tudok azonosulni. Élőhott pap, de azért rendes.”



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

„Olyan számítógépes karakter, aki RÁM hasonlít? Az ki van zárva ☺. Nincs olyan beteg játékefejlesztő, aki ilyesmit tenne... Egyébként az NBA LIVE 2003-ban a Boston pályáján kb. a 32. sorban ül egy néző, aki rám hasonlít picit. Csak messziről alig látszik...”



> Platypus
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ☺
előélet: 7 éve játékszájgíró (PC-X Magazin, GameStar)

„A hősök hőse, nem más mint El Diablo, a Freedom Force-ból. Ez a tüzes spanyol igazi Don Juan és még repülni is tud.”



> Mady
szakterület: CS, autóverseny, TPS, és minden ami HW
előélet: 4 éve játékszájgíró (GameStar online, GameStar)

„Én a legszívesebben a jól-fésült, pulcsis 'egyetemista' srác lennék a Cséből. Nem kéne cikkeket írnom, egész nap csak kempelhetnék egy fikusz mögött, és vadászhatnám a pókokat a távcsövesemmel. A rendkívüli MI miatt pedig szótáram lekorlátozódna erre a két szóra: Tequila és a budda-budda-budda...”



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

„Talán még emlékszik valaki a Pong nevű játékra: a képernyő két szélén két pálcika, középen labda. Szóval az a labda jut eszembe, mert a magam módján rettentő egyszerű gyerek vagyok én is. Ha pedig nem tesztek valami, pattogok.”

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 eljuttatott verziót.

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.

Jogod van felszólalni!

Ugy 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!

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.

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 kategóriátsaival.

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...

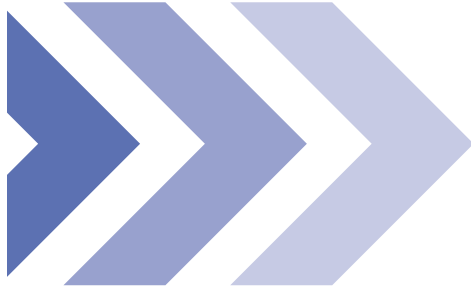
Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szekciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

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

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



KotOR II
Sith-tad a mamámát?!!!



BloodRayne 2
Mi? Szilikon?! Na mutasd a nyakad!



Demon Stone
Nem Rolling, de ez sem rossz...

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



Sam
szakterület: Akció, stratégia, RPG
előélet: 4 éve játékujságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Egyértelmű válasz: Serious Sam. A kísérteties névhasználat mellett én is mindig fehér atlétát és farmert hordok tornacsukával, és napszemüvegben hentelem halomra a szörnyeket. Na jó, nem is.”



Szittyó
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG
előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„A Warhammer kapitányát választom. Aki nem rest feláldozni önmagát – és mellesleg az embereit – a cél érdekében. Valamint vasmarokkal és lángpallal küzd a káosz ellen (még olyan elvetemült világokon is, mint ender asztala).”



Uhu
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
előélet: 6 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Az alteregóm egyértelműen J.C. Denton a Deus Ex-ből. Természetesen nem szeretem a csavarfüleket, ezért állítom Denton emberi állapotára vonatkozókat, mielőtt még egyesült volna a szuper-számítógéppel.”



Kecske
szakterület: Multiplayer bármilyen, taktikai FPS, CS
előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„Az én kedvencem a Day of Defeat-es német sniper. Pont arra megy, amerre én mennék, és akkor jó, amikor én szeretném. Hihhetetlen! Valószínűleg az egeret marokoló kezem mozgásából olvassa ki az akaratom, legálábbis nem emlékszem, hogy a fejemen elektródák lettek volna. Bár ki tudja manapság...”



ZeroCool
szakterület: FPS, autós gammák, online, HW
előélet: 6 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Sok ilyen karakter lenne, mégis úgy vélem, a kedvenc kalandjátékomból, a LucasArts-féle Sam&Max nyusziját választanám ☺. Minden őrlétségekben benne van, a legelvetemültebb feladatokat vele csinálhatja Sam. Tény, hogy jómagam azért nem nyúlnék le egy macska torkán, de azért bevállalom, amit lehet ☺.”



Boe
szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG
előélet: 4 éve játékujságíró (GameStar)

„Szabályos időközönként végiggrázom a szerkít a kollegák kólája és sült krumpolija után kutatva, akár egy rutinos Pac-Man, ha torokgyulladás gyötör, úgy hörgök, mint Vader nagyúr, természet átlagon fölüli, végtagjaim hosszúak. Ne szépségsük: alteregóm egy sárga fejű, mutáns főszörny lesz a Doom 4-ben.”



Malachit
szakterület: minden amire 50%-nál kevesebbet adunk
előélet: 7 éve a PC-X+GS legfőbb tördelője, designere

„Nick Kang lennék szívem szerint a True Crime-ből, és természetesen a rossz zsarut alakítanám. Néha nekem is kedvem lenne kiráncigálni kocsijuktól azokat a kedves vezetőket, akik az esceserin vették a jogsijukat és az arcukba nyomni a rendőr jelvényt. Aztán 'kölcson venném' a verdát persze ☺.”



Berrr
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármilyen
előélet: 14 éve játékujságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Aki olvasta az Egyetlenem című könyvet, az jól tudja, hogy alteregóm egyértelműen Leisure Suit Larry, az állandóan nő után kajtató kalandor lehetne.”

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

CoolSkatcz tette fel nekünk:

Ha ki kellene választani egy számítógépes játékból ismert karaktert alteregónak (tehát valamilyen szempontból a legjobban hasonlít rátok), akkor kít választanátok?

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: World of Warcraft	44
Star Wars: KotOR II	58
Star Wars: Republic Commando	66
BloodRayne 2	72
Settlers 5	78



GTR	82
Playboy: The Mansion	84



The Punisher	86
Demon Stone	88
Second Sight	90
Játszottuk még	92
„Komolyan mondom”	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák 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. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: 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 előlűk még az adott stílus legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tundra 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 katasztrófálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátnod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

WAR

Léteznek olyan játékok, amelyekre a bejelentésük óta remegve várunk, megjelenésük előtt napokig nem alszunk, csak vágyakozva forgolódunk a játék nevét mormolva. Ritka az ilyen program, s még ritkébb (talán nem is volt) az MMORPG-k világában. Most azonban megismerhetjük ezt az érzést – itthon sok ezren, a világban pedig milliónyian...

Ez tiszta örület: a játék még meg sem jelent, amikor már guildek (klánok, szervezetek) alakultak és oszlottak fel anélkül, hogy bárki akár egy percet játszott volna. Emberek sorolták fejből a varázslatokat, tulajdonságokat és a tehetségeket (talents), anélkül hogy bármikor használták volna valamelyiket. Én ilyet soha életemben nem tapasztaltam még. A *World of Warcraft* szó szerint felforgatta a játékosársadalom életét. Aki megveszi, majd havonta előfizet a játékra (lásd keretes írásunkat), olyan élményre készüljön, amellyel eddig még nem nagyon találkozhatott: ha egyszer valaki beleszöppen, garantáltan elragadja és magába zárja minden idők egyik legaddiktívabb játéka... Mégis, mi lehet a titok? A nagyon egyszerűen elsajátítható irányítás? A rengeteg kötődés az ismert *Warcraft*-világhoz? A gondosan és nagyon szépen megtervezett világok és területek, az ellenfelek sokszerűsége és a „soha ki nem fogyó” kalandok sora? Igen, de nem „csupán” ennyi, még rengeteg más is, melyekről mindent megtudhatsz, ha tovább olvasol...

„Emberről üssék, vagy ezt a gnómot itt?”

Mielőtt belevetnénk magunkat az epikus méretű kalandokba, nem árt letisztázunk néhány fontos, karakterünk későbbi életét megváltoztathatatlannal befolyásoló tényezőt. Ilyen például a három különböző típusú szerver, melyeken karaktert indíthatunk (azaz a három „játékmód”, amely a *WoW* világában létezik). Az úgynevezett PvE (Player versus Environment – Játékos a környezet ellen) az alapszerver, itt a játékosok javarészt NPC-k (azaz mesterséges intelligencia által irányított lények) ellen küzdenek a missziók során. A szembenálló oldalak soraiban található élő játékosok csak akkor tudnak egymás ellen harcolni, ha szándékosan ezt szeretnék, és beállítják. A PvP (Player versus Player – Játékos a játékos ellen) szervereken egészen más a helyzet, ugyanis itt a két oldal tagjai a saját területeiken kívül (ilyenek az ellenséges területek és az úgynevezett Contested, azaz vitatott területek) mindenhol azonnal „PvP-engedélyezetté”, azaz másik élő játékos számára megtámadhatóvá válnak. S minthogy nincs szintkorlátozás a PvP-harcban, így egy 60-as is leülhet egy 10-es szintűt, amivel a hatvanas részéről persze semmilyen probléma nincs, de a tízes szempontjából már nem annyira vicces. A harmadik fajta szerver az RP (Role Play) szerver. Ez olyan PvE típusú világ, ahol sokkal szigorúbbak a szabályok, egy céllal: hogy mindenki a szerepjátékra koncentráljon. Azokat,

2005. február | www.gamestar.hu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Warcraft MMORPG	Blizzard
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Azeroth, Kalimdor	Blizzard
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Warcraft III, War3: TFT, Starcraft	

GYORSLINK >> 54

XTRA a CD/DVD-n

WORLD OF WARCRAFT

A KIALVATLANSÁG VILÁGA

akik nyilvános cseteken bármi másról csevegnek, mint a játékról, azonnal büntetik. Akinek például nem fantasy jellegű neve van, azt átnevezik. Tehát az RP az igazi szerepjátékosok szervere. Nem tartozik szorosan ide, de nem árt tudni, hogy az európai WoW-ban egyelőre 3 különböző nyelvi szervercsoport is létezik: angol, német és francia. Ez utóbbi kettőre csak akkor menjünk, ha beszélünk az adott nyelven. Egy dolog viszont nagyon fontos: ha csak magyarul tudunk, akkor kössük fel a pendelyt! Ahhoz, hogy igazán megértsük a küldetéseket, és ahhoz, hogy kommunikálni tudjunk játéktársainkkal, kis hazánk csodás nyelve nem biztos, hogy elég lesz. Magyar szerver bevezetése nem várható, szerintem titokban se reménykedjünk benne. Inkább csiszoljuk angol (német, francia) nyelvtudásunkat! Ezután pedig – ha már nem jelentenek gondot a nyelvi korlátok – készüljünk fel életünk eddigi talán legnagyobb kalandjára.

WÁÁÁÁÁ!

Amint fellépünk a szerverre frissen indított karakterünkkel, máris elragad minket ez a csodálatos mesevilág. A Warcraft világa két hatalmas kontinensből áll, melyeken nyolc játszható (és rengeteg egyéb) faj él „békésen” egymás mellett, két nagy frakcióba tömörülve: a Szövetség (Alliance) oldalán az Emberek, az Elfek, a Gnómok és a Törpök, a Horda oldalán az Orkok, a Taurenek, a Trollok és az Élőholtak találhatóak. A játék kezdetén (a Warcraft 3 történései után járunk 4 évvel) „törékeny béke” uralkodik a két frakció között (csak a kalandozók civakodnak egymással folyton), de bármelyik oldalt is választjuk frissen generált karakterünk számára, hamar rá fogunk jönni, hogy a világban nagyon sok olyan erő munkálkodik, amely fel akarja borítani ezt a kényes egyensúlyt... A látvány azonnal megfogja az embert, hihetetlenül hangulatos, meseszerű, s ugyanez a helyzet az élő-lüktető forgataggal, mellyel a világban találkozunk. Nagyon hangulatos, amikor hosszú pusztai vándorlás után beérkezünk Crossroads „oázis-

ALVÁS TIPP

Szundi, Tudor és Vidor



Ha valaki elég taktikus, akkor a „különleges állapot” egész szinteken keresztül tarthat: ha naponta bejelentkezünk az adott karakterrel, majd egy városban betérünk egy Innbe (ez a kocsmá), akkor azonnal kipihentek, azaz „kétszázásak” leszünk (tolódik egy kicsit a jel az XP-csíkunkon). Ha ezt ismételtgetjük, folyamatosan tolhatjuk előre a 200-as jelzést, így több 200 százalékos XP-lehetőséget kapunk, mintha egyfolytában nem játszottunk napokig, hetekig. Érdeemes kipróbálni, ha egyenél több karakterünk van. Apropos egyenél több karakter: aki igazán teljes szépségében és mélységében szeretné kiélni a WoW-ot, annak javasolom, hogy egyik szerveren szövetséges, másikon hordás karaktert indítson. Csak és kizárólag az egyik oldalra koncentrálni, és nem adni esélyt a másiknak, szerény véleményem szerint butaság.

városába”, amelynek nyüzsgő forgatagából, akár a régi arab világban, karavánok és felfedezőutak indulnak minden irányba. Annak is nagyon klassz hangulata van, amikor várakozunk egy hajóra vagy léghajóra, és a kikötőben egyre gyűlnek az utazni szándékozók, akik várakozás közben persze egymást heccelik, gyors üzletek köttetnek, barátságos viadala hívják ki egymást, vagy csak egyszerűen emote-okkal ökörködnek. Ilyen lélegző, valóságosnak tűnő területen talán még soha nem járhattunk a számítógépes játékok történetében, és ezzel a WoW zárójelbe tette szinte az összes eddigi MMORPG-t, sőt, más műfajokat is. Szinte hihetetlen, de igaz, hogy

ebben a játékban még egy bug is élmény. Például, ha éppen rohanunk Stranglethorn Vale dzsungelében, és látjuk, amint a fejünk fölött haladó, a Warcraft-ból már ismert utasszállító léghajó hirtelen eltűnik, akkor tudjuk, hogy épp egy programozó állította le a repülését, mivel nagyon szaggatott szerver... És ez az a pillanat, amikor nem tud nem eszünkbe jutni a Mátrix című filmből a sokszor idézett „macskás” jelenet... A játékosok „beszippantását” mesterien oldották meg a Blizzard fejlesztői, azzal együtt, hogy eszköztárunkban szinte semmilyen újdonságot nem találunk. Maga a tény például, hogy minden egyes zónának (a kontinensek „alterületei”) saját

A három vidám törpe: Platypus, Mazur és Malachit



A Warcraft I-ben megismert Black Mountain Clan egyik helyőrsége



A Nightelfek elhagyják magukat

sztorija van, nem nagy vasiszdasz – de hogy ezek mennyire lebilincselők és hangulatosak, arról már ódákat lehetne zengen. Van, amelyik kapcsolódik az egész világhoz, mint az elveszett diplomata története, amely kontinenseken átívelő drámával végződik, de vannak olyanok is, melyek csak helyi szinten fontosak. Ilyen például a westfalli küzdelem a Defias testvériség ellen (részletek a „WoW képekben” című írásban), vagy akár Desolace kentaurjainak politikai küzdelme, amelyben persze minket használnak eszközként (és mellesleg igen óvatosan kell viselkednünk, hogy jóban legyünk a megfelelő törzsekkel). Letaglózóak az olyan élmények is, mint amikor maga Thrall, a Warcraft 3-ból ismert híres ork hadúr küld el minket távoli kalandokra Orgrimmarból, népe fővárosából, hogy bizonyítsuk bátorságunkat... Ráadásul milyen kalandokra! A WoW kiválóan egyesíti a szerepjátékok és a kalandjátékok legjobb elemeit, így a mindenki által megszokott „xp-zős” helyzeteken túl nem ritkán nyomozós-kutatós szituációkba is belecsöppenhetünk majd! A küldetések konkrét fajtáit tekintve ugyan nem dúskálhatunk, túl sok nincs belőlük, azonban a designerek hihetetlen zsenialitással és változa-

tossággal gyúrták össze ezeket is egy hatalmas kalandfolyammá, így sosem lesz unalmas az olyan típusú quest, amelyből már akár húszat is megcsináltunk azelőtt.

„Erő, s Erény!”

Persze nem mindegy azért, hogy kiknek vállalunk missziókat, kiket öldöcsünk: ugyanis karakterünk, ahogy előrehalad a kalandok sorában, egyre több, a világban található NPC-szervezettel és NPC-klánnal kerül kapcsolatba (nem összetévesztendő a játékosok által létrehozott csoportosulásokkal, a guildekkel!). Minden nagyobb szervezettel szemben van valamilyen megítélésünk, ami nagyon fontos lehet a játék során: bizonyos kalandokat csak akkor kapunk meg, ha az adott társasággal jóban vagyunk, vagy másikkal rosszban. Sőt, ha a saját oldalunk fajai közül valamelyikkel a Honored státuszt elérjük (sok számukra kedves questet végeztünk el), akkor a repülő közlekedési formák (Szövetséges oldalon Hippogriff és Gryphon, Horda oldalon Khiméra és Óriásdenevér) idomárai is olcsó utazási lehetőséget kínálnak: kapunk 10 százalékos kedvezményt az adott vonalon (a közlekedési rendszer részleteiről keretes írásunkban olvashattok).
folytatása az 50. oldalon

BATTLEGROUND

EGY FOOTMAN BŐRÉBE BÚJVA

CSÚCS
PONT



Csodálatos élmény egy, a Warcraft világában játszódó szerepjátékkal játszani. Mi lehetne még jobb? Természetesen egy, a Warcraft világában játszódó stratégiai játék. Nos, a WoW e célra is tökéletes...

A Battlegrounds elkészítéséhez a recept egyszerű volt: a hangulatot alapozd meg minél több, az eredeti stratégiai játékokból átvett elemmel, a szabályrendszerhez csapj hozzá egy jól bevált MMOFPS-sorozatot (Battlefield), és már indulhat is a játék legnagyobb mókája! Az első Battleground az Alterac hegység nevű playfield hófödte csúcsai között búj meg, a csata pedig egy termékeny völgy feletti uralom megszerzéséért zajlik. A kapun keresztül belépve a területre, egy hagyományos Warcraft III térképekhez kísértetiesen hasonló helyre kerülünk (ha esetleg valamiért a csata kezdetéig még elhagynánk a terepet, kapunk egy markert, és amikor indul a hadd-el-hadd, visszaidéznek bennünket). Északon a Horda, délen az Alliance alapbázisa, termelő és főépületekkel, védelmi épületekkel, a WC I-ből ismert fakerítéssel. Elszórva találunk még bányákat, a térkép közepe felé pedig kisebb kitelepüléseket (aka expeket). A játék lényege, hogy saját WoW-beli karaktereinkkel, illetve egy adag termelést és bázisvédelmet ellátó NPC-vel lejátszunk egy „normál”, Warcraft 3-ban megszokott útközte-tet a két oldal között.

Szorul a hurok

Lássuk, milyen is egy tipikus csata a Horda oldaláról! A harcok kezdetén a honor-rendszer segítségével mind-egyik fél kijelöl egy főparancsnokot

a játékosok közül, aki felülnézetből, normál Warcraft-szerű térkép segítségével irányítja a csatát, illetve hadnagyokat, akik folyamatos kapcsolatban állnak vele, és a kisebb csapatokat vezérlik.

Karakterünk megjelenik a bázison, akár egy frissen legyártott War3-as katoná. Körülöttünk védő NPC-k nyüzsögnek, játékosok keresik rohángálva csapatukat, megint mások egy hatalmas katapultot próbálnak a helyére vontatni. Miután megtaláltuk hadnagyunkat, ő közli velünk az első feladatot, melyet az imént kapott a

feladatot számunkra, ezért, miután továbbította az információt a főparancsnoknak, úgy dönt, hogy inkább a hamarosan induló nagy rohamban veszünk részt. Így csatlakozunk a többiekhez, akik a térkép közepén elhelyezkedő ellenséges albázis támadását fontolgatják. A csata elég könnyen eldől, mivel a katapultok biztonságos távolságból szétszedik a tornyokat. A kegyelemdőfést az adja meg, hogy egy öngyilkosnak tűnő rohammal felfutunk egy védelmi épület tetejére, és kitéjük a zászlókat. Azonnal megjelennek a saját NPC-ink, és a most már sajátunkká tett épületből elkezdik osztani az áldást a megmaradt ellenfélre.

ismerős lehet), aki a főparancsnok utasítására megindul az ellenséges bázis felé, miközben körülötte teljes seregünk hömpölyög-özönlik előre.

Végjáték

Az ellenséges bázisnál a játékosok körében elég nagy a pánik, míg az NPC-k a falaiikat ostromló démonnal vannak elfoglalva. Így beteljesedik a haditerv utolsó része: sikerül kiszabadítani a fogságban tartott frost wyrmeket, akiket főparancsnokunk azonnal támadásra vezényel. A káosz teljessé válik: fejezített ellenséges játékosok rohángálnak, védtelenül a frost wyrmek támadása ellen, míg seregünk minden tagja üti-veri-csépeli a főépületet. A hatalmas építmény egy idő után megadja magát - recsegve-ropogva dől össze, és az elmúlt két óra adrenalinrohamának elcsitulásával elégedetten konstaláljuk: életünk első Battlegrounds küzdelme a mi oldalunk győzelmével ért véget. A haditanács (a főparancsnok és a hadnagyok) pedig nekilát, hogy a nyertes oldalon álló 60 játékos között érdemeik szerint szétosztja a győzelemért kapott honorpontokat... A győzelem azonban másért is fontos: ettől kezdve a Battleground csak a mi oldalunk játékosainak elérhető - a rajta lévő különlegesen ritka tárgyakkal egyetemben - egészen addig, amíg a szerver újra le nem zárja, vagy - ez utóbbit felgyorsítandó - a vesztes oldal játékosai neki nem látnak aranyat bányászni, amivel újra felhúzzhatják a főépületüket...

ender

Utasítanak mindenkit, hogy gyűjtse össze a szanaszét heverő ellenséges halottaktól

főparancsnoktól: el kell foglalni a közeli aranybányát! Rövid menetelés után elérkezünk a bánya bejáratához, amit azonban a War3-ban megszokott szörnycsapat - ezúttal koboldok - őriznek. Miután rövid csatában legyőztük őket, miénk a hely, és miközben megérkeznek a minket segítő NPC-k, hogy bevédjék a területet, egy kíváncsi csapatgunk érdekes felfedezést tesz: a bánya mélyén egy fogságba esett goblin mérnököt talál. A goblin a kiszabadításáért cserébe felkínálja, hogy ha visszahozzuk elrabolt felszerelését az ellenség egyik helyőségéből, akkor felfejleszti az oldalunkon harcoló NPC-k páncélzatát. Hadnagyunk túl nehéznek ítéli meg

Az albázis kapitányának legyőzése után miénk az egész település. Ez azért is stratégiai előny, mivel az vezető is tartozik hozzá, ami szintén a miénk lett, így az esetleges halottak már itt kapcsolódhatnak be a küzdelembe, míg az ellenfélnek minden egyes halál után két-három percet kell gyalogolnia a saját főbázisáról. Az összecsapás elég sok áldozatot követelt, de a hadvezetésnek pont ez volt a terve: utasítanak mindenkit, hogy gyűjtse össze a szanaszét heverő ellenséges halottaktól azok lélekkrisztályát. Körülbelül öt perc alatt összegyűlik a 300 darab, így a terv újabb része válik valóra: a fősámanunk megidéz egy kb. öt emelet magas démont (a Warcraft I-ből már





Kaland és nyomozás Westfallban



A World of Warcraftban minden zónának saját története van: végigjátszható kalandok, amelyek a zónához és globálisan az egész világhoz köthetőek. Ezért is érezheti azt a játékos, hogy személyesen vesz részt Azeroth, Lordaeron vagy Kalimdor történelmében. Egy ilyen kalandozó naplóját mutatjuk be nektek, aki Azerothon, Westfall zónában nyomozott a Defias testvériség viselt dolgai után. A playfielden ez természetesen csak a fő cselekményszál, kb. háromszor ennyi quest van rajta összesen.

THE GREAT SEA

1. lépés

Miután Elwynn Forest felől belépek Westfallba azonnal szembetűnik, hogy megváltozott a táj: a zóna letelepítésénél egyből belebotlok Farmer Furlbrow-ba, aki azonnal rámbíz egy kényes missziót: Verna, a felesége egyik reggel furcsa hangokra ébredt és az ablakon kinézve azt látták, hogy tele van huligánokkal a szántóföld. Azonnal menekültek a házból, amelyhez a huligánok közeledtek, de Farmer Furlbrow otthagya zseboráját a házban. S nagyon bántja a dolog, mert Verna papájától kapták az esküvőjükön. Az óra a ruhásszekrényben van. Miután vállalom a missziót és odamegyek, kiderül, hogy a házat a Defias Testvériség rohanta le: halomra öldösöm őket és visszaszerzem az órát. Miután visszaviszem, elmondja, hogy a zónában van egy fontos erőd, a Sentinel Hill. Arra haladok tovább.



3. lépés

Gryan Stoutmantle főnök nem is gratulál, hogy végrehajtottam a feladatot: telve van gondokkal, a Defias testvériség erősen szorongatja Westfall-t, így újabb küldetésre indulok Sentinel Hillről: Az Aranyparti Kőfejtés (Gold Coast Quarry), Moonbrook városka és az Alexston farm környékén is nyüzsgőnek a Defiasok. Így most a Népi Milícia nevében rendet tenni indulok, megölve 15 Defias Píllagert és 15 Defias Lootert.



2. lépés

Odaérek Sentinel Hillhez és találkozom az egyik góréval, Gryan Stoutmantle-val. Ő a Népi Milícia (People's Militia) helyi vezetője. Az itteni lakosok úgy érzik, Stormwind elhagyta őket, így Westfallt maguknak kell megvédeniük a Defias Testvériségtől. Én persze pont kapóra jövök, hogy meg lehessen engem bízni egy-két fontos feladattal. A béke megteremtéséhez áldozatokra van szükség, így el kell mennem északkeletre a Jangolode bányákhoz, vagy a Molsen farmhoz és 15 Defias Trappert és 15 Defias Smugglert meg kell ölnöm.



4. lépés

Gryan Stoutmantle egyre inkább megbecsül, miután már 60 Defias tagot átküldtem a túlvilágra, biztosítva ezzel hűségemet a Népi Milícia iránt. Következő feladatom még nehezebb lesz, el kell mennem Tór dombra (Dagger Hills), ahol bizonyítékokat kell gyűjtenem a Defias ellen: a cél tíz darab vörös Defias arc-kendő összegyűjtése, természetesen az érintettek nem szívesen járulnak hozzá a dologhoz.





5 7

5. lépés

Most már mindenki ismer Sentinel Hillen: több mint 100 megölt Defias-t számlálók, így Gryan felkér egy bizalmi küldetésre. El kell mennem, és beszélnem kell Wiley-val Lakeshireben, aki maga is tagja, vagy legalábbis közel áll a banditákhoz. Nincs mese, hosszú az út, de menni kell: mindent a Népi Milíciáért és a dicsőségért!



9. lépés

Szorul a hurok: már tudjuk, ki áll a Defias testvériség mögött és azt is sejtjük, mit akar: bosszút állni egész Stormwinden! Azonban ez még mindig kevés: nem tudjuk, pontosan hol van az illető. Így nincs mese, egy jól sikerült rajtaütéssel el kell kapni azt a futárt, aki tudhatja, merre rejtőzik VanCleaf. Mivel én vagyok a legrátermettebb erre a feladatra, így magától értetődően engem küldenek ki a Moonbrook, Aranypart Kőfejtés és Jangolode bánya közti útvonalra: erre látták a futárt többször. Oda is megyek és el is kapom!

6. lépés

Miután találkoztunk, Wiley csöndben félrevon és elhúzza az ajtótól. Azt suttogja: „ha kiderül, amit most elmondok neked, az életembe kerülhet”. A Defias valami nagyon nagy dologra készül. Állítólag gnollokkal, koboldokkal és goblinokkal közösen dolgoznak valamin. Ezt le is írta Wiley, így a jegyzeteit vissza kell vinnem Gryannak, Westfallba.



10. lépés

A futár mindent bevallott, miután elkaptam: Edwin VanCleaf valami nagy dobásra készül, így a régóta elhagyatott (beomlott bejáratú) Holt Bányába (The Deadmines) húzódott vissza úgy, hogy a központjukból, Moonbrookból egy titkos lejáratot építettek. Gryannak most már annyira nagyra becsül engem, hogy a végső küldetést is rám bízta: meg kell ölönöm VanCleaf-et! Megkér, máris induljak, lehetőleg egy csapatot toborozva, hiszen VanCleafet erősen védik. Össze is szedek legalább 4 partnert a csapatomba és elindulunk, hogy megszabadítsuk VanCleaftől Westfall-t és elhozzuk a békét...

7. lépés

Gryan elgondolkodva és gondoktól elfelhőzött arccal, nagyot sóhajtvá olvassa a levelet. Vannak sejtései, kik lehetnek, és mit akarnak a „kőfaragók”, akiket Wiley említett. Csak egy ember tudhatja a választ ezekre a kérdésekre: Mathias Shaw, az SI:7, az emberek titkosszolgálatának vezetője, aki Stormwindben található. Mivel én vagyok a legmegbízhatóbb ember erre felé, csak én vihetem el Wiley jegyzeteit Stormwindbe. Az idő múlik, így útra is kelek.



11. lépés

Iszonyatos csata volt, örökké emlékezetes küzdelem: VanCleaf és követői halottak, Westfall felszabadult a Defiasok nyomása alól: lakossága örökké emlékezni fog rám és társaimra. Engem most már más kalandok várnak, így meglátogatom a Griff mestert Sentinel Hills mellett, hogy más égtájak felé repülhessek... Irány Redridge Mountains!

8. lépés

A titkosszolgálat vezetője szemmel láthatóan sokat tud. Sőt, nagyon sokat. Elmeséli, hogy a Kőfaragó klán nevű szervezetet egy Edwin VanCleaf nevű ember vezeti. Ő volt a felelős Stormwind újjáépítéséért, miután az orkok lerombolták az első háború után. Azonban a király nem úgy bánt velük, ahogy ők akarták volna, így az újjáépítés után „leléptek”. Ez megmagyaráz egy-két dolgot. Mathias is jegyzetel egy-két adatot, nekem pedig nincs más dolgom, mint ezt visszavinni Sentinel Hillre, Gryannak.



JEGYEKET, BÉRLETEKET...

Közlekedés a WoW-ban

Mivel a játékban hatalmas távolságok találhatóak, ezért érdemes, sőt stratégiai fontosságú egy karakter életében a közlekedési rendszer igénybevétele. A közlekedést teljesen egy nagyváros mintájára kell elképzelnünk. Így a legegyszerűbb módszer a legnyilvánvalóbb: menjünk gyalog! Ez sajnos nagyon időigényes, még azokban az esetekben is, amikor valamilyen varázslattal begyorsítjuk magunkat, vagy pedig 40. szint környékén háts állatot veszünk (irtózatos pénzéért). Nagyon menő egy kodó nyergében „kodogoló” tauren, de azért hosszabb távolságokra ez sem a legmegfelelőbb. A következő lépcsőfok az óriásdenevér, kiméra vagy hipogriff hátán történő repülés. Minden városban van állomás, és először gyalog kell oda eljutnunk, majd az „állomásfőnöknél” bejelentkezve felvehetjük azt a települést is a későbbiekben választható célpontjaink közé. Nagyobb távolságokat több csomópont érinté-

sével tehetünk meg. A „denevéregelés” a leggyakrabban használt közlekedési módszer, és körülbelül a taxinak felel meg, mivel pénzbe kerül, viszont akkor indul, amikor csak szeretnénk. Emellett egy vitathatatlan előnye, hogy a csúnya blizzardosok általában lé-leg-zet-el-ál-lító útvonalakat terveztek be. Változatos és gyönyörű helyeken repülhetünk át, sokszor olyan területek felett, amelyeket gyakorlatosan még be sem jártunk (pl. Ironforge és Stormwind között). Közben természetesen él a világ, látjuk a lent vándorló játékosokat, illetve a területükön járőröző szörnyeket. Sose felejtem el például, amikor a Barrens kopár pusztaságának egy kiszáradt vízmosásában repültem, miközben a fejem egy magasságban volt a mellettem mászkáló raptorokéval, vagy amikor denevérem egy elegáns forduló után egy barlangon keresztül siklott le egyre mélyebbre Undercity bűzös csatornájában, hogy aztán a hangyabolyként

nyüzsgő élőhalottak között bukkanjunk ki a központi negyedben. A WoW BKV-jának felel meg a léghajó- vagy hajóközlekedés. A War3-ból már ismert szerkezetekre szállhatunk fel, és megláthatjuk, hogy mennyire hatalmasak is azok. Szerintem a léghajó hangulatosabb, illetve a léghajóállomások is impresszívebbek egy sima mólónál. Mindkettőre jellemző, hogy inkább nagy távolságok (a két kontinens között, illetve északról délre) legyőzésére szolgál, ingyenes (mondom, hogy BKV), viszont elég ritkán jár (mondom, BKV). Mindegyikből 3-4 oda-vissza járat található a WoW-ban. A legritkább lehetőség (az egyelőre nem túl kihasznált portálokon kívül persze) a metró(!), amelyet a Gnomereganból kiűzött gnómok építettek szabadidejükben Ironforge és Stormwind között. Vicces, de mivel eléggé el van dugva a bejárata, szerintem a griff gyorsabb.



A Honor-pontok további, karakterünkre gyakorolt hatásáról még tanakodnak a készítők, de szinte biztosra lehet venni, hogy patch formájában lesznek: nemes, eposzi cselekedetek kovácsolhatnak csak hőst valakiből, kire az egész világ odafigyel, s tetteit legendák zengik majd! A Battlegrounds kiegészítőben például nem véletlen, hogy az ellenes toronyra öngyilkos rohammal saját népe zászlaját kítőző játékos sok-sok Honor-pontra számíthat majd. De ugyanez igaz visszafelé is: ha erkölcsileg megkérdőjelezhető

dolgot teszünk (pl. 60-as karakterként lenyomunk egy 10-est), annak Honor-pontjaink látják majd kárát, ha a végleges rendszer kialakul! A világban bókliázva hihetetlenül megdobja a játékelményt, hogy más MMO-kkal, vagy akár sima egyjátékos FPS-ekkel, RPG-kkel ellentétben a WoW a lehető legritkábban tölt – általában csak és kizárólag olyankor, ha úgynevezett instance típusú területre tévedünk az adott zónán belül. Ezek olyan, igen nehéz küldetések, ahol (kevés kivétellel) az egész dungeon csak a mi csapatunké. Igaz

ugyan, hogy adott pillanatban mások is játszhatnak épp ugyanott, de a szerverek úgy intézik a dolgot, hogy őket mi ne lássuk. Sőt, egy ideig még azt is megjegyzik az áldott jó masinák, hogy kit és hol öltünk meg, tehát ha újra bemegyünk, s előzőleg a dungeon elejét már kipucoltuk, akkor nem „támadnak fel” a lények (avagy szlengesen: nem „spawnolnak”), így ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Így az instance-ban sosincs tömeg (épp elég nehéz tömeg nélkül is). Az instance-os töltögetéseket leszámítva a külvilág viszont egy hatalmas

és összefüggő területnek tűnik, bár ha kicsit figyelünk, akkor észrevehetjük a trükköt. Például amikor bemegyünk egy nagyvárosba, akkor a kapu után egy elkerülő folyosón mászkálunk, amely eltakarja előlünk a várost: ezalatt a proginak van ideje betölteni azt – minden utcájával és terével együtt – a memóriába. Persze a játékos egy röccenés nem sok, annyit sem észlel, csak szalad tovább befelé például Stormwindbe. A rendszer zseniális, s főleg olyankor látványos, amikor elrepülünk a táj felett, ami folyamatosan marad el

„Fussatok bolondok!”



MMO, AZ ARANYGYAPJÚ?

AZ ÍGÉRET, AMI BEJÖHET

Annak idején, amikor az internet még csak épp-hogy terjedni kezdett, máris megjelentek az első multi felhasználások, a MUD-ok. Ki hitte volna akkor, hogy egyszer majd elérünk a WoW és az EQ2 korszakába? Én biztos nem...

Sokan mégis hittek benne, így 1996-ban megszületett az azóta legendássá váló Meridian 59. 1996-ban a 3DO adta ki, aztán 2000-ben le is állította.

Azonban azóta egy jókora ráncfelvarráson is átesve mind a mai napig (tehát majd 9 éve) működik, alternatív terjesztőnél. Egy kicsivel később jelent meg az Ultima Online, amely végülis népszerűvé tette a stílust (sőt, mind a mai napig sok elemet találunk belőle akár az EQ2-ben is). Érdekes módon ez a nagy öreg is él, mind a mai napig, pedig mai szemmel nézve mind grafikailag, mind technikailag hagy némi kívánivalót maga után.

Ázsia beindul

No persze az igazi áttörést nem az USA, vagy Európa adta a világnak: bármilyen furcsa, MMO világban Korea vezet a Földet: Jake Song hozta létre 1996-ban az első, egymillió előfizetőt elért játékot, a Nexus: The Kingdom of the Winds-et, majd ugyanő tervezte meg minden idők egyik legnagyobb MMO sikerét, a LineAge-t is. A kiadó és működtető cég, az NCSOFT mára a világ vezető MMO előállítója lett, köszönhetően ezeknek a sikereknek is. S az első időszakokban, amikor még kevés ilyen játék volt, a multi világába beleszerelmesedett felhasználó minden egyes információt felfalt, minden egyes játékra előfizetett, hogy lássa, melyik a jobb, melyikben érdekesebb a játékelmény, melyikben kap többet a pénzéért: hiszen az előfizetéses rendszer újdonság volt a játékvilágban. Érett tehát a szituáció arra, hogy a sikereket újabb projektek kövessék, és beinduljon az MMO gőzhenger, felváltva a normál, off-line játékokat.



FÓKUSZ
TÉMA

EverQuest és követői

A világ közben nagyot változott... A 90-es évek legvégén már nem volt elég az igényes felhasználóknak, hogy felülről, izometrikusan figyeljék a játéktérpet: szükség volt a 3D előretörésére. Így született meg (többek között) a legendás EverQuest, amely szintén mind a mai napig működik: mintegy zillió kiterjesztése és kétzillió hibajavítása történt mind a mai napig: Viszont az első, hatalmas sikert arató 3D-s MMO lett, amelynek még a rendszere nem is volt kellőképp kiegyensúlyozva, a látvány és a

történetben viszont fontos lesz az AO, így később visszatérünk rá.

Jönnek a nagy bukások

Ahogy ez előre várható volt, a sikerek és sikerecskék mellé a bukások. A dolog pikantériája, hogy a legnagyobbakat bukó cég nem más, mint a játékvilág legnagyobbja, az Electronic Arts. Három MMO projektje ment veszendőbe látványosan. Elsőként a Motor City Online, amely amolyan NFS online akart lenni tuningolható verdákkal és online versennyel. Két ok vezetett

más, mint a Sims Online, amelytől a Simsok sikere alapján joggal várhattak el milliárdos bevételt: de úgy látszik a játékosok nem szeretnek multiban tamagochizni.

Merre tovább, MMO-világok?

Mivel egy MMO kifejlesztése és működtetése igen nagy pénzbe kerül, így általában, akik készítenek egyet, megpróbálnak elvegyéltgatni vele, csak hogy visszajöjjen belőle valami. Ilyen példa a Neocron, vagy a szerverösszevonások után is „pihenő” Horizons, esetleg a Ryzom. Mind ígéretes volt, amíg a marketingesek meséltek róla, azóta pedig csak közepes. Közben a piacot letarolják a NAGY nevek: EverQuest 2, LineAge 2, vagy a nagy liszenszek: Star Wars Galaxies, World of Warcraft. Ebből is látszik, hogy MMO-t csak akkor érdemes fejleszteni, ha van egy ismert előd, vagy valami nagy liszensz a birtokunkban. Ehhez kapcsolódhatnak olyan sikervárományosok, mint a City of Heros, ami elég rendhagyó cucc. Mit tehetnek azok, akik életben akarnak maradni? Egyre több szabad játékidőt adnak: az Anarchy Online például teljesen ingyenessé tette a kiterjesztések nélküli alap játékát, s várható, hogy ezt a modellt többen is kipróbálják. S közben a jövőben felsejlenek a nagy nevek, a nagy liszenszek (D&D, Mátrix, Middle-Earth) és a kicsik mind kevesebb esélye (a Wish-t például béta fázisában hagyták abba: kiderült, hogy a népnek nem kell egy ilyen játék)... **ender**

”Mind ígéretes volt, amíg a marketingesek meséltek róla...”

„community”, azaz a társaság kárpótolt ezért. Az EverQuestet azért is érdemes megemlíteni, mert az MMO világ összes csecsemőbetegsége itt ütökött ki a legjobban: itt történtek meg a napokig tartó kempelések, a hosszú órákon át folyó raidek és hasonló olyan dolgok, amelyeket ma már minden fejlesztő kerül. Ennek a korszaknak a gyermeke az általam mind a mai napig kedvelt Anarchy OnLine, amely elsők között jelentkezett cyber-scifi elemekkel az addig szinte csak fantasy játékokat tartalmazó MMO palettán. Az, hogy nem lett világsiker, két dolognak volt köszönhető: 1. a gyenge marketingnek, 2. a hihetetlen mennyiségű bugnak, amelyek közül még ma is megvan néhány, immáron 3 és fél éve. A

a bukáshoz: 1. A hihetetlen csalási lehetőségek. 2. A valódi tartalom hiánya. Így szegény EA belátta, hogy ezt eltolta és 2003 augusztus 29.-én lekapcsolták a szervereket. Több pénzbe került volna igazi jó játékot csinálni belőle, mint amennyi a veszteség volt: érthető. Hasonlóan járt az Earth and Beyond: 2004 szeptemberében lehúzták a rolót. Miért? Hiába a tapasztalt WestWood Studios fejlesztette a játékot, mégis akkora tervezési hiányosságok és a tartalom akkora mértékű hiánya jellemezte, hogy hiába volt csili-vili és ígéretes: nagyot bukott. Senki sem akart olyan játékért fizetni, amelyben 10 percet játszik, és másfél órát a képernyőre meredve figyeli, ahogy hajója két ugrópont között „szárgul”. A harmadik nagy pedig nem

ÉRZŐ LÉNYEK

Ha nincs szó, beszél a test! Ez duplán is igaz a WoW-ra, ahol a szociális interakció egyik fontos eleme a testbeszéd. S még fontosabb, ha a szembenálló fél képviselőivel óhajtunk kommunikálni, ugyanis nem értjük egymást: marad a „Most Mutasd Meg!”

/applause

Amennyiben meg szeretnénk tapsolni valakit, elismerve teljesítményét, vagy egyszerűen kifejezve örömünket, akkor válasszuk ezt. Öröm az arcon, öröm a társaságban: bravó, bravó kiáltásokkal.



/kiss

Egyike a legsűrűbben használt testbeszédnek. Laza, könnyed csókot dobhatunk játékosoknak, NPC-knek, akár Onyxianak, a sárkánynak is. S bár ez utóbbi nem nagyon értékeli, a játékosok kedvelik.



/point

Sokszor kérdeznak meg minket játékosársaink arról, mi merre van. Netán keresünk egy szörnyet vagy egy tárgyat. Ilyenkor nagyon hasznos, ha az adott tárgy, szörny vagy egyéb dolog irányába mutathatunk.



mögöttünk. Elegáns és korszerű megoldás.

Heavenly Brutally Zweihander of the Mountain Giant

Kalandozásaink közben, amikor „néha” ellenséges szörnyeket öldöcsünk, s kifosztjuk ezeket (azaz lootolunk), általában találunk majd náluk néminemű holmit (a humanoid típusú lényeknél még pénz is lehet, ezt sose hagyjuk ott)! A fejlesztők színekkal különböztették meg a tárgykategóriákat, akárcsak a *Diablók*ban. Létezik szürke, azaz alaptárgy, amit csak használni és eladni lehet, másra nem jó. A fehérek lehetnek quest itemek, azaz a küldetéskor beszerzendő, illetve küldetésekhez kapcsolódó tárgyak (könyvek, fólíások, levelek, tekercek) vagy olyan dolgok, amelyek alapanyagai lehetnek más tárgynak (erről részletesebben kicsit később). A zöld színűek általában varázstulajdonsággal rendelkező holmik egy vagy több bónusszal, a kékek ritka, de erős varázstárgyak, több bónusszal, netán különleges képességekkel, a lilák pedig nagyon ritka, nagyon erős varázstárgyak. Elvileg léteznek piros, azaz epikus tárgyak is, de minden valószínűség szerint a játékban még nincsenek

benne: élő WoW-játékos még ilyet nem látott. Ami nagyon fontos: ha a tárgy neve alatt azt olvassuk „Binds when equipped”, az azt jelenti, hogy ha felvesszük/használjuk, attól kezdve csak hozzánk tartozik, belekerül a lelkünk lenyomata. Ilyenkor a státusza Soulboundra változik, és nem adhatjuk át másik karakternek, nem adhatjuk be az aukciós házba (erről is később). Ilyenkor két lehetőség van: eladhatjuk egy vendornak (árus NPC), vagy ha enchanterek vagyunk

ciálisak, de sokaknak nincs idejük kivárni, mire egy csapat összejön (vagy igencsak rossz tapasztalataik vannak n00b, azaz kezdő csapatokról), így maguk szeretnek nekilátni a kalandozásnak, a küldetéseknek. Ekkor aztán nincs kit hibáztatni, és tudhatjuk, kire számíthatunk (magunkra). Nos a szótól kedvelőknek jó hír, hogy a WoW-ban simán el lehet jutni a maximális 60-as szintig anélkül, hogy valaha is csapatoztunk volna. A sima küldetéseket, amelyek

szégyellünk összeállni a hozzánk hasonló szintűekkel egy csapatba! Higgyük el, az élmény fenomenális lesz!

Egy lehetséges csapatösszeállítást megtalálhattuk kiemelt témánkban, ahol a karakterosztályokat mutatjuk be (és egyből mindenki ki is választhatja a megfelelőt). Ezért is zseniális a WoW: ha csak 10 percünk van, és egyedül akarunk nyomolni, akkor is játszhatunk egy jót, ha pedig 0–24-ben nyomjuk, komoly, szervezett keretek közt, akkor is.

Maga Thrall, a Warcraft 3-ból ismert híres ork hadúr küldd el minket távoli kalandokra Orgrimmarból

(tárgyak bővülésének szakértője), akkor megemmisíthetjük őket, így mágiikus esszenciákhoz juthatunk, ami jól jön majd más tárgyak megbővülésénél. Legyünk óvatosak tehát, mit veszünk fel és mit nem. Nem mindegy!

Csapatban szép az élet. Vagy nem is?

Régi kérdés ez, minden MMO-ban felteszik: vajon lehet-e benne szólni, sokan ugyanis nem feltétlenül kedvelik a csapatozást. Ennek fő oka nem az, hogy a játékosok antiszo-

2-3 szinttel „magasabbak” karakterünknel (legalábbis úgy lettek „optimalizálva”), lazán abszolválhatjuk egymagunk is. Természetesen így rengeteg olyan kalandot kihagyunk, amelyhez csapat szükséges: ezek legfőképp az úgynevezett elite küldetések, ahol a velünk egy szintű elite ellenfelek jóval erősebbek, mint normál társaik. Nem akarok általánosítani, de ha az elite misszióból megfelelő mennyiségű XP-t akarunk szerezni, esetleg az ott megkaparintható dögös cuccokat is be akarjuk zsebelni, akkor ne

Pihenni is engedd...

Fontos tudnunk azt is, hogy amennyiben a szerveren töltött időnket folyamatos kalandozással töltjük, és nem figyelünk oda a szükséges pihenésre, akkor karakterünk elfárad, hiszen megviseli a szörnyekkel folytatott folyamatos harc. Viszont a WoW fejlesztői (nagyon helyesen) bevezették azt a rendszert, hogy aki épp nincs bent, annak karaktere automatikusan „pihen”, erőt gyűjt (persze ha bent vagyunk a szerveren, akkor is lehet direkt módon „restelni”, sőt, rengeteg egyéb dolog is csinálhatunk a WoW-ban kalandozás helyett, de ezekről kicsit később olvashattok). A kipihenttség fő hatása az, hogy dupla XP-t kap az illető, ha szörnyeket kaszabol.



/rude

Ha valakinek egy nehezen félreérthető, durva, kihívó gesztust szeretnénk tenni, akkor megtaláltuk a megfelelőt. Ez a bájos élf kislány a popsiját mutatja annak, aki beszólt neki.



/train

Érdekes, egyéni testbeszéd ez – Platypus kedvence. Ezzel demonstrálhatjuk, hogy egy küldetésen traint (azaz vonatot – sok szárnyet egyszerre) húzunk magunk után, így felkészülhetnek csapatársaink.



/wave

Egyike a legfontosabb emote-oknak (ha nem a legfontosabb) az integetés. Jelzi, hogy észrevettük a másikat, ha szövetséges, akkor üdvözljük, ha ellenség, akkor „Figyelj, én nem bántalak” jelzést adunk...



is tőlük tudhatunk meg (pl. hogyan kell egy bizonyos páncélt kikovácsolni,

milyen összetevők kellene hozzá), vagy esetleg ezeket a „recepteket” valamilyen szívességért cserébe árulják el nekünk. Ilyen például a redridge-i gulyásleves, amit pár alapanyag átadása után árul el a szakács, és amellet, hogy nagyon-nagyon csipős, az életerőnk is helyreállítja. A civil skillek másik felhasználási módja anyagi fejlődésünk biztosítása. Egy-egy jól sikerült varázsfegyvert vagy ritka potiont akár aukciós házban, de egy kisebb város főterén is értékesíthetünk – annyiért, amennyit nem szegyellünk elkérni érte.

A jól megérdemelt pihenésre pedig rengeteg, jobbára közösségi lehetőség létezik, éppen ezért csak a fantáziánk szabhat neki határt. *folytatása az 56. oldalon*

A kiloggolt játékosok automatikus pihenetése egy nagyon hasznos dolog, hiszen ha egy ideig nem játszottunk, akkor valamennyi kárpótlást kapunk a távollétért (gyorsabban tudunk fejlődni), illetve a napi 24 órában XP-ződő tápgepek is nehezebben „lépnek meg” fejlődés és szintlépés terén az átlagemberektől. Amennyiben a kipihentésből származó bónusz letelik (elérjük az XP-csíkban azt a jelet, amelyik azt mutatja, hogy az „addig a pontig megszerzett minden XP kétszer annyit ér”, tehát *addig* a pontig fejlődünk gyorsabban), akkor visszaáll az egyszeres XP-állapot, és minden megölt szörnyért normál mennyiségű pontot kapunk. Sőt, állítólag ha valaki sosem pihen, akkor még ez is csökkenhet (mi illet még sosem láttunk, ugyanis sosem *WoW*-ozunk 0–24-ben).

A kalandok után, megpihenve...

A *World of Warcraft* azonban nem „csupán” egy mesterien felépített küldetésorientált kaland- és szerepjáték, elhelyezve egy zseniálisan kitalált és megalkotott élő-lélegző világban. Ha a kalandozásban megfáradt karakterünk kicsit pihenni szeretne, vagy másképp szeretné elütni az időt az egyik barátságos

településen, rengeteg lehetőség közül választhat. Elmehet például kereskedni a küldetéseken összedett tárgyaival. A *WoW* egyik legfontosabb része az aukciós ház, ahol bárki, bármilyen eladható holmiját árverésre bocsáthatja, illetve maga is licitálhat mások tárgyaira. Miért is fontos ez? Mert az egyszerű vendorok (NPC kereskedők) kínálata szinte mindenhol ugyanaz, arról nem is beszélve, hogy a náluk árult fegyverek, páncélok képességei limitáltak, s a receptek (ezekről kicsit később) kis részét lehet csak beszerezni náluk. Ilyenkor az ember vagy reménykedik, hogy hihetetlen mázlija lesz, és harc közben talál pont neki megfelelő cuccokat (nem jellemző), vagy bemegy az aukciós házba, ahol megkeresi a számára kedves holmit. No persze a cuccok nem olcsóak, s ha valami igazán dögös kerül árverezésre, akkor könnyedén ránk licitálhatnak. Nem véletlen, hogy a két árverési ház (Ironforge – Szövetséges főváros; illetve Orgrimmar – Horda főváros – a két helyszín) mindig tele van holmikkal és érdeklődőkkel egyaránt. S ha megjöttünk egy misszióról, és akad olyan ritka, értékes tárgyunk (ezek zöldek, kékek, ad abszurdum lilák), amelyet nem tudunk/akarunk használni, bátran tegyük be az aukcióra,

ugyanis a licit eleve magasabbról indul, mint amennyiért a kerekedőknek el tudjuk adni. Tehát az aukciós ház egyrészt a „top gear”, azaz a csúcsfelszerelés, másrészt pedig a pénzszerzés miatt is nagyon fontos. Ha nem találtuk meg, s megvásárolni sem tudjuk álmaink felszerelését, a *WoW*-ban akkor sincs veszve semmi! Ugyanis vannak olyan „civil” képességek, amelyek segítségével jelentős előnyre tehetünk szert a harcban. Ezek az úgynevezett non-weapon skillek vagy professionök. Segítségükkel kötszert készíthetünk magunknak, fegyvert vagy páncélt kovácsolhatunk, sőt, akár horgászhatunk is, várva arra, hátha egy fél óra „iszapozás” után egy varázstárgy akad a horgunkra (*Ismeretek egy hobbitot, akinek ez bejött © – Csonti*). Egy tipikus felhasználási mód például, ha herbalizmusunkat használva gyógynövényeket gyűjtögetünk, majd alchemy skillünk (és egy üres üveg-cse) segítségével gyógyító varázssitalt készítünk.

Közös jellemzője a skilleknek, hogy használattal növekszenek, de bizonyos szintenként tanítóhoz kell mennünk. Ez az elején könnyű lesz, de a magas szintű mentorok megkeresése már sokszor szinte egy külön küldetésnek tűnik. A tanítók azért is fontosak, mivel különféle eljárásokat

KASZTOK, SKILL

ÚTMUTATÓ A WOW-KARAKTEREK ÚTVESZTŐJÉBEN

A World of Warcraft világa igazi kő-papír-olló világ: nincs legerősebb kaszt, hiszen valaki minden esetben erősebb lehet, mint mi. Ezért most itt röviden beszámolunk a WoW kasztjairól, hogy érdemes használni ezeket, mire ügyeljünk, hogyan játszunk. Mindezt persze a teljesség igénye nélkül, meghagyva nektek a felfedezés örömét.

Hunter

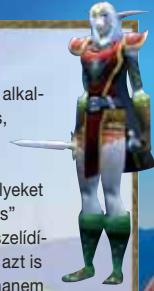
A lehető legjobb szóló kaszt (kiválóan alkalmas egyéni játékra). Sokoldalú harcos, hiszen közelharcban is bevethető, bár így csak átlagos. Legnagyobb erénye a lőfegyverek használata, amelyeket automatikusan kezel, vagyis „újratöltés” nélkül képes löni. Egy hunter az által szelídített állat nélkül nem túl esélyes, de ha azt is beveti a harcba, akkor már nem egy, hanem egyenesen két ellenfélnek számít. S mindezek mellett egy csomó csapadajétségi és nyomkövetési módszert is ismer: képes láthatatlanok észlelésére, így méltó ellenfele lehet rogue karaktereknek. Tipikus harci szituációban (NPC-k ellen) az állatot használja tankolásra (hogy az állat fogja fel a sebzést), miközben távolról lő. Kiváló húzó karakter (puller). Lőfegyvere segítségével nagyon jól tud a tömegből kihúzni ellenfeleket úgy, hogy ne az egész tömeg jöjjön. 40-es szintig csak szövet- és bőrpáncélt viselhet,afelett pedig sodronyból készült páncélt is. **Játékstílus:** kijelöli ellenfelét, majd állatával megtámadtatja. A háttérből távolsági fegyverével maga is segít az állatnak az ellenfél legyőzésében.

Pro

Automatikus lőfegyverhasználat, kiváló puller, pet használata, magas agilitás, nyomkövetés és csapadálítás

Kontra

Alacsony stamina, így kevés HP, nem tud gyógyítani, közelharcban csak közepes



Paladin

Csak az Alliance oldalon játszható karakter. Nagyon limitált fegyverhasználattal rendelkezik, de ezeknek mestere: távható fegyvert nem használhat. Emiatt húzó karakternek nagyon rossz. Viszont igazi tank, hiszen a paladinok 40-es szintig szövet-, bőr- és sodronypáncélt is hordhatnak, 40-es szint felett pedig lemezpáncélt is. Rengeteg variációs lehetőséget ad a különböző aurák és áldások (blessing) használata: egy paladinnal művészen lehet játszani. Többféle módszerrel képes gyógyítani, így nehéz ellenfél. Főleg azért, mert manavisszaszerző aurákkal és különböző varázslattal védő mágiákkal is rendelkezik. Kétféle paladin látható a játékban: aki a sebzést helyezi előtérbe, az kétkézes fegyverrel, aki pedig a védelmet, az pajzzsal és egykezes fegyverrel játszik. Szólózársra elég jól használható. Képes halott játékosok feltámasztására, sőt undeadek ellen is rendelkezik varázslatokkal. **Játékstílus:** megáldja magát, felteszi a megfelelő aurát, majd nyílt közelharcba bonyolódik, miközben erősen gyógyítja csapattársait és önmagát.

Pro

Gyógyítási képesség, varázslat-ellenálló képességek, manaregenerációs varázslatok

Kontra

Nem használhat lőfegyvert, ha lebénítják vagy mozgásképtelenné teszik, akkor tehetetlen, nem lehet jól húzni vele



Mage

Ez a karakter a klasszikus varázsló kaszt. Sok manája van, hihetetlen erős varázslatokat képes előlőni, de harcban elég gyenge, hiszen fegyverhasználata, harci sebzése és páncéltartalma is igen rossz. Képes wandot (azaz pálcákat) használni, amelyeket harci varázslatok végrehajtására használhat. Tipikus support, azaz támogató karakter, hiszen szóológási képességei maximum közepesnek mondhatóak. PvP-ben igen hasznos, hogy területre ható varázslatokat is képes idézni, így láthatatlan ellenfelek elleni harcban kulcsfigura lehet. A Warcraft III-ban is ismert polimorfot kiválóan használhatja: segítségével birkává varázsolhatja ellenfeleit. A nagy erejű támadómágia mellett védekezésben segítő igékkel is rendelkezik. Sajnos manavisszátóló képessége nincs, de képes manát feltöltő eszközök létrehozására. Ételt és italt is tud varázsolni. Az egyik legfontosabb buff is hozzá kötődik, ugyanis csapattársai (és saját intelligenciáját is képes növelni), ezzel plusz manát adva mindenkinek. **Játékstílus:** lefagyasztja és belassítja ellenfelét, majd ami a csövön kifér, millió varázslattal kezdi bombázni.

Pro

Pusztító varázslatok, védővarázslatok, területre ható mágia, étel és ital létrehozása, polimorf, sok mana, lefagyasztás

Kontra

Gyenge közelharcban, csak szövetpáncélt hordhat, kevés élet-erőpont



Warlock

Ismét egy varázslófajta, aki azért jócskán különbözik a mage-től. Nem annyira a direkt sebzés, hanem az úgynevezett DOT (Damage Over Time, azaz bizonyos ideig tartó folyamatos sebzés) nagymestere, a sötét árnyékmágia ura, aki a démonológiában, a megsemmisítésben és a fertőzésekben járatos. Képes demont idézni, ellenfelektől elszedett Lélekkövek segítségével, s emellett be tud fogni a terepen található démonokat is, manát szívhat el az ellenféltől, továbbá rengeteg gonosz és huncut trükköt ismer. Olyan tárgyakat tud létrehozni, amelyek segítségével azonnal vissza tud szerezni életerőt és manát is. Mivel saját életerejét is képes manává változtatni, ha gyógyító karakterrel van egy csapatban, nagyon kemény ellenfél. Közeli harcban gyenge, igen limitált fegyverhasználatával. Csak szövetpáncélt használhat, ennek ellenére a pet használata miatt elég jó szóló kaszt. **Játékstílus:** megidézett démonjával támad az ellenfélre, majd távható DOT-jaival és manaszívással operál. Állandó feladata az ellenfelekből kinyerhető Lélekkövek hajkurászása.

Pro

Démon megidézése, manaszívás, DOT-ok használata, gyógyító kövek létrehozása, magas intelligencia

Kontra

keves életerőpont, gyenge közelharci képességek, viszonylag alacsony egyszerű sebzések



Warrior

Extra képességeiket harci dühük segítségével érhetik el, hiszen amikor harcolnak, attól dühbe lovallják magukat. A wandok kivételével minden, a játékban megtalálható fegyvert használhatnak, szövet-, bőr- és sodronypáncélt viselhetnek 40-es szintig. E fölött pedig lemezpáncélt is. Ebből is látszik, hogy a warrior is kiváló tank karakter. Képességei extra ütések, ellenfél figyelmeinek önmagára terelése, illetve különböző morált és harci kedvet növelő csatakiáltások használatában mester. Bizonyos trükkös ütések az ellenfél páncéltartalát csökkentik vagy extra DOT-sebzést okoznak. A warrior használhat lőfegyvert, azonban nem tüzel vele automatikusan. Képes roharni, kis időre lebénítva ellenfelét. Gyógyítani nem tud, de harcok alaptermészete miatt magas a staminaja, így elég sok HP-je van. Gyógyítóval kiegészítve félelmetes ellenfél lehet. Mivel nem használ mágiát, így dühe felhasználásában megszakítani nem lehet. **Játékstílus:** nyílt harcban lerohanja ellenfelét, majd minden létező fegyverextrával üti-veri. Harci kiáltásával hecceli magát és demoralizálja az ellenfelet.

Pro

Lőfegyver használata, szinte bármilyen fegyvertípus használata, jó közelharci képességek, düh használata, sok HP,

Kontra

Nem tud gyógyítani, a dühöt ivással nem lehet pótolni, és folyamatosan csökken, ha nem harcolunk.



Druid

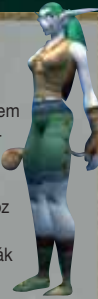
A druidák maguk is átalakulhatnak állati formába. Ez nemcsak igen látványos, hanem nem kevés bónuszt is ad a harcoló druidának. Hátránya, hogy csak közelharcban használható ki. A druidák különböző állati üvöltések segítségével a warriorokhoz hasonló harci bónuszokat érhetnek el, feltűzelhetik sajátjaikat és demoralizálhatják az ellenfelet. Elsőként az eddig tárgyalt kasztok között képes kombókat végrehajtani: kombópontokkal többet sebezhet. Mivel közel áll az állatokhoz, nagyon jól harcol beast és dragonkin típusú lények ellen. Pullozni is kiváló, hiszen távolba ható sebzésvarázslata van. A Druidák gyógyítani is tudnak, képesek hurrikánt idézni, amivel a közeli ellenfeleket sebzik. Páncéltartalma nem túl jó (csak szövet és bőr), azonban páncéltartalmonövelő varázslatokkal is ismer. Legjobb tulajdonsága a rootolás: képes „legyökereztetni” ellenfeleket úgy, hogy ne tudjanak bizonyos ideig mozogni. **Játékstílus:** alakot változtat harcban, majd állati üvöltéseivel tápolja magát és rontja ellenfele esélyeit, rootot használ.

Pro

Gyökereztetés, gyógyítás, alakváltási képesség, távsebzés varázslattal

Kontra

Kéves használható fegyver, csak természetes páncél használata



LEK, CSAPATOK

Shaman

Csak a Horda oldalán játszható kaszt. Talán ez a kaszt a paladin ellentétpárja hordás oldalon? Nos, képes gyógyítani és feltámasztani is, eddig stimmel is a dolog. Azonban felhívnam jó néhány különbségre a figyelmet. A sámán az elemek ura: totemjei segítségével képes gyógyítani, sebezni, s fegyvereket megbűvölni a jobb sebzés érdekében. Ehhez kis szobrocskákat pakol maga köré, és amíg azokat nem veri le az ellenfél, kifejtik hatásukat. Elég sokféle totemet képes előhívni, így (mint a paladin) igen „szépen” játszható. Másik fontos különbsége a paladinnal szemben, hogy közelharcban jóval gyengébb, azonban távolról sebző varázslatai vannak, ezekkel harcol igazán jól. No persze az elemeket saját fegyvere megbűvölésére is fel tudja használni, szóval igencsak erős ellenfél, nagyon sokféleképpen használható mind távharcban, mind közelharcban. 40-es szintig szövét és bőrpáncélt, utána sodronypáncélatot is hordhat. Jól szólózható kaszt.

Játékstílus: kirakja a totemjeit, majd legfőképp sebző varázslatai segítségével alázza az ellenfelet.

Pro

Totemek okos használata, gyógyítás, távható varázslatok, fegyverek megbűvölése, feltámasztás

Kontra

Limitált fegyverhasználat, közepes páncélat, totemek nélkül gyenge



Priest

Minden szerepjátékban megszokott funkciói mellett (gyógyítás, élőholtak sebzése, illetve elűzése, feltámasztás), képes megfélemlíteni az ellenfelet: ilyenkor még a játékos karakterek is elfutnak egy adott csatából. A papi hatalom segítségével nagyon erős védővarázsokat és árnymágiát használva közepes erősgű sebzéseket képes okozni a távolból. Területre ható sebzésben sem rossz, de a legjobb trükkje, amikor egy kijelölt játékos szemén keresztül lát (ez csak abban az esetben nem működik, ha a kijelölt játékos más instance-ban vagy a másik kontinensen van). Ugyanígy képes a távható fegyverekkel harcolók képességeit csökkenteni, így nem tudnak olyan messzire löni. Harcosként sajnos meglehetősen gyenge: igen limitált fegyver- és páncélhasználattal rendelkezik, hiszen csak szövtpáncélt hordhat. A pap igazándiból csapatban teljesedhet ki nagyon: ahol mások képesek többet sebezni, ő pedig a varázslásra és gyógyításra koncentrálnak.

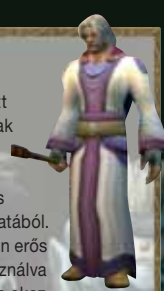
Játékstílus: legfőképp csapatban játszik, a háttérből gyógyítgatja csapattársait, kerül a közelharcot.

Pro

Gyógyítás, élőholtak elűzése és extra sebzése, távollátás, távható sebzés és extra pajzsvarázs

Kontra

Gyenge harci képességek, gyenge páncélat, szelvényezés szinte alkalmatlan



Rogue

A WoW PvP királyát tisztelhetjük a zsványokban. Miért? Mert képesek láthatatlanná válni az ellenfél háta mögé settenkedni, és ott hátra döfni az illetőt, még hozzá igen nagy sebzéssel. Ahogy a druidák, a zsványok is rendelkeznek kombókkal. Másik egyéni tulajdonságuk a mérgehasználat: ők maguk képesek mérgeket kifőzni. A mérgezés nemcsak sebzést, hanem sebességcsökkenést, vagy akár vakságot is okozhat. A zsványok nagy ellenfelei a vadászok. Ez utóbbiak ugyanis képesek a láthatatlant észrevenni, sőt csapatokat elhelyezni: a zsvány az egyetlen, aki csapatát képes eltávolítani. Emellett zárt dobozok kinyitását is csak zsványokra bízhatjuk... Zsványok nem támaszkodnak a manára, extráikat energia segítségével hajtják végre. Tolvajkodni is tudnak, sőt egy extra képesség segítségével akár a leesésből származó sebzést is csökkenthetik.

Játékstílus: lopakodva közlekedik, igyekszik az ellenfelek hátába kerülni, és extra sebzéssel, illetve mérgezéssel harcolni.

Pro

Lopakodás, hátulról támadás, kombózás, mérgezés, zárok nyitása, csapaták felszedése

Kontra

Az energia nem tölthető külső eszközökkel, a hátbatámadás csak törrel működik, a vadász felfedezheti



EGY IDEÁLIS PARTY

Természetesen nem lehet egy csapatra sem azt mondani, hogy ez az ideális: azonban mégis vannak olyan fontos „posztok”, amelyek nélkül ne induljunk csapatostul csatába.

Tank: ez olyan karakter kell legyen, amely képes rengeteg sebzést felfogni, és tartani az agrot (magyarán, hogy őt üsse az ellenség, ne támadjon a csapatból másra). Ideális tank a Warrior (harcos) és a Paladin (lovag). Emellett a Hunterek (vadászok) vagy a Warlockok (varázslók) petjére is rá lehet bízni a tankolást, bár ők butácskák, mert az MI irányítja ezeket.

Healer (azaz gyógyító): ne menjünk csatába soha gyógyító nélkül. A funkció magáért beszél: ő nem feltétlenül harcol, de a többieket (főleg a tankot) gyógyítgatja. Ilyen képességekkel a Priest (Pap), Paladin (Lovag), Druid (Druida) és a Shaman (Sámán) rendelkezik.

Puller (azaz húzó): igen fontos, hogy több mob közül egy lövéssel, vagy vala-

milyen mágiával ki tudjunk húzni egyet, hogy ne az egész tömeggel verekedjünk. A legjobb puller a Hunter (Vadász) és a Druid (Druida), szintén használható a Mage (Mágus) a Warrior (Varázsló) és a Warrior (ha van távlövő fegyvere). Ez többi azért jó, mert tankolni is tud. Undeadek ellen a Paladin is képes húzni az Exorcism segítségével.

Ranged (távlövő): nagyon fontos az, hogy amíg a tank küzd az ellenféllel a többiek távolról sok sebzést nyomjanak rá, ebben a Hunterek (a legjobb távható fegyverzetel és képességgel) és a Mage-ek a legjobbak. Igazi nehéztüzérség mindkét kaszt.

Stealth (azaz lopakodó): itt jön el a

Rogue-k (Zsványok) pillanata. Ők azok, akik kinyitják az ajtókat, akik titokban előresettenkednek, kikémelelik a terepet, majd láthatatlanul hátbadöfik az ellenfelet és meg is mérgezik.

Tehát a jó csapat mondjuk a következőkből áll: Warrior, Priest, Hunter, Mage és Rogue. De ugyanilyen jó a csapat, ha mondjuk 2 Hunter, 2 Paladin és egy Druida van benne: ebben az esetben sok a tank és a gyógyítás is. A WoW ebben is maga a csoda: nincs igazán „legjobb” csapat. De azért gyógyító és puller nélkül sose induljunk el.



HOGYAN LEGYÜNK 10-ES SZINTŰEK MINÉL GYORSABBAN?

Bármelyik oldalon is születtünk, bármelyik faj tagjaként, az alábbi lépések ugyanúgy használhatóak, hiszen a játékmechanizmus mind a hordás, mind az Alliance-oldalon hasonló.

1. Lépés

Jól gondoljuk meg, milyen fajt választunk. Ez azért fontos, mert Alliance-oldalon a törpék és a gnómok, míg a Horda részéről az orkok és a trollok indulnak ugyanarról a helyszínről, ahol így nagyobb tömeg várható. A nagy tömeg pedig ezt jelenti, hogy lassabban tudunk fejlődni, mert a számunkra kijelölt megöleendő szörnyeket más öli meg helyettünk.

2. Lépés

Válasszuk meg a megfelelő időpontot. Európában a „peak hours”, azaz a szerverek csúcsterhelése hétköznap körülbelül 16:00 és 23:00 óra között van. Hétfvégén pedig szinte egész nap, bár a délután ilyenkor is erősebb. Ha gyorsan akarunk haladni, akkor érdemes hétköznap délelőtt kezdeni, elkerülve a tömeget.

3. Lépés

Csapatban, vagy egyedül? Döntsük el, mit is szeretnénk. Csapatban sokkal gyorsabban megy az ölés, viszont oszlik a tapasztalati pont. Magyarán ha egy megölt lényért szólóban 100 pontot kapnánk, akkor csapatban ennél jóval kevesebbet, mintegy a felét fogjuk. Szólóban lassabban haladunk, csapatban viszont gyorsabban, így ez utóbbit javaslom.

4. Lépés

Minden missziót vegyünk fel. A kezdő helyeken olyan NPC-eket találunk, amelyek feje felett sárga felkiáltójel látható. Ez azt jelenti, hogy missziót adnak nekünk. A küldetések egyrészt adhatnak pénzt vagy tárgyakat, de ami a legfontosabb: XP-t kapunk, aminek köszönhetően gyorsabban fejlődhetünk. Nagyon fontos, hogy minél magasabb szintű a misszió nálunk, annál több XP-t adhat jutalomként.

5. Lépés

Az összes megölt szörnyet fosszuk ki. A legyőzött ellenfelekből kiszedett tárgyakat el lehet adni, ezekből pénzt lehet szerezni, ami nagyon fontos. Humanoid

típusú lényeknél még pénz is lehet, ezt se hagyjuk ott.

6. Lépés

Minden páros szinten látogassunk el a trénerhez. A WoW rendszerében páros szintenként kapják a különböző foglalkozások az új varázslatokat, extrákat (a harcosok nem varázsolnak, hanem a bennük felgyülemlt dühöt adják ki). Minél erősebbek vagyunk, annál gyorsabban végezhetünk ellenfeleinkkel.

7. Lépés

Hagyjuk el az anyaföldet. Körülbelül 5-6. szint körül elfogynak a kezdő missziók, így érdemes kifelé mozdulni, főleg, ha csapatban vagyunk. A kezdő területek körül levő territóriumok általában 10-es szint eléréséig biztosítanak megölehető szörnyeket és végrehajtható missziókat.

8. Lépés

Menjünk el a városba. A kezdő helyek közelében mindig van egy falu vagy kisebb város, ahol árusokkal találkozhatunk. Fontos, hogy enni és innivalót beszerezzünk, mert ez is gyorsítja fejlődésünket, ugyanis az ennivaló az életerőpontunkat, míg az innivaló a manáinkat regenerálja. Ezekben a városokban vehetünk jobb felszerelést is (páncélok, fegyverek). Minél nagyobbat sebez a fegyverünk, minél többet elvisel a páncélunk, annál gyorsabban fejlődünk.

9. Lépés

Figyeljünk meg a térképet. Ha már kijöttünk a kezdő helyről, a következő terület már elég nagy, amin sokat kell szaladni egy-egy misszióval, így igyekezzünk olyan helyet találni, ahol gyorsan újratelepednek a lények (általában a barlangok vagy bányák ilyenek). Ide menjünk be, ahol más dolgunk nincs, csak folyamatosan ölni a ránk támadókat. Ilyenkor a missziózás már lassíthat minket (minden egyéb haszna ellenére).

10. Lépés

Fogadjuk a gratulációkat. Bizony-bizony, villámgyorsan felizzentünk 1. szintről 10-esre. Percben nem tudom megmondani, mennyi kellett hozzá, de mondjuk 2-3 óra elég szép részdíónek számít. Féltreértés ne essék: később nem fog ilyen gyorsan menni a szintlépés ☹. De aki okos, annak nem kell 2-3 hónap a 60-as szint eléréséhez.



Néha lesújtó élményben lesz részünk a játékban

A kocsmákban például le lehet ülni a székekre, ezért egy guild tagja például a kocsmasztalt körbeülve is csetelhetnek, megbeszélve legutóbbi közös kalandjukat. Ha emellé még be is készítünk magunknak valóban egy sört, akkor már végképp bele tudjuk élni magunkat a szituációba. Párszor már megtörtént velünk az is, hogy egy adott karakter egy város főterén táncolt az emote-ok segítségével, pucéran, ruháit a hátizsákjába téve. Ilyenkor általában kisebb tömeg gyűlik össze, és a „trade” ablak használatával pénzt „dobnak” a produkció előadójának (egy troll vagy egy ork, ne adj’ isten egy férfi karak-

bétatesztelés ellenére is előfordulhatnak gondok. Ilyen például, hogy ha valaki idegen (francia vagy német) klienssel játszik, akkor a chaten eladásra kínált tárgyak vagy a küldetések nevei mindenki másnak is németül látszanak, magyarul a „Green Hauberk” helyett mondjuk „Grün Hundertwasser” – s ha nem beszéljük az adott nyelvet, lövésünk sincs, mit veszünk meg, vagy szalasztunk el... Ez eléggé zavaró. Emellett meglepődve tapasztaltuk, hogy a játékban eddig általunk meglátogatott mindhárom ogre barlang pixelre pontosan ugyanolyan, pedig három különböző területen vannak: jó, elfogadjuk, hogy így is viszonyatosan jó

Hamar rá fogunk jönni, hogy a világban nagyon sok olyan erő munkálkodik, amely fel akarja borítani a kényes egyensúlyt...

ter esetén inkább azért, hogy minél előbb hagyja abba a produkciót). A látványosságot az előadó általában a valamelyik chatcsatornán is meg szokta hirdetni (pl. kispénzű elf kislány a főtéren, adakozatok). Nem egyszer láttunk olyat is, hogy egy hunter kiment az állatával a dombtetőre, és a /sit paranccsal leültette az állatát és a karakterét is, majd közösen gyönyörködtek a holdban és a csillagos égből, esetleg az alatt elterülő város forgatagában. A lényeg az, hogy a beépített lehetőségek kreatív felhasználásával nagyon sok olyan dolgot is megvalósíthatunk, amikre elsőre nem is gondolnánk. Sok hasznuk nincsen, viszont nagyban hozzájárulnak a játékélményhez, illetve tényleg egy igazi élőszereplős szerepjátékhoz teszik hasonlatossá a WoW-ot (mivel az is ☺).

Hibák, problémák és hiányosságok

Bizony, még a legjobb program sem mentes a problémáktól, még a hosszú

munkát végeztek a világ tervezői, de ez egy picit akkor is szúrta a szemünket. Szintén gond, hogy a ránk rontó agresszív szörnyek a nagy lendülettel rajtuk keresztülfutva képesek hátulról megütni minket, s ez hátrányt jelenthet csatában (ilyenkor ugyanúgy elkábultunk, mintha hátulról támadott volna valaki). Egyelőre nagy hibának érezzük a korábban már említett PvP Honor-rendszer hiányát is: így bármelyik 60-as szintű tisztán poénból gyilkolászhat 10-es szintűeket, ami játék közben (főleg, ha TE vagy a 10-es szintű) minden, csak nem vicces. Zavart még a rengeteg kihasználatlan tengerpart is: nem voltunk restek ugyanis mindkét kontinentst körbeúszni. No persze igaz, hogy általában a hegyek szakadnak bele a tengerbe, de itt-ott azért egy kisebb falut, esetleg egy-két látványosságot igazán kitéhettek volna a fejlesztők. S végül, ami elkerülhetetlen: még mindig vannak bugos küldetések. Még szerencse, hogy mivel online világról van szó, ezeken a problémákon bármikor javíthatnak, ha a programozóknak lesz egy szusszanásnyi



A szép szó itt már nem segít. Tudjuk, mi már kipróbáltuk

EZ EGY HOSSZÚ, HOSSZÚ TÖRTÉNET...

Ismerős arcok és helyek

Mivel a játék a Warcraft világában játszódik (és most legalább a cím fordításával sem maradtunk adósak), ezért élményszámba megy, amikor a stratégiai játékban látott szereplőkkel vagy helyszínekkel találkozunk.

A legmegrázóbb, hogy amikor Undercitybe érkezünk, akkor a lefelé vezető lifteket Lordaeron volt királyi trónterméből érzjük el. Ez az a trónterem, amelyet a Warcraft 3 ember kampányának a végén, az átvezető moziban láthattunk, ahol Arthas Death Knight végez apjával, a királlyal. Amikor az ember belép ide, az azóta az élőhalottak által megszenteltelenített és lerombolt területre, szinte elakad a lélegzet, hiszen a romokból is



összetéveszhetetlenül kirajzolódik az egykori trónterem.

Durotar is ismerős lehet számunkra, már csak azért is, mivel itt már kalandoztunk egyszer, méghozzá a Frozen Throne ork kampányában. Sőt, az újjáépített fővárosban, Orgrimmarban magával Thrall Warchieffal is találkozhatunk. Van is vele valahol egy közös fotónk...

A War3 vége felé, a Kalimdoron játszódo részek is szinte teljes egészében visszaköszönnek a játékban. A Barrens, amelynek pusztaságában vonultak ork csapataink, a taurenek lakta Stonetalon Mountains, illetve Teldrassil, a Világfa, ahol a végső(nek gondolt) összecsapás zajlott a Lángoló Légión és a többi faj között. Sőt, aki



ügyes, még azt a völgyet is megtalálhatja, ahol Grom Hellscream élete feláldozásával végzett Mannaroth démon nagyúrral, megszakítva ezzel az orkokat sújtó és őket vérszomjas szörnyeteggé változtató vértókot. A völgyben egyébként megtalálhatjuk a Thrall által – kegyeletből – barátjának emelt emlékbelszket is.

Ha meglátogatjuk Undercityben a Forsaken – Frozen Throne-ból már szintén ismert – ürmőjét, Lady Sylvanas élőhalott night elfet, akkor találkozhatunk Lord Varimathrasszal, a dreadlorddal is, aki a többi dreadlord elárulásával örök hűséget esküdött az Ürmőnek. Egyébként egyből kihasználja a lehetőséget, mivel magához int minket, és egy titkos küldetést bíz ránk...



szabadidejük.

A WoW talán legeslegnagyobb hibája azonban pont relatív egyszerűségében rejlik: ha elértünk a maximális 60-as szintre, akkor annak a karakterünknek már nem lesz túl sok tartalom a játékban. No persze, aki mértékkel játszik, annak nagyon sokáig nyújthat szórakozást a gamma. Főleg, ha mindkét oldalt megismeri, és az összes fajt plusz foglalkozást kipróbálja, illetve minden területet behatóbban megismer. (Kb. akkorra fognak megjelenni a kiegészítők... – ender)

Merre tovább, WoW?

Itt bent a szerkiben a kollegák még a megjelenés előtt arról tárgyaltak, merre kéne továbbfejlődni: az első

„kiterjesztést” a Battlegroundsot (lásd a keretes beszámolót róla) és a Honor-rendszer beépítését már bejelentették. Tudható továbbá, hogy a 60-as szint feletti új, hősi küldetéseket kapnak majd, amelyek segítségével „hős szinteket” szerezhetnek, és epikus, legendás eszközöket használhatnak, illetve találhatnak. A pletykák ellenére egyelőre saját házról vagy saját guild-házról szó nincs: s csak reménykedjünk, hogy az eddig lezárt, vagy nem benépesített területek (pl. Hyjal) is tele lesznek majd fantasztikus kalandokkal.

Tippünk egyébként már három kiegészítő lemezre is van. Egyrészt kíváncsiak vagyunk az Icecrown Glacierre, a Scourge, az Öregek és Anu-barak

ósi fajának igazi otthonára, ahol jégtrónusán ülve az új Lich King, Arthas irányítja élőhalott hordáit. Hasonlóan érdekes még Azerothban a Dark Portal, amelyet a Warcraft II kiegészítő lemezében megnyitottak már egyszer, valószínűleg most is átkelhetünk rajta valamikor. És a legnagyobb érdeklődés természetesen a két kontinens között elterülő Maelstormot, az Örvényt övezi, a gonosz vízi elfek, a nagák elsüllyedt birodalmát, illetve azt, ami az alatt található, és az egész örvényt okozza...

De ez egyelőre még egy másik történet! Ha most azonnal elrohansz Azerothba, Lordaeronba, Kalimdorra vagy Teldrassilba, és nekilátsz a játéknak, még akkor is megismeri

HOGYAN FIZES-SÜNK A WOW-ÉRT?

Hasznos tudnivalók

Azt ugye mindnyájan tudjátok, hogy a World of Warcraft fizetős játék: miután megvásároltuk magat a dobozos változatot, abban egy hónap ingyenes játéklehetőség van csupán. Azonban egy hónap semmire sem elég, így a további játékot fizetni kell valahogy. Két lehetőségünk adódik: 1. Bankkártyás fizetés. Ezt minden olyan kártyával megtehetjük, amelynek neve mellett az „I” betűt látjuk az egyéb oszlopban ezen a honlapon (<http://www.bankkartya.hu/kartyak.shtml>). Bővebb információt kedvezenc bankotokban kérjete. 2. GameCardot (GC) vásárolunk. Ez egy úgynevezett előre fizetős (PrePaid) rendszer, amely segítségével játékidőt vehetünk, s a kártyán található kódot beütve a megvásárolt játékidőt le is játszhatjuk. Ezt azoknak javasolom, akik nem bíznak a bankkártyákban vagy nincs/nem lehet nekik. Egy 60 napos GC körülbelül 6250 forintba kerül majd. Ha egyik módszer sem jön be, akkor rossz hírem van: you don't pay, then you don't play...

időre lesz szükséged ahhoz, hogy felfedezd a világ minden rejtett szépségét, minden kínálkozó lehetőséget... és végigéld életed legnagyobb kalandját – a Warcraft világában.

Gyu, ender

Nyereményjáték a 87. oldalon!

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 512 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TÖLTÜK

A64 3000+ | 1 GB RAM | Radeon X800

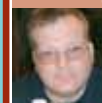
„Nagy tömeg esetén be-be-lassult, egyébként csodaszépen fut.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Függséget okoz	↓ Függséget okoz
↑ Warcraft világ	↓ Egy-két apróbb baki, hiba
↑ Küldetésrendszer	↓ Zavaró Lag, nagy tömegnél
↑ És még sorolhatnám holnap estig...	

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHÍVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	10	SZAVATOSSÁG	10

Gyu VÉGSZAVA



Ha van élő ember, akít ez a játék nem ejt rabul, az vizsgál-tassa ki magát!

97%

ÉS A TÖBBI

Anarchy Online	90%
Horizons	87%
Neocron	86%

57

A Venture Company éppen fakitermelést végez

TOVÁBBI
KÉPEK
A CD/DVD-N

KOTOR THE SITH

A galaxisok már csak ilyenek: hiába mented meg (vagy taszítod romlásba) őket, pár év eltelik, és már megint csak a gond van velük. A KotOR II vadonatúj hőse is ezzel szembesül, miután egy szál pendelyben, a fénykardja és az Erő beható ismerete nélkül egy bányászboldogón ébred. No igen, a folytatásban ismét hosszú utat kell bejárunk, mire a mi kis kedvencünk lesz a legnagyobb jedi az egész univerzumban...

2003-ban az Erő ismét a Lucas-Artsszal volt. Annyi év hullámozó teljesítménye után egy olyan szerepjátékkal örvendeztette meg a nagydéműt, amely egy csapásra a műfaj szerelmeseinek és a kezdő RPG-seknek is kedvencévé vált. Xboxon a *KotOR* eladásokban és fogadtatásban egyaránt tarolt mindent, de a PC-s társadalom sem találkozhatott ennél jobb RPG-vel a *Baldur's Gate II* megjelenése óta.

Nem véletlenül emlegettem a *BG II*-t, hiszen a BioWare-nek köszönhetjük azt az klasszikust is – azt hiszem, nem túlzok, ha a kis kanadai csapatot még mindig a legprofibb szerepjátékot fejlesztő csapatnak tartom. (Sajnos a Troika ennek ellenkezőjéről

nem tudott meggyőzni a *Vampire: Bloodlines*szal sem – de ez már egy másik történet...)

Éppen ezért némi aggodalommal töltött el a tény, hogy a folytatást nem a BioWare, hanem egy frissen alakult csapat, nagyrészt a régi Black Isle-gárdából verbuválódott Oblivion készítette. Az előzetes képekből és az E3-as tapasztalataim alapján azt ugyan már korábban leszűrtem, hogy a grafikus motor és a kezelőfelület szintjén sok mindenhez nem nyúltak hozzá az új fejlesztők, így a legnagyobb kérdés az volt, hogy a küldetésrendszer és a történet komplexitása vajon megállja-e a helyét a *KotOR I* mellett...

Kitaszítva

A *KotOR II* ismét 4000 évvel a Star Wars filmes eseményei előtt játszódik (na jó, egész pontosan 3995-el, hiszen öt év eltelt a *KotOR I* óta). A jedik és sithek továbbra is gyűlölik egymást, ráadásul áldásos tevékenységünk (már aki a Jó oldalon fejezte be a játékot) hatása nem nagyon érvényesült, ugyanis a Jedi-rendet majdnem teljesen kiirtották ősi ellenségei. Persze legalább egynek mindig maradnia kell (illetve később kiderül, hogy többnek is), hősünk, pedig nem más, mint egy bukott jedi. Mivel az „Exile”-t kitaszította a rend felsőbb vezetősége, ezért logikusan

KOTOR II H LORDS

EGY JEDI VISSZATÉR

várhatna ránk a békés remeteélet a la Ben Kenobi, vagy esetleg egyből átállhattunk volna a sítekhez is, a gond csak az, hogy hősünk valahogy elveszítette kapcsolatát az Erővel (kvázi lemerült, mint a nyuszi a Duracell-reklámban), ráadásul még fénykardja sincs. Ilyen szégyenteljes állapotban tér magához egy elhagyott bányászolygón. A vicces a dologban az, hogy saját karakterünket továbbra is jedinek tartják, ennek negatív oldalait pedig tapasztalni is fogja, mivel sítek, fejdámszok és úgy általában a galaxis legvátozatosabb sőpredéke fog igen hamar a bőrére pályázni.

Segítőtársaink persze most is akadnak. Rögtön a játék elején csatlakozik hozzánk Kreia, egy rejtélyes öregasszony, aki szép lassan mesterrükké válik. A hasonlóság Kenobival rögtön beugrik, Kreia azonban sokkal komplexebb személyiség a jó öreg Bennél – ezt egyre inkább tapasztalni fogjuk. Későbbi kis csapatunk egyre jobban növekszik: többek között egy vagány (kicsit idegesítő) pilóta, egy bérgyilkosnő (vagy aszerint, hogy milyen beállítottságúak vagyunk, egy gonosz vuki), egy furcsa harcos életfilozófiát követő szolgálólány és egy vak sith nő is követni fogja az „Exile”-t. Feltétlen elismerés illeti az Obsidiant, mert szerintem az NPC-k kidolgozottsága terén még a *KoTOR I*-et is sikerült felülmúlni, pedig ott is igazán emlékezetes karakterek küzdöttek velünk. Megbízni talán egyik társunkban sem tudunk teljesen, ugyanis mindannyian valamilyen rejtélyes önös érdekből csatlakoznak hozzánk, és miközben mindegyikük biztosít feltétlen támogatásáról, szinte bármelyikükről elképzelhető, hogy éjjel álmunkban egyszer megpróbálják saját fénykardunkat a torkunkba nyomni.

Rám jedi még nem volt ilyen hatással

Ha persze nem akarunk így járni, akkor valahogy hatnunk kell társainkra, hogy megbízhatassunk bennük. Ugyanúgy, mint saját híronknál, társaink karakterlapján is ott figyel egy hőmérőhöz hasonló „személyiségmutató”, amelyen azt lehet látni, hogy a szóban forgó delikvens éppen mennyire negatív, avagy pozitív

beállítottságú. Az első részben ezt nem nagyon tudtuk megváltoztatni, legfeljebb a történet bizonyos fordulópontjai révén alakult jellemük. Itt viszont folyamatosan befolyásolhatjuk őket a különféle párbeszédiken keresztül, egy jól, vagy rosszul kiválasztott mondattal ugyanis tekintélyt szerezhetünk társaink szemében, vagy akár ronthatjuk is renomékat. Így például azt is célul tűzhetjük ki, hogy hozzánk hasonlóra rontsunk meg egy alapvetően pozitív karaktert, illetve a Jó

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA **KIADÓ**
Real time/pause RPG LucasArts

KÖRNYEZET **FEJLESZTŐK**
SW-univerzum Obsidian

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
-

GYORSLINK >> 964

KÉPEK a DVD-n
HÁTTÉRKÉPEK a CD/DVD-n

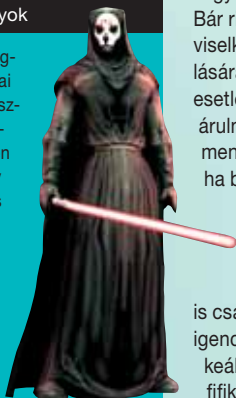


BEMUTATÓ

NEM CSAK „PRESZ-TÍZSBŐL” KAPJUK...

A presztízszosztályok

A KotOR II egyik legzseniálisabb újításai közé tartozik a presztízszosztályok bevezetése. Lényegében arról van szó, hogy amikor elég magas szintre lépünk, és Kreiával is eleget beszélgettünk a megfelelő mondatok kiválasztásával, illetve az Erő Jó, illetve Sötét oldala felé teljesen vagy majdnem teljesen eltolódott már a mutató, akkor választhatunk magunknak egy újabb, magasabb rendű osztályt. A jediknél Jedi Master, Jedi Weaponmaster és Jedi Watchman között lehet választani, a sitheknél pedig Sith Lord, Sith Marauder és Sith Assassin közül.



oldal felé taszigáljunk egy százszázalékosan cukormentes sith lovagot, vagy romlott lelkületű bűnözőt. Bár ritkán fordul elő, hogy ez társaink viselkedésére, esetleges páfordulására is befolyással legyen (tehát aki esetleg a sztori szerint el fog minket árulni, az amúgy is megteszi, akár mennyire is rajong értünk), viszont ha bizalmasabb viszonyba kerülünk velük, akkor több háttér-információt tudunk belőlük kiszedni, illetve az ellenkező nemű karaktereknek akár el is csavarhatjuk a fejét. Ehhez persze igencsak meg kell erőltetnünk a szürkeállományunkat, hogy a rendkívül fífikásan kialakított mondatok közül a lehető legjobbakat válasszuk ki.

Szeret, nem szeret, szeret, nem szeret, szeret...

Bár alapvetően nagyon bejött ez a hatás-ellenhatás rendszer, de sajnos azért ennek is megvannak a maga hibái... Leginkább az zavart, hogy bizonyos szituációknál képtelenség

saját emberünk jellemét a megfelelő irányba eltolni, illetve beszélgetőpartnerünkkel a kívánt befolyást elérni. Az én karakteremet Sith Lordnak akartam kiképezni, így nyilván arra törekedtem, hogy minél több Sötét Oldal-pontot szedjek össze. A másik célkitűzésem az volt, hogy lehetőleg

Másik gond, hogy a jellemelem változása nem mindig tükrözi a fő sztoriszál alakulását. Nekem például annyira sikerült elbaltáznom az említett szolgálólány és köztem bim-bódzó viszonyt, hogy egyszerűen már szóba sem állt velem. Amikor viszont végre elértem a presztízsz-

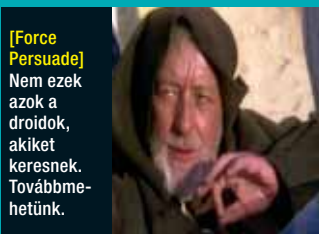
Hanharr, a gonosz vuki például igazi megállíthatatlan Terminátor, amikor elborítja a 'vuki-őrület' az agyát.

mindenkit magammal rántsak, különös tekintettel az alapvetően Jó oldalon lévő Handmaidenre (a jediket szolgáló lányra). A gonoszok pontok a cinikus, kegyetlen válaszokhoz kötődnek, viszont ha nagyon beszélünk valakinek, akkor az legtöbbször megsértődik, így hiába is próbálnánk őket negatívvá alakítani, épphogy ellentétes hatást fogjuk elérni: a Handmaiden kegyetlen, darkos sith-dolina helyett igazi szent szűzzé válik.

osztályt, és Sith Lorddá váltam, illetve a történet egy bizonyos fontos fordulópontjához érkeztem, akkor a lány – elvileg – egy ügyesen alakított párbeszéd révén teljesen belém zúgott, szinte már-már istenített, viszont a játék hatás-ellenhatás rendszere alapján továbbra is utált. Így rendkívül komikus és bosszantó módon az egyik pillanatban még rajongó szavakkal illetett, viszont amikor beszélgetni akartam vele,

GEORGE LUCAS, HALLGA' CSAK!

KotOR-momentumok a Star Wars-filmekben



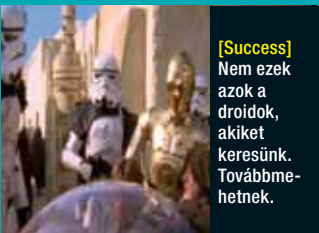
[Force Persuade]
Nem ezek azok a droidok, akiket keresnek. Továbbmehetünk.



[Force Persuade]
Nincs más pénzmenünk, de a köztársasági váltó megteszi. – Nem, nem fogadom el. – A VÁLTÓ MEGTESZI...



[Awareness]
Mérges gázok!



[Success]
Nem ezek azok a droidok, akiket keresünk. Továbbmehetnek.



[Failed]
NEM, NEM TESZI! Mi van, jedinek képzeled magad, hogy itt integetsz nekem?!



[Force Breath]



[Force Push]



[200 XP Awarded!]



Én toydari vagyok, rám nem hat az elmetrükk. Csak a pénz!



Az első jelenetet, a legelső Star Wars filmből, a New Hope-ból mutatjuk be, ahol az öreg Obi Wan először győzi meg arról a birodalmi gárdistákat [Force Persuade]-del, hogy jé, tényleg nem ezek azok a droidok, akiket keresnek. Obi trükkjének köszönhetően a kis csapat könnyen tovább tud jutni. Az XP-t Luke kapja, Obi-nak már van elég...

Ugorjunk hátrébb a Star Wars-történelemben, még messzebb, még régebbre, és előrébb filmek sorrendjében. A Baljós Árnyakban Qui-Gon Jinn már jó párszor bebizonyította, hogy ő is ért a [Force Persuade] nyelvén, Wattoo-val azonban csúnyán felsül. Ugyanis Wattoo is azon lények közé tartozik, akikre nem hatnak a jedik varázslatai...

A [Force Breath] egy új képesség a KotOR II-ben, amit Kreia tanít meg hősünknek: segítségével nem fulladunk meg, ha mérges gázokat lélegzünk be. Qui-Gon és Obi-Wan a Baljós Árnyakban rögtön vágja [Awareness]-szel a film elején, hogy gáz van, és cselekszenek is. A mikrobák hamar rá is jönnek: ezt most ők szívták meg.

Darth Maul akkora sith arc, hogy Obi Wan Kenobit ezzel az egyszerű [Force Push] varázslattal is a padlóra tudja küldeni. Persze később Obi Wan igencsak drasztikus megoldással kettészakítja a sith-et. Azért a lökés miatt egyelőre Obi alaposan szívja a fogát, hiszen egy óriási mélységű akna felett lóg a fénykardja nélkül.

akkor durván visszautasított (*Hja kérem, a női lélek rejtelmei* ©... – Csontji). A készítőknél szerintem sokkal jobban a főtörténethez kellett volna illeszteniük ezt az egyébként kiváló rendszert...

Minden (v)iszonyítás kérdése

Ha már a történet szóba került, akkor érdemes egy kicsit elidőzni emellett is. Talán különösnek hangzik, de a *KotOR II* sztorija egyszerre jobb és rosszabb is az első részénél. Látszik, hogy az Obsidian csapata a Black Isle-ből jött létre, hiszen ők mindig is híresek voltak a komplex és jól kitálat fantasy meséikről, karaktereikről (lásd: *Planescape Torment*, *Baldur's Gate II*). Összetettségében ezen a téren a második epizód felül is múlja az elsőt. Igazi komplex világgal van dolgunk, ahol nem mindig egyértelmű, hogy a Star Wars-filmekben jófiúknak beállított jedik ténylegesen pozitív hatással vannak-e a galaxisra, vagy egyes esetekben nem

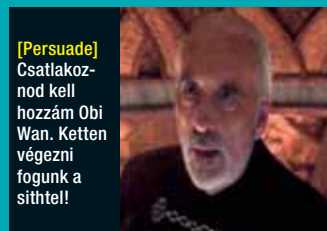
inkább a sitheknek van-e igazuk. A történet során gyakran még az is kérdésessé válik, hogy vajon a Köztársaság megérdemli-e, hogy megmentsük létét, nem járnak-e bizonyos bolygók sokkal rosszabbul, ha a szenátus hatalma oda is kiterjed.

A legérdekesebbnek talán azt a szítmot találtam, ahol a Baljós Árnyak Naboo-jához hasonló planétán kellett eldönteni, hogy a fiatal királynőt vagy lázadó generálisát támogatjuk-e egy szép lassan kibontakozó polgárháború során. Igazából mindkét fél álláspontja védhető volt, és a bolygón élő polgárokat is igencsak megosztotta az egyre súlyosbodó konfliktus. Mivel a Sötét Oldal felé hajló karaktert alakítottam, ezért végül is némi filózgatás után a generális nyerte meg szavazatomat, illetve fénykardomat és villámszóró karomat, de akár a királynő mellett is lehettem volna a voksomat, hiszen sok szempontból ő is elég álszent és képmutató volt, amikor népe érdekeit

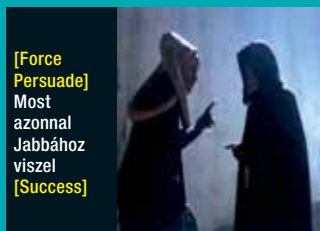


Tudod Frank, George-nak elfogyott a pénze, és végül a Sikoly régi kellékeit használtuk fel...

Összeszedtünk pár híresebb filmjelenetet a Star Wars-sagából, ahol filmbéli jedi lovagok a KotOR I-II varázslatait használják. A végén kiderül, hogy George Lucas is a BioWare játéknak ötletét lopta el ☺?



[Persuade]
Csatlakoznod kell hozzám Obi Wan. Kettlen végezni fogunk a sithtel!



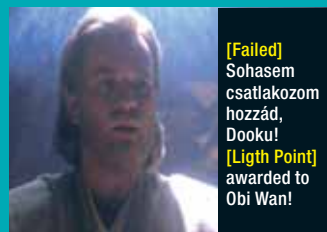
[Force Persuade]
Most azonnal Jabbához viszel
[Success]



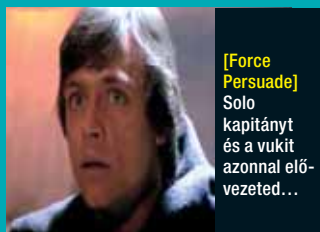
[Force Lighting]
[- 70 points] to Anakin.



[Force Storm]
[- 90 points] to Luke



[Failed]
Sohasem csatlakozom hozzád, Dooku!
[Ligh Point] awarded to Obi Wan!



[Force Persuade]
Solo kapitányt és a vukit azonnal elővezeted...



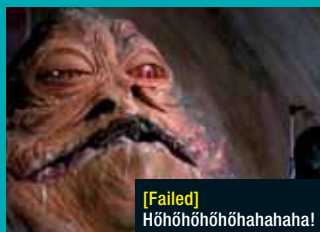
[Force Lighting]



[Influence Lost] to DarthVader



[Influence Lost] to Obi-Wan



[Failed]
Höhöhöhöhöhahahaha!



[Saved]



[Light Points] awarded to Darth Vader!

A Erő Sötét oldalán mindig is nehezen megy a [Persuade] bármelyik fajtája, én is sokat szenvedtem a Handmaidennel... Ebben a jelenetben azt Dooku maga is belátja, hogy hiába is próbálkozná Obi-Wannal [Force Persuade]-del, ezért az egyszerű [Persuade]-et használja, két jedi között csak az szokott működni. Itt még az sem...

Persze a [Force Persuade] a jediknek sem mindig jön be. Bár Luke sikeresen meggyőzi Jabba Twi'lek szolgáját, hogy azonnal vigye a gazdájához, viszont magával Jabbával már szánalmasan felsül, amikor ugyanúgy [Force Persuade]-del próbálkozik. Látszik, hogy nem játszott a KotORral, hiszen ez ott sem szokott sikerülni...

Amennyire gyenge Dooku [Persuade] skillje, annyira otthonos a [Force Lighting] varázslatban. A forrófejű Anakin kap is egy jó nagy villámszórót a fejére, amiért ostobán előrehalad, mestere tanácsa ellenére. Hogy azért nem [Force Storm]-ról van szó, azt az is mutatja, hogy Obi Wan könnyedén visszaveri a fénykardjával.

Hiába van birtokában akár a legnagyobb sith uraság is a legerősebb [Force Storm] varázslatnak, ha nem bízik szövetségében. A Jedi visszatér végén Darth Sidius akkora adag [Force Storm]-mal küldi meg Luke Skywalker, hogy Anakin papa, alias Darth Vader ezt már nem bírja elviselni. Kap is jó sok [Light Point]-ot, de neki már túl késő...

Hogyan vertem át ilyen külsővel a szárnyas fejedáaszt? Nincs humorérzéke a csávónak...



Luke, mégis hazudtunk neked, ne haragudj... Az apád... valójában... Farkas Bertalan...



Azt bírom ebben a kocsmában, hogy a kocsmáros nem iszik bele a sörbe...

kellett volna képviselnie. Még érdekesebb és sokrétűbb hősünk – általunk is alakított – élet-története. Hamar ki fog ugyanis derülni, hogy a Jedi-tanács döntése, amellyel kitaszította karakterünket, valójában elég farizeus, és nem igazán logikus érvek alapján történt. Tulajdonképpen minden okunk megvan tehát a bosszúra és ezt gyakran még a tanács egykori – rossz lelkiismeretű – jedi tagjai is elismerik, amikor megtaláljuk őket. Így, még ha a Sötét Erőt is képviseljük, akkor sem feltétlen érezzük hősünket aljas gazembernek.

Filozófia jediknek

Ezt az érdekes alapszituációt még inkább komplikáltabbá teszi Kreia, a mentorunk, aki már-már filozofikus kérdéseket vet fel hősünknek, valamint gyakran megfeddi olyan döntésekért, amelyeket mi jónak, vagy logikusnak gondoltunk. Kreiának elég nehéz egyébként megfelelnünk (vagyis befolyást érnünk el rajta), és a helyzetet még érdekesebbé teszi, hogy sokáig nem derül ki, vajon a jedik vagy a sithek oldalán áll, illetve

mi a célja azzal, hogy pesztrálja hősünket. Ráadásul társaink általánosan véve utálják az öregasszonyt, és megpróbálják lebeszélni arról hősünket, hogy egy leheletnyit is megbízzék benne. Rendkívül sokrétű tehát a történet, de a szövevényeibe sajnos néha maguk a készítőik is belevesztek.

Szinte bármelyik társunkról elképzelhető, hogy álmunkban megpróbálja saját fénykardunkat a torkunkba nyomni.

Helyenként bizonyos események egyáltalán nem logikusak, más sztoriszálakat pedig egész egyszerűen összecsapnak. Óriási csalódást okozott például az egyik fontosabb negatív karakter halála: nemcsak hogy gyerekjáték volt elintézni (a legnehezebb fokozaton játszottam a *KotOR II*-vel, és a „haladóknak” ezt a szintet is ajánlom), de ráadásul nem is derült ki róla szinte semmi érdemleges.

Látszik, hogy az Obsidian kolosszális történettel szerette volna megfelelni

az első részt – ez részben sikerült is –, azonban a rendkívül szűkre szabott fejlesztési határidő miatt végül sajnos elvarratlan szálak és elkapkodott részek is benne maradtak. A *KotOR II* sztorija még így is az egyik legjobb RPG-mese, de a végére érve azért kicsit szomorúan gondolkodtam el azon, hogy vajon

mi lehetett volna belőle, ha hagynak a fejlesztőknek elég időt, és a LucasArts nem erőlteti annyira azt a fránya 2004 karácsonya előtti xboxos megjelenést...

Nem is szépség, nem is szörnyeteg

A rövid fejlesztés számlájára írható az is, hogy az Obsidian alig változtatott valamit a grafikus motoron, pedig az már 2003 végén sem volt PC-n a világ harmadik csodája. Talán a karakterek egy

része egy kicsit jobban néz ki, de a környezet továbbra is elég sivár, különösen olyan bolygókon, ahol nem nagyon kerülünk a felszínre, csak az épületekkel belül fogunk bolyongani. A nem túl látványos környezeti elemek mellett bizonyos helyszíneket pályatervezés szempontjából is kicsit fantáziátlannak éreztem: Nar-Shadában például egyszerűen herótom volt az állandóan ismétlődő, unalmas folyócsok labirintusából. Szerencsére azért találunk ellenpéldát is: bár Onderon bolygórósa jóval kisebb volt, de legalább az egzotikus környezet és az életszerűbben kidolgozott utcák révén könnyebben odaképzelttem magam.

Sajnos nem segítenek a helyzeten az elmosott textúrák, amely nyilvánvalóan az xboxos örökségnek róható fel. Még erre sem mentség, hogy a karakterek darabos animációján sem sikerült sokat javítani – szerintem ennél azért még az Xbox is sokkal többre képes. Néha rendkívül komikus, amikor hőseink elnagyolt mozdulattal esnek össze, vagy merev arccal és gesztusokkal magyarázzák

A FEKETE SZIGETRŐL JÖTTEK

Régi Black Isle-osok a *KotOR II* fejlesztői

A *KotOR II*-t fejlesztő Obsidiannak ugyan ez az első játéka, ám tudni kell róluk, hogy a csapat nagy részben az egykor híres, és az Interplay által feloszlott Black Isle csapatából áll. A Black Isle többek között olyan híres játékok fejlesztésében vettek részt, mint a *Fallout 2*, az *Icewind Dale I.* és *II.*, valamint *Planescape Torment*, illetve a BioWare mellett részben nekik köszönhetjük a két *Baldur's Gate*-et is. Utolsó játékuk a *Lionheart* volt, amely sajnos csak halovány árnyéka volt a régi nagy sikerreiknek.

Ha a BG-eket nem számítjuk, akkor a Black Isle legjobb programja egyértelműen a *Planescape Torment*, melynek elképesztően sokrétű, több szálból álló zseniális története a *KotOR II*-ével vetekszik. Az igazán szakértő, régi motoros RPG-sek talán észre is vették a *KotOR II*-ben egy *Tormentre* való vicces utalást. Az egyik párbeszéd során Atton ugyanis megjegyzi Kreiáról, hogy nem tudja, honnan mászott elő, a hullaszerű külsejű Nameless One-t pedig állandóan ezzel gúnyolták beszélgetőpartnerei.



RÉGI ISMERŐSÖK

Mi lett velük?

Gondolom mindenki kíváncsi, hogy mi lett a régi KotOR-os karakterekkel. Túl sok szerepük nyilván nem lesz a játékban, de azért néhányukkal tényleg találkozunk, egyesek még a csapatunkban is szerepelnek. (Aki inkább a játékból szeretné megtudni, az innentől ne olvassa tovább ezt a dobozt.)

Nos, én öt régi KotOR-hósszal találkoztam: Carth Onassival, Canderous Ordóval, Bastila Shannal és a két droiddal: HK47-essel és T3-M4-essel. Carth és Bastila pusztán az átvezetőkben fog szerepelni, illetve egyszer beszélgetünk velük, de túlzottan jelentős szerepük nem lesz. Canderous visszatért a mandalore-iakhoz, és a vezetőjük-ké vált. Ő csatlakozni fog hozzánk, és az egyik legerősebb karakterünk lesz,

viszont a sisakját sohasem veszi le, így sokáig nem lesz egyértelmű, hogy ő az. A droidok közül a T3-M4-es már a játék legelején is irányítható karakter lesz, és később is csapatunk oszlopos tagjaként szerepel. A HK47-es viszont rendkívül ramaty állapotban van, így nagyon sokáig „élettelen” és használhatatlan – egészen addig, amíg a hozzávalókat meg nem találjuk.



Te robot! Asimovot nem olvastál???

a legsötétebb intergalaktikus összeküvéseket.

Pozitívum viszont, hogy bizonyos karakterek arcberendezésén azért kicsit jobban szobrászkodtak az Obsidian-srácok, illetve az egyszerű NPC-k fizimiskái sem ismétlődnek olyan durván, mint a *KotOR I*-ben. Összességében nem csúnya a *KotOR II*, de ha például a *Vampire: Bloodlines* mellé rakjuk, akkor elég látványos a különbség, pedig az sem volt tökéletes. (Mondjuk az is igaz, hogy a *Vampire*-ben viszont lényegesen kisebbek voltak a helyszínek...)

Speckó harcmódor modortalanok ellen

Ahogy szinte semmit sem változott a grafika, az Obsidian attól is úgy

tartott, mint ördög a szenteltvíztől, hogy a valós idejű, kimerevithető harcrendszerhez hozzányúljon. A '98-as *Baldur's Gate*-hez hasonlóan a teljes real time valójában itt is csak látszat, ugyanis a saját és ellenséges egységek egymás után „lépnek” – ezt azon vehetjük észre, amikor a karaktereinknek parancskiadás után egy rövid ideig még mindig mozdulatlanok maradnak. Tisztes kora ellenére a BioWare által kialakított harcrendszer még mindig a legprofibb az összes RPG között, így nem véletlen, hogy az Obsidian nem akart egy hangyányit sem változtatni rajta...

Az egyetlen számottevő újítás a jedi harcmódor. Amikor nagy sokára megszerezük fénykardunkat, akkor

egy külön menüpontban megadhatjuk, hogy kedvenc Erő-használó karakterünk milyen módon viaskodjon. A változatos és egzotikus nevekkal megáldott küzdőstílusok különféle szituációk során hasznosak: mást érdemes alkalmaznunk, ha tömegesen körbevesznek minket, és mást, amikor csak egy-két ellenséggel kell szembeszállnunk, akik viszont bivalyerősek.

Emellett a készítő hatvanféle új képességgel, és jedi varázzlattal is nyakon öntötték a régiéket. Ezek továbbra is nagyszerűen idomulnak kedvelt játékstílusunkhoz, tehát akár a lézerpuskákat, pisztolyokat, vibro- vagy fénykardokat, akár a jedi képességeket preferáljuk különféle karaktereinél, mindegyikhez meg-

találjuk a legmegfelelőbb speciális tudást.

Darth Vader beájulna (ellenem)

A sokféle speciális képesség révén saját karakterünk már-már igazi szuperlénnyé is válik – kétségtelen, hogyha más RPG-kkel összevetjük, akkor a *KotOR II*-ben normál fokozaton túlságosan is könnyű a harc, és amikor nehéz szintre állítottam, akkor sem okozott komolyabb gondot szinte egyetlen összecsapás sem. Az végül is logikus, hogy egy jedi játszói könnyedséggel végez a tömegesen rátámadó legkeményebb nem Erő-használó ellenfelekkel is, de azért az már nem csöppet abszurd, hogy még a sith lovag főellenségeket is



A porszivók bosszút állnak...



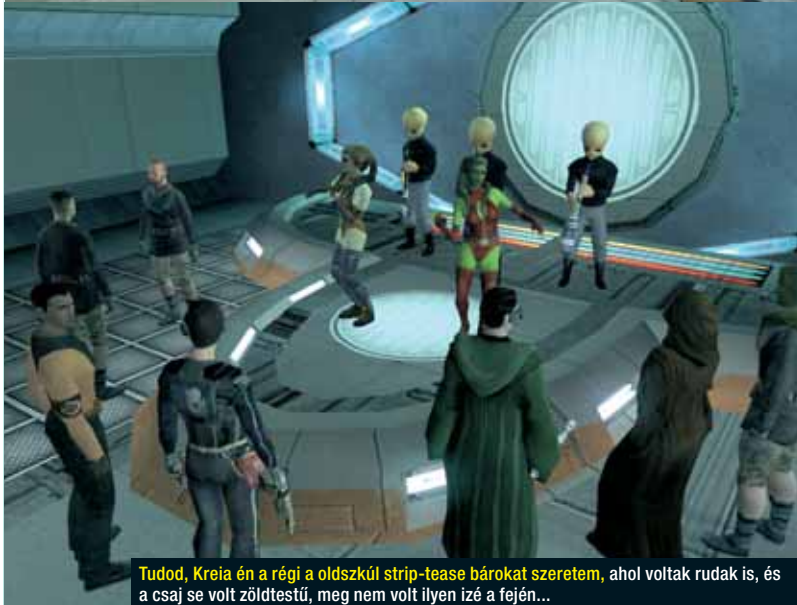
Négyezer éve még csak csillagszórós kardot ismerték...



Ezt a rohadtul nem poénos szőke nős viccek miatt kaptátok!



Az Űllői úti fák... 45000 év múlva...



Tudod, Kreia én a régi a oldszkül strip-tease bárkat szeretem, ahol voltak rudak is, és a csaj se volt zöldtestű, meg nem volt ilyen izé a fején...

gyerekjáték volt elintézni. A *KotOR I*-ben azért alaposan leizzadtam, amikor a végén Darth Malakkal összeakasztottuk a fénykardokat, itt viszont a főellenségkel való legvégső összecsapásnál – egy gyermeteg trükkjének semlegesítését leszámítva – pusztán arra kellett ügyelnem, hogy minél több információt kieszdekj belőle a párbeszéd során, mielőtt gonosz mosollyal az arcomon, Darth Vader stílusában, a Force grasp néhányszori használatával meg nem fojtottam. Nem okozott herkulési nehézséget az sem, amikor a játék főszereplőnkéről hirtelen átkapcsolt egy másik (az Erő ismeretében nem jártas) karakterre: általában velük is könnyedén pucoltam ki teljes szinteket. Hanharr, a gonosz vuki például igazi megállíthatatlan Terminátor, amikor elborítja a „vuki-örület” az agyát, úgyhogy amikor két harci csatabárdot a kezébe adva bekapcsoltam ezt a képességét, a hatalmas Exchange

azonnal megsemmisítenek minden ellenséget a közelükben, mielőtt azok a jobb kezükön megmozdítanák a kisujjuk végét. Persze ez fogyasztja az Erő-pontokat, de magasabb szinten igazából ezt már meg sem éreztem, illetve létezik még Erő elszívó varázslat is... OK, rendben van, hogy mindenki szereti, ha sikerélménye van, de felmerül kérdés az emberben, hogy mi az ördögnek szórakozzon az előbb említett jedi harcmodorral, vagy egyáltalán a fénykardozással, ha egy-két jedi varázslatot használva egyszerűen nincs ellenfele az egész galaxisban?

„A Big Mac, az Big Mac, de ott „le Big Mac”-nek hívják...” (Ponyvaregény) Rendben, szóval kicsit túl könnyűre sikeredett a játék, viszont a pár apró baki ellenére is kiváló történet mellett van még egy olyan pont, amellyel a *KotOR II* felülmúlja az első részt. Az Obsidian valahogy jobban

Uhhez hasonló volt a *KotOR I*-ben is, ám ezek a kis intermezzók itt sokkal élateszerűbbek: az első ilyen résznél például a tüntetés felosztatásánál azt is láthatjuk, amint az emberek szétszednek, a másodikon pedig nekünk kell leszámolnunk velük, segíteni nekik, vagy egyszerűen végignézniük, ahogy a katonaság lemészárolja őket. Ezen a bolygón találjuk még azokat a CNN-hez hasonló TV-műsört közvetítő kis terminálokat, ahol a legfrissebb híreket hallhatjuk. Végül az is igazán hangulatos momentum, amikor – ugyancsak Onderenban – részt vehetünk egy igazi polgárháborús összecsapásban is, ahol a kastély termeiben vállvetve harcolnak velünk a királynő, vagy a lázadó generális katonái, aszerint, hogy melyik oldalt választottuk. Inkább a játékmenetbe tartozó, de szintén hasonlóan remek kis apró részlet, hogy a különféle megtalált felesleges tárgyakat szétszedhetjük apró komponenseire, így újabb eszközöket gyárthatunk belőlük. Igaz, csak a játék elején éltém a lehetőséggel, hiszen később az Erővel tökéletesen tudtam érvényesülni ezek nélkül is.

KotOR elő a fénykardod! Sajnos csak majdnem sikerült az a nagy bravúr, hogy a *KotOR II* felülmúlja a nagy elődöt, illetve elérje annak szintjét. A ludas a szűkre szabott fejlesztési határidő: egyszerűen egy év alatt lehetetlen egy ilyen komplex játékhoz minden igénynek megfelelő folytatást alkotni. A *KotOR*-nál a legfontosabb a sztori volt, ami ugyan itt is kiváló, sőt már-már jobb is az első részénél, egyedül az említett logikátlanságok, pár rosszul elvárt szál, az elkapkodott befejezés és az a fránya, Sith Lorrddal vívott összecsapás ront az összképen. Ennek ellenére még így is azt mondom, hogy a mai RPG-történeteket magasról iskolázza a második *KotOR* is. Bár ugyanezt mondhatnám a már említett játékegysúlyról is: talán a konzolosság miatt van, de még nehéz fokozaton sem jelentettek igazi kihívást az összecsapások (pár ritka résztől eltekintve), főleg akkor, amikor elkezd-

tem a jedi képességeimet használni. Rendben van, hogy a jedik a Star Wars-világ legerősebb harcosai, de mégis csak egy játékról van szó, ugye... Ezt a két lényegesebb bakit leszámítva a *KotOR II* igazi kihagyhatatlan klasszikus. Nincs a piacon egyetlen olyan RPG, vagy bármilyen más játék sem, amelyben döntéseid *ilyen fokon* befolyásolják nemcsak a játékmenetet, hanem a történetet, illetve a saját hősőd sorsának alakulását is. Márpedig, ha valami számít egy szerepjátéknál, akkor az ez.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Ha mindent fullra húztam, akkor szaggatott, de a felbontást kicsit levéve már nem.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Nagyszerű történet, szerteágazó eseményekkel
- ▲ Rengetegféleképpen végigjátszható
- ▲ Kiválóan kidolgozott karakterek
- ▲ Még mindig a legjobb harcrendszer
- ▼ A harc túl könnyű lett
- ▼ A grafika nem sokat javult
- ▼ Az egyik Sith lord szerepe össze van csapva
- ▼ Gyenge befejezés

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

Bad Sector VÉGSZAVA



Bár nem sikerült olyan jól, mint az előző rész, még mindig az egyik legjobb RPG. A csatát nehéz szinten érdemes nyomni, különben túl könnyű, a párbeszéd pedig időnként kicsit hosszadalmasak. A sztori viszont teljesen magával ragadó, bár találunk benne rosszul elvárt szálakat.

90%

ÉS A TÖBBI

Baldur's Gate II	96%
KotOR I	94%
Planescape Torment	88%

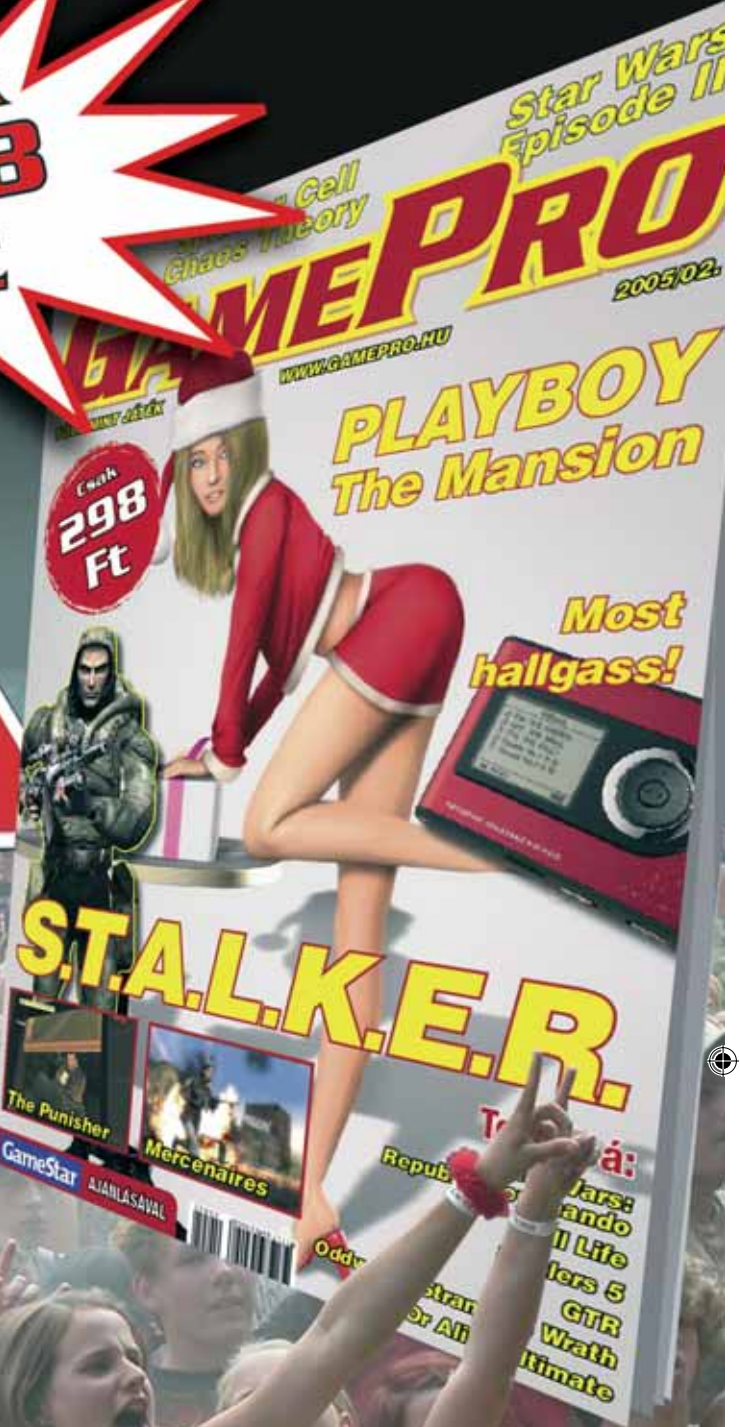
Egy-két jedivel villámozva minden ellenséget megsemmisítünk, mielőtt a jobb kezükön megmozdítanák a kisujjuk végét.

(amely egyfajta rendkívül befolyásos intergalaktikus maffiaszervezet) pri-békjei és vezetője köpni-nyelni sem tudtak, miközben egymás után apró cafatokra kaszaboltam őket. Azt már talán mondanom sem kell, hogy amikor egyszerre egy-két másik jedi is a csapatomban van, és magas szinten villámozni kezdenek, akkor a másodperc töredéke alatt

ügyelt arra, hogy a játék univerzuma éljen és lélegezzon. Hogy mivel? Ahogy Vincent Vega mondaná a Ponyvaregényben: „az igazi különbség a kis részletekben van”. Onderon bolygóján például találkozhatunk olyan jelenetekkel, ahol valamilyen fanatikus fickó osztja az észét az utcán, ezáltal tüntetést szervezve a körülötte összecsődült tömegből.



Csak
298
Ft



VIGYÁZAT!
AGRESSZÍV VIDEOJÁTÉKOKTÓL
BEGŐZÖLT FIATALOK!

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



játék, mobil, mozi, MP3, stílus, zene, digitális

GAMEPRO
Több mint játék

Minden hónap első és harmadik péntekén az újságárusoknál!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

ELSŐK AZ EGYENLŐK KÖZÖTT

A Star Wars univerzumban már megszokhattuk, hogy a hősök fénykarddal járnak és a titokzatos Erő birtokában józanésszel felfoghatatlan dolgokra képesek. Most azonban bebizonyosodik a régi mondás: a harc szüli az igazi hőseket.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Csapatos FPS
KIADÓ LucasArts

KÖRNYEZET Star Wars-univerzum
FEJLESZTŐK LucasArts

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Minden ami Star Wars

GYORSLINK **426**

KÉPEK a DVD-n
HÁTTÉRKÉPEK a CD/DVD-n

Bár a *Republic Commando* hősei nem jedi lovagok, mégis különlegesebbek a klónhadsereg arctalan katonái közül. Kódszámuk mellett nevük is van, és speciális alakulatként szolgálják a Köztársaság érdekeit. Érdekes módon mindez egy „hibára” vezethető vissza: amikor a kaminói laboratóriumok tudósai először szembesültek a lényegüknél fogva tökéletes humanoidok klónozására során felmerülő H-faktorral, kudarcoként könyvelték el. Kiderült ugyanis, hogy nem lehet minden másolat tökéletes, hiszen az ember képtelen maradéktalanul lemondani egyéniségéről, és csupán egy nagyobb, közösségi tudat részeként tenni dolgát.

Jango

Fett, a klónok mintájára szolgáló fejedelmének azonban tudta, hogy a kreatív gondolkodást igénylő feladatok és az összetettebb háborús helyzetek épp ilyen katonákat igényelnek, akik képesek reagálni egymás cselekedeteire,

a többiekétől. Terve azonban bevált, eredményes akciók sora után a négyfős csapat hamarosan tiszteletet és megbecsülést vívott ki társaik körében. A vicc az egészben az, hogy a kaminóiak ugyan tiltakoztak minden-

Ezek a srácok sokkal jobb arcok, mint a Rainbow Six karót nyelt kommandósai vagy a Half-Life 2 mellénk verődő lelkes amatőrjei.

képesek összedolgozni és egyéniségként akár bajtársias felelősséget is vállalnak egymásért. Megszülettek a klónhadsereg első kommandósai: a mandaloriai fejedelmének népe hagyományának megfelelően még különböző harci színekkel is ellátta páncéljukat, hogy még inkább elkülönüljenek

féle megkülönböztetés ellen, számukra voltaképp teljesen mindegy, mivel az emberi spektrumon színvakok.

Csak tesszük a dolgunk

Az iménti bevezetőt fel lehet fogni sztori helyett is, hiszen a játék története (az a ke-

STAR WARS COMMANDO

véske) a filmes kapcsolatok miatt igencsak kötött. Rögtön az első küldetések során ismerős helyszínre kerülünk, mert azonnal fejest ugrunk a Geonosis ellen irányuló offenzívába. Miközben társaink a nagy, sivatagos placson mennek neki a helyieknek (ráadásul ott az egész filmes stáb is), mi farkas módjára a kertek alatt oszunk: célunk egy magas rangú vezető likvidálása és különböző stratégiai pontok szabotálása. Míg folyamatosan kapott utasítások lendítik előre az eseményeket, kikapaszthatjuk a csapattírányítás fortélyait is – de erről később. A feladatoknak egyszer csak vége szakad és különösebb átkötés nélkül kezdjük

a második kampányt: a következő helyszín egy titokzatos körülmények között elveszett, majd megkerült köztársasági csatahajó. Ez a rész kapcsolódik legkevésbé a filmekhez, kicsit el is üt a hangulat. A harmadik kampány ismét filmes kötődésű. Bár a vukik szülőbolygóját, a Kashyyykot (melynek nevét kizárólag vukik tudják helyesen kiejteni) („Hörrrharr” – erre gondolsz? – Bad Sector) eddig csak korábbi Star Wars-játékokból és a rossz emléké Star Wars Holiday Specialból ismerhetjük, mára mindenki tudja, hogy a harmadik epi-



Négy értem van arra, hogy miért húzd el a beled nagyon gyorsan



Balról a másodikat kérném, ne csomagolja be



zodban fontos események színhelye lesz. Ebből fakad az egész sztori legnagyobb negatívuma is: sejtették ugyan, hogy George Lucas és szabadcsapata fontosabb poénokat a *Republic Commando* kedvéért nem lő le a filmből, de hogy *ennyire* tahó módon érjen véget a játék, az szíven ütött... A játék többi részében szerencsére tökéletesen illeszkednek egymásba az események, és egy pillanatra sem törik meg a lendület, illetve számtalan apróság gondoskodik a hangulatról.

Egy gomb a világ

Ezért legnagyobb részben a játék tökéletes mechanizmusa a felelős:

bár tartottunk attól, hogy a *Republic Commando* egy *Star Wars*-környezetbe ültetett *Rainbow Six* klón lesz (klón, haha), erről szó sincs – illetve csak annyiban, hogy egy négyfős csapat részeként haladunk előre, és társainknak folyamatosan parancsokat osztogatunk. De mindenki felejtse el a túlbonyolított taktikázást és tervezgetést: a fejlesztők a kezdetektől fogva hangoztatták forradalmi ötletüket, az egygombos csapat-irányítást. A rendszer használata az előzetes infók alapján valóban rém egyszerűnek tűnt: célkeresztünk folyamatosan változik és lehetséges parancsok ikonjait mutatja. Ha kiadjuk a felajánlott parancsot (ehhez kell

Ti ketten, előre bátran! Én még ellenőrzök itt hátul valamit...



az a bizonyos egy gomb) embereink, vagy egyszemélyes melő esetén a célra legmegfelelőbb emberünk végrehajtja. Ez szépen hangzik, de titokban még mindig meg voltunk győződve, hogy egyszerűen lebutították a rendszert a konzolosok kedvéért, hogy míg a kontrollerrel bénáznak, fel ne lökjék a chipses

úgyhogy inkább vállaljuk magunkra, hogy majd fedezzük őket (de akkor *tényleg* fedezzük őket...). Az egyszerű irányításnak köszönhetően a csapat valóban „fegyverként” használható, és mivel számtalan lehetőség van a taktikázásra, egy percre sem érezzük magunkat korlátozva. Igaz, nem csupán ez az egy gomb szolgál

Amikor Grievous tábornok droid testőreivel kell szembeszállnunk, egy életre megutáljuk a robotokat.

tálat. Ám amikor elkezdünk parancsokat osztogatni, gondolatban ünnepélyesen visszavonhatjuk az egészet: a rendszer hibátlanul működik! Jómagam ugyan korábban sem voltam fanatikus rajongója az agyonbonyolított csapatmenedzsmentnek, de paradox módon ezt a játékmódot realizáltukusabbnak érzem. Mindenesetre, ha klónkatona lennék, így csinálnám. Nincs idő szütyőgni, tervezgetni, minden irányból röpködő lövedékek között kell elvakkantani a vezényszavakat: ha egy ágyúra mutatunk, emberünk rohan, és beleül, ha egy terminálra, akkor feltöri, ha egy mesterlövész-pozícióra, elfoglalja, és onnan lövöldöz. Mindent csinálhatunk magunk is, de miért ne az osztagot dolgoztassuk, nem igaz? Ráadásul jól végzik a dolgukat,

embereink utasítgatására: négy további általános parancsokat oszthatunk, azaz előre küldhetjük vagy visszahívhatjuk őket, bevédethetünk velük egy adott területet (ilyenkor nem rohannak Zrínyi módjára az események sűrűjébe), illetve visszavonhatunk minden érvényben lévő utasítást.

L33t haxorz skillz!

Embereink tökéletesen együttműködnek, mesterséges intelligenciájuk nagyon meggyőző. Csupán néhány esetben fordult elő, hogy ha túl messze voltak, és magamhoz hívtam őket, dacosan lecövekeltek (főleg akkor, ha csukott ajtók is voltak közöttünk), de ettől függetlenül pontosan követik a parancsokat – már amennyire adott helyzetük engedi.

TAKTIKAI LEHETŐSÉGEK



Mesterlövészkedés

Ha arra alkalmas fedezéket találunk, utasíthatjuk embereinket, hogy foglalják el a mesterlövész-pozíciót. Főleg hullámokban támadó ellenfeleknél hasznos: kollégánk ilyenkor védve van, a csapat többi tagját pedig remekül tudja fedezni.



Hackelés

Ha csendesen akarunk kinyitni egy zárt ajtót, vagy csak valamiért be kell jutnunk egy számítógépes rendszerbe, hackelünk. Ha Fixer épp nem áll rendelkezésre, mi is nekiláthatunk, a lényeg hogy közben fedezzen valaki.



Robbantás

Bizonyos helyeken csak robbanószerrrel juthatunk át, illetve ajtók hangos, ám látványos nyitására is használhatjuk. A robbantórolok pedig ontják az ellenséges erősítést, amíg fel nem robbantjuk őket: jobb hamar túlesni rajta.



MINT NÉGY TOJÁS

A klónok, akik támadnak

RC-1138

„Boss”

Beceneve alapján nem meglepő, hogy Delta 38 a csapat vezetője, a játék során az ő páncéljába bújunk. A kommandósok mind egyedi személyiségek (legalábbis egyedibbek, mint a többi klón), Delta 38 valahogy mégis különösen hasonlít a fejedő Jango Fettre – a hangja legalábbis teljesen.



RC-1140

„Fixer”

Delta 40 a jobbkezünk: ha épp nem osztogatunk parancsokat embereinknek, ő hajtja őket előre, ha pedig leterítenek, ügyel arra, hogy ne hulljon szét a csapat, és azonnal átveszi az irányítást. Ettől függetlenül elsőként siet segítségünkre. Szakterülete a különféle terminálok feltérése.



RC-1207

„Sev”

A katonák egy része hivatásból ő, ám néhányan abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy a munkájuk egyben a hobbijuk is. Delta 07 egy darabig vicces, utána már inkább féltelmes: precíz és halálos, leginkább akkor, ha távcsővön keresztül nézi az ellenséget. És az alatt a távcső alatt



RC-1262

„Scorch”

Delta 62 a drasztikus megoldások embere. Folyamatosan igyekszik felhívni figyelmünket minden robbantható tereptárgyra, majd szabadkozva hozzáteszi, hogy nem csak azért mondja, mert szeret robbantani. Kiválóan ért a nehézfegyverekhez, az ágyúk kezeléséhez és a gránátokhoz is.



A hangulatot tovább fokozza, hogy folyamatosan kommentálják az eseményeket: kötekednek egymással, megköszönik, ha segítünk nekik, vagy elismerő megjegyzéseket ejtenek el egy-egy látványosabb megmozdulásunk után. Ezzel kapcsolatban kicsit vegyes érzéseim is vannak, mert ugyan remekül szórakoztam a beszélőjeik, de elképzelhető, hogy néha már átesnek a taun-taun túlóladára, és egy ortodox Star Wars-hívő a mítoszhoz méltatlannak ítéli őket. Mindenesetre az egyik legjobb fejlesztői döntés volt a csapattagok személyiséggel való felruházása. Klónok vagy sem, ezek a srácok sokkal jobb arcok, mint a *Rainbow Six* karót nyelt kommandósai, vagy legutóbb a *Half-Life 2* csapatjáték ürügyén mellénk verődő lelkes amatőrjei (akikről lerítt, hogy szívük szerint csupán egy autogramot kérnének Gordon Freemantől, de ha már itt vannak, lövöldöznek is). Visszatérve az MI kérdéséhez: elsőre inkább az ellenfelek tűnnek egyszerűnek, de ez fajspecifikus. Egy droideka nyilván nem sok mindent csinál. Kicsiny robotagyában nincs hely az érzélgésre. Begurul a képbe, bekapcsolja a pajzsot, kicsapja a fegyvert, és addig lő, amíg van mit. A többi droid is

hasonlóan működik, jönnek és lőnek. Az „organikus” ellenfelek már nem ilyen átláthatók, de köztük is akadnak egyszerűbb lelkek, mint például a trandoshan alapegységek. Csapatunk MI-jét főleg akkor becsüljük majd meg, amikor kénytelenek leszünk vukikkal is együtt dolgozni – hát... a vukik ostobák, ezt eddig is tudtuk. („Grrrrrrrrr hghörrrr köröhörrrr!!!!” – *Csuvi*) Persze nem utolsó szempont az sem, hogy csata közben simán felkapnak és elhajítanak egy super battle droidot, akit amúgy hosszú percekig lőhet az egész csapat, mire hajlandó stand by üzemmódba helyezni magát. Az ellenfelek egyszerűségük ellenére is változatosak és erősek, mindegyik ellen megvan a könnyen kitapasztalható taktika, de ez legyen bármilyen egyszerű is, véghezvinni nem mindig könnyű. Például gyakran összefutunk hatalmas pók-droidokkal, akiknek a „hasán” ott van egy pirosan világító panel, amit löni kéne (akkor sokkal gyorsabban sérülnek), de mire odáig eljutunk... Amikor pedig Grievous tábornok droid testőreivel kell szembeszállnunk, egy életre megutáljuk a robotokat.

Puskák és galambok

Nem vitás, a kommandós nemigen hurcolhat magával egy Quake-be

illő arzenált. (Pedig néha de jól is jött volna a rail... na mindegy.) A megoldás rettentő egyszerű, mindössze két alapfegyverünk van: a DC-15s blaster pisztoly, mely mérete ellenére meglepően jól sebez, valamint sosem fogy ki a lőszerből, csak időnként újra kell töltenie. Komolyabb szerszámunk a DC-17m, amely a rácsatlakoztatható kiegészítők révén voltaképp három fegyvernek felel meg: blaster módban egy hagyományos golyószóróként üzemel, csak épp nem golyókat szór

– általános használatra tökéletes, egyszerű, de nagyszerű. Másodlagos üzemmódban vállunkhoz emelhetjük, ilyenkor pontosabban lő. A mesterlövész kiegészítés működése egyértelmű: erős, nagy távolságokra ideális, de két lövés közt túl sokat vár. Anti-armor üzemmódban gránátokat lövünk, vitás kérdések és hosszúra nyúlt megbeszélések lezárásához ideális. Ha mindez kevés lenne, választhatunk még egy fegyvert azok közül, melyeket ellenségeink ejtenek el: vannak köztük

Leccsaprám a pókot, de szerencsétlenséget hoz



Koncentrált tüzerő

Ha egy nagyobb egységgel kell szembeállnunk, utasíthatjuk embereinket, hogy átmenetileg ne törődjenek a többi célponttal. Miután kiadjuk a parancsot, a kép bal alsó részén láthatóvá válik a becélzott egység állapota.



Gránátózás

Hasonlóan a mesterlövész-pozícióhoz, ez is csupán egy fedezék. A különbség az, hogy ha valaki beáll ide, megállás nélkül kezdi dobálni a gránátokat... Nagyobb, illetve tömegben támadó egységek ellen hasznos.



Ágyúzás

Gyakran találunk különféle megülhető lövegeket: mindenképpen valamelyik emberünket (lehetőleg Scorch bajtársát) küldjük használni, mert irányításuk nem egyszerű, de társainknak nagyon jól megy. Hatásos.



Gyógyítás

Ha egy terminál fölött látjuk az ikont, a parancsot kiadva rászoruló embereink elszaladnak gyógyítani magukat. Ha földön fekvő emberre mutatva használjuk, egyik társunk azonnal indul és feléleszti.



DOOR BREACH

Egyes ajtó, nyílj ki!

1. A zárt ajtókon kétféle módon juthatunk át: ha van mellette biztonsági terminál, feltörhetjük. Ez a módszer csendes – most azonban hatásos belépőt akarunk.



2. Ha az ajtó közepe fölé visszük a célkeresztet, megjelenik társaink holografikus képe, ezzel jelezve indulási pozíciójukat. Ha kiadjuk a parancsot, mindenki elfoglalja a helyét.



3. Sev élesíti a robbanószert, miközben Fixer és Scorch az ajtó túoldalánál várakozik.



4. A detonáció után feltáruul az ajtó, majd ezután Scorch bemutatkozás helyett behajít egy gránátot.



5. Embereink előrelátón megvárják a robbanást, majd berontanak az ajtón. Nem ismerős a jelenet a IV. epizód kezdő képsoraiból?



Mostanság a DVD-khez hasonló módon a játékok is tele vannak zsúfolva érdekes extrákkal, szerencsére a Republic Commando is követi azt a szimpatikus trendet. Ahogy haladunk előre, egyre több bónusz tartalomhoz férünk hozzá: egy Ash videokliphez – fura John Williams mellett némi zúzást is hallgatni Star Wars-jelenetek alatt –, egy a Foley hangtechnikát bemutató dokumentumfilmhez, egy interjúhoz a második részben Jango Fettet alakító, a játékban Delta 38-at szinkronizáló Temuera Morrisonnal és egy videót arról, ahogy a fejlesztőket egy tőkös amerikai kommandós trenirozza, hogy megtanulják, milyen is a csapatszellem.

finom darabok, de egyik sem ér fel saját alapkészletünkkel. Arzenálunkat több gránáttípus egészíti ki (EMP, villanó, szónikus és persze a hődetornátor, amitől még Jabba is berezelt), melyeket külön gombbal hajthatunk el.

Katona, nem halhat meg, ez parancs!

Van a játéknak még egy remek újítása: ugyan nem könnyű minket eltenni láb alól, hiszen a termináloknál újratölthető HP mellett egy Halo-féle regenerálódó pajzs is védi szűzi testünket, gyakran olyan gyorsan érkezik a végzet, hogy néhány villanás után máris a földön fekvé próbálhatjuk végiggondolni, mit rontottunk el. Itt jön a képbe a nagy ötlet: amikor összeesünk, nem kizárólag az univerzális „load” varázslat húzhat ki a bajból. Amíg társaink küzdenek (nem pedig hozzánk hasonlóan a földön sápadoznak), felhívhatjuk figyelmüket arra, hogy ha épp erre járnak és nincs jobb dolguk, gyógyítsanak már rajtunk egy keveset. Néhány másodpercig eltart a procedura, ráadásul embereink gyakran nem tudnak azonnal



hozzánk sietni. Ha épp egy kemény összecsapás közepén vágódunk el, akkor utasíthatjuk is őket, hogy tegyék csak a dolgukat, míg mi a padlón agonizálunk, semmi gond. Viccen kívül, fontos a türelem, mert ha csak magunkkal foglalkozunk, és azonnal magunkhoz rendelünk valakit, főleg sodorjuk veszélybe – aki épp minket lát el, tökéletes célpontot nyújt, ha pedig nincs a közelben ellenséges egység, úgyis segítenek. Persze csak addig tudunk megmenekülni, amíg van, aki felélesszen. Ha már mindenki a földön fekszik, akkor nincs más hátra, mint az érzelmes búcsú: „vedd le a sisakomat, Scorch...” és a „...nem, előbb <köh> te vedd le az enyémet, Sev...” – akárhogy is, ezt a kínos szítut ne várjuk meg.

Nem csak egy egyszerű klón

Nincs mese, nagyon jó kis játék ez a Republic Commando. Hangulatos, változatos, bár lenyúl néhány régebbi nagy nevet, elegánsan teszi. Az új ötletek pedig beválnak, valószínűleg sokaknak tetszeni fog ez az új típusú csapatkezelés. A grafika meglepően

Nem csípem ezt a leereszkedő hangnemet



EXTRÁK TÖMEGE

Hogy mik vannak

mutató, néhány effekt egyszerűen zseniális. Ilyen a nightvision mód, vagy a sisakunkat alienbelsősegektől (békésebbeknek: esőcseppektől) megtisztító energianyaláb. A zenét kár is taglalni, John Williams, megint, még mindig, mindörökké. A hangeffekték szintén tökéletesek, amit ha az extrák közt található dokumentumfilmeket végigbogarászunk, azonnal meg is értünk. Kár hogy nem túl hosszú a játék, és a végén hentesbárdal van félbevágva, de ez az utolsó Star Wars-mozifilm előtt néhány hónappal nem meglepő – legalább tudjuk, hogy lesz Republic Commando 2 is.

mazur

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 MHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600 Pro

„Meglepően jól optimalizált, stabil.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nagyon hangulatos ↓ Rövid
 ↑ Pergő és változatos játékmenet ↓ Nincs igazi sztori
 ↑ Ötletes újítások ↓ Tahó a befejezés

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

mazur VÉGSZAVA



Nem hittem volna, hogy fénykard nélkül is ennyire élvezetes lehet egy Star Wars-játék, de a Republic Commando bőven az elvárások felett teljesített. A LucasArtstól rég láttunk már ennyi jó ötletet.

90%

ÉS A TÖBBI

Rainbow Six: Raven Shield	87%
Star Wars: Battlefront	82%
Ghost Recon	80%

Mennyit akarsz fizetni a GameStarodért?

3792 Ft vs. ~~**5688 Ft**~~

2=3? Igen!

Fizess elő
most **3** hónapra,
és **2** lapszám
árért **hármat**
kapsz!



GameStar

Európa legolvasottabb
gamer magazinja

Akciónk 3 hónapos előfizetés esetén csak azon új, illetve CD mellékletéről áttérő DVD GameStar előfizetőinkre vonatkozik, akik közvetlenül kiadónknál fizetnek elő a következő lapszám megjelenéséig! A megrendelőlapot a lapba fűzve találod!

BLOODRAYNE

VÁMPIROSKA ÉS SOK FARKAS

Ismét véresőben fürdeti bájos fejcskáját Rayne, a vérszívókat szívató (fél)vámpírlány. Miután az előző részben a '30-as években ténykedő okkult nácik egész kis hadseregét pusztítottuk ki Rayne-nel, itt az idő, hogy saját rokonaival, élőhalott apjának fattyaival is megkóstoltassa a napfény ízét.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS akció-kaland	Majesco
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Nagyváros napjainkban	Terminal Reality
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Terminal Velocity, Nocturne, BloodRayne	
GYORSLINK	587

Valljuk be: amikor a média, vagy maximum a Pac-Mant és az Aknakeresőt ismerő politikusok már sokadszorra ostorozzák a számítógépes játékokat erőszakosságuk miatt, akkor néha jólesik betölteni egy olyan gammát, amely legalább *tényleg* okot ad a mestersegesen fenntartott hisztériára. A *BloodRayne* 2003 márciusában az unalmas politikai korrektségnek még csak a látszatát is el akarta kerülni: egy nagymellű, keményfenekű, csinos arcocskájú, szexis dámpír (vagyis: csak félig vámpír) leányzóval kellett a címnek megfelelően igazi furdót vennünk német katonák és különféle élőhalottak záporozó, fröcsögő vérében.

A majdnem két éves *BloodRayne* nagy erénye volt, hogy a *Tomb Raider* utáni kicsit tespedt TPS-világba egy kis vérpezsdítő felfrissülést hozott, és mi még akkor is szerettük, ha a kifinomult játékmélet a legnagyobb jóindulattal sem lehetett ráfogni. A *BloodRayne* igazi véres hentes volt a kőbön, és a hosszú távon unalmas gyilkolást a monoton és nem túl fantáziadús pályatervezés még inkább kihangsúlyozta. Ugyanakkor a gáma – a szakajó eléggé lesújtó kritikái ellenére – a játékosok köré-

ben meglepően nagy sikert aratott, így a Terminal Reality gőzerővel ugrott neki a második résznek.

A családban marad

Miután a *BloodRayne 1*-ben jó honleány módjára végigmészároltuk az okkult erők után kutakodó nácikat, Rayne-nel végül Kagant, a vérszívó atyát is a pokolba küldtük. Ezzel a lány bosszúja ugyan beteljesedett, a probléma csak az, hogy a duhaj vámpír igencsak kéjvágyó uraság volt, így Rayne mellett jó pár sarjat nemzett még – „tisztavérűeket” (tehát ahol mindkét szülő vámpír) és dámpírokat egyaránt. A dámpírban persze nem buzog túlzottan a testvéri („Féltestvéri!!!” – Rayne) szeretet, így elhatározza, hogy a Brimstone Society segítségével mindegyiket felkutatja és kiiktatja az élők (illetve: élőhalottak) sorából.

Bár az egész egyszerű családi hajtóvadászatnak indul, azonban a dámpírlány mégis igen gyorsan egy veszélyes összeesküvés nyomaira bukkan. Kagan gyermekei ugyanis egymással szövetkeztek, hogy közös erővel létrehozzanak egy, az emberiség kiirtására szolgáló szuperfegyvert. Az emberi vérből előállított és egyfajta vörös felhőként kiengedett

A MEZTELEN IGAZSÁG

Rayne a Playboyban!

Lara Croft után Rayne a második, aki a Playboyban szerepel, ám legelsőként láthatjuk a híres férfimagazinban meztelenül magát a játékgérfurat, és nem egy hús-vér modellt vagy színésznőt. (Lara Croft-ként ugyanis pusztán Nell McAndrew, az egyik legszebb E3-as Lara modell jelent meg egykoron ruha nélkül a Playboy oldalain – jó nagy botrány és csúnya per is lett belőle...) Hogy a *BloodRayne*-játékok eladását mennyiben befolyásolja ez a kis pikáns képsorozat, az még a jövő zenéje...



72



Hmm... Most mehetek megint pengét élezni...

RAYNE 2

„Lepel” ugyanis arra szolgál, hogy eléggé megszűrje a napfényt ahhoz, hogy a vámpírok nappal is járjanak-kelljenek, és azt tegyenek a védtelen humánokkal, amire csak kedvük szottyan. Bár Rayne-nek nincs túl jó véleménye az emberekről, de azért természetesen ezt csak nem hagyhatja annyiban – már csak azért sem, mert így legalább jó alkalmat talál arra, hogy az összes rokont az örök vámpírmezőkre küldje.

Véreső, ess!

Persze ahhoz, hogy féltestvéreihez közel férközzön, Rayne-nek megint alaposan igénybe kell vennie a karjára csatolt két pengét és szép,

egészséges, jó nagyra nőtt szemfogait. No igen: mint arra számítani is lehetett, a *BloodRayne 2* még az elődjénél is sokkal véresebb és kegyetlenebb, pedig az sem volt egy Őreg néne őzikéje. Ahogy a lánnyal kaszabolunk, csak úgy repkednek a levágott karok, lábak, fejek, és a Kill Billhez hasonlóan szökőkútban fröcsög a szétszabdalt testrészek helyén kiömlő vér. Uma Thurman mozgásához lehetne hasonlítani azt az eleganciát és akrobatikus mozgást is, ahogy Rayne repül a levegőben. Az ugrások, pörgések, vágások és egyéb harci mozdulatok megjelenítése igen jó, akár Rayne, akár ellenségei mozdulatait nézzük.

Sajnos a vérgőzös kaszabolás ábrázolását leszámítva maga az akció már nem annyira kidolgozott. Igazából az ütés és a rúgás különféle kombóival



DOMBORÍTS, KRISTANNA!

A női terminátor lesz BloodRayne

Bár elég bajjóság a BloodRayne mozifilm előjelei, ugyanakkor Kristanna Loken nem tűnik rossz választásnak a szerepre... A Terminator 3-ban női formájú gyilkos robotot alakító Lokennek szerintem megvan a kellő tehetsége ahhoz, hogy a gyakran kegyetlen (és kegyetlenül csinos) vámpírnő szerepét eljátsza, ugyanakkor arcvonásai kellő finomságúak, és van is némi hasonlóság Rayne és a színésznő között. Ahogy szakértő férfiszemekkel végigpásztáztuk testét „bizonyos” fényképeken, csak egyetlen hiányossága tűnt fel: Kristanna melle jóval kisebb Rayne-énél. Színésznőként így bizony nagyot kell domborítania, hogy testi domborulatának hiányát elfeledjük...



Drágám, ne értsd félre! Ez csak olyan baráti üdvözlés nála

hozhatunk létre speciális mozdulatokat, de hamar rájöttem, hogy ezeket nem feltétlen érdemes használni. Mivel lány Blood Rage-es mágiája és annak eggyel erősebb változata (Blood Fury) gyakorlatilag kivédhetetlenek, ezért én speciel inkább ezek keverékét használtam a bottal vagy kardokkal hadonászó vámpírok és egyéb emberi (eredetű...) ellenfelekkel szemben.

Vérkoholista

Az is gyorsan világossá válik, hogy a puskával felszerelt, netán pusztán ököllel támadó rosszfiúkat lehet felhasználni vérecsapolásra, mert ezek nem tudják a lányt lelökni, amikor az piócafény próbál rátapadni az áldozat nyaki ütőerére. (Rayne energiáját ugyanis továbbra is csak ezzel a módszerrel lehet feltölteni.) Mivel vérszívás közben könnyedén használhatjuk pajzsként áldozatunkat, így tulajdonképpen nem okoz nagy gondot az állandó öngyógyítás sem. Rayne vérszintje mellett még fontos figyelni a mágia kék mutatóját is, hiszen ha ez éppen nullán van, akkor szépen elfelejthetjük a Blood FURY-t, pedig ebben a játékban – a hatékonyság szempontjából – tényleg ég és föld a különbség aközött, ha „tiszták” vagyunk, illetve ha felvagyunk tápolva. A dämpírlány mágiikus képességét azzal tudjuk növelni,

hogy minél kegyetlenebb módon végezzük ki áldozatainkat. Ehhez elég, ha vérszívás közben megnyomjuk az ütőgombot: ilyenkor a rendkívül találcsony Rayne a legváltozatosabb módszerekkel transzcírozza szét a delikvenst a fejlevágások és kettészelések különféle módozatait alkalmazva. Ha pedig elég nagy spílerünk vagyunk, akkor még több varázserő áramoltathatunk Rayne-be azzal, hogy láncunk segítségével különféle kiálló tereptárgyakra rántjuk a szerencsétleneket. Ha például meglátunk egy feltűnően kiálló törött oszlopot, akkor arra mintha csak rá lenne írva, hogy: „ezzel nyársald fel a rosszfiúkat”.

Ez persze mind szép és jó, hiszen egy ennyire véres játéktól a minimum, ami elvárható, hogy minél stílusosabban öldökölhessünk benne, de sajnos itt sincs sok értelme a láncoccal túl hosszasan zsonglórködni, mivel túlságosan is körülményes, emellett pedig sokkal egyszerűbb a vérszívás közbeni kivégzés kombóját használni.

Max Rayne

Talán a készítőik is érezték, hogy bizonyos elemeket felesleges erőltetni, ha azok úgysem kötődnek szervesen a játékhoz, ezért az előző rész löfegyveres részeit radikálisan megváltoztatták. A Blood Rayne 1-



Rayne, menj odébb, mert a maci már nem sokáig bírja

ben ugyanis a különféle puskákat és pisztolyokat hasonlóképpen vehettük fel, mint bármilyen TPS-ben, ugyanakkor sok játékosban felmerült a kérdés: ha amúgy is egy villámgyorsan mozgó, két pengével felszerelt vámpírnővel vagyunk, akkor mégis mi a ráknak szöszmötölni ezzel? Nos, a készítőik vették az adást, viszont nem szerették volna teljesen kivenni a löfegyver használatát, ezért egy alternatív megoldást találtak. Most csak egyetlen pisztolytípust birtokolhatunk: a „kárpati sárkányokat”, vagyis két pár vámpírpisztolyt, amelyet vérszíváskor ugyanúgy vérrrel tölthetünk fel, mint Rayne-t. Mivel

a fegyverek a lány ereihez vannak csatolva, ezért ha a kifogy a nafta, akkor lövéskor a dämpír saját véradagját fogyasztják (Lám-lám, Rayne önkéntes véradó is lehet – Csontj). Alapvetően nagyszerű ez az ötlet, a gond csak az, hogy én ezekkel se nagyon puffogtattam, mivel még mindig sokkal egyszerűbb mindenkit szétszabdálni, illetve a ránk kilőtt golyók elől elugrani, mint a célzással bíbelődni. Az ellenséges vámpírok, punkok (illetve vámpírpunokok...) ugyanis pillanatok alatt melletttem teremtek, és amíg azzal foglalkoztam, hogy leszedjek két fickót távolról, addig két másik péppé verte a leányzót.

ÁLLÍTSÁTK MEG UWE BOLL APUT!

Egy kontár rendező kezében a BloodRayne adaptációja???

Ahogy a játékiparban az újságírók is néha kapnak kézhez béta verziókat, így a filmiparban is vannak olyan elővetítések, ahol nem a film végleges verzióját mutatják be... Így történetesen, hogy az idei évre prognosztizálható BloodRayne mozifilm imdb-es honlapján (www.imdb.com/title/tt0383222/board/nest/1399-5918) már most olvasható egy kritika és... sajnos – véleménye szerint – a film elkésérintően gyengére sikerült. Állítólag a színészek mind-mind pocscékul játszanak, Ben Kingsley egyszerűen rettenetes Kagan szerepében (olyan, mint egy alkoholelvonó-kúráról szabadult gonosz George Washington), a sztori pocscék, és még arra sem tudtak figyelni, hogy Rayne (Kristanna Loken) haja vörös

legyen. Egy másik hozzászóló, aki állítólag dolgozik a filmen, rögtön hozzátette, hogy a nézők csak egy nagyon alfa verziót láttak, így nem kell aggodni, fog ez még alakulni. A topic látogatóinak aggodalma ettől persze még nem csökkent, ennek pedig legfőbb oka, hogy Uwe Boll rendezte a borzalmasan gyöker House of the Deadet is, amely az azonos című akciójáték alapján készült, és sajnos az Alone in the Darkjáról is hasonló rosszakat hallani. A legsokkolóbb hír azonban, hogy Uwe Boll azt hiszi magáról, ő a filmes játékadaptációk igazi apostola, és már meg is szerezte a Far Cry és a Hunter the Reckoning jogait. Egy interjú szerint már a Silent Hill felé is kacsintgat... Na, azt merészelje!



HOGY KICSODA RAYNE?

Hát nem tudjátok?

Rayne az a lány, akinél az „apakomplexus” szó új értelmet nyert. Annak „köszönhető” ugyanis életét, hogy apja, Kagan, a vámpír megerőszkolta ember anyját, majd Rayne születése után elpusztította. BloodRayne így lett félig vámpír, félig ember, vagyis dämpír. A lány bosszút esküdött, és a Brimstone Society nevű, okkultizmussal foglalkozó titkos társaság tagja lett, hogy különféle élőhalottak és a teremtéssel babráló emberi egyének nyomába eredjen. A legfőbb célpontja persze Kagan volt, akivel a második részre állítólag már végzett is...



A pisztolyokhoz egyébként később olyan roppant elmés kis upgrade-okat is kapunk, mint a „vérbomba” vagy a „vérlángszóró”, de én játék közben valahogy ezeknek sem találtam sok hasznát, annál is inkább, mivel rengeteget fogyasztanak a drága vörös nedűből...

Rayne of Persia

A készítőik úgy érezték, a nonstop pengés/pisztolyos öldöklés mellett valami mást is le kell tenniük az asztalra, mert az első részt a legtöbben emiatt kritizálták. Közhely, de jótól lopni ugye nem szégyen: a Terminal Reality is ezt a receptet alkalmazta, amikor a Prince of Persia: Sands of Time és a Warrior Withinhez feltűnően hasonló térfelfedező, rúdugráló részekkel dúszította a BloodRayne 2-t. Alapvetően jó is az elképzelés, illetve tényleg változatosabb ettől a játéktól, csak maga a megvalósítás ne lenne annyira amatőr a Ubi Soft Montreal munkájához képest... A legtöbb kiálló rúd vagy hosszúkás ereszcső ugyanis valahogy közel sem épül annyira szervesen a környezetbe, mint a Prince-ekben, hanem nagyon érződik az elrendezésen: pusztán azért rakták ezeket oda, hogy Rayne-nek legyen min szökdécselnie. Másrészt kicsit nehézkes, és a két

Prince-hez képest sajnos jóval sutább, a lány rudakon való pörgetése és az ide-oda ugrálás: ez részben Rayne darabosabb mozgásának, részben a rosszul pozicionálható kamerának róható fel. Azért hosszú távon ezeket meg lehet szokni, de mégis örvedetes lett volna, hogy ha már a Terminal Reality ötleteket lop, akkor képes is legyen azokat hasonló profizmussal megvalósítani... Szerencsére jóval eredetibbek a kü-

nem az eszéért szeretjük Rayne-t, hanem mert még mindig neki van a játékvilág hősnői közül a legformásabb feneké – ami pedig TPS-ben nem egy hátrány ☺... Poént félretéve: Rayne dögösebb, mint valaha. A nagyon szépen kidolgozott csillogáseffekttek ellátott fekete-piros bórserkő csodásan öleli körül ruganyos, de mégis a megfelelő helyeken kellően domború testét, és az arca is sokkal csinosabb lett. (A renderelt

...repednek a levágott karok, lábak, fejek, és a Kill Billhez hasonlóan szökőkútban fröcsög a helyükön kiömlő vér.

lőnéfőle olyan puzzle-ök, melyek során Rayne kicsapódó láncát használhatjuk. Időnként ugyanis csak akkor juthatunk tovább, ha egy bizonyos akadályt a ránk rontó rosszfiúk testével semmisítünk meg. Sajnos gyakran a szánkba rágják a megoldást, de amikor nem, akkor azért egy darabig használnunk kell a szürkeállományt, amíg a kiutat megtaláljuk.

„I'm too sexy for this game...”

Kár is lenne tagadni: logikai részek ide, vagy oda – a legtöbben azért

átvezetőben persze még jobban, illetve kicsit máshogy is néz ki, de hát ez egy lassan már megszokott TPS-es anomália... Ami igazán jó hír, hogy a készítőik ezúttal nemcsak Rayne kisaszszony testét dolgozták ki a lehető legaprólékosabban, hanem általában véve ügyeltek a különféle – többé-kevésbe – fontos főellenfelekre is. A legjobban Ephemere és Ferril nevű ősrégi női vámpírok (mindketten Kagan gyermekei) külseje ragadott meg: Ephemere a szemgolyó nélküli, sötét mintázatú

Szegény csavó, ha túléli, már csak keresztapa lesz



Na EZT nevezik „vértüredőnek”!



ÖSSZEHAISONLÍTÁS

Prince of Persia: Warrior Within



10/10

Grafika

A PoP: WW grafikája egyszerre gyönyörű és stílusos: a jelen depresszív, romos helyszíneinek mindegyikének megvan a múltbéli pompázatos változatuk. A Herceg külseje és animációja tökéletes, ahogy a különféle szörnyeké is.

BloodRayne 2



9/10

Az első, kastélyos pálya gyönyörű, a későbbiek viszont felváltva szépen kidolgozottak, illetve sivárak és unalmasak. Rayne eszeveszettül jól néz ki, animációja harc közben tökéletes. Sajnos bizonyos mozdulatok (főleg NPC-ké) viszont furcsán darabosak.

10/10

Harcrendszer

7/10

A sokat reklámozott freeform fighting valóban beváltotta a hozzá fűzött reményeket: ez a lehető legtökéletesebb harcrendszer jelenleg a TPS-ek között. A szenzációs mozdulatokat sokféleképpen fejhezhetjük be. Hatalmas királyság!

Nem rossz a BloodRayne 2 harcrendszere sem, csak hozzá kell szokni. A vér, illetve a mágia feltöltésének szisztémája remek ötlet, viszont kár, hogy bizonyos mozdulatoknak és a pisztoly használatának nem túl sokszor látjuk értelmét.

9/10

Sztori

6/10

Bár nem olyan mesés, mint a PoP: SoT-é, de a darkos, kicsit depressziós, stílusos történet sok szempontból jobb, mint elődjéé. A játék közepéig egyszerűnek tűnik (-1 pont), aztán jön egy szédületes csavar, és a végkifejletig érdekes és izgalmas marad.

A készítőik jó sok ötletet loptak a Blade 2-ből, de azért Rayne figurájának és a hozzákötődő sztorielemegeknek köszönhetően ez még emészthető. Komoly meglepetést ne várjunk a történetről: minden vámpír nagyon gonosz és nagyon világalomra tör. Nahát...

9/10

Irányítás

7/10

Billentyűvel sincs túl sok gondunk, viszont egy megfelelő gamepaddal igazán királyság a Herceg vezérgései. Egyedüli probléma a kameranézettel van, amely néha bosszantóan rossz pozícióba kerül. Ezt leszámítva tökéletes.

Billentyűvel és egérrel sajnos elég vacak az irányítás, viszont egy megfelelően kalibrálható gamepaddal összességében igen jó. A „rúdugrások” azért kicsit nehézkesek és a kamera gamepaddal sem igazán kezelhető korrekt módon...

38/40

Összesen

29/40

arcával, Ferril folyamatosan hullámzó tetkóival egyszerre izgató és visszataszító.

Rayne kevésbé szexepiles féltesői mellett időnként különféle gölemekkel is meg kell kószolnunk a lány pengéit. Az első néhány monstrum még kellően hatásos volt, de a sokadik változatnál már kicsit unalmassá váltak – annál is inkább, mivel Blood

kidolgozott, fantáziátlan helyeken: mocsarakban, gyárakban kavarhatunk, addig most a helyszínek egy része egyedi, érdekes és igényesen kidolgozott. A legütösebb az első pálya kastélya, ahol a rendkívül pazar bútorzat gyönyörűen tükröződik a felsuvickolt parkettán. Persze akció, és nem kalandjátékban járunk, ezért destruktív hajlamainkat alaposan

A pisztolyok a lány ereihez vannak csatolva: ha kifogy a nafta, akkor lövéskor Rayne saját véradagját fogyasztják.

Rage és Fury használatával relatíve könnyedén szét lehet kaszabolni őket. A Prince of Persia: Warrior Within monstrumjaival ellentétben tehát nincs semmilyen speciális „hátra felugrás”, vagy ehhez hasonló trükk: egyszerűen csak varázsolni kell, no meg útni, mint a motolla. Térjünk vissza a grafika ecsetelésére. Az első részhez képest a legdrasztikusabb változás környezetünk ábrázolásában fedezhető fel. Míg a BloodRayne 1-ben rendkívül egyhangú és nem túl látványosan

kiélhetjük: a játék motorját dicséri, hogy szinte minden tárgyat teljesen szétverhetünk. A későbbi pályák nagy részét hasonló gondokkal dolgozták ki, de sajnos azért ezúttal is találunk sivárabbakat: ilyen például az elmaradhatatlan, ilyen például az idegölően hosszú gyármillió.

Hullámzó keblek és teljesítmény

Nemcsak a helyszínekre, hanem az egész játékra jellemző ez a



Nem én szarvzatalak fel, de én fogom lenyesni

változóan szórakoztató játék-élmény. Ahogy megtanuljuk az újabb és újabb varázslatokat, egy darabig a szánkot fogjuk tátani, hogy húha, milyen király speciális mozdulatokat tudunk végrehajtani Rayne-nel, aztán a monotonná váló henteselés miatt egy idő után elillan a feszültség. Szerencsére hosszú távon mindig jön egy újabb logikai feladvány vagy egy érdekesebb főellenség, de sajnos az üresjáratok azért valamennyire lehúzzák a BloodRayne 2-t. Nem voltam maradéktalanul elégedett az irányítással sem, amely az első részben nekem jobban bejött. Az egyik fejlesztő egy fórumon bevallotta, hogy míg a BloodRayne 1-nél még külön kidolgoztak egy FPS típusú irányítást a PC-s verzióhoz, addig a második epizódhoz erre már nem volt se idejük, se energiájuk. Billentyűvel így elég nagy kinszenvedés vezetgetni Rayne kísasszonyt, és igazság szerint még gamepaddal sem tökéletes...

Hibái ellenére azért a BloodRayne 2 megállja a helyét a TPS-ek között, egyetlen igazi pechje, hogy nem sokkal a szintén elég gótikus hangvételűre sikeredett PoP: WW után jött ki, az Ubi Soft üdvöskéje pedig majdnem minden tekintetben felülmúlja a dämpirlány legújabb kalandját. A vámpiros, véres TPS akciójátékok, illetve Rayne rajongóinak azért kötelező darab a játék, és ha már elintézték Dahakát a Herceg bőrében, akkor itt az idő, hogy Rayne-ként Kagan gyermekeit is a pokolba küldd!

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon X800

„1600x1200-on, mindent fullra húzva már kicsit megröccent, de lejjebb véve nem volt gondom.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Dögös grafika
- ▲ „Vérpezsdítő” akció
- ▲ Az elsőnél némileg összetettebb játékmenet, logikai elemekkel
- ▲ A Prince-szerű ugrálás részek elég közepesek
- ▲ Gamepad nélküli gyenge irányítás
- ▲ Az akciórész a készítőik erőfeszítése ellenére még mindig túl egyszerű

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

Bad Sector VÉGSZAVA



A BloodRayne 2 egyszerűen pörgős és véres, mint az előző rész, ugyanakkor néhány jól sikerült puzzle, illetve egy eléggé összecsapott Prince of Persia-féle rúdugrással is próbálták fűszerezni. A második rész sok szempontból jobb is és gyengébb is lett az előzőhöz képest.

81%

ÉS A TÖBBI

PoP: Sands of Time	96%
PoP: Warrior Within	94%
BloodRayne	82%

regisztrálj...

regisztrálj...

regisztrálj...

Kattanj rá

heti online hírlevelünkre!



www.gamestar.hu/megrend.php

**...és nyerj egy
DVD-meghajtót!**



GameStar

Európa legolvasottabb
gamer magazinja

Határidő: 2005. március 11.



SETTLERS HER

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Red Storm Ent.
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Középkor	Blue Byte
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Settlers sorozat, Battle Isle sorozat	
GYORSLINK	732

KÉPEK a CD/DVD-n
HÁTTÉRKÉPEK a CD/DVD-n

Közhely, hogy a sorozatok világát éljük, és most még nem is a TV-ben tucatszám készülő iparisművekre gondoltam, hanem a sikeres játékok számtalan folytatására és kiegészítőjére. Ezúttal azonban nem bánjuk, hogy egy bejáratott címnek érkezett meg az 5. része, hiszen híres, jó nevű családból származik.



Akik nem olvasták a pár számmal ezelőtti *Settlers*-előzetest, csak néhány szó. Patinás sorozatról lévén szó (lásd még a dobozt), a fejlesztőcsapatnak komoly döntést kellett hoznia: folytatni a már jól bevált, de talán mára már kevésbé népszerű játémenetet, vagy felfrissíteni, felgyorsítani, akciódúsabbá tenni, ezáltal szélesebb rétegek számára élvezhetővé tenni. Hogy az egyensúlyt sikerült-e végül megtalálni, az kiderül a teszt végére, e magyarázat csak arra szolgált, hogy megértsük, miért is variáltak a tisztelt fejlesztő urak. A *Settlers HotK* lényegében véve egy RTS: valós időben történnek az események, házakat, várakat építünk, erőforrásokat halmozunk, hadsereget képzünk és természetesen megmentjük a világot ☺. Ezek az alapok, azonban a játék mégis más, mint a hagyományos mosóporok.

Hol volt, hol nem volt...

A Blue Byte, az újítások mellett, minden erejével arra is törekedett, hogy megtartsa az elődök hangulatát. Ez részben sikerült is neki: ezúttal sem a véres-miszlikreszabdalós

csatajelenetek és a sötét világvége-atmoszféra dominál. Továbbra is úgy érezzük, mintha egy bájos (de nem gyermeket!) mesébe csöppentünk volna, ahol a főhóst irányítva végül eljutunk a happy endig. Ebből kifolyólag senki se számítson heroikus, epikus történetre (kicsit unalmas is lenne már), ami azonban nem jelenti azt, hogy ne lenne érdekes és változatos, még ha helyenként klisébe is botlunk. A történet szerint az erős vezető nélkül maradt királyságot egy keletről jövő sötét lovag és barbár hordái dúlják fel, valami ismeretlen dolog után kutatva. A titokzatos amulett azonban nem kerül a kezükbe, mert a haldokló királyné még odaadja fiának, Dariónak (még jó, hogy nem Mariónak ☺), akire ezzel az a nemes feladat száll, hogy rendet teremtsen és visszahozza a békét stb. Mint említettem, az unalmas bevezető után már érdekesebbé válnak az események, tehát ne ijedjünk ennyitől el. Egyeseknek maga a világ is talán egyszerűen hathat, de én nem osztom ezt a nézetét. Valóban, csak egy nép van, a katonák típusai sem ezerfélék, viszont épületekből jó néhány található, ráadásul ezeket



TITLERS

RITAGE OF THE KINGS

MEGFAKULT LEGENDÁK, ÚJ KALANDOK

többszörösen fel lehet upgradelni, ami természetesen további fejlesztéseket tesz lehetővé. A kutatás-fejlesztési fa ennek ellenére jól átlátható és logikus. A másik, remekül sikerült tényező maga a világ. Nincs semmi fantasy, semmi mitológia, hanem egy középkori, némi alkímiával megspékelte ország várja, hogy felvirágoztassuk.

Nincs semmi fantasy, semmi mitológia, hanem egy középkori, némi alkímiával megspékelte ország várja, hogy felvirágoztassuk.

speciális képességekkel, erről azonban majd később.

Munkamánások

A *Settlers* sorozat ismerőinek nem újdonság, a többieknek azonban feltétlenül érdemes elmondanunk, hogy a hagyományos RTS-ekhez képest, ahol vannak a munkások, akik kitermelik és elszállítják a nyersanyagokat, és vannak a katonák, akik harcolnak, a *Settlers*eknél picit másképp működtek a dolgok. Itt is voltak munkások – pontosabban telepések –, azonban őket nem tudtuk személyesen irányítani, csak azt határozhattuk meg, mit csináljanak, és ezt milyen útvonalon tegyék. A katonaság szintén másképp működött, de ebbe nincs értelme

komolyabban belemenni. A legújabb rész módosít ezen: megjelentek a szolgák, akik elméletileg a normál RTS-munkások feladatait végzik. Bányásznak, fát vágják, végszükség esetén harcolnak. Mindezt azonban meglehetősen gyenge hatásokkal teszik. Sokkal ajánlatosabb felépíteni velük azt az infrastruktúrát, ami lehetővé teszi munkásainknak, hogy hozzánk jöjjenek dolgozni. Mi is kell

egy jó munkásembernek? Először is egy farm, ahol betömik a száját jóféle étellel. Az sem baj, ha van ágy, ahol kipihenheti a fáradalmakat. (Nagyon aranyosan megoldották, mi történik, amíg ez nincs: szépen táborüzet gyűjtanak, és énekelnek, igaz ettől még nem lesznek boldogok.) Ha jól végzik a munkájukat, nemcsak termelnek, hanem még adót is fizetnek, ami nem árt, minthogy aranyat nem tudunk bányászni. Tudunk viszont vasat, követ, fát, agyagot és ként gyűjteni.

Mindig csak az a fránya adó...

Munkásaink hangulatát két dolog befolyásolja még az alvóhelyen és

a táplálkozásán kívül: mennyi adót fizetnek, illetve mennyire hajtuk túl őket. Az adó kérdése egyértelmű – ha sok adót préselünk ki belőlük, akkor elmegy a kedvük a munkától, magyarárn kevesebbet termelnek. Ha nem kell sokat fizetniük, akkor lelkesebben emelgetik a csákányt. Még egy érdekesség: az adó nem folyamatosan áramlik hozzánk, hanem előre meghatározott időközönként – gondolom a negyedéves adóbevallás során... Így erre is oda kell figyelniük, hogy ne a legfontosabb pillanatokban fogyjunk ki az aranytallérokából, és tükön ülve várjunk a befizetésekre, miközben a sötét lovag katonái szétfűrészelik városunkat. A másik eset, ami előfordulhat a termelés során, hogy valamire gyorsan szükségünk van. Ilyenkor bevezethetünk túlórázást is, ettől viszont igen hamar morcosak

lesznek a dolgozók, és ha nem figyelünk, tovább is állnak (ekkor még nem létezett röghöz kötés).

Az épületek még megérdemelnek pár szót. Mivel a középkorban vagyunk, ne várjon senki mindenféle soha nem látott építményeket, egyedül az alkímista műhely, ami extrának számít. Viszont minden nyersanyaghoz megvan a feldolgozó üzem, ahol növelhetjük a termelést, illetve további fejlesztéseket eszközölhetünk. Ha pedig megjelenik az ellenség, munkásainkat beparancsolhatjuk a házakba, ahonnan nem nagy hévvel, de azért lödözgetnek kifelé, ritkítva a támadókat.

Hősködünk

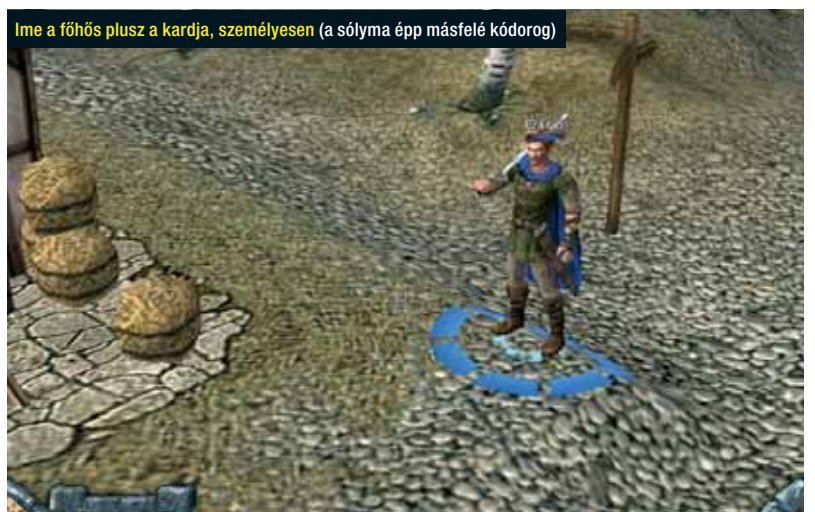
Az előzetesben beharangozott hősök, illetve azok képességei természetesen helyet is kaptak a játékban,

TRF [PC-X] MÁSVÉLEMÉNYE

Egyszerűen nem hiszek a szemeknek. Mint ahogy nem hittem az első kiszivárgó képeknek sem. Ez ugyanaz a *Settlers*, amelynek harmadik része egy életre megszerettette velem a valós idejű stratégiát? Hát gratulálók, kedves Blue Byte, sikerült mindent lerombolnotok, ami ezt a remek sorozatot az elmúlt években naggyá tette! De megmutattátok a világnak, hogy mi mindent bele tudtok kódolni egy „komoly grafikai” *Settlers*be! Már csak az a kérdés, kinek kell majd ez az agyonbonyolított... Én addig is siratom egykori kedves kis telepeseimet.



Télvíz idején sem pihenünk



Ime a főhős plusz a kardja, személyesen (a sólyma épp másfelé kódorog)



ERŐFORRÁS-MENEDZSMENT

Tycoon, vagy nem tycoon?

A Settlers-fanok nyilván szörnyülködnek, hogy mennyire le lett butítva a nyersanyagok, feldolgozott termékek, telepések áramlása (az első részben még szigorúan a kijelölt és szűk utakon keresztül kellett mindent megoldani), a hétköznapi stratégiának azonban túlonúl bonyolultt lett volna alkalmazni a régi rendszert, ezért személy szerint el tudom fogadni a változtatást – lehet hajgálni rám a sziklákat! A telepések továbbra is önálló életet élnek, csak az őket kiszolgáló épületeket tudjuk felhúzni, illetve ellenséges támadás esetén a biztos épületekbe irányítani őket. Még annyit elérhetünk, hogy ha nagyon elégedetlenné tesszük őket, akkor odébbállnak. Az árukat sem szállítják immár, hanem a kitermelés helyén máris hozzáadódik a kincstárunkhoz, ami talán mégiscsak túlságosan nagy egyszerűsítés volt, másfelől viszont olyan tumultus alakult volna ki az adott esetben 100 telepés összevissza másképpásával, hogy nem feltétlenül érte volna meg ezt a lehetőséget belerakni a játékba.



ami dicséretes. Ugyan nincs akkora szerepük, mint a *Warcraft 3*-ban, viszont az *Armies of Exigo* harcban jelentéktelen karaktereinél több szerepük van a csatákban. Dario kicsit szőke, kissé butuska szépfiúnak tűnik az elején (különösen, ahogy az intróban bemutatják), később szerepe valamelyest megkomolyodik, de azért se tőle, se a többi hőstől ne várjunk olyan mélységű karakter-kidolgozottságot, mint az előbb említett két alkotásban. Pelgrim, a robbantó, lőporfüstös törpe – elég elcsépeklis (☹), de legalább jól használhatjuk a képességeit. Lovaggal, íjászlánnyal is találkozunk, úgyhogy a hősökkel összességében nincs is semmi probléma. Még az újjáélesztés intézménye is megtalálható, habár ennek nem láttam akkora

szükségét, vagyis, ha lekardozzák hősünket, akkor nem repül véglegesen a másvilágra, hanem ha később felkeressük porhüvelyét, akkor ismét életet tudunk beléje lehelni.

Hadakozom, tehát vagyok

A küldetésekről ellenben nem lehet túl sok mindent mondani. Vannak köztük változatosabbak, kevésbé izgalmasak, bár azt hozzá kell tenni, hogy az átlagosan, vagy az alatt muzsikáló MI miatt nagyobb taktikázásra, izasztó csatákra ne számítsunk. A fejlesztők ugyan szkriptekkel elég jól kiküszöbölték a gépi játékos gyengéit, de ennél azért a számtalan stratégiát fejlesztő Blue Byte-csapatnál többet vártam volna. Komoly változatosságot hoz viszont



Bár mindez csak egy renderelt képnek tűnik, de az a durva, hogy egy pályát!

az időjárás megjelenése. Nem csupán jól néz ki, hanem komoly befolyással bír a játékmenetre. Példának okáért, ha beköszönt a tél, az addig átjárhatatlan folyók, tavak már nem jelentenek akadályt, így váratlan meglepetésben részesíthetjük ellenfeleinket. S ha már az ellenségnél tartunk, a konfliktusokat továbbra is a jól bevált „széjelcsapok, és annyi vagy” módszerrel tudjuk a leghatásosabban megoldani, amihez hadsereg kell. A paletta nem túl széles, pont elég ahhoz, hogy kihasználjuk az egységek erősségeit-gyengéit. Az egyes, pár főből álló alakulatokat kapitányok vezetik, őket pedig mi. Amennyire ez különlegesnek hangzik, annyira azért nem hoz újdonságot a csatákba. Az összecsapások amúgy ennek a *Settlers* résznek is a gyengéjét képezik. Elméletileg ugyan az egyes csapatok alakzatba rendeződhetnek, de a küzdelmek ugyanis pillanatok alatt a szokásos kaotikus RTS-zúzdává alakulnak, ahol még véletlenül sem látjuk, melyik katonánk éppen mit művel.

Settlers, vagy nem Settlers, ez itt a kérdés!

A játék erősségei közé tartozik még a fülbemászóan szép, mese- és középkori hangulatot árasztó zene, de a hangokkal, különösen egységeink megnyilatkozásaival is meg leszünk elégedve. A tutorial is igen ötletesen

felépített, semmi tanításszag nem érződik belőle. Amit még érdemes megnéznünk, az a hálózati rész: egyrészt örömteli, hogy van, másrészt a szokásos RTS-csépeléshez képest eltérő játékmenet miatt mindenképpen érdemes kipróbálni, még ha nem is lesz az örök kedvencek között. A végkövetkeztetés nem is annyira egyszerű: adva van egy valós idejű stratégia, amely több, mint egy szimpla RTS, ugyanakkor különösen kimagasló újdonságot nem jelent. A *Settlers* sorozathoz szinte már alig köti valami, ami miatt lehúzatnám, azonban elfogadva a cikk elején jelzett okokat, amiért változtatni kellett a korábbi részek játékmenetén, ebben nem látok megbocsáthatatlan bűnt. Aki már unja a vérgőzös, világmegmentős fantasy-ságakat, azoknak bátran ajánlom a *HotK*-t.

Uhu

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„A hihetetlenül jól megírt motor miatt semmiféle szaggatásban nem volt részem, még sok egységnél sem.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Varázslatos grafika
- ↑ Elbűvölő zene és jól ettalált hangok
- ↑ Megfelelő városmenedzsment
- ↓ Nincs meg az eredeti Settlers-hangulat
- ↓ Gyenge csaták
- ↓ Nem sokban különbözik egy átlagos RTS-től

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

Uhu VÉGSZAVA



Nagyon kellemes kis középkori, mesészerű RTS, viszont semmi különösen kimagasló nincs benne. A korábbi Settlersekhez pedig nem sok köze van.

83%

ÉS A TÖBBI

Empires: Dawn of the Modern World	86%
Settlers 4	84%
Northland	67%

Tudásaink kutatás közben



MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

3 CD
MELLÉKLET

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

DUPLA
DVD-VEL!
Megújultunk!

PC WORLD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 2. SZÁM 2005. FEBRUÁR ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

DVD melléklet
Nézze is!
Tévémsor a DVD-n!

45 perc
PC Studio

AJÁNDÉK



EXTRA

ADOBE Premiere Elements
PRÓBÁLJA KI AZ OTTHONI
VIDEOVÁGÓ SZOFTVERT!

AJÁNDÉK



TELJES VERZIÓ

ASHAMPOO Uninstaller Suite
SEGÍT NYOMTALANUL ELTŰNTETNI
A FELESLEGES PROGRAMOKAT

AJÁNDÉK



EXTRA

ADOBE Photoshop Elements 3.0
RENDSZEREZZE ÉS RETUSÁLJA
DIGITÁLIS FÉNYKÉPEIT!

AJÁNDÉK



EXKLUZÍV

Tárgeneráló szoftverek
TEREMTSE MEG SAJÁT



Túl a holnapon

Küszöbön a jövő



Titkos aranybánya

A Windows rejtett eszközei

Robotsereg
Már a spájzban vannak!



Megújult a PC World!

Keressd az újságárusoknál!

www.pcworld.hu

PCWORLD

A legérdekesebb PC-s magazin

GTR



Elöl a Lister és a Saleen

Ha nem elégedtünk volna meg a hivatalos *GTR*-kiszéreléssel, mely a 2003-as versenynaptár mind a 10 pályáját és az összes GT és N-GT kategóriás (sőt G3 és G2-es is) gépeit tartalmazta, akkor az 1.2-es csomagban a SimBin még rátett egy lapáttal. Ezt a javítást akár önálló kiegészítőként is felfoghatjuk, hiszen kaptunk még 6 új autót (Mosler MT 900, Gillet Vertigo Streiff, Seat Toledo GT és 3 új Porsche), a teljes 24 órás Spa-Francochamps-i futamot (melyet akár napszakonként külön is nyúztólhatunk) időváltással együtt - igaz, minden napszakváltást hosszadalmas töltés előz meg. Ráadásul a játékban most már játékállásokat is lehet menteni és visszatölteni (enélkül azért meglehetősen „über-hardcore” volt a játék), bár igaz, hogy egy pályán egyszerre csak egyetlen mentésünket képes megjegyezni a gép. Sokat javítottak továbbá a többjátékos mód laggolásának kiküszöbölésén, még jobban láthatóvá tették a kocsikat érő külsérelmi nyomokat, tuningoltak a különleges effektusokon (kipufogóból elötörő lángnyelvek, szikrázás,

füst, tűz- és vízfüggöny) és további sok-sok kisebb hibát küszöbölt ki.

Több mint tökéletes szimulátor

Meg kell említenem, hogy a fejlesztés alatt a SimBin nemcsak minden idők legjobb szimulátorát szerette volna elkészíteni, hanem meg akart felelni a piac jelenlegi elvárásainak is, ezért aztán árkád és félprofli játékmódokat is készítettek. Az árkád mód további

mánnyal (de a kipróbálás után garantáltan szaladtok majd az üzletekbe egy jó FF-es kormányért!). A játék savát-borsát azonban a szimulációs rész adja, ahol minden lehetőség elérhető, és az ellenfelek MI-je is sok borsot tör majd az orruk alá.

Elképesztő!

Már a *GT Racing 2002* is kívül-belül tökéletesen modellezett járművekkel, összetett fizikával és hangokkal

A valaha létezett legjobb PC-s autóversenyszimulátor: GP4, NASCAR Racing 2003 és GPL már a múlté, a GTR a jelen!

4 nehézségi szintet tartalmaz, de itt kell megjegyezni, hogy a lehetőségeiben és az ellenfelek számában is jelentősen lecsupaszított játékmódot senkinek sem ajánlom. A félprofli szint az ismerkedés napjaiban javasolt, hogy szokjuk az irányítást és a fizikát, hiszen elsőre kézbe véve csak a *GPL* vagy a *Richard Burns* nehézségéhez tudom hasonlítani a *GTR*-t, illetve azoknak ajánlom ezt a szintet, akik nem rendelkeznek otthon kor-

ajándékozott meg minket, azonban az eltelt két év alatt a SimBin technológiailag még tovább fejlődött. Az autóbelső szinte megszólalnak, a kocsikat kívülről összekeverjük majd a hivatalos képekkel, és a hangok külön misét érdemelnek! Nemcsak a motorhangok remekbeszabottak (melyeket ugye élőben vettek fel a csapatoknál), de a környezetünk zajai (menetszél, nyöszörgő kerekek, az aszfaltot karistoló karosszéria, az

A szimulátor-rajongóknak a 2004-es évre azt hiszem, nem lehet panaszuk. Nemcsak a Richard Burns Rally, a létező legjobb ralis szimulátor jelent meg, hanem november második hetében – a németajkú országokban – kiadták a *GTR*-t, melyet aztán követett az 1.2-es karácsonyi ajándécsomag is. A GameStar tesztjében már ezt a feljavított verziót vettük célkeresztbe!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	10Tacle Studios
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
FIA GT sorozat	SimBin Development T.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
GT Racing 2002 mod (F1-2002)	
GYORSLINK	965

KÉPEK a DVD-n

ellenfelek hangjai és azok pozíciófüggő hanghatásai) mind elhithet velünk, hogy valóban résztvevői vagyunk egy GT-s autóversenynek. A grafikai kidolgozás egyedüli gyenge részei a pálya melletti részeket övező fű, a nézők és az égbolt – ezeken lehet javítani a második részig ☺. Zárójelben megjegyezném, hogy a grafikai motor az Image Space Incorporated által az EA számára készített *F1-Challenge 99-02*-es játékból származik, és a *GTR 2* alá pedig várhatóan az ISI által éppen javában felújított új 3D-s motor kerül majd, melynek egyik legfőbb újdonsága a dinamikus napszakváltások szimulálása.

Fizikai megterhelés

Egy bekezdésbe lehetetlen sűríteni mindazt, amit a *GTR* kínál, kezdve a legkülönfélébb menübeállításokkal (ez a legjobban testre szabható játék, ahol az egérrel még a vezetési pozíciót is lehet konfigurálni), folytatva az autó paraméterezésével, mely foglalatosságunk a játékba integrált MoTec szoftvert (a versenystállók is ezzel elemzik ki a gépekből nyert adatokat) segítségével akár a végtenbe is konvergálhat. Minden autó



KICSIK, DE ERŐSEK

SimBin/Henrik Roos-történelem

A SimBin, ez a kis svédországi székhelyű vállalat, mely fejlesztését az Egyesült Királyságban végzi, először 2002-ben sokkolta a nagydémüt. Teljesen ismeretlenül jelentették meg ugyanis az Electronic Arts F1-2002-es játékához kiadott GT Racing 2002 modjukat. Minden jelentős szimulátoros oldal az év legjobb modjának választotta ezt az ingyenesen letölthető kiegészítőt, melyet voltaképpen a SimBin főpróbának szánt, mielőtt belevágtak az éles játékfejlesztésbe. Azonban korántsem véletlen, hogy ez a kis létszámú csapat ilyen kiváló játékokat rak le az asztalra, hiszen a SimBin élén Henrik Roos, a Roos Motorsport tulajdonosa áll, aki maga is aktív versenyző – többek között háromszoros svéd GT-bajnok, melyet egy Chrysler Viper volánja mögött ért el (a játékban a 11-es rajtszámú Viperben ül Henrik ☺). A csapat múltja kulcsfontosságú, hiszen így hozzáférést kaphattak az indulók hivatalos MoTec-adataihoz, a pályák műholdas felvételeihez, azaz mindent a legaprólékosabban készíthettek el, ráadásul a versenyzők még a tesztelésben is segítettek nekik!



teljesen önálló létforma, egészen másképp viselkedik kanyarban, kopott gumikkal, teli tankolva, súlybüntetéssel (az előző versenyeken elért eredményünk függvényében a bajnokságban, akár csak a való életben, a legjobban szereplőket plusz súlyokkal sújtják, így próbálva kiegyensúlyozni az erőviszonyokat), vagy éppen a verseny elején – ezért aztán érdemes a lehető legtöbbet kipróbálni, hogy megtaláljuk a versenystílusunkhoz leginkább illő járgányt. Elsőként ajánlott a könnyen vezethető gépeket nyüstölni, mint például a BMW Z3M vagy Ferrari 360 Modena, aztán jöhetnek a GT osztály

nagyágyúit, mondjuk egy Saleen S7-R, a Ferrari 550 Maranello vagy az 575 GTC, és a végére hagyjuk az olyan vérszomjas vadállatokokat mint a Lamborghini Murcielago R-GT vagy a Chrysler Viper GTS-R. Az autók cseréje közben természetesen ajánlott fokozatosan a különféle segítségkikapcsolása is (nálam csak a kuplungozás van megengedve), csak így jön át az autentikus versenyautós életérzés – készüljete fel, nem lesz könnyű dolgatok ☺!



Egyet jobbra, egyet balra

Várva várt trónörökös

Évek óta vártunk már arra a játékra, mely végre képes lesz a sokéves GPL-GP4-NASCAR Racing 2003 hármast elfeledtetni, és új csillagként ragyogni. A GTR jött, látott és győzött, de nem is akárhogyan: a játék a megjelenését követő két héten szerepelt a német PC-s 10-es toplistákon! A szimulátoros közösség tagjai, az angol megjelenést meg sem várva, máris számtalan új pályát, autófestést, új modelleket és egyéb kiegészítőt raktak össze, melyek mindegyike letölthető a különféle portálokról. Nem mellékes módon a magyar GPL-bajnokság is átalakult GTR-es méretűre, és már csak a netes kód újabb javítására várnak, mielőtt elkezdődik a komplett versenykiírásuk! Nálunk – teljesen magyar nyelven – legközebb március elején kerül majd a boltokba a SimBin korszakalkotó játéka (a legutolsó verziót tartalmazva). Nem túlzás, 2004-ben az autóverseny-szimulátor kategóriában új időszerűsítés kezdődött!

Dauby



Vertigo-lángnyelvek Angliában



Amerikai emelőkar az angol technikán



Megfordult velem a világ

HARDVER

MINIMUM

P4 1,2 GHz | 384 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHz | 1 GB RAM | Radeon X800 XT

Csak rajtnál és boxkiállásoknál lassult be a játék, minden más esetben (még monszonos időben is) jól futott. A GTR leginkább grafikus kártyára éhes, de a sok RAM-ot és a gyors CPU-t sem veti meg.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Elképesztő hangulat
- ▲ Teljesen realiztikus hangok és vezetési modell
- ▲ Gyönyörű grafika és minden képzletet felülmúló többjátékos mód
- ▼ Néhány kisebb, de bosszantó MI-hibán kívül semmi!

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

Dauby VÉGSZAVA



A SimBin ereje teljében van, terveik szerint már 2005 végére érkezik a GTR 2, immáron a 2004-es szezon szimulációjával, melyet még jobbá, még komplettebbé alakítanak majd, mint a mostani részt. Részemről viszont el sem tudom képzelni, mivel lehet még ezt fokozni...

95%

ÉS A TÖBBI

Grand Prix 4	91%
Nascar Thunder 2003	83%
F1 World Grand Prix 2000	61%



A NYÚLON TÚL...

PLAYBOY THE MANSION

Bombázók gyűrűjében lubickolni, híres sztárokkal pacsizni, a világ egyik legismertebb magazinjának tulajdonosi székében ülni. Ez csak álom lehet... vagy egy nagyon rossz vicc. Sajnos hamar kiderült, a Playboy: The Mansion az utóbbi kategóriába tartozik.

Az ötlet, hogy magunkra öltünk Hugh Hefner, a Playboy alapítójának legendás pizzamáját, egyszerre érdekes és bizarr. Érdekes, mert valljuk be, mi is kíváncsiak lennénk rá, milyen az, amikor túlednek az ajtónknál a szupermodellek, hogy bebocsátást (és némi gyengédséget ☺) kapjanak. Bizarr, mert ezt talán nem pixeles formátumban a legkellemebb végigélni. Mindenesetre az Ubi Soft látott benne fantáziát, és kiugratta a nyulat a bokorból.

SimPorn

Az édes élet császárának minden napjait kiköpött Sims-környezetben tengethetjük. Ráadásul egyetlen – igaz, folyamatosan bővülő – helyszínen. Hefner villája kezdetben kicsi és ingerszegény, de a kampány küldetéseinek teljesítésével és

némi pénzmag begyűjtésével ezen viszonylag könnyen segíthetünk. A szokásos berendezési procedúra is ránk vár. Kiválaszthatjuk, milyen ágyon kívánunk sze... szerezni, hogy nézzen ki a kanapé, amelyen rendszeresen du... durmolni fogunk, s a nyugágy sem lényegtelen, elvégre nap mint nap ott kell majd ke... kenegetni testünket napolajjal. A probléma csak az, hogy egy luxusvilla berendezéséhez irtózatosan sok pénz kell, s Hefner kedvenc időtöltéséért nem jár pénz (vagy jár, de nem neki ☺). Bármilyen kiábrándító tehát, de még a Playboy istenének is dolgoznia kell. Ez képezi a játék másik oldalát, nevezetesen a lapszámok összeállításának nyúge. Persze nem hiszem, hogy nálunk bárki a szerkiben tiltakozna, ha Boe kiosztaná az aktuális feladatot, miszerint készítsünk már pár pikáns fotót egy isteni hölgyről... (Szerintem a pi... pikáns ruhában

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Hugh Hefner-szim.	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Kellemes	Cybertore Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Mech Warrior 4: Mercenaries	
GYORSLINK	425

magukat illegető hölgyek mélyinterjúit hősiiesen bevállalná mindenki közülünk ☺ – Bad Sector) Merthogy erről (is) van szó. Egy számhoz kell címlapfotó, „kihajtogatós” lány, interjú, no és természetesen még egy-két írás. A cikkek egy részéhez alany is szükségeseltetik, nem is beszélve a fotózásról. A munka bizonyos szeletét megoldhatjuk házon belül, hiszen alkalmazhatunk fotósokat, újságírókat (érdekes módon, ezek mind hosszú combú, duzzadó keblű hölgyek), s hivatalos cicákat, akarom mondani: nyuszikat is. Ha érdekes, híres, különleges embereket kívánunk újságunk lapjain látni, akkor viszont rákényszerülünk, hogy partit rendezzünk. Ó, minő kín...

Partiban vagyunk

Ilyenkor először is kiválasztjuk a buli színhelyét: lehet a házban, a medencénél vagy a villához tartozó



zetünk színe s java. Baráti, üzleti, netán romantikus beszélgetésbe bonyolódhatunk, de bevethetjük a ház specialitásait is: a hölgyeket. Utasításunkra köszöntik a vendégeket, italt töltenek, smúzolnak bárkivel (hát igen, egy playmate nem lehet finnyás). A kapcsolatteremtés rendkívül primitív módon zajlik: a három említett téma közül valamelyiket „felütjük”, majd a felkínált lehetőségek közül újra és újra kiválasztjuk a nekünk tetszőt. Nagyon ritkán fordul elő, hogy valaki megsértődik, netán visszautasítja közeledésünket, így egy idő után baromi unalmassá válik ugyanazokat a köröket lefutni mindenkiel. De kénytelenek leszünk,

A szerkiben senki nem tiltakozna, ha Boe kiosztaná a feladatot: készítsünk pár pikáns fotót egy isteni hölgyről.

számtalan különleges helyszín egyikén. Megadhatjuk, milyen öltözéket ajánlunk a vendégeinknek, majd maguk a meghívottak kimazsolázása következik. A hírességek különböző területek sztárjai, s kis csillag jelzi, ki mennyire penge a szakmájában. Az örök összefüggés itt is érvényes: minél minőségibb a „szolgáltatás”, annál több zsetont kell becsengetnünk. Bizony, a partizás pénzbe kerül, ráadásul nem is kevésbe. Tehát érdemes alaposan megválogatni, kiket hívunk mulatni. Ha már egy csomó pénzt elszórtunk konfettire, vodkára meg egyéb haszontalanságra, igyekezni kell kihasználni azt a pár órát, amíg szerény hajlékunkban keccsel nem-

hiszen a meghívottak azért vannak nálunk, hogy friss anyaggal szolgáljanak következő lapszámunkhoz (ezt ők nem így tudják, de ne szóljatok nekik). Ha egyik-másik rááll egy interjúra vagy fényképezésre, akkor általában már nyerő dolog volt megrendezni a mulatságot.

Kicsit szexisebben, drága!

A fotózás eleinte az egyik legérdekesebb eleme a programnak. A procedúra azzal kezdődik, hogy kiválasztunk egy helyet a birodalmunkban, ahová beállítjuk a hölgyet. Ekkor megváltozik a kezelőfelület, s a kamera szemszögéből látjuk, ahogy kelleti magát az aktuális



Leltár: két gyertya, két cicu – rendben van



A nyuszi sort divatos a srácok között

bombázó. Teljesen körbejárhatjuk, majd az általunk dögösnek vélt pozíciókban (most kivételesen nem azokra a pozíciókra kell gondolni – ez tényleg fotózás) megörökíthetjük a csinibabát. Ha nem tetszik a szerkója, akkor kedvünkre fel-, illetve leöltöztethetjük. Sajnos csak bugyiig, de erről később még lesz szó... Tehát minden nagyon szép és jó, egészen addig, amíg rá nem jövünk, hogy teljesen mindegy milyen pózban, milyen ruciban sikerült lekapni a drágát, a lap eladásait ez egyetlen példánnyal sem befolyásolja. Innentől fogva megy el az ember kedve az egésztől, ráadásul a neheze még csak most jön.

Ilyen a... ilyen a... szex?

A Playboy legizgalmasabb részének nyilván mindannyian a hódításokat, majd az azt követő eseményeket képzelte mindenki. Ezért is annyira lelelombozó, amit ezen a téren nyújt a játék. Kezdődik az egész azzal, hogy gyakorlatilag majdnem ugyanúgy néz ki minden lány. Néhány eltérő vonást



Ugye, hogy jó dolog amerikaiak lenni?

tudunk csak felfedezni, azon kívül persze, hogy például nem barna, hanem vörös hajzuhatag keretezi az elég bárgyú arcot. (Hmm... a Playboy amerikai playmate-jeit elnézve nem is olyan irreális a játék © – Bad Sector) De a szürkeséget és ötletelenséget csak fokozza, hogy a leányzók ugyanúgy viselkednek az intim szituációkban: tökéletesen hasonló (amúgy rendkívül hiteltelen és túljátszott) mozdulatokkal és nyögésekkel abszolválják a „gyakorlatot”. Hogy kínunk még teljesebb legyen, az egész szeretkezés alsógyatyában és bugyiban történik. Nyilván a felnőtteknek szánt játék besorolást szerették volna a készítők elkerülni azzal, hogy a képernyőn maximum kebleket láthatunk. Így viszont nem

erotikus, hanem komikus lesz az, amitől kicsit eredeti lehetett volna a gamma. Ha mindez nem lenne már így is kínos, még iszonytatóan durva grafikai bugokat és hajtépésre sarkaló útkeresési problémákat is sűrűn fogunk tapasztalni. Az amúgy túrhető látvány pillanatok alatt a háttérbe szorul, amint meglátjuk, hogy két figura minden gond nélkül egymásba csúszik (sajnos nem úgy...), és az egzotikus szépségekből egzotikus szörnyeteg lesz. Az egyik felvételen ti is megcsodálhatjátok, milyen az, amikor egy playmate asztali dekorációként szolgál. A másik említett probléma, hogy gyakran elállják utunkat a beszélgetők, és ezzel egyszerűen bezárnak minket egy-egy

TUJTAD-E?

Érdekességek a Playboy történelméből

- Eredetileg Stag Party (a stag angol szó jelentése szarvasbika) névvel indult volna a lap, s nyuszi helyett egy szarvas lett volna a magazin figurája. A már létező Stag Magazine miatt azonban változtatásra kényszerültek az alapítók.
- A legtöbb playmate Hawaii államból származott, de szép számmal adott kebelcsodákat Kalifornia és Washington D.C. is.
- Egy fotózáson több mint 1000 felvételt készítenek, melyek közül általában egy tucatot használnak csak fel.
- A legidősebb amerikai playmate a 2003. januári lapszámban bemutatott Rebecca Ramos volt. 35 évével azonban még így is lánya lehetne a mi Cininknek, aki a hazai – és talán világ – rekorder ☺.



helyiségbe – jobb esetben méretes kerülővel eljuthatunk oda, ahová szeretnénk, de talán ezt meg lehetett volna oldani „okosban” is. A nemtörődomség sajna érződik a Playboy menedzseres részén is, ahol például nem sokat számít, mennyit kellemes körülmények között dolgozhasson, a végén mindig ugyanolyan minőségű cikkeket ír. (Boe, ez persze nem igaz a való életben ☺!) Szóval az egész nem más, mint egy Simen szedet átverés.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | Gef FX 5600

„Technikailag sokat nem produkál a játék, így nem is csoda, hogy legalább ezzel nem volt gond.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Egy ideig érdekes szituáció
- ▲ Fotózás...
- ▼ ...amíg meg nem unjuk
- ▼ Röhejes szex
- ▼ Rengeteg hiba, hiányosság

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

-csonti- VÉGSZAVA

Az eleve nagyon „necces” ötletet nem sikerült élvezetes formába önteni. Sőt, csúnya bukta lett belőle.

64%

ÉS A TÖBBI	
The Sims 2	95%
The Sims	89%
The Partners	82%



Asztaldekoráció á la Playboy



A fekete párdurc akcióba lendül



Jó napot kívánok! A „Féregirtáshoz vállalkozót keresünk” hirdetésre jöttem...



Ne mocorogjon már, mindjárt leszedjük azt a szürke hályogocskát

THE PUNISHER

BÜNTESS, BÉLA!

A Punisher kicsit sem hajaz ám a Max Payne-re... Például nem lassíthatjuk benne az időt, viszont itt lehet kínvallatni, egyszerre két puskával löni, sőt, a Megtorlónak van egy olyan trendi halálfejes pólója, amelyenről Max még csak nem is álmodhatja. Zsír.

Franks Castle, akinek egész családját lemészárolta a Maffia, bosszút esküdött, és lemészárolta az egész Maffiát. Ez a roppant eredeti alapszitu a *Max Payne*, illetve az összes B, C (D?) kategóriás akciófilm óta levakarhatatlan, mint a bőrre száradt, megtöpvedt Technocol Rapid, a THQ azonban úgy gondolta, hogy a *Punisher* mégis új távlatokat fog nyitni a bosszúállós akciójáték műfajában.

Nem nyitott

A *Punisher* az a legnagyobb baj, hogy egyszerre akart egy rettenetesen primitív öldöklős TPS lenni, ahol aztán tényleg kiélhetjük mindennapi

patakokban), úgyhogy Frank cammogása végül is nem nehezíti meg nagyon a játékot.

Mesterséges unintelligencia

Annál is inkább könnyű a dolgunk, mivel a mesterséges intelligencia, mint olyan, az ellenségeknél nem is létezik. A legtöbbször csak néznek ki a fejükből, és próbálnak minket eltalálni, de ha netán mégis arra vetelednének, hogy fedezékbe bújjanak, akkor is könnyű őket onnan kifűzőlni. Még súlyosabb MI-bakival szembe-sültem, amikor valahogy az ellenfél mellé kerültem, és mellette állva csak néztem, ahogy a fickó hült helyemet

centire, vagy egy piranhákkal teli medencébe lógathatjuk őket. Miután áldozataink köptek, természetesen ki is végezhetjük őket, a rendkívül véres játék készítői ezen a ponton mégis elszégyellheték magukat, mert magát a halálnemet már csak elmosva, fekete-fehérben láthatjuk, ez pedig egy borzasztóan képmutató és szárnalmas megoldás.

Ráadásul a kínzás irányítását a készítőik valamilyen sajátosan perverz ötlettől vezérelve az egér fel-le mozgásával oldották meg. Ez a játék elején még csak enyhén idegesítő, de szép lassan egyre nehezebbekké válnak a vallatások, úgyhogy a kezdeti nagyszerű mókázás helyett később csak frusztrálva érezzük magunkat.

Nem olyan gyöker, mint a film

Igen, talán ebben össze lehetne foglalni a *Punisher* értékelését. Ha eltökélünk attól a tényről, hogy agyatlan zombik szintjén vergődő MI-vel megvert ellenségek tömegeit kell puskavégre kapunk, és hogy hosszú távon monotonná válik az állandó öldöklés, akkor végül is relatíve bevállalható játékot dobtak össze a volitionös fiúk.

Az eleinte szórakoztató vallatás mellett a *Punisher* másik kiemelkedő része a grafika, amely különösen a főszereplő karakterek kidolgozásában jeleskedik. Egyedül a helyszínek textúrái mosottasak, de magasabb felbontáson még ez sem annyira vészes.

Aki egy fárasztó nap után egy kis meghitt vérengzésre vágyik, annak tudom ajánlani a *Punishert*, aki viszont Max Payne-szintű élményt szeretne, az szerintem ne büntesse magát vele. **Bad Sector**



Nem mondtam elég érthetően, hogyha meghalok, a csajom mondja fel a halotti beszédemet?!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS/shooter	THQ
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Modern nagyváros	Volition
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Descent: Freespace 1-2, Summoner	
GYORSLINK >> 1180	

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A henteles egy ideig jó móka
- ▲ A kegyetlenkedő vallatások ötlete jópofa
- ▲ A karakterek elsőrangúan kidolgozottak
- ▼ Az öldöklés hosszú távon monoton
- ▼ Egérrággatással vallatni meglehetősen idegesítő
- ▼ Elég gyengus irányítás

GRAFIKA	8	HANGULAT	6
HANGOK	6	KIHÍVÁS	4
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	5

MINIMUMUM HARDVER

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Bad Sector VÉGSZAVA



A *Punisher* tipikusan az a képregény, amelynél számítani lehetett rá, hogyha játék készülő belőle, akkor szadista öldöklés lesz az egész. Sajnos ez egy idő után unalomba fullad, és a jó ötletnek szánt, ám rosszul kidolgozott vallatások sem segítettek rajta.

71%

ÉS A TÖBBI	
Max Payne 2	95%
Max Payne	94%
The Suffering	88%

...fűrot tarthatunk a szemüktől két centire, vagy egy piranhákkal teli medencébe lógathatjuk őket...

fezsültségeinket, ugyanakkor nagy műfajújtó is. Valahogy mégis mindkét téren kudarcot vallott, illetve ezt a két célkitűzést nem sikerült a megfelelő arányban keverni.

A játék alapja kőkemény *Max Payne*-utánpótlás, azt leszámítva, hogy nem tudunk időt lassítani benne, és a Megtorló mozgáskultúrája is bőven hagy kívánnivalót maga után. Castle mozgása valahogy olyan „mackós”: megy előre, mint egy tank, és a leguggoláson és ugráláson kívül nem sok mindenre képes. Szerencsére ezt a készítőik ellensúlyozták azzal, hogy egyszerre két puskával is oszthatjuk az igazságot, illetve pajzsokként magunk elé tudjuk rántani az ellenség testét. A fegyverek egész változatosak, és elég durván lehet velük „büntetni” (magyarán: folyik a vér

próbálja eltalálni. Kedvem lett volna megkocogtatni a vállát, hogy „Hé, haver, nem zavar, hogy már vagy tíz másodperce itt dekkolok melletted?!” de aztán inkább megkegyelmeztem neki és fejbőltem egy mordállyal.

Beszélg, vagy (és...) meghalsz!

Amivel ki akart tűnni a THQ a többi TPS közül, az a vallatás rendszere. Időnként ugyanis ellenfeleink megadják magukat, ilyenkor pedig elkaphatjuk őket, és egyeseket közülük különféle kegyetlen kínzásokkal vagy fenyegetésekkel törhetjük meg, hogy beszéljenek. A készítőik kreatív fantáziája ezen a téren tényleg szinte szárnyalt: többek között lehúzható ablakszegéllyel üthetjük a fejüket, fűrot tarthatunk a szemüktől két



Ára: 1396 Ft. 2004/06. Játékok elérhető áron

Karácsonyi ajándék:
Tengeri kagylók, csigák
multimédiás CD!

JÁTÉK

1 DVD

600 Keresd az újságárusoknál!

Nyerj belépőt a Warcraft Világába!

A helyesen válaszolók között **100 000 Ft**
értékben sorsoljuk ki a WOW dobozos példányait!

Hány játszható faj közül választhatunk a WoW-ban?

GS WOW A – 6
GS WOW B – 8
GS WOW A – 9

Küldd el a megoldást (GS WOW A, GS WOW B, GS WOW C) a

06-90-633-311-es

telefonszámra, és nyerj dobozos verziót!

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Minhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)
SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443



DEMON INDA HOUSE!

DEMON STONE

Azt ismeritek, hogy találkozik a harcos, a mágus és a tolvaj? Ez nem vicc, csak nagyjából így kezdődik a Stormfront új játékának sztorija. A folytatás sem lesz túl bonyolult (szétütnek mindenkit), úgyhogy a Demon Stone RPG-nek valóban vicc – akciójátéknak azonban nem is rossz!

Persze, a képeket elnézve már eleve gyanús lehet a dolog. Bár a játék sztoriját R. A. Salvatore, a Gyűrűk Ura utáni második legnagyobb fantasy-univerzum – a rangsorról lehet vitatkozni –, azaz a Forgotten Realms leghíresebb szerzője írta (aki nem mellékesen a legendás sötét elf, Drizzt Do'Urden megalkotója), és hiába kalandoznak hőseink Faerûn földjén, nem messze Baldur's Gate-től és Icewind Dale-től – itt az akció a legfontosabb. Ha pedig már szóba került a Gyűrűk Ura: akik számára örömök végtelen tárháza volt a *LoTR: The Return of the King* (most épp nem a film, hanem a játék), azok ne is keressenek tovább, mert ugyanazon jó mester-

emberek kalapálták a *Demon Stone*-t is, le sem tagadhatná. A játékmenet és irányítás például szinte teljesen ugyanaz, mert előre kijelölt útvonalon haladunk, a menet közben leölt ellenfelekért pedig XP-t kapunk, melyet később új képességekre és varázslatokra válthatunk. Utóbbiak jó része ismerős lesz a Forgotten Realmsból (pontosabban az AD&D szabálykönyvből), mint például a Melf's Acid Arrow vagy a Magic Missile. Újdonság, hogy ezúttal különféle tárgyakat is vásárolhatunk magunknak: ez kicsit necces, mert ahogy lebegő pénzmékre vadászunk, az akaratlanul is felidézi a *Super Mario*hoz kapcsolódó gyermekkori emlékeket, de sebj. Gyűlik

az arany, egyre jobb fegyvereket, páncélokat és mindenféle rafinált cuccot vehetünk hőseinknek (a „Papír-Híröszer” boltban... bocss). Például olyan gyűrűt, mely lassacskán gyógyítja sebeinket, esetleg olyan szűtyőt, melybe hősnőnk több dobótört is elraktározhat a nehéz napokra.

Rendet vágni a rendetlenkedők között

A harcrendszer nem túl bonyolult, erősen emlékeztet a *LoTR: TRotK*-ben látottakra: minél többet sebzünk,



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akció, RPG-elemekkel	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Forgotten Realms	Stormfront
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
TLotR: Two Towers, Pool of Radiance: RoMD	
GYORSLINK	1057

TRAINER a CD/DVD-n
KÉPEK a DVD-n

Vigyázat, sárkány van nálam, és nem félek használni!



CSAPATOS CSAPATÁS

Én, a Gyula, meg az Ottó (a Tót Ottó)

ZHAI, AZ ORGYILKOS

Apja sötét elf volt, anyja erdei elf, így nem csoda, ha a csinos, ám annál halálösőbb leányzó nem találja helyét a világban. Akrobatikus képességei és az



álcázás mesterségében való jártassága teszik igazán veszélyes ellenfélle, ha ugyanis néhány másodpercig árnyékban marad, Zhai láthatatlanná válik, ilyenkor hátulról támadva egyetlen dőféssel képes leteríteni még a legszívósabb ellenfeleket is. Speciális képessége első látásra nem túl érdekes, azonban ő az egyetlen a csapatban, aki képes *ugrani* – ez harc közben is jól jön, de Zhai a többiek számára elérhetetlen helyekhez, titkos kincsek ládákhoz vagy rejtett kapcsolókhoz is hozzáfér.

ILLIUS, A MÁGUS

Ugyan nemes, lovagi családból származik, ám a közelharc helyett a mágiát választotta – szegény szülei ezen érthető módon kiakadtak, Illius ezért útra kelt, és azóta



is mágusként vándorol. Ahogy a D&D-s játékokban megszokhattuk, mint mágus karakter a játék elején meglehetősen gyenge és sebezhető, később azonban a csapat legdurvább tagjává lép elő: például a kicsinyk körében egyaránt népszerű Power Word: Kill varázslattal akár egy pillanat alatt végez ellenséggel... csak legyen ideje kimondani. Nem csupán lőni tud, rövid ideig transzba is ejtheti ellenségeit. És ahogy a kiképzésen tanítják, aki harc közben elalszik, arra többnyire rút végzet vár.

RANNEK, A HARCOS

Csapatunk izommembere. Ő a múltja elől menekül, Nesme városa ugyanis miatta veszett oda: szegény Rannek felderítőként járta a város határát, ám nagyon

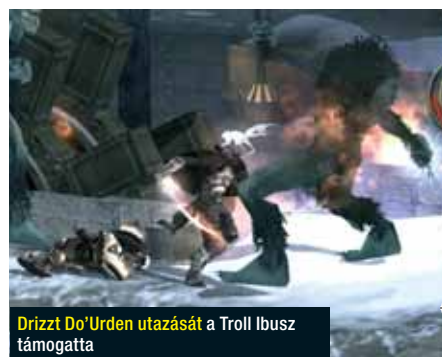


benézett egy troll inváziót (biztos azt hitte, csak majális van...). Nem kondult meg a vészharang, a trollok pedig simán bemasíroztak a városba, és mindenkit kiirtottak. Rannekben ez a kínos emlék fájdalmas nyomot hagyott, azóta megállás nélkül járja a vidéket. Pedig igazán remek harcos, túlerővel szemben is bátran bevethető. Különleges képessége, hogy némi rákészsülés után ököllel oda-csap a földre: ez a közelben álló ellenségeket is sebzi, és különféle rombolható tereptárgyak (pl. fatörzsek, sziklák) eltávolítására is használható.

és minél kevésbé sérülünk, annál feljebb kúszik az arcképünk mögött látható „hero meter” (fordítsuk talán „hősmérőnek”?). Ha a *hősmérő* eléri a maximumot, karakterünk bevetheti speciális varázslatát vagy képességét, mely az összes körülötte álló ellenséges egységre nézve halálos lehet. (Rannek fordulásból kaszabol, Illian lecsapja a botját és

kezd, átvehetjük felette az irányítást, illetve így mindhárom egységünk hősmérőjét feltornászhatjuk maximumig. Kiválaszthatjuk azt a karaktert, amelyik valamiért közelebb áll szívünkhöz: Rannek tökéletes a közelharcra, Illian inkább távolról szór, Zaida pedig afféle átmenet a kettő között. Lesz, amikor csak valamelyik karakterünket irányítva

embert. (Még hogy nem sportolnak a játékosok?!) Legkönnyebb nehézségi fokozaton ráadásul nem kihívás a játék, néhány óra alatt végigjátszható (ezért egyébként szegyejljük magukat, tényleg arcátlanul rövid!), de még így is hamar unalmassá válik, ha csak darálunk. Aki ennél tartalmasabb szórakozásra vágyik, az bátran ugorjon neki a nehezebb szinteknek: itt már észnél kell lenni, és legalább rákényszerülünk a taktikázásra. Ha már épp kezdene lankadni a lelkesedésünk, mindig akad néhány igazán remek mozzanat, ami feldob: például az, amikor találkozunk kedvenc hősünkkel (nem Farkas Bercivel, úgyhogy inkább *második* kedvenc hősünkkel) Drizzt Do'Urdenel, a sötét elffel... Sőt, még irányíthatjuk is! A *Demon Stone* legnagyobb pozitívuma pedig az igényes tálalás: a párbeszédék szellemesek, a sztori érdekes (persze ez a legkevesebb, amit R. A. Salvatore-tól elvárhatunk), még a szinkronhangok is tökéletesek, a bölcs varázsló (és narrátor) Khelban „Blackstaff” Arunsun szerepében például maga Picard... ööö... Patrick Stewart brillírozik. Röviden: szépen összerakott játék ez a *Demon Stone*, kár hogy kevés benne az újdonság a *LoTR: RotK*-hoz képest. **mazur**



Drizzt Do'Urden utazását a Troll Ibusz támogatta

Rannek fordulásból kaszabol, Illian villámokkal terít, Zhai pedig mérgezett törököt szór szét a lelkes hallgatóság között

mindenkit villámokkal terít be, Zhai pedig mérgezett törököt szór szét a lelkes hallgatóság között – ebből a szempontból Dévényi Tibi bácsinál is jobb arc, aki – mint tudvalevő – mindig csak oda dobta a pontos labdát, ahol a legjobban tapsoltak.) De most jön az igazi pirotechnika: ha *mindhárom* karakterrel feltornázzuk a hősmérőt, a három speckó egyszerre is elsüthető. Nagyon látványos és hatásos, ráadásul ilyenkor sokkal több XP-t is kapunk. A karakterek között bármikor szabadon váltogathatunk (kivéve néhány egyedi esetet), amit több szempontból is klassz: ha egyik hősünk gyengülni

juthatunk tovább, és olyan is, amikor összehangoltan kell alkalmaznunk képességeiket.

Csépelj, ne hadarj

Szó se róla, a *Demon Stone* nem túl bonyolult játék, de azért nem igaz, hogy csupán az eszetlen csépelésről szólna. Ugyan játszható úgy is, hogy megállás nélkül, véletlenszerűen csapkodjuk a gombokat, de előbb-utóbb rászokunk a sokkal hatékonyabb kombók használatára – szerencsére itt nem olyan dühítően bonyolultak, mint például a *Conan* esetében. Néhány keményebb összecsapás még így is kifárasztja az

És most, ifjú Skywalker, megtapasztalhatod a sötét oldal igazi erejét!

Természetesen lehet reklamálni, csak egyeztessenek időpontot a személyi titkárunkkal



HARDVER

MINIMUM
PIII 700 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„A *Demon Stone* tipikusan olyan játék, melyhez erősen javallott egy gamepad beszerzése, de meglepő módon billentyűzetről is jól játszható.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Pergő akció ▼ Egy idő után már unalmas
▲ Profi tálalás
▲ Jobban fejleszthető karakterek ▼ Rövid

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

mazur VÉGSZAVA



Az agyadat tedd formalinba, törd fel az inged ujját és kezd neki a csépelésnek! Jó mulatság, férfimunka, de ne számíts túl intenzív intellektuális élményre.

80%

ÉS A TÖBBI

TLoTR: RotK	87%
Enclave	87%
Conan	76%

BEMUTATÓ



Hiába a charm, a klotyós ór észrevett...



PSZICHOLOGUS KERESTETIK

SECOND SIGHT

Félig összeverve, totál amnéziásan ébredni egy elhagyott kutatólaboratóriumban már olyan snassz dolog. Az viszont érdekessé teszi a helyzetet, hogy mindenféle dolgokat reptethetünk a tudatunk segítségével, energiát lövellve meg bárkit leteríthetünk. Na jó, mégiscsak járunk a végére a dolgoknak, hátha erősen koncentrálok, és a csini laboránsányok maguktól levetkőznek...

Egy újabb kis szösszenet sarjadt a Hitman és a XIII öntözte emlékezetvesztős játékok talajából... Ne írjuk azonban le rögtön a *Second Sight*ot, hatoljunk inkább zsigerei mélyére. A dolog a főszereplő (az általunk irányított karakter) különleges képessége teszi érdekessé, ami számára is teljesen meglepő és rejtélyes dolog. Történetünk elején ugyanis a - meglepő módon - kopasz karakter leláncolva ébred egy kórházi szobában. Váratlanul felszínre törő energiái révén kiszabadul, s íme itt a feladat: hogyan szabaduljunk ki a komplexumból, közben meg persze tudjunk meg minél többet magunkról is.

Mese, mese, mátká

A fejlesztők jól megszórták a já-

tékot átvezető mozikkal, amelyek érdekesen, jópofán rántják le a leplet a karakter, John Vattic előéletéről, és arról, hogy egyáltalán hogyan került abba a helyzetbe, amiben most van. Az idő elteltével egyre több vagy fejlettebb pszi-képességekre teszünk szert, amiket szintén átvezetők útján kapunk meg. A történetmesélésben jól kitalált csavar, hogy majd' minden második küldetés a múltban játszódik, ekkor emlékszik vissza John a képességei előtti időkre, amikor is egy örült orosz tudós kutatását felderítő csapat tagja volt a WinterICE fedőnevű küldetésben. A rendelkezésünkre álló képességek fűszerezik meg az életünket, rövid leírásukat megtalálhatod a kiemelt dobozban. Mivel alapvetően nem

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

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS	Codemasters
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Mai világ	Free Radical Design
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
TimeSplitters (konzol)	
GYORSLINK	1153

tömegpusztító tulajdonságokról beszélünk, kénytelenek leszünk fegyvereket is használni, de ez már olyan velejárója egy mai stuffnak, mint puli mellé a bolha. Elsődlegesen lopakodásra csábít az egész játékmű: kilesünk a sarok mögött, ellopakodunk valaki mögött, hogy ne vegyen észre, esetleg pszi-erőnkkel megbabonázzuk. A jó dolog viszont az, hogy erre a magatartásra csak a legritkább esetben vagyunk keményen rákényszerítve, azaz, ha valamit

REJTETT MEGLEPETÉSEK

Játék a játékban

A fejlesztők három „easter egget” is elrejtettek a játékban, amik bár semmi bónuszt nem adnak, de legalább jópofák.

Chat a barátóval

Az „Experimentation” pályán az elején megölt ór számítógépébe belépve egyrészt kinyithatod az ajtót, másrészt találsz egy mosolygó fejes ikonnal ellátott programot. Elindítva egy chatszobába jutsz, ahol a halott ór barátjának írhatsz, amit akarsz...

X Space '92

A minigáma a „Madness” részben le lehet fel, abban a raktárszobában, amely a harmadik checkpoint előtt van, és egy ór vigyázza. A helységben van pisztoly meg shotgun is, a telekinézissel viszont le tudod venni a játékot is a polcra.

EarthImpact

A „Reliance” küldetésben, amint bejutottál az épületbe a szellőzőn keresztül, egy játékgépekkel teli szobába jutsz. Iktasd ki az órket, és játssz azzal a géppel, amelyen az egyik ór. Mindkét minijáték „felszedése” után bármikor előhívható a Pause képernyő alatt.

AMITŐL MÁS VAGY, MINT A TÖBBIEK

„Az erő van ezzel!”

Telekinézis

A legegyszerűbb erő, csak koncentrálj rá valamire (jobb egérgomb), és máris fel tudod emelni a helyéről (bal egérgomb). Meg lehet vele ijeszteni az öröket, odavonzhatsz magadhoz kulcsokat, fegyvereket. A játék során nő az ereje, egy idő után már embereket is meg tudsz ragadni vele. Az első szinttől tudod használni.



Gyógyítás

Szintén egyszerű és nagyon hasznos: önmagadat vagy képes gyógyítani az agyi energiáid által. Másalakire koncentrálván őt is meg tudod gyógyítani. Ez is az első küldetéstől használható.



Pszí-támadás

Energiát lőhetsz az ellenfélre, akire koncentrálsz, ami szépen meg is pusztítja őt. Sajna gyorsan fogyaszta a pszí-energiát. Később fejlődik, és a psi-burst által már koncentráálás nélkül puffogtathatsz. Előbbi az „Experimentation”, utóbbi az „Escape” fejezet közepétől használható.



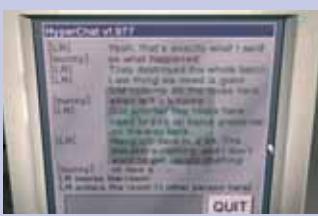
Bűvölés

Ha használod, az örök nem vesznek észre, de mivel nem leszel láthatatlan, a kamerák ugyanúgy látnak. Ha viszont így észrevesz valaki (pl. egy szkener, vagy hozzád ér egy ember), azonnal lemerül az összes energiád. Szintén ezzel a képességgel átveheted az irányítást mások felett, az „Experimentation” közepe felé kapod meg.



Kivetítés

Letérdelve kivetítheted a lelked, csak számokra látható, fényes, kék formában. Olyan helyekre jutsz így el, ahová másképpen nem lehetne, de jócskán lemeríti az energiádat. Az „Escape” elejétől használható, de a „Reliance” végétől, a fejlettebb változatával már meg is szállhatsz vele valakit.



Rádnéznek, 'oszt elszállsz, mint a győzelmi zászló



géppisztollyal akarunk megoldani, lelkünk rajta. Ritkább esetben özőnlenek vég nélkül az ellenfelek egy riasztásnál, legtöbbször elbújunk valahová, s megvárhatjuk, míg elcsendesedik körülöttünk minden.

Paralízis multiplex

Az izgalmas sztorit sajnos súlyosan rombolja az irányítás nagyfokú

hogyan az élmény gyorsan kiröppen az agyukból, s uszkve hús másodperc elteltével újra nekünk ugranak, mint mi se történt volna. Ekkor újabb hókuszpókusz, és újra rémülten menekülnek. És ez így tovább ☹...

A fanyalgás és a remek ötletek vizsgálás keveréket alkotnak bennem, ha nem téped ki a hajad az elején, akkor izgalmas történetben lehet részed, és sokat lehet mókázni a pszí-képességekkel is. Jó, amíg tart, gyorsan végig lehet vinni (kb. 14 óra tiszta játékidőt ígér), de hogy túl sokáig megmaradna az emlékeinkben, az nem valószínű.

Sam

Lekuporodva jajonganak: 'Úristen, ezt meg hogy csinálja a csávó?!'

tökéletlensége. Valószínűleg a konzolverziók átportolása miatt született ez a borzalom: emberünket csak nagy nehézségek árán tudtam a megfelelő irányba taszigálni, a fegyvercélzásról már ne is beszéljünk! A kamera forgatása az egérrel történik, míg Vattic a szokásos „wasd” leosztással mozog, de nem önmagához, hanem a képernyőhöz képest előre vagy hátra! Konzolos gyermekbetegségnek vehetjük a gyengusz grafikát is, közepes jelzót azért megérdemel. Ami viszont nem mindennapi, az a karakterek arcának animációja. A játék közben is, de főleg az átvezetőkben nagyon jól érzékelteti az adott situációt, főhősünk meg kifejezetten jól néz ki félig leszakadt szemöldökkel ☺.

Agyleszívás

Az irányítás küzdelmeihez mintegy habként járul az ellenfelek kicsit agyatlan viselkedése. Halálra ijeszthetjük például az öröket, ha ellebegtetünk a szemük előtt egy hamutartót, s lekuporodva szépen jajogni kezdenek, „Úristen, ezt meg hogy csinálja a csávó?!” felhördüléssel. A gond csak az,

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

Athlon 64 3 GHz | 768 MB RAM | FX 5200

„Simán, rezzenéstelenül futott, de néha sajnos kifogyogatott...”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Wow, pszí vagyok! ↓ Degenerált irányítás
↓ Buta MI

GRAFIKA	6	HANGULAT	8
HANGOK	8	KIHÍVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	4	SZAVATOSSÁG	8

Sam VÉGSZAVA



Próbálkozz meg vele: a pszí-tulajdonságok menők, de lehet, hogy beleunsz az irányítás nyűgébe, és otthagysz, hogy többé be se töltsd.

74%

ÉS A TÖBBI

XIII	92%
Hitman 2	90%
Codename: Hitman 47	75%

Lassú villám

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER

A Blitzkrieg második, önmagában is játszható kiegészítője továbbra is melegebb éghajlatokon játszódik, ám ezúttal nem Rommel, hanem Patton tábornok oldalán taktikázhatunk.

A grafikáról és a játékmotról nincs mit mondani, mert teljesen ugyanaz, mint az alapjáték esetében. Utóbbival kapcsolatban egyetlen dolgot érdemes kiemelni: korábban alküldetéseket kellett vállalni

az új egységekért, most az opcionális feladatok teljesítéséért kapunk erősítést. (Ezeket nem nagy ördögösség megtalálni.) Kétlem, hogy aki nem játszott a Blitzkrieggel, az épp most akarna bekapcsolódni a mókába, bár van rá esély – akkor pedig úgysem hatja meg, hogy épp nem ezt az engine-t licencelték az Age of Empires III-hoz. Na jó, csúnya. A játékmenet szintén a keményvonalas stratégiarajongóknak kedvez, bár mindenképpen pozitívum, hogy a kimerítő (szó szerint) oktatórész után már csak magunkat okolhatjuk, ha nem sikerül valami. Márpedig a kezdőkre komoly próbatételek várnak: a kezdeti, könnyebb küldetések után már jön a háború igazi pokla, megkapjuk az arcunkba bele, abba.

„This is the beginning of a beautiful friendship!”

Az első kiegészítőben Erwin Rommellel sivatagi rókázhattunk, most azonban a történészpalánták titkos példaképe, a szókimondóságáról, nyers humoráról és brutalitásáról ismert George Patton második világháborús karrierjét kísérhetjük végig hat, egyenként három küldetésből álló kampány során. Aki járatos a világháborús eseményekben, az rögtön kitalálta, hogy a Rolling Thunder Patton „tankszakértői” munkásságára utal: nem véletlenül, a páncélozott masinák kiemelt szerephez jutnak. Miután leszálltunk Casablancában (itt



Nézz, nézz az ég felé



Kitartás emberek! Itt jön a második kiegészítő

integrethetünk Humphrey Bogartnak), hét országon át üldözhetjük a németeket. A Fáklya, Husky, Kobra és Nyuszis papucs hadműveletek keretében gyönyörű tájakon utazunk át, kedves emberekkel találkozhatunk, és még több kedves embert lőhetünk halomra. Aki szereti hadvezérnek képzelni magát, és imád icipici tankokat lőni icipici tankokkal, tegyen egy próbát, de a Rolling Thunder inkább veteránoknak való.

ÉRTÉKELÉS

> **72%**

KIADÓ
CDV
FEJLESZTŐ
Nival

Rég-ésszel felfoghatatlan

SENTINEL: DESCENDANTS OF TIME

Jó kis játék lehetne ez a Sentinel. Tényleg! Csak túlságosan emlékeztet a Myst sorozatra. Ugyan megfogadtam, soha többet nem írom le, hogy „Myst klón”, de mindegy. Ez egy MIST KLÓN!

Az még nem végzetes hiba, ha egy játéknak nincs igazi sztorija. Az sem, ha alig vannak benne szereplők. Még az sem, ha az egész játék a fejtorók köré épül. Van, aki az ilyesmitől rögtön feszült lesz, aggasztó sebességgel kezd pislogni és kidagadnak a halántékán az erek. Ők még időben keressenek más elfoglaltságot, de ha ezektől az apróságoktól el tudunk tekinteni, akkor annyira azért nem vészes a S:DoT. Azért fogalmazok ilyen óvatosan, mert néhány szempontból magasan kiemelkedik a játék a Myst klónok (blögnyr) tömegéből: a grafika egészen kellemes, ami nem meglepő, hiszen a No One Lives Forever engine-jén fut, mely szép is, gyors is. Akárhogy is, a WASD sokkal inkább „berántja” az embert egy játékba, mint a panorámaperspektíva. Néhány fejtoró meglepően ötletes és eredeti, hébe-hóba pedig még (urambocsá!) a hangulat is elkapja az embert – aztán persze jönnek a szokásos hülyeségek, melyek visszarántanak a valóság talajára, és bosszankodhatunk.



Luke, én vagyok az apád. Ez pedig a hugod. Az pedig a bátyád

Kár érte, kár

Hősünk Beni, aki egész életében rajongott a régészekért és az ősi sírokért. Valószínűleg százszor megnézte az összes Indiana Jones-filmet, százszor végigjátszotta a Tomb Raider-játékokat, de mindez nem vette el a kedvét a szakmától. Majd kihagyva néhány logikai lépcsőfokot, megtudjuk, hogy Beni hűgát elrabolta egy gonosz galád, és így kénytelen bemenni a legdurvább, legfélelmetesebb, legtöbb puzzle-lel megrakott dándzsönbe. Ott aztán találunk egy hologramnót, aki képtelen normálisan elmondani, hogy mit akar, de ettől legalább rejtélyes, ugye, mert összevissza beszél... Ez még oké,



Részlet a Spektrum TV „Így készült a libegő” című filmjéből

sokkal nagyobb baj, hogy ez az összevisszaság az egész játékra jellemző, lassacsán szétcsúszik minden, például az ismétlődő fejtorók miatt. Bár még így is átlagon felüli klón, sokkal jobb is lehetett volna. Kár.

ÉRTÉKELÉS

> **68%**

KIADÓ
The Adventure Company
FEJLESZTŐ
Detailon



Balszerencse, semmi más

LEMONY SNICKET'S SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS



Manapság futószalagra adják ezeket



Jepűj baba!

Azt mondják, minden rosszban van valami jó, de erre Violet, Sunny és Klaus, a három Baudelaire-árva az ellenpélda: velük folyamatosan olyan dolgok esnek meg, melyek teljesen rosszak.

Aki picit is elgondolkodott már azon, hogy a Grimm-mesékben micsoda beteg dolgok esnek meg (ezek helyett a szülők akár GTA-s kalandjait is mesélhetnék gyermeküknek), annak nem is lesz olyan fura ez a játék. Vagy a film, amely alapján készült. Vagy a könyvsorozat, amely alapján a film készült. A film március tájékán érkezik hozzánk, A balszerencse áradása címmel, de mivel a játék (állítólag) más vonalon mozog, túl spoént nem ló le. A főszereplőkkel mindenesetre megismerkedhetünk. A gonosz és agyafúrt Olaf gróffal (akit a filmben Jim Carey alakít) és a három árvával, akiket csupán örökségük megkaparintása miatt fogad be a gróf.

Halmazottan hátrányos helyzet

A játékmenet félig kaland, félig akció, némi platformos ugrálással leöntve. Mindhárom testvér más-más képességekkel rendelkezik, és felváltva irányítjuk őket. Ezt nem mi választjuk meg, ahogy haladunk előre, úgy változik – sebjaj, még így is nyújt némi változatosságot. A legérdekesebb karakter Violet, aki afféle női MacGyverként eszközéből össze-különbéle szerszámokat, arra teljesen alkalmatlan-nak tűnő alkatrészekből. Ezeket főképp Klaus, az akcióhős használja: egy részük fegyver, a többi különféle vacak, ami valahogy a továbbjutást segíti. A harmadik, egyben legjobb arc testvér Sunny, aki nem sok interakcióra képes: ha őt irányítjuk, négykézláb mászhatunk körbe-körbe, ha pedig arra alkalmas dolgot látunk, szétrághatjuk. Fun. A Series of Unfortunate Events meglepően szórakoztató, nem is annyira a játékmenet, sokkal inkább egyedi hangulata miatt. A grafika ugyan lehetne jobb is, még azért belefér. Sokkal nagyobb probléma a macerás irányítás és a béndzsa kamerakezelés, ami egy efféle játékot agyonüthet.

ÉRTÉKELÉS

> 70%

KIADÓ
Activision
FEJLESZTŐ
Adrenium/Amaze

Mint a tévében

AMERICAN CHOPPER

Ó, azok a végtelen amerikai országutak. Felülünk a mocira, gázt adunk, süvítünk a kaktuszok és bikakoponyák között. Hosszú a szakállunk és born to be wild.

A Discovery Chanel dób-be-ne-tes dokumentum-filmjei közt bújjuk meg az American Chopper című „reality show” (vagy valami olyasmi), melyben egy motoros klán tagjai igyekeznek villámgyorsan legyártani egy-egy spéci choppert. (A choppert nem merem motornak fordítani, mert ugyan nem értek hozzá, de sejtem, hogy nem ugyanaz és a szakavatottak bizonyára felnégyelnének.) (Ugyan, maximum leöntenének benzinnel, és rajtad gyűjtőtanának rá ☺ – Csontji) Na mármost, ha egy ilyen tévéműsor alapján játék készül, talán senki nem vádol meg azzal, hogy bohó módon feltételeztem, netán motorokat lehet majd benne építeni. Persze „nemaddiga”, hová-hová fiatalúr, az túl bonyolult lenne, valami egyszerűbbet kérjünk a programozó sráctól, még csak most kezd a szakmát. Egészen minimális alakítgatás van ugyan a „fejezetek” (mik?!) végén, de ez annyira semmitmondó és felesleges, hogy észre sem vettük volna, ha kimarad.

„Mocizzunk már együtt!”

A játék legnagyobb részét a motorozgatás teszi ki. Tíz fejezetben tizenkét helyszínt járunk be, mert a nagy amerikai túra közben két motoros show-ra is benézünk – a pályák egy része választható. Ráadá-



„Szélvihar, mi motorra vágunk” (De nem erre)

sul komolyabb (vagy legalább félkomoly) motoros szimulációra sem szabad számítani, mert a fejlesztő bácsik valószínűleg ezt is felesleges, burzsoá csökevénynek bélyegezték. Vannak helyette különféle versenymódok, egyik szánalmasabb, mint a másik: a „poker race”-ben például checkpointonként kapunk egy kártyalapot, majd ha összejött egy jó kis full vagy sor, mehetünk bezsebelni a pontokat. Még egy apróság: ugyan számtalan remek orosz fejlesztőcsapat van, erről a játékról nagyon-nagyon átsüt, hogy a világ túlsó feléről akarták elcsipni az

„emeriken” életérzést. Nem kell aggódní, én sem tudom pontosan, hogy milyen az, de az biztos, hogy nem sikerült. (A Hard Truckot is oroszok csinálták, de az legalább jó volt – ender)

ÉRTÉKELÉS

> 48%

KIADÓ
Eidos
FEJLESZTŐ
Eurocom



Bad Sector ebben a hónapban annyit KotOR II-zött, hogy úgy érezte, muszáj egy kicsit mélyebben beleásnia magát a szerepjátékok piaci helyzetének és lehetőségeinek elemzésébe. Tavaly elég siralmas volt a kép: a Vampire: The Masquerade volt az egyetlen valamirevaló szerepjáték – idén reméljük, már tényleg nem kell koplalnunk.

A Black Isle konzolra is készített egy Baldur's Gate játékot, a Dark Alliance-t, ami óriási siker lett. Ezért is érthetetlen valahol, hogy feloszlatták őket...



A hardcore szerepjátékosok egy része a Tormentet még nagyobb klasszikusnak tartják, mint a Baldur's Gate-et. A Black Isle sajnos sohasem készített folytatást hozzá...



TŰZGYÚJTÓ LESZEL, S ORKOKAT TERELŐ VADÁSZ

A SZEREJPÁTÉKOK JELENE ÉS JÖVŐJE

Miközben az MMORPG piac hirtelen óriási löketet kapott a World of Warcrafttal, addig a PC-s offline RPG-k mintha egy kicsit visszaestek volna. A Black Isle cég bezárása enyhén szólva nem „isle-tt” a szerepjátékos társadalomnak, a BioWare pedig igencsak elkonzolosodott. Mégis, vajon mit hoz a jövő az egyik legősibb számítógépjáték-típus számára?

Nilván nem kell a vészharangokat megkondgatni. Mindenki tudja, hogy a BioWare már javában fejleszti a kizárólag PC-re megjelenő Dragon Age-t. Ha csak feleannyit sikerül benne megvalósítani, amit ígérnek, már akkor búcsút mondhatunk szociális életünknek egy jó darabig. A BioWare mindig is a szerepjátékok krémjét jelentett, így abban azért biztosak lehetünk, hogy minőségi munkát tesznek le az asztalra, és nagyon úgy tűnik, hogy az olyan „Xbox only” címeik mellett, mint a Jade Empire (amely egyébként bizonyos, egyre inkább megerősített mendemondák szerint mégiscsak megjelenik PC-re) szakítanak időt a mi gépeinkre is.

Nem maradhat, csak egy?

A BioWare-ben sohasem fogunk igazán csalódní, erre akár mindannyian mérget is vehetünk, a probléma igazi forrása, hogy a kis kanadai cég azért

túlságosan nem nevezhető termékenynek: annyi erőforrásuk van, hogy két-három évente jelentessenek meg PC-re egy nagyobb játékot, emellett pedig energiájukat megosztja az Xbox. Az így fellépő űrt nyilván másoknak kell(ene) kitöltenie, hiszen ennyi ideig nem bírjuk ki a betevő RPG-falat nélkül.

Túl sok csapat azonban PC-re sajnos nem fejleszt RPG-t, ráadásul a szerepjátékos világ nemrég könyvelhette el legnagyobb veszteségét a Black Isle feloszlásával. Aki játszott a Fallout 2-vel, a Planescape Tormenttel, vagy a két Icewind Dale-lel, az fel tudja mérni, mekkora csapás ez számunkra. Én egyébként egy kicsit érthetetlenül is állok az események előtt, ugyanis az még csak-csak érthető, hogy a PC-s piacon nehezen éltek meg, viszont konzolra ők készítették el a hatalmas sikert aratott Baldur's Gate: Dark Alliance két részét. Igazából az a szomorú, hogy az anyacég,

az azóta szintén csődöt mondott Interplay anyagi helyzetével lehettek gondok, és ezért eresztették szélnek ezt a rendkívül tehetséges csapatot.

Majdnem híresek

Bár igaz lenne, hogyha egy kimúl, mindig jön egy másik helyette. A Troika esetében azonban mégis erről beszélhetünk. Bár effektíve nem követték egymást, az orosz névvel rendelkező cég mégis a Black Isle vergődésének utolsó szakaszában dobta piacra első címeit. A csapat pedigre igencsak figyelemreméltó, hiszen Fallout 1 készítői közül verbuválódtak (azt ugyanis még nem a Black Isle csinálta). Az ígéretesnek induló Troika azonban valójában a mai napig képtelen az élvonalba törni... Legelső programjuk, az Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura egy zseniálisan eredeti világban játszódott, és maga az RPG-rész rendkívül kreatív megoldásokat tartalmazott, ám a szörnyen



Egy korai artwork a még erősen készülőlőfélben lévő Neverwinter Nights 2-ből. Az Obsidian második munkája is egy BioWare játék folytatása...

elavult és sivár izometrikus grafika, illetve a gyenge harcrendszer és az elképesztően amatőr bugok tömkelege igencsak megkeserítette a játékélményt. A nagy áttörés következő programjunktól, a sokkal szebb grafikájú és jól kidolgozott körökre osztott harcrendszerű Temple of Elemental Evilnél sem következett be. A játék első szakasza kicsit unalmas volt, ám az igazi bosszúságot nem is ez, hanem megint csak a bugok tömkelege okozta. Anno egyszerűen senki sem értette, hogy lehet így

Vámpírok és sith lovagok

A Troika hibái (bugjai) ellenére mégiscsak kapott egy harmadik esélyt, hiszen azért legendás fejlesztőkről volt szó. A Vampire the Masquerade: Bloodlines szerintem minden idők egyik legjobban várt szerepjátéka volt – én például sokkal inkább vágytam már rá, hogy megjelenjen, mint a KotOR II-re. Nos, a végeredményt már tudjátok a Vampire-cikkemből: a Half-Life 2 halasztgatása miatt a Troika is egy évvel elhalasztotta a megjelenést, és még ennek ellenére

A szerepjátékos világ nemrég könyvelhette el legnagyobb veszteségét a Black Isle felosztatásával

játékot kiadni. Sokan (állítólag maguk a készítők is...) az Atarit okolták, mivel szerintük a fejlesztésre szánt relatíve rövid idő alatt képtelenség egy viszonylag bugmentes játékot elkészíteni. A játékosok dühének tüze az igazi olaj egyébként az volt, amikor a Troika és az Atari összeveszett azon, hogy a javítások elkészítésért kell-e fizetnie a kiadónak, vagy sem. A Troika sokáig nem volt hajlandó patch fájlt készíteni, mire pedig végül csak-csak megtette, addigra már túlságosan is sokan vitték vissza a boltba a játékot. (Az USA-ban ugyanis ezt meg lehet tenni.) Az orvoslásra váró hibák mennyisége olyan elképesztő volt, hogy az utolsó javítást 2.0-ásnak keresztelték el, mintha egy új játékról lenne szó!

Bár a ToEE „utókarrierje” egész érdekesen alakult, hiszen először a Kazaa, aztán a GameSpy rendszerén lehetett akciósan, illetve előfizetésért cserébe ingyen letölteni, az mégis minden RPG-rajongó számára egyértelmű, hogy a játék színvonalát még a javítás után sem érte el a két PC-s Baldur's Gate színvonalát.

is olyan bugos volt a játék, hogy szinte nekem égett a pófámról a bőr, amikor a barátaimnak beszéltem róla. (Pedig maga a Bloodlines nagyon sok szempontból korszakalkotó volt, a rendkívüli hangulatáról már nem is beszélve, aki pedig ezeket a tényeket nem veszi figyelembe, és a sárga földig lehúzza a játékot, az egyszerűen nem ért az RPG-khez...) A programozási szarvashibák ellenére sem állítom egyébként, hogy a Troika leírta magát a Vampire-rel, csak RPG-rajongóként valahol frusztrál, hogy egy ilyen ígéretes csapat képtelen kitörni a „majdnem híres” másodvonalbeli pozícióból. Szegényebb lett a teljes szerepjátékos paletta azzal, hogy a mostani sovány kínálat ellenére sincs igazi áttörés: a KotOR óta nincs egy olyan RPG sem, amelyre még évek múlva is nosztalgiaiával telve emlékezni vissza, ugyanúgy, mint most a Baldur's Gate II-re. Gondolom, most néhányan felhőrdültetek – legalábbis azok közül, akik már játszottak a KotOR II-vel... Igen a KotOR II-t sem tartom igazi klasszikusnak – legfőképpen azért nem, mert annyira

hasonlít az első részre. A Black Isle-ből létrejött Obsidian cégnek szerintem most nagyon meg kellene mutatnia, hogy egy saját engine-nel, saját világgal mire képes. A gond az, hogy az Obsidian másodsorra is egy BioWare-játék folytatásán dolgozik: a Neverwinter Nights II-ről van szó.

Bethesda: a titkos fegyver

Végül negyedikként az Elder Scrolls sorozatot készítő Bethesda-ról sem szabad elfelejtenünk. Ők napjainkban kicsit valahogy „outsider”-nek számítanak, hiszen olyan karakteresen mást követtek el a Morrowinddel, mint ahogy azt a hagyományosan történetcentrikus RPG-kben már megszokhattuk. A Morrowind hatalmas és gyönyörű, viszont kicsit steril világa, abszolút non-lineáris és elképesztően nagyszámú, ám nem igazán sztoriorientált küldetései, és a furcsa hangulatú háttértörtéje révén egyfajta offline MMORPG-re emlékeztet. Ez állítólag némileg változni fog az Elder Scrolls: Oblivionban: a játék nyilván még gyönyörűbb, bejárható területe viszont valamivel kisebb lesz, a történet terén pedig valószínűleg jobban kidolgozott, mesésebb fordulatokra számíthatunk. Szerintem mindenképpen fontos lenne, hogy az „offline MMORPG”-filíngtől elszakadjanak, mert nyilván másra vágyunk egy World of Warcraftnál, és másra egy single RPG-nél.

A PC levegője szabadabbá tesz?

Az Oblivion – a PC mellett – a következő generációs konzolokra, Xbox 2-re és PS3-ra fog megjelenni. Érdekes kérdés, hogy a konzolos RPG-piac alakulása vajon rosszat tesz-e a PC-snek, vagy sem? Nos, ha azt nézzük, hogy az xboxos Fable sohasem készül el PC-re, akkor nyilván nagyon utáljuk őket. Viszont azt már láttuk, hogy napjaink egyetlen igazán jelentős, csak PC-re fejlesztő csapata, a Troika egymás után olyan elképesztő bugokkal adja ki a játékaikat, hogy már azt sem tudjuk, sírjunk-e, vagy röhögünk. PC-n ugye könnyű kiadni újabb és újabb javításokat, konzolon viszont erre nincs lehetőség (vagy legalábbis túlságosan körülményes lenne), úgyhogy szerintem nem véletlen, hogy a konzolra is megjelent szerepjátékok zöme (pl: Summoner, KotOR) PC-n sem nagyon bugos. Azonkívül a konzolra szánt nagyobb fejlesztési befektetés és várható bevétel miatt valószínűleg attól sem kell nagyon tartanunk, hogy egyszerűen törlik a projektet, mint például az annak idején a Torn című játékkal megtette a Black Isle. (Érdesség egyébként, hogy PC-n ez lett volna az első és egyetlen igazi 3D-s szerepjátékuk...) A konzolosság tehát egyszerre áldás és átok...

Veszélyes üzletág

Konklúzióként elmondhatjuk, hogy a PC-s RPG-fejlesztés a legrizikósabb vállalkozások egyike, hiszen elképesztően sok munkát igényel, és nagyon is benne van a pakliban a bukta lehetősége. Másrészt nagyon nyomulnak az MMORPG-k, és ha ez jobban megéri a cégeknek, akkor nem szívbjajosak, inkább erre fognak áttérni. Kihalni az RPG-piac szerintem sohasem fog, de a dolgok jelenlegi állása alapján van rá esély, hogy némileg meggyöngyüljön. Bár ne legyen igazam...

Bad Sector





Mivel mostani számunk is bővelkedik Star Wars ihletésű anyagokban, Csonti időt s fáradságot nem sajnálva megpróbált olyan játékkategóriát találni, amelyet még nem érintett meg az Erő. Kiderült, nem könnyű dologra vállalkozott...



A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET?

CSIRICSÁRÉ STAR WARS-PALETTA

Mostanra hozzászokhattunk: a népszerű filmekből kötelezően számítógépes játék készül. Ha a mozinak több epizódja van, akkor értelemszerűen újabb és újabb lehetőségek nyílnak a licenc kihasználására. De amit a Csillagok Háborújával csinálnak, az lassan túlmegy minden határon.

Feltehetné a jogos kérdést bármelyik GameStar-olvasó: „Megőrültetek? Azért keseregtek, mert sok és sokféle SW-s játék jelenik meg?”. Hogy rögtön tisztába tegyük a dolgokat: nem az a kesergés tárgya, hogy a Csillagok Háborúja sorozat újra és újra visszaköszön a képernyőinken, hanem az, hogy ezen alkotások egy része erőltetett, nem átgondolt, összecsapott fércmű, s az egyetlen értékelhető motívumot a dobozon található logó jelenti, amellyel kvázi „visszaélt” a kiadó.

Réges-rég, egy messzi-messzi komputeren...

Végezzünk egy kis időugrást, s utazzunk vissza a kezdetekhez. 1992-ben járunk. Nem állítjuk, hogy ekkor jelent meg az első SW-játék PC-re (merthogy tényleg nem), de azt igen, hogy ekkor dobta piacra a LucasArts minden idők egyik legjobban sikerült feldolgozását: az X-Winget. Mai szemmel nézve persze mosolygunk a grafikáján, de a játék olyan finom érzékkel ültette át és akkora erővel „sugározta” John Lucas mozijának varázslatos hangulatát, hogy azok is sorozatban jártak új botkormányért, akik addig a közelébe sem mentek egy szimulátornak. Sikeres film, sikeres adaptáció. A következőzés logikus, s csak egyféle lehet: Star Wars kell a népnek! És innentől kezdve beindult a lavina. Utóbbiról azt lehet tudni, hogy hatalmas, elsőprő erejű, ugyanakkor azt is, hogy többnyire lefelé igyekszik.

A '90-es évek közepén sorra jöttek az X-Wing kiegészítői, majd a folytatás, a szintén zseniális Tie Fighter. Közben pedig csendesen megindult a kategóriák meghódítása: megjelent egy kétes értékű akcióprogram (Rebel Assault I-II) és egy viszonylag fogyasztható FPS (Dark Forces). Aztán volt itt sakkozós (Star Wars Chess), logikai feladványos (Pit Droids), Mindent vagy semmit

Percek alatt végzünk az egészszel, már csak a hangmérnök bácsit kellene elrángatni a gép elől

vetélkedős (Jeopardy!), társasjátékos (Monopoly), matematikát (Math), fizikát (DroidWorks) oktató! S befutott az ügyesség és gyors reflexeket igénylő Episode 1: Racer is. Bár nem kevesek egybehangzó véleménye szerint meglettünk volna nélküle is... Az említett próbálkozások ugyan sok vizet nem zavartak, de arra mindenképpen „jók voltak”, hogy megkoptassák a fanatikuskok által remegve tisztelt SW betűkombinációt.

Az igénytelenség visszavág

De ezek a pénzszerzésre tett halovány, ötletlen kísérletek mind eltörpülnek ahhoz a romboláshoz képest, amelyet egyetlen program művelt. A Force Commander két dolog miatt okozhatott akkora felháborodást a rajongók között, amekkorát még Jar Jar Binks színre lépése sem

tudott kiváltani. Az egyik ok a stílus volt: régóta remélte mindenki, hogy végre megjelenik egy igazán ütős SW-s valós idejű stratégiai játék. Erre a felfokozott várakozásra tett rá néhány lapáttal az a nagy csinnadratta, amellyel tovább tüzelte a közelgő termékével kapcsolatos kedélyeket a kiadó, hogy aztán a megjelenést követően a kritikusok és a nagyközönség tisztán és érthetően azt válaszolják: Elmentek ti a jó édes mamátokba! Hát igen, négy csillagromboló nem lenne képes ekkora pusztításra, úgyhogy volt (van) honnan visszakapaszkodni a LucasArtsnak.

Szerencsére a KotOR-féle igényes gammák és az idő gyógyítja ezeket a sebeket – még akkor is, ha nemrég érkezett hír arról, hogy készül a LEGO Star Wars ☺.

Lajstromba véve az elmúlt 10–15 év termését, két terület maradt viszonylag érintetlen: az egyik a nem elhanyagolható rajongótáborral rendelkező kalandjáték szekció. Furcsa, hogy ezt a tehenet még nem fejte meg a jogtulajdonos. (Annál is inkább, mivel anno a LucasArts a leg-híresebb kalandjáték-kiadónak számított. – Bad Sector) Reméljük, hogy hamarosan megteszi, és a tej sem lesz savanyú. Ám a másik kategória kihasználatlansága még elkésőbb: fél karunkat odaadnánk egy Empire Tycoonért, de annak egyelőre se híre, se hamva!

-csonti-



Berr mindig is nagy kalandjáték-rajongó volt, így a World of Warcraft hallatán egyből minden idők egyik legszomorúbb felhagyott projectje, a Warcraft Adventures jutott eszébe. Mi pedig a fejünkre csaptunk és szóltunk neki, hogy akkor már írjon róla egy Játékmúzeum cikket. És lőn...



SOK ORK EMBERT GYŐZ?

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Talán még a nagy Warcraft-rajongók sem emlékeznek a Blizzard soha meg nem jelent gyöngyszemére, a Warcraft kalandjátékra, amelyet 1998-ban, gyakorlatilag kilencvenkilenc százalékos készületi állapotban állított le a cég. Hogyan született a projekt? És mi vezetett a szégyenteljes véghez?

A Blizzard 1996-ban óriásit tarolt a Warcraft II: Beyond the Dark Portallal. Elindult a Battle.net, és az elképesztő színvonalon kidolgozott játék új szintre emelte az RTS-ek műfaját. Eddig egyetlen valós idejű stratégiai játékban sem találkoztunk ennyire kidolgozott világgal, ilyen érdekes történettel, ennyire élethű szereplőkkel. Ráadásul egy egészen újfajta ork-látásmódot is megtapasztalhattunk a játékból: Tolkien, valljuk be, kissé sovínisztán viszonyult az agyárosokhoz, a Warcraft orkjai ellenben, ha nem is intelligens, de mindenképp magas kultúrával, szervezetséggel rendelkező, szociális lények voltak.

A Warcraft sorozat épp ezen erények miatt nagyszerű alapanyagként tűnt egy kalandjáték számára. A Blizzardosok ráadásul nagy kalandorok voltak, fűtötte őket a vágy, hogy a LucasArts nyomdokaiba lépjenek. Minden adott volt tehát a sikerhez.

Talpra agyar, hi' a haza!

A Warcraft Adventure 2D-s point 'n click kalandjátéknak készült, Walt Disney-filmeket idéző gyönyörű grafikával és Monkey Island-szerű gegekkel. A történet ott folytatódott, ahol a Dark Portal véget ért. A kapu bezáródása után számtalan ork reked az emberek világában, Azeroth földjén. Az emberek kolonizálni kezdik egykori ellenfeleiket, akik lassan elvesztik ősi orkságuk minden jellegzetességét nagy méretűk, zöld színűk, két agyaru és mérföldekről érezhető bűzük kivételével. A játék főhőse Thrall, egy különös képességekkel rendelkező ork, akit apja halála után Blackmoor kapitány nevel fel, hogy olyan, emberi kultúrát ismerő, intelligens vezért faragjon belőle, akinek révén kezében tarthatja az orkokat. Thrall azonban

rájön, hogy bábként akarják használni, ezért fellázad ura ellen. A játék története szerint Thrallal be kellett volna barangolnunk Azeroth világát, majd a klánok egyesítésével meg kellett volna ostromolni Blackmoor fellegrát, hogy a felszabadított orkokkal visszatérjünk hazánkba. A játék tehát a korábbi felülnézetes, vagyis kicsit személytelen ábrázolásmód helyett belülről, egy ork szemével mutatta volna meg a Warcraft-uni-

Bill Roper szenvedő arccal adott interjúból még az is ki derül, büszke volt önként vállalt meghurcoltatására.

verzumot, melyben rengeteg jól ismert helyszín és szereplő felbukkant volna. A humorról a Discworld sorozatot idéző, sajátságosan morbid ork poénon gondoskodtak volna; a grafikáról egy szentpétervári csapat, mely nem kevesebb mint ötven művészt alkalmazott; a játék mintegy hetven szereplőjének hangjáról pedig professzionális hollywoodi színészek tömkelege. Már csak egy apróság volt hátra...

Aki Meretzky az nyerettky

Bármekkora volt a lelkesedés, a blizzardosok hamar rájöttek, hogy nem értenek a puzzle-íráshoz. A producer ezért egy legendás kalandjáték író, Steve Meretzky segítségéhez folyamodott, akinek a nevéhez olyan korai gigasikerek fűződnek, mint a szöveges Planetfall sorozat. A blizzardosok a szó szoros értelmében túsul ejtették Meretzkyt: igazi orkok módjára elbarikádozták magukat egy toronyszerű irodahelyiségbe, és két hétig szinte ki sem engedték onnan a varázslót. A napi 12-14 órás munkára ítélt kalandjátékíró mágus végül

megszülte művét, és a zseniális puzzle-elemektől hemzsező történet már csak programozókra várt.

Kill Bill

1998-ra gyakorlatilag elkészült a játék, és a másik nagyágyúval, a Starcrafttal együtt E3-s debütálására várt. Bill Roper, a játék producere szerény véleményem szerint ekkor a kalandjáték történelem egyik legnagyobb produceri baklövését követte el. Bill (megvallom őszintén, az USA exelnöke kivételével egyetlen szimpatikus, Bill névre hallgató embert sem tudok említeni) valamiért hirtelen beparázott a megjelenés előtt álló Monkey Island 3 és Grim Fandango játékoktól. Kitalálta,

hogy a Warcraft Adventure biztos nem lenne sikeres eme programok mellett, és mindezt még nyakon is öntötte a műfaj látványos haldoklásával kapcsolatos zagyvaságokkal. Egyik pillanatról a másikra leállította a produkciót, ráadásul a szenvedő arccal adott interjúból még az is kiderül, büszke volt önként vállalt meghurcoltatására. Amikor a céget felháborodott rajongók levelek tízezeivel kezdték ostromolni, Bill értetlenkedve csapta össze a kezét, mondván, nem is gondolta volna, hogy ennyi embernek tetszene a játék. Ekkor azonban már nem volt visszaút, mert a Blizzard megrémített vezetősége is kimondta az áment a döntés fölött.

A sors iróniája, hogy mind a Monkey Island 3, mind pedig a Grim Fandango anyagi bukás lett. A Blizzard azonban elszalasztott egy nagy lehetőséget: úgy vélem, a Warcraft cím önmagában garancia lett volna a sikerre. Persze ezt ma már senki sem tudhatja biztosan. Legfeljebb elsomorkodhatunk a szép grafikák láttán, és megállapíthatjuk: nem az ork a legbutább élőlény a világon.

Berr



TIPPEK

Cheatz

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

TIPP Már az ókori egyiptomiak élete sem volt könnyű, mi azonban most segíthetünk nekik, hogy könnyebben könnyíthessenek magukon, izé... Na szóval, ha valaki úgy érzi, hogy mindenható fáraóként szüksége van némi cheat-mágiára, akkor ne a papokat zargassa, hanem játék közben, mikor a város szinten van, nyomja meg az [ENTER]-t, majd a megjelenő párbeszéd ablakba írja a kiválasztott kód valamelyikét. Azoknál a cheateknél, amelyek egy házra hatnak, először mindig ki kell választani az épületet, és a kódok egyszerre csak egy építményen működnek. Ha felhasználtunk cheateket a küldetésben, akkor erről a tényről feljegyzés készül mind az elmentett állásnál, mind akkor, ha elveszítjük vagy megnyerjük a küldetést.

Cheat	Hatás
Anubis	Az összes, játékos által irányított egység meghal
Horus	A palotánk ingyenesen épül
Ma'at	Elosztja az élelmiszert, mintha aratás lett volna
Osiris	Megtölti az épületet az összes lehetséges alapanyaggal
Set	Automatikusan veszítünk
Thoth	Automatikusan nyerünk
Hapi	Minden egység életeréje a maximumra növekszik

CHRONICLES OF RIDDICK

TIPP Kopasz, napszemüveges barátunk kemény fickó, de még ő is bajba kerülhet. Ha már nagyon elegünk van az örök disznóságaiból, vágjunk rendet köztük a csavarhúzóval is jobb fegyverrel, a cheattal! Nyomjuk meg játék közben a [CTRL]+[ALT]+[] billentyűket, majd írjuk be, hogy „cheat 1”. Ezután már bármelyik kódot felhasználhatjuk. A „giveall” kóddal óvatosan bánjunk, mert hiába kapunk meg minden kódot, ha nem beszélünk bizonyos emberekkel (pl. a liftbe beszállás előtt az elitéttel, akitől a lift kódját tudnánk meg), akkor nem tudunk továbbjutni a játékban. Másrészt a „giveall” cheatet mindig frissíteni kell, ha új területre érünk, hogy az ott összegyűjthető cuccok is mind betöltődjenek hozzánk.

Cheat	Hatás
cmd godmode	Isten mód
cmd noclip	Átmászhatunk a falakon
cmd giveall	Mindent megkapunk
unlock all	Minden zár kinyílik
cmd selfsummon	Egy Riddick-klónt idézünk meg
cmd kill	Öngyilkosok leszünk
cyclecamera	Belső (FPS) és külső (TPS) kameránézet között váltogathatunk

THE ENTENTE

TIPP Ha mindenáron győzelemre akarjuk vezetni seregeinket a nagy vérzivatarban, ne késlekedjünk, hanem vessük be a mindent legyőző csodafegyvert a cheateket, valamint az elit kód-alakulatokat. Az aktiválásukhoz nyomjuk meg játék közben a [CTRL]+[SHIFT]+[h] gombokat, majd írjuk a kívánt cheatet.

Cheat	Hatás
f	Meglátjuk a teljes képernyőt
k	Az egérkurzor pozícióját tüzéség támadja
g	Az egérkurzor helyét gáztámadás éri
[SHIFT]+X	Az egérkurzor helyére egy saját egységet gyártunk (X = 0 és 9 közötti szám lehet)

HALF-LIFE 2

A Gravity Gun akciójában

1. TIPP Bár a Gravity Gun csak később kapjuk meg a játékban, de az egyik leghasznosabb segítőtársunk lesz. Ezerféle módon tudjuk használni: utunkat eltorlaszoló roncsokat, barikádokat távolíthatunk el vele, nehéz vagy borotvaéles tárgyakat hajigálhatunk az ellenfelekre, vagy kézzel el nem érhető elsősegély csomagokat szippanthatunk magunkhoz. Előfordulhat, hogy olyan esetekben is ajánlott a használata, ha kevés lőszerrel rendelkezünk, mert ilyenkor egyedül e kütyü segítségével tudunk munióit spórolni. A [G]-vel (ha nem változtattuk meg) könnyedén válthatunk az aktuális fegyverünk és a Gravity Gun között.

Kutassunk át mindent

2. TIPP Aki nem rohangál keresztül ész nélkül a pályákon, hanem centiméterről centiméterre bejárja és átkutatja a területet, sokkal jobban jár a játékban. Sokszor ugyanis lőszer vagy elsősegélycsomagot találhatunk a ládák alatt. Nem egyszer vezet egy nehezen megközelíthető út egy új fegyverhez, vagy egyéb hasznos cuchoz. A Gravity Gunnal sokszor tudunk létrát vagy lépcsőt is építeni, amivel addig elérhetetlen helyekre is eljuthatunk.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Taktikai felállítás

1. TIPP A tesztek alapján általánosságban elmondható, hogy a támadó szellemű játék jól kifizető taktika. Ezért a felállításkor ajánlott két támadó középcsatár és két csatár.

A védelem kidolgozása

2. TIPP A kemény védelem híveinek öt játékost javasolunk a védelembe állítani. Négy egy sorban, az ötödik pedig mögöttük söprőget. Arra azonban ügyeljünk, hogy ha a masszív védelem mellett gólt is akarunk rúgni, akkor alkalmazzunk gyors ellentámadó csatárokat, mint Michael Owen vagy Ronaldo.

Nagyobb átláthatóságot!

3. TIPP Minél jobban átlátjuk az eseményeket, annál jobban kézben tartjuk azokat, így sikeresebben játszunk. Válasszuk ezért a széles látószögű kameraperspektívát. Emellett nem árt, ha kihasználjuk a radar is, a passzok pontosabb megtervezésére, illetve az üresen álló játékosok gyorsabb észrevételéhez.

A fiatal játékosok fejlesztése

4. TIPP Amennyiben egy Mesterliga-mérkőzésen az ellenfelünket erősen a kezünkben tartjuk, félidőben hívjunk be minél több fiatal játékost (max. 25 éves korig). Ezzel, mivel élesben gyakorolnak, gyorsan növelni tudjuk a statisztikáikat.

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Aknák kiiktatása, gyorsan

1. TIPP Különösen hálózati partikban gyakori, hogy az ellenfél utászai a stratégiai fontos pontok környékét szépen elaknásítják. Ilyenkor megtehetjük azt, hogy a sok idővel és életerővel járó akna hatástalanítása helyett célzottan kézigránátokat dobunk a kijelölt pontokra.

Figyeljünk társaink jelzéseire

2. TIPP Figyeljünk oda mindig bajtársaink kiáltásaira, jelzéseire. Nemcsak akkor szólnak, ha gránátveszély van (gránátot hajítottak az irányunkba), hanem akkor is, ha egy elrejtőzött ellenséget azonosítottak.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Hősök bevetése

1. TIPP A nagyon kilátástalan helyzetekben nyugodtan vessük be a zúzdába a hőseinket. Ők sokat elbírnak – különösen Gandalf és Szarumán –, és hatékony varázslataikkal sokszor



102

KoTOR II
Hogy az erő legyen veled



103

BloodRayne II
Tipppek éhes vámpírcsajoknak



104

Republic Commando
"Úgy emlékeztetsz valakire"

megfordíthatják a hadiszerencsét. Eomer és lovasai pedig nagyon jól alkalmazhatóak nagyobb csapat ork lerohanására is. Ezzel rengeteg időt nyerünk, és a rettentően hosszan tartó csaták is lerövidülnek. Aragorn pedig szigorúan tartásuk csapatunk közelében, mert a nagyon hatásos Athelas varázslatával minden közeli szövetséges egységet gyógyít.

Pénzügyek

2. TIPP Indításkor építsünk minél több parasztkunyhót, mert így a pénzbevételi forrásaink hamar és bőségesen felbugyognak. Később aztán párat ezek közül nyugodtan lebonthatunk, és helyettük kaszárnyákat építhetünk.

Szarumán szeme és a varázserdő

3. TIPP A sötét oldalon mielőbb aktiváljuk Szarumán szemét, mint erőpotenciált, mert segítségével csapatunk nagyon komoly harci bónuszt kapnak. A jók oldalán pedig támaszkodjunk erősen a varázserdőre, mert a fák számos ellenséges vezértulajdonságot lenulláznak, ezzel hatékonyan gyengítve a sötétség erőinek csapatait.

ARMIES OF EXIGO

Papok

1. TIPP A papok hihetetlenül hasznos kis egységek. Nemcsak automatikusan gyógyítanak, de egy upgrade után a meghalt bajtársakat is fel tudják támasztani. Az ideális arány 10 katonára 3 szerzetes.

Fejlesszük a kovácsot

2. TIPP A fejlesztéseknél fordítsunk kiemelt figyelmet a kovácsra – erős kardok és pajzsok nélkül nem fogunk sokáig ellenállni az ellenség rohamainak.

Hősöket hátrébb

3. TIPP Hőseinket ne küldjük be a közelharc forgatagába, mert ott általában elég rosszul állják a sarat. Sokkal hasznosabb, ha háttérből bűvölik a varázsigéket, illetve erősítik a katonákat passzív aurájukkal.

Derítsünk fel mindent

4. TIPP Az Armies of Exigo is értékeli, amennyiben szemügyre vesszük a pályatervezők műveinek minden egyes porcikáját. Éppen ezért járjuk be szorgalmasan a térképet, mert még a legkeskenyebb ösvény is sokszor elvezet egy rablótanjához, ahol a banditák leölése után arannyal vagy gyógyitalokkal leszünk gazdagabbak.

Uhu



NBA LIVE 2005

TIPP Ha nagyon nem bírjuk legyűrni az ellenfelet, akkor vessük meg a cheat nevű vendégjátékost, hiszen ő mindig beválik. A kódokat a cheat menübe írjuk be.

Cheat	Hatás
YISS55CZ0E	50 000 Dynasty-pontot kapunk
PRY1234N0B	„Hardwood” trikók
FHM389HU80	Különböző cipőket felvehetünk
1NVDR89ER2	Teljes csapatruházat
JRE7H4D90F	Alternatív Hornets-csapatruházat
BHD87YY27Q	Alternatív Sonics-csapatruházat

MEN OF VALOR

TIPP Amennyiben már az idegeinkre megy a bevezető intro, akkor a következőképpen tudjuk eltüntetni: menjünk a játék könyvtárba, és keressük meg a \movies\fullintromovies alkönyvtárat. Itt található egy „FullIntroMovies.bik” nevű fájl. Ha ezt átnevezzük „FullIntroMovies”-ra, máris megszabadulunk a zavaró indító filmtől.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

TIPP Ha már nagyon unjuk az ugrálást és trükközést, trükközzünk kicsit másképp, és használjuk a cheateket. A kódokat a Cheats menüben kell beírni

Cheat	Hatás
4wheeler	Paulie jelenik meg a deszkán
oldskool	Natas Kaupas elérhető lesz
sellout	Nigel Beaverhousen elérhető lesz

HALF-LIFE 2

TIPP Ugyan igazi szentségtörés egy ilyen játékot cheattal játszani, de aki sehogy sem bír magával, annak itt vannak, aztán később magára vessen ☺... A kódok aktiválásához először is kattintsunk jobb gombbal a játék ikonjára a desktopon, majd a Properties menüben a Shortcut fülnél menjünk a Target sorhoz. Itt az „exe” mögé írjuk be, hogy „-console” (ha ezzel nem működik, akkor „-dev -toconsole” vagy „-applaunch 220 - console”). Miután mentettünk, indítsuk el a játékot, majd a [] gomb lenyomásával behozhatjuk a konzolt, ahol már beírhatjuk a cheateket

Cheat	Hatás
sv_cheats 1	A cheat mód aktiválása
noclip	Át tudunk menni a falakon
viewmodel_fov X	Megváltoztatja fegyverünk méretét X nagyságúra (alapbeállítás: 54)
impulse 82	Megjelenik egy dzsip
impulse 83	Megjelenik egy léggépjármű
impulse 101	Minden fegyver a birtokunkba kerül
air_density X	A levegő sűrűségét X-re állítja
npc_create God	Egy NPC-t (nem játékos karaktert) generálunk Isten mód
thirdperson	Külső kameranézet (TPS)
firstperson	Belső kameranézet (FPS)
notarget	Az NPC-k előtt láthatatlanná válunk
sv_gravity X	A gravitációt X értékre állítja
cl_enablehud 1	Bekapcsoljuk a HUD-kijelzőt
cl_showfps 1	Kiírjuk a képpfrissítés értékét
give X	Megkapjuk az X nevű fegyvert vagy tárgyat

GTR

A következő tippek mindegyike a játék SIMULATION módjához használható.

A helyes kormány-beállítás

1. TIPP Megoszlanak a vélemények, azonban egy biztos, hasznos időtöltés a fórumokat böngészve időt áldozni az FF-es kormányok beállítására, hiszen megfelelő belövessel nemcsak az irányítás javul, hanem a játék élvezeti értéke is megsokszorozódik!

Segítségek fokozatos kikapcsolása

2. TIPP Minden valamire való GTR-játékos – a kuplungrásegítés kivételével – az összes létező segítséget kikapcsolja. Természetesen ők sem így születtek, nekik is el kellett ezt sajátítani, ezért fokozatosan hagyjuk el a segítségeket, célszerű legutoljára a kipörgésgátlót és a blokkolásgátlót kikapcsolni.

Kigyorsítások

3. TIPP A GTR 350–610 LE teljesítményű fenevadjai irtóztató erejét egy-egy kanyarból kijöve fokozatosan tudjuk az aszfaltcsíkra áthelyezni. Mindez nagyban függ a gumi állapotától is, azaz verseny elején hideg papucson és kopott gumikkal is finom gázadagolással húzassuk ki a járgányokat (főképp a durvább lassítókból), csak egyenesbe fordított kormány esetén tegyünk téglát a pedálra (és bukkanókon még ekkor is érhet meglepetés).

Gumiválasztás és üzemanyag

4. TIPP Ahhoz nem kell mérnöki képességeket csillogtatni, hogy a kívánt hosszúságú verseny és az ahhoz kapcsolódó edzésekre kigördülő autóban megváltoztassuk az üzemanyag mennyiségét, beállítsuk a boxkiállításokat és megválasszuk a gumiszettet. Már ezzel a néhány változtatással jócskán megnöveljük a verda teljesítőkéességét!

Magyar bajnokság

5. TIPP Azok, akik a gép elleni versengésnél többre vágnak, látogassanak el a hivatalos magyar bajnoki oldalra, ahol rendkívül profi és kezdőbb pilótákat egyaránt szívesen várnak a január végén rajtoló bajnokságokba: www.gtr-masters.hu. Megemlíteném még, hogy a magyar srácok tudása a nemzetközi élvonalba tartozik, sokat lehet tőlük tanulni!

Szűkös keretek

3. TIPP A játék elején ne szórjuk a pénzt semmire. Ha akarunk, vehetünk pár apróbb kiegészítőt a lakásba, de tartalékoljuk a pénzmagot, mert a lapkiadás (és a munkatársak fenntartása) nem olcsó mulatság.

Spúr parti

4. TIPP Az előző tipphez szorosan kapcsolódik az a tanács, hogy eleinte ne próbáljunk hetedhét országra szóló vigadózásokat rendezni, mert hamar az adósok börtönében találjuk magunkat. Inkább kevesebb embert hívjunk, s közülük is csak a szolidabbakat (az igazán nagy sztárok egyébként is hajlamosak lemondani a rendezvényről). Ez azért is hasznos, mert így többet és jobban tudunk foglalkozni azzal a pár emberrel, akiket meginvitáltunk.

SETTLERS HERITAGE OF THE KINGS

Társalkodjunk

1. TIPP Beszéljünk minden egyénnel, akinek a feje fölött felkiáltójel villog: néha csak pár apró információt ejtenek el, máskor azonban ők gördítik tovább a történetet, megint máskor pedig hasznos mellékküldetésekkel gazdagodhatunk. Mivel az MI szkriptvezérelt, ezért előfordulhat, hogy a beszélgetés beindít olyan eseményeket, amire még nem vagyunk felkészülve (pl. ellenséges támadás). Ilyenkor búslakodás helyett töltsünk vissza egy korábbi állást, és csak akkor keressük fel beszélgetőpartnerünket, ha már felkészültünk a következményekre.

A csata

2. TIPP A harchoz – hacsak nem tudjuk előre biztosan, hogy az ellen csak egyfajta egységgel van felszerelve – ne sajnáljuk kiképezni a különböző fajta fegyvernemek harcosait, mert bizony sok múlhat azon, hogy katonáink a számukra kedvező ellenséges alakulattal kerülnek össze, vagy olyanokkal, akikkel szemben jóval kisebb eséllyel vehetik csak fel a harcot.

Épüljünk sűrűn

3. TIPP Építsük a házakat, ipartelepeket minél közelebb egymáshoz, mert immár nem kell attól tartanunk, hogy telepeseink egymásba gabalyodnak, ugyanakkor fontos, ne kelljen sokat a munkahelyük és a kiszolgáló épületek között gyalogolniuk. Emellett, ha jó az ellen, a közelben álló házakból több nyílvesztőt tudnak kilőni derék munkásaink az ostromlókra.

Ritmikus fejlesztés

4. TIPP Mindig figyeljünk a nyersanyagok és az adó beérkezésének ritmusára, és ne ész nélkül gyártsunk, építkezzünk. Ha okosan szervezzük a fejlesztéseket, akkor soha, vagy csak nagyon ritkán fordul elő olyan állapot, hogy miközben szinte minden rendelkezésre áll, egyféle nyersanyag (vagy a pénz) hiánya miatt áll az építkezés, ami miatt esetleg további fejlesztések is húzódnak.

Uhu

A felkiáltójel a pap feje felett egy mellékküldetést jelez, érdemes ezeket is végigvinni



Figyeljünk vendégeink igényeire. Ez a hölgy például épp a kiszáradás szélén van

PLAYBOY: THE MANSION

Tök-mindegy

1. TIPP Minthogy a játékot totálisan hidegen hagyja, hogy milyen pózban kapjuk lencsevégre a hónap szépét, így – hacsak nem szeretnénk kicsit gyönyörködni – kattintsunk egy felvételt, és már lépünk is ki, további dolgainkat intézendő.

Szinte bárkit és bármikor...

2. TIPP ...megkaphatunk, de azért néha előfordul, hogy visszautasítanak. Ezt elkerülhetjük, ha óvatos duhajként haladunk, tehát nem kell reflexből ráütni a frissen felbukkant „Kiss” feliratra, ugyanis attól, hogy megjelent lehetőségként, még nem biztos, hogy végre is tudjuk hajtani az akciót. Előbb egy kis bók, flört, aztán rátérhetünk a komolyabb dolgokra.



ALIEN
computers



1077 Bp., Király u. 69. Decembertől nyíltvartartás: H-P: 10-20, Szo-Va: 10-18
Tel: 413-0450 www.aliencomputers.hu mail: info@aliencomputers.hu

Konfigurációk: ingyenes összeszerelés, tesztelés, 3 év garancia !!!
Számítógépek munkahelyre, otthonra, **Különleges konfigurációk**
csúcsgépek játéokra, videoszerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése,
karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása
SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3-ig 2005-től még OLCSÓBB !!!
csak bruttó 120 Ft/A4, 100 oldalról 120 Ft felett további kedvezmények

Síriusz Plus (közepes irodai, otthoni) **54.600** 68.500
(AMD 2400+ 256 MB, 80 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP)
Síriusz 2 (erős irodai, alap játékgép) **69.600** 87.800
(AMD 2600+ 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)
Síriusz 2+ (erős irodai, közép játék) **86.400** 108.800
(Gigabyte 7NFRZ, AMD 2600+ 256 DDR, 80 GB HD,
CDRW+DVD, Radeon 9550XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)
Síriusz 3 (felső-közép játék /AMD) **124.880** 156.180
(NFT ház, Athlon64 2800+, 512/400 DDR Kingmax, 120 HD
CDRW+DVD, GeForce 5900XT, 5.1 hang, Deer ház 350W)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **138.400** 173.600
(Intel Pentium 3, de Gigabyte 8PE109G, P4 3.0GHz Prescott)
Síriusz 3 Max (felső kat. játék AMD) **181.600** 227.800
(Gigabyte K8NP9 NF9004-939, Athlon64 3000+, 1 GB DDR
Hland, 160 GB SATA, 36x DVD+RW 2 layer, Geforce GT
PCIe 7.1 audio, Chieftec ház 300W, Logitech Cordless Opt 3
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **191.600** 238.800
(Intel Pentium 3 Max, Gigabyte 8P159P4 3.2 LGA 6000GT PCIe)
Síriusz 3 Ultra (erős játék gép AMD) **405.960** 487.400
(Gigabyte K8NXP-SLI, AMD Athlon 64 3500+, 1 GB RAM,
360 GB WD Raptor 10k rpm + 200 GB SATA, Pioneer 109D,
2 x GeForce 6800GT, Chieftec ház 400W, Logitech MX1000)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
A felhívott árak fekete szám; nettó, piros szám.**bruttó**

ATI X850XTPE **99.600** 124.500 X800Pro **71.600** 89.500
9550XT **16.760** 20.850, 9550 128bit **12.400** 15.200
PCIe GeForce 6800GT **79.960** 99.950 GeForce 6600GT **37.960** 47.750
SecureDigital 256: **4.960**, 512: **7.800** 1GB: **14.400**
PenDrive USB 2.0 512 MB: **7.600**, 1 GB: **13.960**
16x Pioneer 109 **14.240** 17.800 NEC 3520 **11.960** 14.950
Logitech MX 1000 **14.960** 18.750 OEM opt. **2.800** 3.500
3 év garanciás HD-k Samsung OEM **10.560** 13.200
160 G SATA **18.400** 23.000 160 G 8MB **16.960** 21.200
Maxtor SATA 300 G **36.960** 46.200 200 G **20.400** 25.000
WD Raptor 10000 ford. 5 év gar 73 GB **35.200** 44.800
AMD Athlon 64 919 Box **3000+ 29.960** 37.400
Újdonság: Creative SB Audigy4 Pro **42.800** 52.800
A-DATA 512MB/ 500 19.360 24.200 600 **23.800** 29.700
Samsung lézeres multifunkciós készülékek:
SCX-4100 **58.600** 73.200 SCX-4216 Fax **82.600** 103.200
Chieftec -25% pl. Dragon ház (360W) **18.960** 23.700
tápok: 300W **5.600** 7.000 460W silent **16.800** 21.000
Kingmax, Corsair memóriák, Enermax tápok
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek
Fekete nettó a Piros **bruttó** !!! Az akciósért, ártábla mellé a
WEB-oldalon, ártékilon, illetve az ártékilon lap felhívással!
Nem taláta az ártékilon? KÉRJEN AJÁNLATOT!

Sulinet
expressz

A SULINET MÁR MINDENKIÉ
Tetszőleges konfigurációk sulinetos
alkatrészekkel! Segítünk a legjobb
megoldások kiválasztásában!

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Csúcsmínőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkából, a legjobb árakkal,
választékkal (hálózati eszközök is!), akciókkal
NF4 K8NXP-SLI: **42.640** 52.800, K8NF-9 **24.560** 30.700
NF-RZ **10.800** 13.400 6600GT Dexam3 PCIe **42.960** 53.700

Hyundai TFT-akció (3 év garancia!) -20%
15" 41.800 52.200 **17" 54.800** 68.500
A LEGOLCSÓBB MÁRKÁS TFT-K !!!

GIGABYTE
8Σ

Series **Motherboard**
for AMD Athlon™ 64 Processor



Fusion of Technology & Performance

GA-K8NXP-SLI, GA-K8NXP-9, GV-NX66T1280 motherboard specifications and features.



Upgrade Your Life™ www.gigabyte.hu

GIGABYTE
TECHNOLOGY

SZTÁR Sport

Az igazi sportrajongók lapja!



Szerdánként az újságárusoknál!

HOGY AZ ERŐ VELED LEGYEN...

KOTOR II

A KotOR II-ben nem csak egyszerűen az Erő jó, vagy Sötét oldalát is próbálhatjuk ki, hanem a sztori aszerint is fokféleképpen alakul, hogyan befolyásoljuk társainkat. Mivel a játék legnehezebb része embereink (vagy robotjaink, vukijaink) jellemének alakítása ezért a továbbiakban ehhez szeretnénk tippekkel szolgálni.

Nehéz szinten játszás!

1. TIPP A cikkben is írtam, de nem merem eléggé hangsúlyozni: aki egy kicsit is konyit a szerepjátékokhoz, az állítsa nehéz szintre, mert egy-két összecsapást leszámítva a játékban túlságosan is könnyű harc. Ha mégis gond van, bármikor visszaállíthatod normálra.

Mire jó a karizma?

2. TIPP Elvileg a Jó oldal varázslatai gyengébbek, de ha felynomod a karizmádat, akkor ugyanúgy villámogathatsz, nem fognak jelentősen csökkenni az Erő-pontjaid, mintha te lennél a legszigorúbb Sith.

Presztízskérdés

3. TIPP A presztízsszatyók megszerzéséhez nagyjából a 27. szintig kell eljutni és Kreián kellő hatást kell elérni. Sok-sok beszélgetés után egyszer csak azt mondja neked, hogy tanuld meg a legkevésbé erős tulajdonságodat (nekem legalábbis ezt kérte). Anyáztam egy sort, aztán következő szintlépéskor ráraktam egyet a repair szintjére. Elég volt neki...
A presztízsszatyókat már felsoroltam a cikkben, annyit érdemes még tudni róla, hogy ilyenkor előlről kezdődnek a szintek, de egy kettes-hármas szintű Sith Lord igencsak powerful idead....

Bad Sector

Légy hatással rá! Hogyan befolyásoljuk társainkat?

ATTON

Jó oldal

Ez az önérzetes Han Solo klón azt szereti, ha elismerik és komolyan veszik. Mivel a bizalmi kérdésekben meglehetősen érzékeny, ezért minden mondat, ami „I trust you”-val kezdődik, azt jól fogja értékelni.

Sötét oldal:

Aki a Sötét oldalra állt, az úgy tudja befolyásolni Attont, ha ártatlanokat gyilkol. Csak mond azt neki, hogy ez volt a megfelelő megoldás, és el fogja hinni.

Mit nyersz vele?

Ha Attonnál eléred a megfelelő hatást, akkor Jedi Sentinelé lehet kiképezni Nar Shaddaa után.

BAO-DUR:

Jó oldal

Bao-Duron csak akkor tudsz hatást elérni, ha végig veled van a küldetések során, és figyelni a viselkedésed. Semmilyen módon sem tudod befolyásolni, ha a hajón marad.

Sötét oldal

Aki rosszfíút játszik, az mindig elveszti befolyását Bao-Duron, ha ártatlanokat gyilkol, kivéve, ha ott van Kreia is.

Mit nyersz vele?

Belőle is jedít lehet kiképezni, ha elég nagy hatást érsz el rajta.

KUTATÓ:

Jó oldal

A Tanonc eleve csak akkor jön velünk, ha női karaktert indítottunk. Elég könnyű befolyásolnunk, egyszerűen csak sokat kell vele beszélgetni, tetteinket nem nagyon figyeli.

Sötét oldal

A gond csak az, hogy a hathatós mondatok majdnem mind Jó oldal pontjainkat gyarapítják. A Tanonc menthetetlenül szereti a Kóztársaságot és a jediket, úgy-hogy kénytelen leszel pozitívan viszonyulni ezekhez. Más megoldás nincs: keress más Sötét oldal pontokat!

Mit nyersz vele?

Gondolom, kitaláltátok: a Kutató is jedivé válik, ha tudsz eléggé hatni rá.

GO-TO

Jó oldal

Go-To a Goto nevű intergalaktikus maffiafőnök saját személyi robotja (haha, jó vicc a nevekkkel...), aki mindenhova követ minket, és megpróbálja elérni, hogy gazdája parancsait teljesítsük. Mivel legfőképpen stabilitást akar, ezért nem érdekli, hogy a jedik, vagy sithek győznek-e, csak valaki hatalmon legyen. A legtöbb hatást akkor éred el rajta, ha stabilizárod a helyzetet a bolygókon.

Sötét oldal

Ugyanez igaz a Sötét oldalra is: mivel Go-To barátunkat (illetve gazdáját) csak a stabilitás érdekli, ezért az olyan kegyetlen döntésekkel is hatást tudunk el elérni, amelyek ezt eredményezik.

Mit nyersz vele?

Egy titkos háttérsztorit mesél el, és némi XP-t kapsz.

HANDMAIDEN

Jó oldal

Ez a jediket szolgáló lány alapvetően jólelkű, és azt szeretné, ha Te is az lennél. Eleinte aljas fráternek tart minket, és elég

A játék leglényegesebb része a befolyásolás, ezért nem véletlenül kapta ez a legnagyobb dobozt. Sajnos mindegyik karakterre nem volt elég hely, így csak legfontosabbakat, vagy legérdekesebbeket vettük végig.

nehéz lesz ennek ellenkezőjéről meggyőzni. Ami igazán furcsa, hogy tetteiddel nem nagyon hatod meg, csak a beszélgetéseken, illetve az echani haromodor veled való elsajátításán keresztül. Amikor Visas „belép az életünkbe”, akkor egyszerűen nincs rá esély, hogy pozitívan hassunk rá: vagy megsértődik, vagy szenvtelen marad.

Sötét oldal

ÉN Handmaident sajnos a párbeszédre keresztül egyáltalán nem tudtam a Sötét oldal felé húzni, mert a durvább válaszoknál (a Sötét oldalhoz csak ilyeneket használhatunk) mindig megsértődött. Ahogy a cikkben is írtam, furcsa módon a játék legvégén át tudtam ugyan állítani, de már annyira megsértődött, hogy ez a beszélgetéseknél nem számított. Aki mégis talál egy tuti Sötét oldalas megoldást, az írja meg, de szerintem nincs.

Mit nyersz vele?

Persze őt is ki lehet képezni jedinek, de ha nagyon ügyes vagy, még el is tudod csábítani.

MIRA

Jó oldal

Miráról csak ebben az esetben van értelme beszélni, ugyanis ha a Sötét oldalt képviseled, akkor nem ő, hanem Hanharr kerül melléd. Vele is leginkább beszélned kell, méghozzá azt boncolgatnod, hogy miért nem őli meg az áldozatait.

Sötét oldal

Ha rossz fiú leszel, nem kapsz Mirát. Ez van, srácok.

Mit nyersz vele?

Mint a Handmaident, őt is ki lehet képezni jedinek, és őt is el lehet csábítani.

VISAS MARR

Jó oldal

Bár Visas eleinte a Sötét oldalon van, meglepő módon viszonylag könnyen át lehet téríteni. Az olyan mondatokkal, hogy „I didn't mean to hurt”, egyszerre tudunk Jó-pontokat nyerni, és hatást is elérni.

Sötét oldal

A Sötét oldal egyszerű, hiszen Visas eleve sith lovag. Egyszerűen legyünk kegyetlenek (de azért veled ne durvák), és elérjük a célunkat.

Mit nyerhetsz vele?

Kellő ráhatással Visas megtanítja neked a Force Sight nevű varázslatot, amellyel az ajtókon keresztül tudsz látni, és a különféle karakterek irányultságát is láthatod. Ez nem akkora etvasz, viszont az már tényleg nem rossz, hogy növekszik a maximum Erő-pontszám is.

MINDIG KETTEN VANNAK...

...EGY MESTER ÉS TANÍTVÁNYA

Kreiát külön vettük, hiszen ő egyfajta bónuszkarakter, a Mestered, aki sohasem áll egyik oldalon sem, sem a Sötéten, sem a Jón. Ennek megfelelően nekünk sem szabad lehetőleg semelyik irányba sem túlságosan elmennünk – legalábbis, amikor velünk van. Kreiának sokkal fontosabb, hogy a különféle dolgokról alkotott véleményét komolyabban vedd, mint őt személyesen. Ez talán így furcsán hangzik, de a játékból meg fogod érteni. Hogy „mit nyersz, vagy veszítesz vele”, a játék végén fog kiderülni...

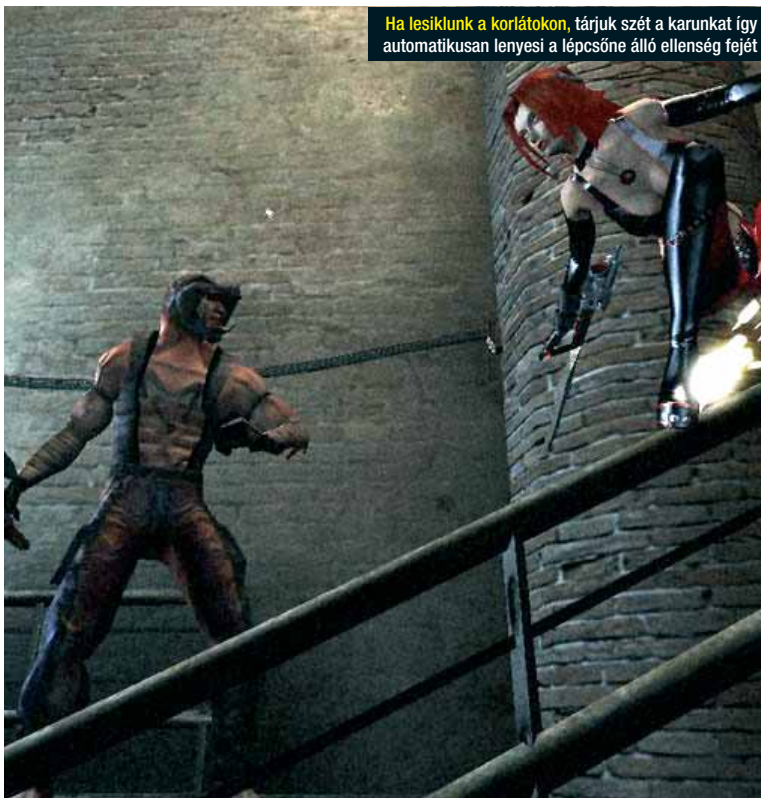
VÉRBŐ TIPPEK ÉHES VÁMPÍRCSAJOKNAK

BLOODRAYNE II

Rayne második kalandja első blikkre kicsit könnyebbnek tűnik, de ahogy haladunk a játékban, rá fogunk döbbsenni, hogy lesz pár zúzósabb rész is. A továbbiakban pár általános és a főszörnyek ellen részletesebb tippel szeretnénk szolgálni Nektek.

- Hallgass rájuk!** **1. TIPP** Mindig fűlelj arra, amit Severin mond Rayne-nek, vagy amit Rayne magában csacsog, mert ezek általában hasznos információk.
- Blood Rage powa'** **2. TIPP** A Blood Rage a legjobb barátod. Használd gyakran, és ha lemerült, akkor a lehető leggyorsabban varázsold vissza! Ennek segítségével ugyanis szinte mindenkivel végezni tudsz.
- Lesd meg az aurájukat!** **3. TIPP** Az ember hajlamos elfelejteni, de amikor gőzöd sincs, hogy mit kell csinálni, akkor használd az aura visiont, amely mindig megmutatja a használatos speciális tárgyakat.
- Mikor érdekes szigonyozni...** **4. TIPP** A legtöbb puzzle résznél általában szigonyt kell kilőni, és belerántani néhány rossz fiút valamilyen gépezetbe. Tehát ha már látod aurával, hogy milyen gépek vannak aurával kijelölve, akkor készítheted a szigonyt.
- ...és mikor nem** **5. TIPP** A többé-kevésbé jelentősebb főellenségekkel viszont a legtöbbször pórul jársz a kilőtt szigonyoddal, úgyhogy ne nagyon erőltess, mert ilyenkor egy hártott lövésnél mindig megszorzol valaki oldalról.
- A pisztoly általában felejtős** **6. TIPP** Az az igazság, hogy amekkora poénnak szánták a készítőik, én annyira haszontalannak éreztem a pisztolyokat. Igazából csak pár messzebb lévő, elérhetetlen ellenségnek láttam értelmét, de ezekből túl sok nem volt. Főellenségek ellen semmiképpen se használjuk, mert úgysem sebez rajtuk, és csak fogyasztja a mágia- vagy vérszintet.

Bad Sector



Ha lesiklunk a korlátokon, tárjuk szét a karunkat így automatikusan lenyesi a lépcsőne álló ellenség fejét

No, my master!

Főellenségek

ZERENSKI Ez az egyetlen boss, aki ellen használnunk érdemes és kell is a pisztolyokat. Azt a helyszínt, ahol el kell intéznünk, már nyilván ismeritek, hiszen már jártunk itt. Amikor melléérsz, akkor üss bele kétszer-háromszor, erre denevérekké változik. Kapcsold be az aura visiont, és lőj bele azokba a denevérekbe, amelyek fénylenek. Egy idő után ismét visszaváltozik, úgyhogy kezdheted előlről a procedurát. Kicsit fárasztó végezni a fickóval, de szerencsére nem túl nehéz.

SLEZZ, THE ANCIENT ONE Vannak ugye szép vámpírok, kevésbé szép vámpírok, rút vámpírok és olyan ocsmány vámpírok, hogy majd elhagyod magad tőlük. Slezz az utóbbi kategóriába tartozik, és az egyik legidegesítőbb főszörny volt, amíg rá nem jöttem a trükkre. Először is láthatunk egy animációt, ami szerintem meglehetősen értelmetlen, aztán miénk a pálya. A nagydarab randaság elintézéséhez meg kell emelnünk a vízszintet a teremben a kapcsolódódoboz karjával, utána pedig a felénk hajgált robbanó szörnyeket a szigony segítségével rántsuk Slezz gusztustalan hasába. Egy idő után felrobban, ekkor ugorjunk bele a gyomrába, és amikor a kamera nézetet vált, a szigonygal lőjük szét a szívet!

EPHEMERA Amikor először találkozunk vele, akkor egyszerűen Blood Rage-dzsel csapkodjuk meg, és ügyeljünk arra, hogy kikerüljük a karmait. Másodszorra sem fogunk nagyon leizzadni, ha figyelünk arra, amit Severin mond, és megsemmisítjük a portálokat. Egyszerűen kapcsoljuk be a Super Speedet, rohanjunk oda a portálokhoz, és üssük szét. Egyetlen olyan portál van, ahol gondolkodni kell: ott egy fémtárgyat kell belerántani a portálba, ettől összetörik. Ezután pumpáljuk fel a varázserőnket, és Blood Furyvel kaszaboljuk szét a vámpír ribancot!

FERRIL Az a vicces, hogy amennyire készültünk erre az összecsapásra, valójában nem is Ferrilt kell elintéznünk, hanem a Shroud Tower generátorait. Nem egy könnyű műsor, ugyanis a napfény Rayne-t is sérti, emellett pedig Ferril emberei állandóan újratermelődnek. Próbáld minél több varázserőt és vért összeszedni, aztán tornázd fel magad minél magasabbra a generátorokhoz. Természetesen a Super Speed ilyenkor alap. Elég sok generátor van, úgyhogy eltart egy ideig... Ja, igen. Ferrilt meg se próbáld ütni, felesleges...

XERXES Az első alkalommal a napágyúk generátorait kell szétvernünk és ismét nem a főszörnyrel szórakoznunk. Szerintem ez volt a legidegesítőbb főszörnyes harc, az összes többi babazsúr ehhez képest. Magát Xerxest sem könnyű elintézni a játék későbbi szakaszában. Rántsuk le azokat az apró páncélokat, amelyekről Rayne említést tesz, aztán Blood Hammerrel lőjük szét a monstrumot. Persze könnyebb mondani, mint csinálni: én időnként visszavonultam regenerálódni a környéken lévő kapualjakra a be-beáramló vámpírokból.

THE UNRAVELER Ezt a furcsa szörnyet állítólag úgy is el lehet intézni, hogy négy tojásszerű tárgyat szétverünk, de én ezeket nem nagyon találtam, így egyszerűen Blood Hammerrel szétbombáztam a dögöt.

KAGAN Az utolsó összecsapás rendkívül kiábrándító: a vámpírok vámpírjával egyszerűen annyit kell csinálni, hogy Blood Furyvel szétkaszabolod, miközben a kád vérben állsz és regenerálódsz. Nem kedvelem a túl nehéz főellenségeket, de ez azért tényleg röhej.

„NAHÁT, MAGA ÚGY EMLÉKEZTET VALAKIRE...”

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

A legjobbak legjobbainak is jól jöhet néhány tanács: íme néhány tipp, amit annak idején a Kamino kedves tudósai elfelejtettek közölni velünk. Tudjátok, még a laborban...

Egzotikus fegyverek

1. TIPP Bátran kísérletezzünk ellenfeleink eldobált fegyvereivel, ne tartogassuk őket. Egyrészt úgyis találunk még rengeteget, másrészt legnagyobb részük nem is annyira jó. Azért a trandoshan gépágyú, illetve a vukik rakétavetője (ami a fél képernyőt kitakarja) nagyon jól jöhet!

Hóól-van-nak-a-dróó-ííí-díí-káák?

2. TIPP A droidekák ellen vagy két lövés a gránátvetőből, vagy egy EMP-gránát és egy sorozat az alapfegyverből az ideális taktika. Utóbbi takarékosabb, a lényeg hogy gyorsan csináljuk, mert ha elkezdnek lőni, pillanatok alatt leszdedik rólunk a pajzsot.

Szúrópróba

3. TIPP Ne hanyagoljuk közelharc fegyverünket, a csuklónkból kivillantható vibropengét sem, mellyel szinte az összes ellenfelet egy szúrással leterítjük. Használata előtt teljesen rohanjunk rá a célpontra, mert ha túl hamar szúrunk, és nem talál, a második találat előtt még sokat sérülhetünk.

Grenadírmars

4. TIPP Néhány EMP-gránát mindig legyen tartalékban a Super Battle Droidok ellen: később nem ritkán hármásával is jönnek, de egyetlen EMP mindegyiküket leblokkolja. Ezután jobban is sérülnek, úgyhogy az egymás után dobott EMP-szónikus gránát kombó nagyon hatásos lehet.

Gép a gépben

5. TIPP A játék legkeményebb pillanatai, amikor a Super Battle Droidokat ontó „droid dispenserekkel” kerülünk szembe. Ezeket azonnal robbantsuk fel, mielőtt túl sok mikrobi nyüzsögne a környéken. Nyugodtan küldjük előre valakit, ha pedig netán összeesne, folytassuk mi – a számláló nem indul újra. Robbantás esetén ne foglalkozzunk a közelben tartózkodó embereinkkel, fontosabb, hogy minél előbb elhárítsuk a veszélyt. (Hehh, majd legközelebb vigyáznak.)

mazur

Ezt csináld, azt csináld

I got the Power!

1. TIPP Hacsak nem vonzódnak különösen az ágyúkhöz, ne üljünk be, hanem küldjük embereinket. Pontosabban is céloznak, illetve könnyebben fedezzük őket mi, mint ők minket. (Ne szépsítsük: utóbbi esetben felénk se néznek.)

2. TIPP Miután valamelyik emberünket beállítottuk egy fedezékbe (mesterlövészkedni vagy gránátolni), ne feledkezzünk el róla. Ha nem utasítjuk, hogy elhagyhatja a helyét (újra klikkeljünk rá) ott marad, pedig messziről már nem tud segíteni.

3. TIPP Bizonyos egységekkel szembekerülve (mint a geonosisi elit harcosok a hűlye sugárfegyverükkel) azonnal használjuk a koncentrált tüzérfő parancsát. Nem olyan erősek, de jobb minél hamarabb végezni velük, mert a levegőben röpködve nagy kárt tudnak tenni bennünk.

4. TIPP Ha lepuffantanak, ne kockáztassuk feleslegesen embereinket: inkább várjunk, amíg megtisztítják a terepet, majd úgyis ellátunk. Ha azonban már nem csak mi vagyunk a padlón, azonnal hívjuk egyiküket magunkhoz, dupla vagy semmi alapon.

5. TIPP Ha egy nagyobb harc közben van a környéken bakta-terminál, gyengülő embereinket folyamatosan küldjük gyógyulni, közben pedig fedezzük őket. Ha mi vagyunk bajban, és még dúl a harc, hívjuk magunk köré őket – nagyobb esélyünk van, ha egészségesen védnek minket.

Elvágom a kéket... vagy a pirosat?!

Aknamunka

1. TIPP A különféle gyúlékony anyagokkal töltött tartályokra aknát erősíthetünk (vagy mi, vagy valamelyik emberünk). Ezek azonnal robbannak, ahogy egy ellenséges egység túl közel merészkedik hozzá – kritikus pontok bevédése során nagyon jól jön.

2. TIPP Az aknák eltávolítása az a melő, amit mindenki utál, de valakinek mégis muszáj megcsinálni... Az élesített gránátokat csak kúszva lehet megközelíteni, néhány másodperc a hatástalanítás. Jobb, ha valamelyik emberünket küldjük, majd mi fedezzük. (Höhö.)

3. TIPP Ha mégis kénytelen vagyunk magunk végezni az akna hatástalanítását, embereink mindenképpen fedezzenek minket! Az ellenfelek ugyanis vannak annyira genyák, hogy ne is minket lőjenek, hanem az aknát, amellyel épp tüsténkedünk...

A hatalmas pókdroidokat érdemes gránáttal dobáltatni (mindig van a közelben egy gránátos fedezék), mert így hamar eltűnnek azok a fémlapok, melyekkel a gyenge pontját jelentő piros pöttyöt védi. Mi magunk álljunk hátrébb, és megállás nélkül lőjük a pöttyöt a pontosság/sebzés tekintetében leghatékonyabb távcsővel.



Küldj SMS-t és nyerj!

Ebben a hónapban egy Abit RX800 Pro-t!

KÉRDÉS:

Mi a neve az Abit híres grafikuskártya-családjának?

GS A – Apocalypse
GS B – Protector
GS C – Siluro

Küldd el a megoldást
(GS A, GS B, vagy GS C)
a **06-90-633-311**-es telefonszámra,
és nyerd meg az Abit RX800 Pro
grafikus kártyát!

Az SMS elküldésének határideje:
2005. március 11.
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax
kommunikáció

e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443



Kronos

Cím: 1054. Budapest,
Alkotmány utca 20.

Telefon: 06-1-302-8888

Web: www.kronet.hu; www.kronos.hu; info@kronos.hu

GameStar

discreet™

3ds max® 7

evolution continues

3ds max 7

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

studio21™

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

SZERKESZTŐI JEGYZET



Alig telt el egy hónap, és máris itt vagyunk egy jóval pergősebb mélyvíz rovattal. Miért mondom ezt? Egészen egyszerűen több téma akadt, mint vártuk, annak ellenére, hogy közeledik a CeBIT. A minden évben megrendezett hardverkiállításnak újfent Hannover ad otthont, az ezt megelőző időszakban biztosan minden gyártó elkezd titkolózni. Addig azonban megvizsgáltuk a lassan erősödő PCI Express grafikus kártyák első példányait, körbenéztünk a hazai TFT-k piacán, illetve átvizsgáltuk, mi fán terem kis hazánkban a HotSpot nevezetű érdekesség. Mindemellát általános útmutatót is készítettünk grafikus kártyákhoz, és kerestük az MSN Messenger alternatíváját. Még egy fontos dolog! Ettől a hónaptól kezdve minden termék mellé a bruttó, vagyis áfás árat írjuk – ténylegesen ennyiért vásárolunk a boltban.

ZeroCool

MEGJELENT AZ „EURÓPAI WINDOWS”

Január közepétől megvásárolható a médialejátszótól megfosztott Windows XP, kódneve Reduced Media Edition. Mint ahogy erről már korábban beszámoltunk, a Microsoft ellen folytatott európai versenyügyi vizsgálatot lezáró ítéletet tavaly márciusban hozták, azonban végrehajtására csak most, az ítélet felfüggesztését kérő fellebbezés decemberi elutasítása után került sor. Természetesen Magyarországon is kapható már mind a Home, mind a Professional kiadás csökkentett változata, amelynek ára pont ugyanannyi, mint a Windows Media Playerrel rendelkező régebbi, így a magyar forgalmazó nem számít a termék iránti látványos érdeklődésre. A Microsoft honlapján megtekinthető, pontosan milyen fájlok maradtak ki az RME-s változathoz.

PC időseknek

Biztos a Ti családokban is vannak olyan idős emberek, akik hihetetlen módon félnek a számítógépektől. Egy holland cég úgy gondolta, képesek olyan PC-t gyártani, amely az újat nehezen befogadó embereket is a billentyűzetek elé ültetheti. A megfelelően megtervezett, előre telepített SimPC-vel nemcsak magát a gépet, hanem szolgáltatást is vásárolnak, akik megveszik, ugyanis havi 10 euróért egy ADSL segítségével tudják használni az úgynevezett „idiot-proof”, azaz „idiótáktól védett” gépet. Ezt úgy érik el, hogy saját operációs rendszere van, nem lehet telepíteni rá semmit, nem lehet nagy állományokat letölteni, CD-t írni vagy videókat vágni. Viszont IP-s telefonhívásokat, banki tranzakciókat, e-mail küldést és fogadást végre lehet hajtani vele. A gépcs család tagjait egyelőre Hollandiában és Belgiumban lehet majd kapni, a legolcsóbb modell 299 euróba kerül.

14 százalékos növekedés...

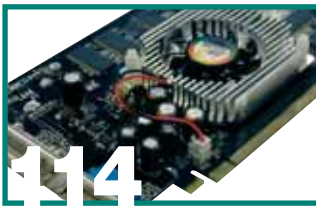


Az IDC jelentése szerint 2004 negyedik negyedévében, az előző év hasonló szakaszához képest 14 százalékkal több PC-t szállítottak ki. Ez mintegy 51 millió darabot jelent, így bátran állíthatjuk, hogy az informatikai világviság véget érni látszik (érdekesség, hogy 1994-ben, egész évben összesen 47 millió PC-t gyártottak). A növekedés folyamatos, immáron 7 negyedév óta mindig emelkednek az eladások, így 2000-hez képest például 26 százalékkal nagyobbak. Az IDC úgy véli, 2005-ben 10 százalékos növekedés várható. Érdekes a „csúcsragadozók” listája is. Első a Dell 8,8 millió géppel, második a HP 8,2 millióval. Harmadik az azóta eladott IBM PC-szekció (a kínai Lenovo vette meg) 2,9 millió eladott darabbal. Ebben az évben a Gateway és az Apple fejlődött a legtöbbet.

Sony Hibrid meghajtó

Valószínűleg Neked is porosodik a szekrényben egy-két (vagy több) VHS, vagy hasonló analóg videokazetta, amelyen régi, fontos családi felvételek láthatóak: gyermekszületés, születésnap, esküvő, iskolai bál és így tovább. Manapság, amikor az analóg technológia leáldozóban van, nem könnyű ezeket a régi holmikot digitalizálni és elmenteni – bár megoldható, de meglehetősen nehézkes. Ezért érdekes a Sony új meghajtója, egy különálló DVD-író, amelyet össze kell kötni a videóval, meg kell nyomni a PLAY gombot, és el kell kezdeni a DVD égetését... Az eszköz simán lemeze írja a videót úgy, hogy asztali DVD-lejátszóban nézhető lesz. Mindenféle komplikáció nélkül képes minden olyan forrásból videót felvenni, amely szabványos videós kimenettel rendelkezik. Ez már önmagában sem rossz dolog, azonban a meghajtót PC-re is lehet kötni, így komplett DVD-készítő műhelyünk is lehet odahaza. 300 dollár körüli (57 ezer forint) ára DVD-íróknak sok, de analóg kazetták megmentőjének, illetve archiválójának nagyon jó.





PCI-E Grafikus kártyák
Egy új kor hajnala



LCD-monitorok
Lapos-üveg tesz



Hotspot
Netezz Te is ingyen!

1 gigahertzes FSB Barebone-ban



Ez a nap is érkezett. A Shuttle bejelentette a világ első olyan barebone rendszerét, amelyben 1066 megahertzes FSB található. Az XPC SB95PV2 Socket 775 foglalatú rendszerrel rendelkezik, DDR2 memóriát használ és két PCI-Express csatlakozóba helyezhetjük el kiegészítő kártyáinkat. Ahogy megszokhattuk, a belső hőelvezetés kiválóan működik, a jól kitalált házát könnyű szerelni. Aki elég ügyes, akár három merevlemez és egy DVD-meghajtót is beleszűfolthat az apró házba.

Az Apple áttörte az álomhatárt

Talán az iPod hatalmas sikerének is köszönhető, hogy az Apple végre elhatározta: készít egy „olcsó” számítógépet (hiszen a Mac gépek sajnos elég drágák). A gondolatot tett követte, így megszületett a Mac Mini. A kis gép csupán 5,08 cm magas, 16,51 cm széles, egy 1,25 vagy 1,42 gigás G4-es processzort tartalmaz. 40 vagy 80 gigabájtos merevlemez, tálcán nélküli CD-R/DVD-ROM optikai meghajtó, 256 mega DDR memória és ATI Radeon 9200 grafikai processzor (32 mega dedikált DDR memóriával) jár hozzá. Természetesen FireWire, 10/100 BASE-T Ethernet és 56Kb fax modem is rendelkezésünkre áll. Alap „kiszerezésben” 499 dollárért kínálják az Egyesült Államokban, ami azt jelenti, hogy az Apple (lefelé) áttörte az 500 dolláros álomhatárt. Azonban ez csak maga a számítógép, semmi több. Ebben az árban sem a monitor, sem egér és billentyűzet nincs benne. 1,3 kilós súlya „nevetséges”: bedobjuk a hátizsákunkba, és visszük a haverhoz.



Japán eladások

Japán, bár nem kifejezetten óriási ország, gazdasági, informatikai és elektronikai szempontból világhatalom. Sőt, bátran kijelenthetjük, hogy játékkonzolban ez a nemzet az egyik legfontosabb az egész glóbuszon. Ezért is érdemes tudni, melyik konzol hogyan fogyott 2004-ben Japánban. Az élen a PlayStation 2 végzett, amelyből 2 779 009 darabot adtak el, ez az előző évek trendjeit igazolja, amikor is a Sony rendszeresen az élen végzett. Hazai pályán nagyon erős a Nintendo, hiszen a második helyre a GameBoy Advance SP változata került 2 532 107 példánnyal. Harmadik helyre egy új belépő került: a Nintendo két képernyős DS-e 1 286 074 példányszámmal, negyedik még mindig egy Nintendo: a GameCube 880 836-as eladással büszkélkedik. A Sony új, hordozható konzoljából, a PSP-ből, bár kevéssel az év vége előtt jelent meg, 352 295 darabot értékesítettek. A sor végén a Microsoft konzolja, az Xbox kullog 36 976 Japánban eladott készülékkel.



TURION, A PENTIUM M ELLENFÉL

Várható volt, hogy AMD-s fejlesztőket is megihletti majd a Pentium M sorozat világsikere, így kínálatukba a jelenlegi Mobile Athlon 64, Athlon 64 for Notebooks, a Mobile Sempron és a Mobile Athlon XP-M mellé felveszik az új Turiont is, amelynek feladata az Inteles Centrino alapú megoldásokkal való „harc”. Bár a Turion csak a Centrino Pentium M részének ellenfele lesz, komplett megoldásról még nem született bejelentés, azonban az AMD fejlesztői dolgoznak egy megfelelő konstrukció létrehozásán, amelyet valószínűleg nem egyedül, hanem partnerekkel készítenek majd el. Mindenesetre a jelenlegi Centrino-dominanciát szinte lehetetlennek tűnik megdönteni (hiszen ma már az asztali PC-kben is kezdenek megjelenni a centrinos megoldások). Egyébként az új inteles generáció, a Sonoma megjelenése ezekben a napokban várható.

Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Az IBM** nem kevesebb mint 500 szabadalmat adott át nyílt forráskódú programokat fejlesztő személyeknek, szervezeteknek és cégeknek, akik az úgynevezett OSI-szabályozás keretein belül fejlesztenek.
www.ibm.com

→ **Itt az új ATI Catalyst**, számozásában az 5.1-es. Tartalma Radeon meghajtó 8.09, Multimedia Center 9.03, Catalyst Control Center 5.1, HydraVision 3.25.0006, HydraVision Basic Edition 3.25.9006, Remote Wonder 2.5.1, WDM version 4.07 és Southbridge/IXP.
www.atl.com

→ **Új NVIDIA** meghajtók is megjelentek. A ForceWare 71.40, illetve 71.50 (ez utóbbi legfőképp LeadTek kártyákhoz) nem hivatalosak.
www.guru3d.com

→ **A legfrissebb** pletykák szerint a Windows Longhorn 2006 májusában jelenik majd meg, méghozzá egyszerre 7 nyelven.
www.microsoft.com

→ **Megjelent** a népszerű fájlkezelő program, a Total Commander legújabb, 6.50-es változata. A több újdonsággal rendelkező program máris letölthető, természetesen ingyen.
www.ghisler.com

→ **Ahogy megszokhattuk**, nem telik el hónap új Nero nélkül. Ezúttal a Nero Burning Rom 6.6.0-.6 változata került ki a netre.
www.nero.com

→ **Az ismert** kodekgyűjtemény, az X Codec Pack is újabb változattal jelentkezett: a 1.8.0.141 egy frissítés a legújabb filmekhez.
www.freepgs.com/ojis/xcp.html

→ **Az Intel** új meghajtó programot adott ki Intel Pro 100/1000 típusú hálózati kártyákhoz. A 9.2-es pakk ingyen letölthető.
www.intel.com

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **Elkezdődött** a VIA egy chipes AMD 64 megoldásának fejlesztése. A VIA K8T935 névre hallgató chip a „Tahoe” kódnévre hallgat. www.via.com.tw

→ **Az Intel** 3,5 gigahertzes processzort jelentett be, amelyet szerverekben alkalmaznak majd. A Potomac kódjelű Intel Xeon MP chip 8 mega cache-t használ. www.intel.com

→ **Új versenyző** érkezett az iPod családba. A memóriás Shuffle 512 megabájtos változata 99 dollár, míg 1 gigás tesója 149 dolláros áron kerül a piacra. www.apple.com

→ **Inteles** „túlhűzés csúcs”. Kriogén-hűtés segítségével német fanatikuskok 6,2 gigahertzen futtatták az Intel Pentium 4 570J (3,8 gigahertz) processzorát. www.computerbase.de

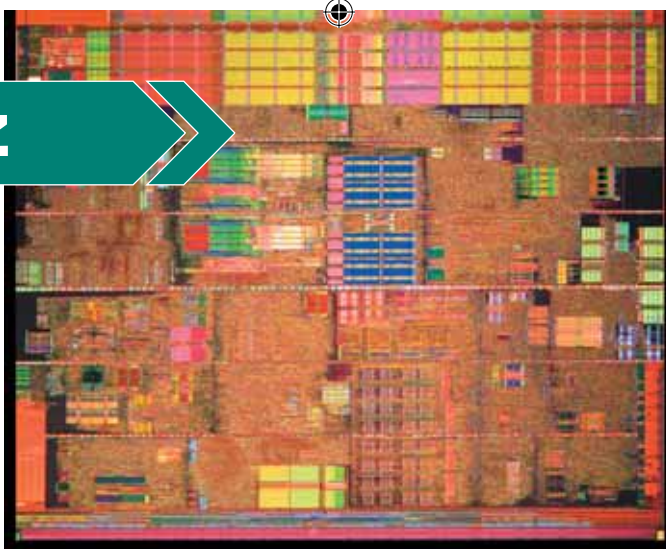
→ **A moddingolást** nem lehet megállítani. Vannak olyan gazdagok, akik XV. Lajos stílusában készült PC-re vágytak, és ez most meg is született, potom 55 ezer dollárért. www.trivialluxury.com

→ **A memóriamoduljairól** ismert Corsair új USB-kulcsot jelentett be. A Voyager 2 giga memóriával rendelkezik, és USB 2.0-s kapcsolatot használ, hivatalos neve CMFUSB2.0-2GB. www.corsairmemory.com

→ **Hivatalosan** is bejelentették az új Gigabyte GA-8I915P-SLI alaplapot, amely az SLI támogatást I915P chipset segítségével éri el. www.gigabyte.com.tw

→ **A HIS** új, húzható Radeon X850XT alapú kártyát dobott a piacra. Érdekesége a szoftvercsomag, amivel tovább lehet húzni a kártyát. <http://www.his.com.hk/>

→ **A Transmeta** abbahagyja a processzorgyártást. Március 31 után nem gyártanak több CPU-t, csak a saját technológiájukat liszenszelik. <http://www.transmeta.com>

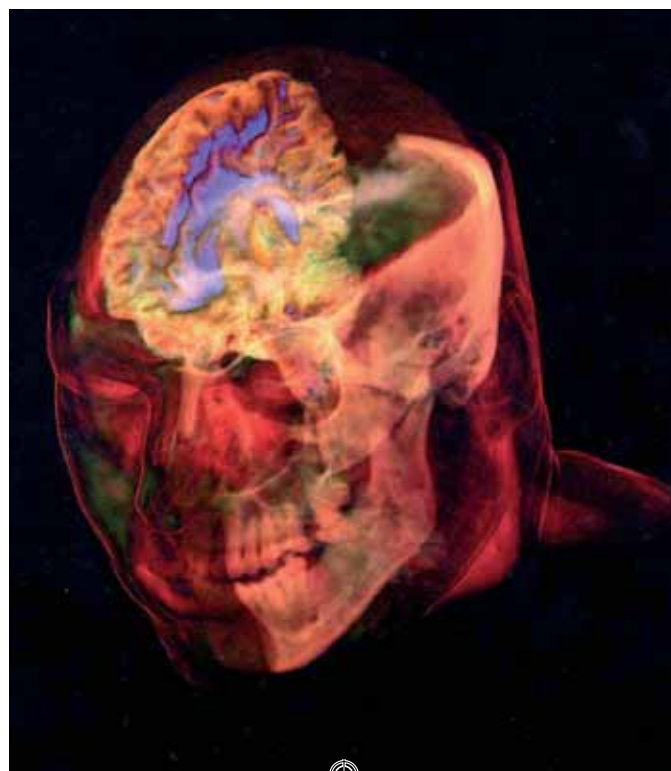


Az Intel új rekordja

A processzorok kiélezett versenyében új háborús terep nyílik: a kétmagosoké. S ez a forradalmi technológia két magot integrál egy tokozásba, ennek segítségével a mainál alacsonyabb órajeleken lesznek képesek sokkal magasabb teljesítményt elérni. Ez még alacsonyabb fogyasztással is járhat elvileg. Egyik jövőbeni reménységnek az Intel Smithfield processzora számít. A kiszivárogtatott adatok szerint a proci TDP-je (Thermal Design Power, azaz tervezett hőteljesítménye) 130 watt lesz, amely 13 százalékkal felülmúlja az eddigi legmelegebb Intel procit, a Prescottot. A jelenlegi csúcs-Intelek fogyasztása: Pentium 4 Extreme Edition 3,46 gigahertz (116,7 watt), Itanium 2 1,6 gigahertz (122 watt). A Smithfield várhatóan két darab, 65 nm-es technológiával készült magot tartalmaz majd, így a 130 wattos fogyasztás és az ezzel járó hőtermelés nem tűnik soknak: azonban már a 110 wattnál többet fogyasztó procik hőtermelése is az elfogadhatósági határ közelében van, így a SmithFieldhez új, nagyobb és hatásosabb hűtésre lesz szükség. A proci megjelenése az év vége felé várható.

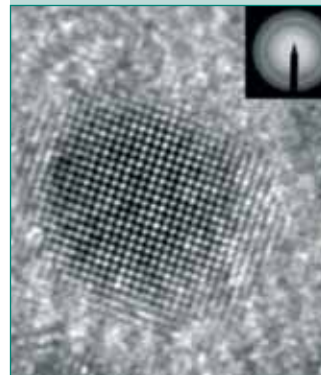
Internet vs. agy

Vajon az emberi agy is úgy működik, mint az internet? A netes kapcsolódások stabilitását vizsgáló tudósok felfedezték, hogy tapasztalataikkal a jövőben segíthetik a skizofréniában szenvedők, Alzheimer-kórosok vagy agyvérzést elszenvedettek gyógyulását. Egy nemrég kiadott tanulmányból ugyanis kiderült, hogy az emberi agy „hálózata” hasonlóan működik, mint a világháló, vagy efféle hálózatok. S bár a karakterisztikák hasonlóak, azért vannak nagy különbségek: az agyban egy szupernode-hoz akár több millió más node csatlakozhat közvetlenül (ez az interneten ilyen nagy számban nehezen elképzelhető). A kutatáshoz az emberi agyat 30 ezer kis kockára osztották, és ezeket figyelték. Az eredmény meglepően volt: az agy pont úgy működött, mint egy skálázatlan hálózat. S ha az egyik hálózatot képesek vagyunk optimalizálni az ehhez hasonló módszerek használatával, másokat is javíthatunk, így az agyat is. Remélhetőleg az elméletet a közeljövőben gyakorlati hasznosítás követi.



NAPELEM FELHŐS IDŐBEN?

Eddig is voltak próbálkozások arra, hogy a nap energiáját átalkítsák, s különböző eszközökben felhasználják. Az űrtechnikában, távoli tanyákon, az autópályák mellett sűrűn láthatunk napelemeket. Azonban a mai elemek felhős idő esetén nem működnek tökéletesen. A torontói egyetem tudósai olyan műanyagot fejlesztettek ki, amely szórható és képes felfogni a Nap infravörös sugárzását is (tehát nem zavarja, ha felhős az ég). A nanotechnológiát használó anyagot bárhova fel lehet vinni, akár egy hidrogén-meghajtású autót is be lehet ilyesmivel borítani, vagy ruházatra is felvihető, hogy ezzel is tölthessük a mobilunkat. A tudósok szerint a Föld felületének 0,1 százalékát beborítva ezzel az anyaggal megkaphatjuk azt az energiamennyiséget, amit ma az emberiség használ. Talán ez a találmány meghozza majd a régóta várt áttörést, és a napelemek olcsóbbak és elterjedtebbek lesznek, mint manapság. Felhasználhatóságuk szinte végtelen, mert energia mindenhol kell.



MICROSOFT, A KÉMELHÁRÍTÓ

A világ legnagyobb szoftvercége a napokban adta ki AntiSpyware nevű programjának béta változatát, miután rájött, hogy a rossz szándékú férgelkek és kémprogramokkal foglalkozni kell: ezek valós veszélyt jelentenek minden felhasználó számára. Elég sokáig nem törődtek ezzel Redmondban, így örülünk együtt az AntiSpyware-nek. Szerencsére a program ingyen letölthető, a nemrég felvásárolt Giant Company Software terméke Windows 2000, XP és Windows Server 2003 platformokon használható. A program opciói elég jól állíthatóak, s rendelkezik olyan részegységekkel is, amelyek irtják a „gonosz” programokat. Egyelőre a szolgáltatás ingyenes ugyan, de a pletykák szerint havi előfizetési díj bevezetését fontolgatja a Microsoft.

Beszélhetünk róla!



Telefonálj számítógépedről bármely hálózatba, a leglazább percdíjakkal!

Hálózaton belül: 0,00 Ft
Belföldi hálózat csúcsidőben: 6,60 - 8,00 Ft
Belföldi hálózat csúcsidőn kívül: 4,40 - 5,90 Ft
USA_Kanada_Anglia: 5,20 Ft

NeoPhone
a NETTelefon

www.neophonex.hu

Mobilhírek

Jönnek a rugalmas TFT kijelzők

www.eetimes.com

Ha minden a tervek szerint alakul, akkor az idei év második felében már a piacon lesz a rugalmas TFT, azaz az elektronikus papír. A dolog érdekessége, hogy egy vékony A5-ös lapon egyszerre négy szürke árnyalatú grafikát, szöveget képes majd megjeleníteni, maximálisan 1245x1755-ös felbontásban. Az anyag rugalmassága miatt akár össze is tekerhetjük majd az alig pár grammos „papírt”. Elsősorban újgenerációs újságoknak, könyveknek szánják a fejlesztést, de a tervek szerint mobilokba és PDA-kba is beépítésre kerülhet. 2006-ra pedig jön a rugalmas TFT színes változata.



Túl a gigabiten

www.siemens.com

A Siemens kutatói a napokban hajtottak végre egy nem mindennapi kísérletet: átlépték ugyanis a drótnélküli hálózat átomhatárát, és másodpercenként 1 gigabites sebességet értek el. A hír azért is igen érdekes, mert a jövőben nagy valószínűséggel a vezeték nélküli technológia fogja felváltani a „hagyományos” zsinóros internetelérést.

PSP tuning

www.theregister.co.uk

Bár itthon még nem lehet kapni hivatalosan PSP-t, azért érdekesnek találtuk ezt a kis hírt. Felkerült a netre egy szoftver update, mely plusz funkciókkal látja el a Sony kézi konzolját. A csomag számológépet, beépített játékokat, internetes böngészőt, levelező programot és különféle Office-megoldásokat tartalmaz. A csomag még nem végleges, ráadásul, aki felteszi a gépére, annak számolnia kell a garanciájának elvesztésével. A hivatalos kiegészítéseket a Sony fogja megjeleníteni a közeljövőben.

Diktáljunk a mobilnak!

www.samsung.com

Sci-fi filmekbe illő telefont jelentettek be Dél-Koreában. A készülék képes arra, amire még egyetlen szoftver sem, felismeri a használója hangját, és a kiejtett mondatokat hiba nélkül leírja. Képzeld csak el, milyen könnyen lehet majd megírni, azaz felmondani ilyen módon egy SMS-üzenetet.

Mini merevlemezek a piacon

Számtalan hírt hallottunk már a miniatűr merevlemezekről, melyeket mobiltelefonokba és PDA-kba fejlesztenek. Az álom valóra vált, ezt a Toshiba munkatársai jelentették be az idei CES 2005 szakkonferencián. Ettől a hónaptól már elérhető a 2 gigabájtos modell, melynek tömege mindössze 10 gramm. A tervek szerint ezt pár hónap múlva egy 4 gigás változat is követi. Eközben egyre több mobil eszközt gyártó cég is jelezte az igényét a mini merevlemezek iránt.



Mobil szkener

www.pantech.com

A Pantech PH-K2500 egy igazán különleges mobiltelefon. A most debütált újdonság képes felolvasni a szöveges üzeneteinket, sőt arra is alkalmas, hogy beszkenyeljen, majd felismerjen nyomtatott szöveges oldalakat. Tehát elég lenne a kameráját a GameStar oldalaira fordítani, és már fel is olvasná nekünk. A gond az, hogy a speciális optikai karakterfelismerő szoftver egyelőre csak angolul tud.



ASUS A730W

A legfejlettebbek egyike

Az ASUS sem marad ki a VGA felbontású tenyészámítógépek gyártóinak sorából. Legújabb üdvöskéje az A730W típusszámot viseli. A fém előlapos készüléken Windows Pocket PC 2003 SE operációs rendszer fut, kitűnő összhangban az 520 megahertzes Intel PXA 270 processzorral és a 128 megabájtos memóriával. A kezelőfelület immár 90 fokban elforgatható, így a megszokott portré mód mellett már fektetett állásban is használhatjuk a gépet. Utóbbi leginkább az internet böngészése közben jöhet jól, mert így az asztali gépünkön látottakhoz hasonlóan jelenhet meg a tartalom. Az A730W két kártyahelyét tölthetjük meg médiakártyákkal, melyekből az első a Compact Flash, a második az SD/MMC típusokkal áll szóba. A hátoldalon egy 1,3 megapixelos, nem túl éles képeket produkáló fényképezőgépet találunk, amely rendelkezik egy LED vakuval, valamint egy önarcképek fotózását könnyítő tükörrel is. Infra, bluetooth, illetve vezeték nélküli hálózatokhoz is csatlakozhatunk, a 802.11b szabvány szerinti 11 mbt/s sebességgel. A tenyérkép legfigyelmreméltóbb tulajdonsága, hogy a mellékelt USB hostkábel segítségével szinte bármilyen USB-s eszközt a géphez csatlakoztathatunk, legyen szó billentyűzetről, egérről, kártyaolvasóról, vagy akár USB memóriakulcsról! Egy USB-s elosztó segítségével akár négyet is tud egyszerre kezelni ezekből. Egyetlen negatívum talán az alulméretezett, 1100 mAh kapacitású akkumulátor, ami igen hamar lemerül. Nem véletlen, hogy a dobozban két darabot is találunk belőle.



Ramiris
137 360 Ft+áfa
www.ramiris.hu

95%

MOBILVILÁG

Nokia 7710

Fejlett kommunikátor

Sikerült beszerezniünk egy igencsak új, akkor még kereskedelmi forgalomban sem lévő Nokia telefont. Száma 7700, mely máris jelzi, hogy egy egészen új szériával van dolgunk. Szélesvásznú (640x320) érintőképernyője igen szép képet ad, 65 536 színt képes megjeleníteni. Természetesen nemcsak képeket, hanem videofájlokat is nézhetünk vele, sajnos alpból csak Real Media formátumban. Beépített megapixel kamerájával 1152x864-as felbontású képeket készíthetünk vele, ezeket már tárolni is érdemes. 90 megabájttal memóriájában, és a hozzá adott 128 megás MMC bővítő segítségével elég sok adat tárolható rajta. Több video-, kép- és hangformátumot is ismer, ezek nagy részét a készüléken belül szerkeszthetjük is. Nem játéktelefon, inkább egy többfunkciós kommunikátorként foghatjuk fel.



Nokia Magyarország
www.nokia.hu

94%

Samsung SGH-630

Elegáns fekete

Már egy jó ideje nem volt szerencsénk Samsung mobilhoz. Érdeklődve vártuk hát, hogy mi mindent sikerült összehozniuk az SGH-630 megalkotóinak. Meg kell mondjuk, kellemesen csalódtunk. Az elegáns, szétnyitható készülék mindössze 79 grammot nyom. 65 ezer színű kijelzője 128x160-as felbontásban jeleníti meg az információkat és képeket. Beépített CMOS, VGA kamerájával sajnos csak 640x480-as képeket készíthetünk, megfelelő fényviszonyok mellett azonban ezek elég jók lesznek. Telefonkönyvében ezer név tárolható a hozzá kapcsolódó egyéb információkkal. Beépített modem, infra port, GPRS és WAP is található benne.

A képen látható érdekes toldalak a készülék jobb oldalán nem más, mint egy kihangosító. Remekül kezelhető, mindenkinek bátran ajánljuk.



Samsung Magyarország
www.samsung.hu

92%

Nintendo DS – Két képernyős retró

www.nintendo.com

A Sony PSP legnagyobb ellenfeleként a Nintendo is megalkotta saját kézi konzolját, a két képernyős DS-t – igaz, jóval szerényebb paraméterekkel. Igen, jól hallottunk, a Nintendo DS két képernyőt tartalmaz, melyből egy „cerkával” bőködve előhozhatjuk extra képességeit. Kívülről elég puritán a gép, és a méretével sem lehetünk elégedettek, a zsebünkbe pedig egyáltalán nem lehet beletuszkolni. A DS igazi erőssége a már említett dual érintőképernyő, melyet RPG és FPS játékoknál lehet leginkább kamatoztatni. Multiplayerre itt is van mód, sőt Wi-Fi hálózaton akár chatelhetünk is. Ha minden jól megy, rövidesen a magyar boltok polcain is fellelhető lesz a Nintendo új siker várományosa, a Nintendo DS.



A HÓNAP mobil kutyúje

Szoftverek

Ingyen PlayStation-emulátor

www.fpsece.net

A Pocket PC-tulajok már nem panaszkodhatnak, hogy nem jutnak elég játékokhoz. Az ingyenes emulátor segítségével ugyanis komplett, PlayStationre írt játékokat futtathatunk PDA-nk képernyőjén.

Mindenevő lejátszó

www.kinoma.com

A Kinoma lejátszóit már minden PDA-tulaj ismerheti. A család legújabb tagjaként megszületett a Kinoma Player 3 EX, melynek legnagyobb előnye, hogy gyakorlatilag minden videóformátumot ismer.

Blitzkrieg II PDA-ra

pda247.palmgear.com

A körökre osztott stratégia fanatikusa készíthetik a PDA-jukat, mert a szövetséges hatalmak, a Szovjetunió vagy a tengelyhatalmak seregeit irányítva kell rendet vágunk az ellenség sorai között.



Piactér



A HÓNAP kutyúje

SONY PLAYSTATION TWO

Pécek péese

Sony Magyarország | – | Bevezetés alatt | www.playstation.com

A Sony – valamilyen szinten – mindig is az egyéniségre törekedett, olyan dolgokat akarnak folyton-folyvást megalkotni, ami másnak nincs, de még csak nem is hasonlít rá. A PlayStation 2 hazánkban is nagyon népszerű, a nemrégiben megjelent PSP-re még várnunk kell, és a PlayStation 3 is egy kicsit odébb van. A cég elgondolkodott azon, hogy a várakozási időt mivel lehetne kitölteni, ennek eredményeképpen elkészült a PS Two, mely a már jól ismert második generáció újraderolított verziója. De miről is van pontosan szó? Vegyük alapul az eredeti PlayStation 2-t. A hardvere adott, tulajdonságai szintén meghatározottak. Egyetlen, amin bátran lehet alakítani, az a külső. A Sony elég sokat lefaragott a készülékből, melynek köszönhetően megszületett egy jóval elegánsabb, kisebb, mindösszesen 900 gramm súlyú konzol. Természetesen ez is ugyanúgy meg-

küzd a játékok tömegével, képes filmet, vagy akár hanganyagot is lejátszani, és persze a már megszokott kontrollereket is használhatjuk hozzá. Érdekesség, hogy még árban sem tér el vérszesen az eredeti elgondolástól, persze azért megvan egy kis egészséges differencia. Lévé, hogy a PlayStation 3-ra még jóval több mint egy évet kell várnunk, a PSP pedig alapjában véve mégiscsak kézi konzolnak számít, ha már jó ideje tervezve a PS2 beszerzését, miért az „elavult” változatot szereznéd be? Aktuális számunk legérdekesebb kutyúje tehát ez a konzol. Csak azt sajnálom, hogy nincs „zsebikzsboksz” ©.

- ▲ Új köntös
- ▼ Kevés van belőle

5

AIRIS L105D

Origami System Kft. | – | 66 000 Ft | www.origamisystem.hu

A z ezüstsínű burkolatban olyan DVD-felvevő dolgozik, mely képes MPEG-4 tömörítésű videoanyagok lejátszására is. Nem válogató, olvassa az írható és újrairható CD és DVD minden fajtáját (a DVD-RAM kivételével). A szabványos videolemezek kivül a közönséges adat-CD-re vagy -DVD-re írt DivX kódolású AVI állományokat, JPEG képeket és MP3 anyagokat is lejátszza. A beépített Panasonic TV-tuner képe szép, kissé lassú a csatornaváltás. Ahogy egy hagyományos VHS-felvevőnél, itt is egy évre előre programozhatunk legfeljebb 16 felvételt, DVD+R és DVD+RW nyersanyagokra képes rögzíteni. 1 és 6 óra között, négy lépésben állítható a játékidő, azaz a tömörítés erőssége. Az átlagosnál kissé hangosabb a mechanika alapja. Euro Scart, S-Video vagy kompozit video csatlakozással kapcsolódhatunk a tévékészülékhez vagy kivetítőhöz. Három kép- és hangbemenetet (sztereo RCA hang, kompozit video és S-Video)



is beépítettek, egy bemeneti csatlakozócsoport homlokzati oldalról érhető el. A készülék digitális hang kimenetekkel (optikai és coax) és beépített hangdekóderrel is rendelkezik, DTS-hangzást is képes visszaadni. Nagyon részletesen beállítható a térhangzás, igazodhatunk a terem adottságaihoz. Sajnos a feliratok csak DVD esetében élnek, az AVI állományoknál bevett SUB vagy SRT formátumú szövegeket egyáltalán nem képes megjeleníteni a masina.

- ▲ DVD-felvevő és DivX-lejátszó
- ▼ DivX-es feliratozást nem támogat

5

CREATIVE ZEN MICRO

Ramiris | 06-1-888-3200 | 56 000 Ft | www.ramiris.hu

A Creative új MP3-lejátszója külsőleg az Apple iPod minire próbál hajzani, de tervezőinek nem igazán sikerült elérni az előd kinézetét. Van előnye is a minivel szemben, például akár 12 órát is működik egy felöltéssel, ráadásul akkumulátora cserélhető. Gépünkhöz USB-n keresztül csatlakoztatható (működik USB 1.1-gyel is, csak akkor nagyon lassú a másolás). Belsejében egy kisméretű, 5 gigabájtos merevlemez teljesít szolgálatot, amelyre a zenéket a Creative MediaSource alkalmazással kell rámásolnunk. Nemcsak MP3, WMA és WAV formátumú állományok lejátszására, hanem hordozható háttértárnak is használható. Ennek a funkciónak a legnagyobb hátránya, hogy az erre használt terület méretét előre meg kell adnunk (maximum 2 gigabájt lehet), és ezt a zenék elől veszi el. Ahogy azt már manapság megszokhattuk, egy zenelejátszó nem lehet meg extra funkciók nélkül. A ZEN Micro sem kivétel, tervezői belezsúfoltak egy FM rádiót, amelyből felvenni is tudunk MP3-ban, van diktáfon funkciója (maximum 10



órát képes rögzíteni), van benne ébresztő, valamint képes címjegyzéket, naptárat és teendőket szinkronizálni az Outlookkal. Kezelése nagyon egyszerű, csakúgy, mint az iPod mini, ez is érintésérzékelő kezelőszerveket kapott. A különbség az, hogy itt nem „körözni” kell az ujjunkkal a menükben és a listákban való navigáláshoz, hanem csak fel-le mozgást végeznünk a középen található nagyobb „gombon”.

- ▲ Jó hangminőség
- ▼ Háttértárnak nehézkes használni

4

FOXCONN USB 2.1 7 IN 1 CARD READER

Kártyaolvasó

DTK Computer | 06-1-412-3400 | 4 900 Ft | www.dtkcomputer.hu

Vitatott, hogy mely adathordozó lépett a lassan, de biztosan leáldozó floppis meghajtók helyébe. Annyi bizonyos, hogy sokan használnak helyette valamilyen memóriakártyát. Ehhez nyújt praktikus dokkolót a Foxconn.

Az apró memóriamodulok áresése, illetve kapacitás növekedése csak egyik oka terjedésüknek. A szintén flash memóriára épülő USB-s memóriákkal szemben megvan az az előnyük, hogy sokféle digitális eszközben használhatók. Szükségünk lesz egy olvasóra minden olyan gépen, ahol szeretnénk kártyát olvasni, illetve arra írni. Ha tartunk attól, hogy a célállomáson ilyen hardver nincs kiépítve, kénytelenek leszünk esetenként magunkkal vinni egyet. Ugyanakkor jólesne, ha otthoni olvasónk nem szaporítaná az asztalon tenyésző kábelzetszűngelt, azaz egy beépített modell lenne a legkényelmesebb.

Minden igényt egymagában igyekszik kielégíteni a Foxconn kiegészítője. A Picture-XD kivételével minden



elterjedt formátumot ismerő apróság fiókos megoldású, dokkolóját kiöregedett 3,5 hüvelykes hajlékony-lemez-meghajtónk helyére könnyen beépíthetjük. Belső, két túsorra illeszkedő USB 2.0-s csatlakozója minden, az utóbbi három évben gyártott alaplappal kompatibilis. A fiók foglalatból maga az olvasó melegében kihúzható, és kihajtható normál USB-csatlakozója révén bármely számítógépen használható is. Meghajtó programokat Windows 98 SE kiadásától felfelé nem igényel. Kedvező ára és praktikussága miatt jó szívvel ajánljuk.

- ↑ Barátságos ár
- ↓ Nem ismeri a Picture-XD-t

4

LOGITECH Z-5500

Hangfal

Pilot-Comp Kft. | 06-1-321-0408 | 89 125 Ft | www.pilotcomp.hu

Tavaly hatalmas sikert aratott szerkesztőségünkben a Logitech Z-680-as hangrendszer. Külső megjelenése, funkciói és szolgáltatásai éppoly meggyőzőek voltak, mint fantasztikus hangzása. Nem mondhatnánk, hogy a felett már eljárt az idő, de bizony a Logitech fejlesztőmérnökeinek sikerült egy teljesen új szintet elérniük. A család következő tagja a megtisztelő Z-5500-as nevet kapta. Összteljesítménye nem kevesebb mint 500 watt, mely természetes mélynyomója, valamint további 5 szatellitje között oszlik meg. 5.1-es hangrendszerek kedvelői biztosan nagyon értékelnék igen erőteljes, teljesen torzításmentes basszusát, fantasztikusan tiszta és tökéletes hangzását. A készülék úgynevezett digitális hangkiemelés segítségével folyamatosan szabályozza a frekvenciaátvitelt, a legtisztább hang visszaadásának érdekében. Hangvezérlő egységével minden funkcióját állíthatjuk. Külön ügyeltek arra, hogy a menü ezúttal átláthatóbb, minden egyes szatellitét egyenként szabályozhatjuk, és az egyes térhatású effektet is itt



konfigurálhatjuk. Talán nem is kell hozzátennem, hogy támogatja a Dolby Digital Pro Logic II, a THX, valamint a DTS hangrendszereket is, értelemszerűen tehát nemcsak számítógépezéshez, hanem komplett házimozihoz is kiválóan használható. Érdekes, hogy mindemellett Mac, PlayStation 2 és Xbox rendszerekre is ráköthetjük, ezzel is fokozva a teljesség igényét. Külön extraként még egy zsinór nélküli távirányítót is mellékelnek hozzá, hogy még erre se legyen szavunk. Ára borsos, de a minőséget mindig is meg kellett fizetni.

- ↑ Tiszta hangzás
- ↓ Vezérlőpult megjelenése

5

LG GSA-4160B

DVD-író

LG Magyarország | 22 690 Ft | www.lg.hu

Egyre-másra jelennek meg az újabb és újabb optikai adattárolók, a piac jelenleg a duplárétegű lemezeket is kezelő írókról szól. Hogy a gyártók magukra vonhassák a vásárlók figyelmét, gyorsabb, vagy több formátumot ismerő meghajtókkal kell, hogy megjelenjenek. Az LG főleg az utóbbiban jár az élen.

A GSA-4160B már fel van készítve a DVD+R DL írására, 2,4-szeres alapsebbséggel. A DVD+R-hez 16-szoros tempót diktál, amivel el is érte a technológia elvi sebességhatárát, ennél gyorsabb írásra nem számíthatunk. Bártran vásárolhatunk hozzá nyolcszorosan írható DVD-R médiát is, újírásakor pedig négy-szeres sebességgel képes felpörögni, DVD+RW és DVD-RW esetében egyaránt.

Máig egyedülállóak az LG DVD-írók abban, hogy megdobják a DVD-RAM lemezeket is. A DVD-s családból felépítését tekintve kissé kilógó médium az optikai tárolók között a legbiztonságosabb, így ez a képesség azoknak jöhet jól, akik szeretnek vigyázni adataikra, de a magneto-optikai meghajtókat és



lemezeket túl drágának találják. A legújabb DVD-RAM technológiájú lemezekkel ötszörös írási sebességgel érhető el.

A csomagolás része még a CD-kábel, ATAPI szalagkábel és négy rögzítőcsavar. Szoftverek között megtaláljuk a CyberLink lejárólóját, az Ahead Nero 5.5-öt, valamint az InCD-t.

Minden formátumot ismer, megfelelő sebességű, s a DVD-RAM révén a biztonságosabb adattárolás lehetőségét kínálja a csomag, a régebbi kiadású Nero ellenére is csak ajánlani tudjuk.

- ↑ Minden DVD-s formátumot ír
- ↓ Régebbi szoftververziók

5

VANTEC NEXUS

Panel

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 12 490 Ft | www.multimedia.hu

A tuning szerelmesei mindent megtennének azért, hogy gépük ütősebben nézzen ki, illetve minél többet tudjon.

Láthatunk már rengeteg lehetőséget, festhetjük, fűrészelhetjük is a gépet, csak azért, hogy valamiben eltérjen a megszokottól. A legtöbb ilyen módosítás inkább csak külsőleg alakítja a gépet, funkciók terén semmi extrát nem tud felmutatni. Ezzel ellentétben a Vantec terméke érdekes lehetőségeket nyújt az ingyenceneknek. A nagy floppimeghajtó helyére szerelhető, és az alaplapra csatlakoztatható. Tápot szintén kell neki adni, hogy a kijelzőjén megjelenhessenek az információk. Az előlapra kivezet két USB 2-es és egy Firewire-csatlakozást. A közepén található kerek gombbal a processzor ventilátorának sebességét állíthatjuk. Amikor ezt tesszük, kapcsoljunk hőfokmegjelenítésre, minthogy nem lenne szerencsés elégetni a proci. Képes



továbbá megjeleníteni a merevlemez, a ház belső hőmérsékletét (következésképpen három hőfokmérőt is adnak hozzá), illetőleg a hozzá kapcsolt ventilátorok percenkénti forgási sebességét. Mellékelnek hozzá két eltérő színű extra előlapot is, ha esetleg valaki némi változottságra vágyik. Összességében a megjelenése nem annyira látványos, de kivezetéseinek és funkcióinak köszönhetően mindenképpen hasznos. Az árával lehetne egy csöppet vitatkozni, de ugyebár ez az a dolog, amivel nem lehet mit tenni.

- ↑ Kivezetett csatlakozók
- ↓ Megjelenés

4

PCI-E GRAFIKUS KÁRTYÁK

EGY ÚJ KOR HAJNALA

Kis hazánkban egészen idáig kellett várni, hogy normális mennyiségű PCI-Express grafikus kártyát tudjunk felvonultatni. Nem is haboztunk tovább, elkezdtük vadászni a különféle kategóriás megoldásokat. Kisvártatva nekiláttunk a teszteknek.

EXTRA
A CD/
DVD-N
PROGRAMOK

Noha az elemzők, a nagyokosok és a hardvergyártók elképzelése szerint tavaly már bőven az új technológiában kellett volna úszkálnunk, a piac és a felhasználók hada másképp rendelkezett. Legtöbbször nem akartak, mások nem is mertek befektetni az új megoldásba, ami lássuk be, teljesen érthető. Egy ilyen grafikus kártyához új alaplapt, processzort, adott esetben pedig még memóriát is kell vásárolnunk. Azonban tudomásul kell venni, ha tényleg azt akarjuk, hogy sokkal szebbek, gyorsabbak és jobbak legyenek a játékok, bizony előbb-utóbb be kell fektetnünk. Manapság azt mondják a gyártók, hogy még mindig nincs elegendő kereslet ezen technológiára, így nemes egyszerűséggel rákényszerülnek arra, hogy AGP-kártyákkal szolgálják ki a kedves vevőt. Úgy gondoltuk, hogy nem egy bizonyos szint képviselőit eresztyjük össze, hanem igyekeztünk egy átfogóbb tesztet for-

ne legyünk telhetetlenek, a több pénz, több teljesítmény elve itt is remekül megállta a helyét. Az **Albatron GeForce Trinity 5750** abba a szerencsétlen helyzetbe került, hogy a túl korán kiadott PCI Express-es vezérlők közé tartozik. Mit is jelent ez pontosan? Csak annyit, hogy amikor megjelent, még annyira sem kellett senkinek ez a technológia, mint ma, ráadásul mostanra már sebessége is felejtethetőnek mondható. A X300-as család sarjai tényleg a legalapabb, belépő szintet jelentik az új technológiába. Vegyük példaként a **GeCube ATI X300**-at. Szerény kidolgozás, semmi cicoma, kicsiny hűtés, dísznyi bordával felturbóztva. Kategóriájának megfelelően tényleg csak azt adják hozzá, ami feltétlenül szükséges. Kábelek és a telepítéshez szükséges meghajtó CD. Az **Abit ATI RX300 SE** ezzel szemben már valamivel pofásabb tervezés eredménye.

Hajszálynival ugyan, de ezúttal az MSI győzedelmeskedett

málni. Azért is határoztunk így, mert ma már a gyártók sem nyúlnak nagyon a referencia kialakításhoz, ergo az azonos chippel felszerelt termékek közel megegyező teljesítményre képesek. A termékek a teljesség igénye nélkül kaptak Half-Life 2-t, Doom 3-at, illetve egy csipetnyi 3DMarkot. A tesztgépből egy 3,4 gigahertzes Pentium proci volt, a maga kis 1 giga memóriátámogatásával, és persze a jól megszokott, SP2-vel feljavított Windows XP dohogott alatta.

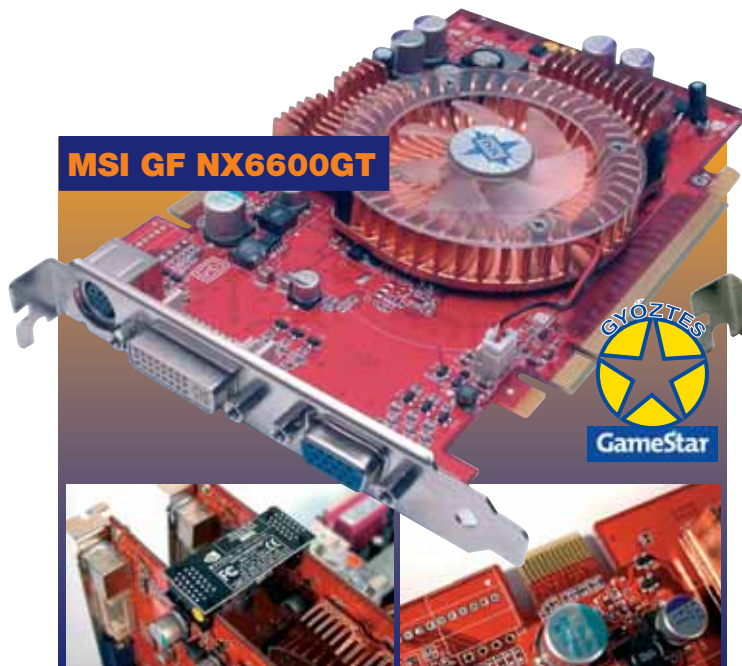
Megfizethető, de nem feltétlen időálló megoldások Számunkra is egészen meglepően alakult az olcsóbb kategóriás PCI-E-vezérlők versenye. Távolról sem mondhatnám, hogy sebességbajnokok, mégsem dicsekedhetnek mesésen alacsony árral. Húszonharmincezer forintért bizony már-már jobbat is elvárhatna az ember. Persze

Kidolgozása némileg különbözik, a 128 mega memória jelen esetben több modulra volt felosztva. Igazán különleges, kiemelendő extra ehhez sem volt, hacsak nem a plusz csatlakozókábelek és átalakítók. Egyértelmű minőségi ugrást véltünk felfedezni az **Inno 3D GeForce 6200** esetében, noha mindez árban is megmutatkozott (bár még mindig bőven a megfizethető kategória képviselője). A szokásos fekete lapka, puritán hűtési rendszer, semmi cicoma. A mérési eredményekből egyértelműen látszik, hogy a Valve trükközött valamit a Half-Life 2-nél, lévén az az egyetlen játék, amiben lenyomják az X300-asok. A többi tesztben egyértelmű nyertes a 6200-as, nem véletlenül ajánljuk mindazoknak, akik vásárolni szeretnének új kártyát. Dobozában, bár nem a megszokott bőkezű Inno-felhozatal fogad, a meghajtó CD mellett találhatunk egy

	Órajel (MHz)		Half-Life 2 (fps)		Doom 3 (fps)		3DMark (3Dmarks)		Cég:	Honlap:	Ár (bruttó):
	Mag	Memória	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024			
Albatron 5750	210	250	18,8	13,1	13,4	9,3	598	444	Flash-Point	www.flash.hu	26 400
GeCube X300	325	195	29,7	21,4	18,6	11,9	1012	762	Mistral	www.mistral.hu	24 990
Abit X300	320	200	29,8	20,9	19,6	12,9	1009	769	Interboard	www.interboard.hu	18 900
Inno 3D 6200	300	550	28,4	18,7	38,5	25,8	1443	1112	Aqua Computer	www.aqua.hu	29 250
Abit X600 Pro	400	550	40,1	29,1	20,2	13,9	1318	1006	Interboard	www.interboard.hu	33 700
GeCube X700 Pro	425	430	69,1	47,8	38,1	25,7	2772	2065	Mistral	www.mistral.hu	51 655
Gigabyte 6600GT	500	1000	81,8	54,3	69,3	53,6	3446	2724	CHS	www.chs.hu	52 900
MSI 6600 GT	500	1000	81,8	54,4	69,5	52,7	3443	2727	Ramiris	www.ramiris.hu	53 490



MSI GF NX6600GT



GYŐZTES
GameStar

Teljesítmény, mellékletek

TELJESÍTMÉNY	36/40
EXTRA	18/20
SZAVATOSSÁG	27/30
ÁR	6/10

Gyenge hűtés

87%

Inno 3D GF 6200



Alfántatunk
GameStar

Ár-teljesítmény arány

TELJESÍTMÉNY	32/40
EXTRA	15/20
SZAVATOSSÁG	22/30
ÁR	8/10

Kevés extra

77%

teljes verziós 3DMark-ot, illetve egy InnoDV Multimedia lemezt – ez utóbbi DVD-lejátszót és szerkesztő programot tartalmaz. Ezen részlegbe soroltuk még az **Abit ATI RX600 Prot** is, annak ellenére, hogy csak és kizárólag Half-Life 2-ben volt képes legyőzni az Inno3D megoldását. Bár kialakítása részben eltért a kisebb testvérétől, hűtőrendszerének felépítése teljesen megegyezik azzal. Mellékletek terén pontosan ugyanígy „érdekességgel büszkélkedhet”, mint az X300-as párja. Az igazsághoz egyébként hozzátartozik, hogy ezt a két Abit kártyát elég szépen lehet tuningolni, mivel azonban mi a gyári értékeket teszteljük hivatalosan, ezekre az eredményekre most nem térünk ki.

Egy nagyobb ugrás...

Továbbhaladva a mezőny többi tagjára a mérésekben jól kimutatható szintlépés történik. A **GeCube ATI X700 Pro** meglepően drága volt. Ezt úgy kell érteni, hogy ebben az árkategóriában – mint látható – jóval nagyobb teljesítményű kártyák is vannak. Ezen egy tömzsi borda, egy mini, kicsit se hangos ventilátorkombináció található. Dobozában a megszokott átalakítók, a meghajtó lemez és egy Cyberlink-féle PowerDVD 5-ös található. Egyik kedvencünk, a **Gigabyte GeForce 6600 GT** lett. Árának megfelelő teljesítményt nyújtott, képminőségére pedig ugyanúgy nem lehetett panaszunk, mint a mezőny többi tagjára. Akkor mégis miért figyeltünk fel rá ennyire? – kérdezhetnének jogosan. A hozzá adott mellékletekben kutakodva rábukkantunk egy ajándék Doom 3-ra! Ez egyébként azért volt furcsa, mert buta módon a dobozára csak annyi van ráírva: „Doom 3-hoz ajánlott kártya”. Ha ez nem igazi

meglepetés, akkor bizony semmi ☹. Emellett még kapunk hozzá egy meghajtó lemezt és felhasználói programokat is. Hab a tortán, ha ebből a kártyából kettőt vásárolunk, SLI módban össze is köthetjük őket – persze ehhez megfelelő alaplap szükséges... Végére maradt egy szintén SLI-rendszerrel támogató kártya. Az **MSI GeForce NX6600GT** teljesítményre, illetve ára szinte tökéletesen megegyezik a Gigabyte-tal. Ez mondjuk nem annyira meglepő, sokkal érdekesebb volt eldönteni, hogy melyik legyen a nyertes. Végül is azért lett az utóbbi, mert (bár a Doom 3, lássuk be a legjobb játék), az MSI-hez sokkal bőségsébb felhozatalt párosítottak. Urú, XIII, Prince of Persia 3D, illetve egy 14 játékdemó tartalmazó CD. Mindemellett persze a szokványos kábelek is ott voltak dobozában.

Hogyan tovább?

Nos, azt kell mondjuk, ha csak bővítenéd a géped, akkor egyelőre nem érdemes még PCI-E-s rendszerbe befektetned, mivel túl drága az összeállítása, illetve még csak kiemelkedő sebességnövekedés sem tapasztalható. Más kérdés, ha mondjuk első gépet vásárolsz, akkor már érdemes gondolni a jövőre. Egy olyan alaplap, amelyik meghajtja ezeket a kártyákat, elég sokat tud már, és bizony jó sokáig megfelelő lesz még. Most jöhetne ide az a sablonos szöveg, hogy a „döntés a Te kezében van”... hmmm, és tényleg ☹.

ZeroCool

Tesztgépünk támogatója a



Albatron GF 5750



66%

Teljesen zajtalan
Idejétmúlt

TELJESÍTMÉNY	25/40
EXTRA	15/30
SZAVATOSSÁG	17/20
ÁR	9/10

GeCube ATI X300



69%

Ma még játszhatunk vele
Alapfelszereltség

TELJESÍTMÉNY	28/40
EXTRA	12/30
SZAVATOSSÁG	20/20
ÁR	9/10

Abit ATI X300



72%

HL2-nek is jó
--

TELJESÍTMÉNY	28/40
EXTRA	14/30
SZAVATOSSÁG	20/20
ÁR	10/10

Abit ATI X600 Pro



75%

Elfogadható sebesség
Kifejezetten melegszik

TELJESÍTMÉNY	31/40
EXTRA	14/30
SZAVATOSSÁG	22/20
ÁR	8/10

GeCube ATI X700 Pro



78%

RGB elosztó kábel
Kicsit zajos

TELJESÍTMÉNY	34/40
EXTRA	14/30
SZAVATOSSÁG	24/20
ÁR	6/10

Gigabyte GF 6600 GT



86%

Teljesítmény, Doom 3
--

TELJESÍTMÉNY	36/40
EXTRA	17/30
SZAVATOSSÁG	27/20
ÁR	6/10



VÁLASZTÁS ÉS TUNINGOLÁS

EXTRA
A CD/
DVD-N
PROGRAMOK



Ha számítógép-alkatrészt vásárolsz, bármilyen hihetetlen, de teljesen általános kérdések fogalmazódnak meg Benned. Mit is vegyek, lehet-e tuningolni, milyen játékok mennek vele jól, mennyi ideig használható egy grafikus kártya? Pontos választ ugyan nem tudunk adni, de néhány támpontot azért igyekeztünk összehozni.

Többszöri felmérések bizonyítják, hogy a játékosok körében a legtöbbet változó hardverelem nem más, mint a grafikus kártya. Ez végül is érthető, hiszen legtöbbet ezekről hallunk, ezek adnak extra funkciókat, és bizony képességeikre épülnek fel a játékok tömegei. Más kérdés, hogy nagyon sokszor rossz döntés születik. Vegyünk egy teljesen átlagos példát. Sajnos sokan úgy érzik, hogy egy viszonylag lassú (ami mai olvasatban körülbelül az 1,8 gigahertz alattiakat jelenti) processzor mellé érdemes komoly vezérlőt vásárolni. Hazaérve pedig döbbenet látnak, hogy a játékok vajmi keveset gyorsultak csupán. Tény, hogy aki nem tud kiadni 3 giga feletti procira, az csúcscategóriás VGA-kártyát sem vesz meg. De már egy, ma középkategóriásnak számító vezérlőt is remekül képes visszafogni egy gyengébb alaplap vagy processzor. Érdemes vásárlás előtt tehát mindenképpen mérlegelni, mert adott esetben egy erősebb kártya árából kijön egy gyöngébb és egy procit egyben. A kettő, közös erővel pedig minden bizonnyal többre képes, mint egyetlen hardverelem.

Ha már tuningolunk, tegyük okosan

Nagyon sok játékos igyekszik különféle

tuningolási módszerekkel extra lóerőket előcsalni. Ez bizonyos fokig rendben is van. Most tekintsünk el az olyan megoldásoktól, melyek szerint különféle úrben is alkalmazott hűtési technikákat építünk a gépbe ☺. Maradjunk a békés, más néven a szoftveres megoldások mellett.

” Szoftveres tuninghoz válaszd a Riva Tunert vagy a PowerStripet ”

Biztos többen ismertek már különféle megoldásokat, de higgyétek el, hogy nagyon sokan még nem. Mindenekelőtt nekik ajánlanám figyelembe a *Riva Tunert*, melyet egyfelől letölthettek oldaláról (www.guru3d.com/rivatuner/), illetve megtalálhatjátok aktuális mellékletünkön. Egy egyszerű, gyors telepítés után már futtathatjuk is a programot. Egy viszonylag rövid adatbázis-felépítés után megismeri ATI, illetve NVIDIA chippel ellátott vezérlőket, detektálja annak minden képességét, teljesítményét, technikai adatait. A kicsi „Customize” felirat rejti az igazi nyálánkságokat! Mindenekelőtt győződjünk meg arról, hogy valóban hajlandóak vagyunk-e tuningolni. Amennyiben a folyamat miatt a kártya tönkremegy,

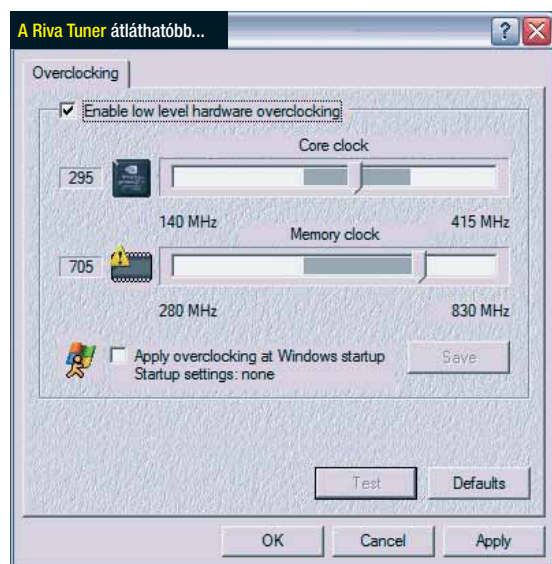
bizony a garancia is elszáll az adott termékről. Érdemes ebbe belegondolni, mielőtt vaktában belevágunk. Ha azonnal a sebességértékekhez nyúlunk, hasznos a mag és a memória órajelét is változtatni. Bármit módosítottunk, egyfelől nézzük meg rögtön, hogy a programba épített mérő mit mutat.

Ha nincs hirtelen hőmérséklet-emelkedés, még reménykedhetünk. Érdemes azonban egy-egy felhúzás után azonnal futtatni egy játékot, vagy a 3DMark-ot. Ha bármelyik lefagy, nem kell pánikba esni, vissza kell venni az értékeket. Ha semmi bibi, mehet tovább a próbálkozás. A Riva Tunerben egyébként még szoftveresen állíthatjuk grafikkártyánk különféle megjelenítő funkcióit (kontraszt, fényerősség és a többiek), frissítési értékeket állíthatunk különféle felbontásokhoz, és még néhány apróságot szintén megtehetünk. Aki inkább úgymond „szörözni” szeret, azoknak ajánljuk figyelmébe a PowerStrip nevezetű programot (letölthető az oldaláról: <http://entechtaiwan.net/>, illetve megtalálható

aktuális mellékletünkön). Már most felhívni a figyelmedet, hogy ez bizony még komolyabb angoltudást igényel, kezdőknek semmilyen formában nem ajánlott! Lévén, hogy a program rengeteg funkcióval rendelkezik, ezeket most nem is tárgyalnánk részletesen. Legyen elég annyit, hogy mindent tud, amit a Riva Tuner, csak sokkal részletesebben. Próba, szerencse – persze csak ésszel!

Minden tuningolható? Nem igazán...

Általános tévhit, hogy minden grafikus kártya tuningolható. Ez nagyon sok mindentől függ, leginkább az aktuális terméket felépítő hardverelemektől. Hogy melyik kártya hány százalékosan, vagy egyáltalán húzható-e, nem lehet megmondani. Sokan kérdezték levélben, hogy milyen kártyát vegyetek akkor, ha szanaszét akarjátok húzni. Nos, ez totálisan szerencse kérdése, és a boltban is ezt fogják mondani. Aki mást mond, az hazudik ☺. Alapból inkább olyan kártyát keress, amelyik megbízható, nem túl drága, és kapható is a hazai boltokban. Ezután már lehet gondolkodni azon, hogy mennyi extra erőt lehet előcsalni belőle. **ZeroCool**



MOBILMATRIX

A mobilod világa www.telefor.hu

TITKOS VÁGYAK SMS CHAT a 1784-es SMS számon



GSSuzy



GSDetti

1. Válassz ki a hozzád illő lányt, akivel megismerkednél! 2. Küldd el a nevét és a név után a neki írt üzeneted a 1784-es SMS száma és ő azonnal válaszol neked! (Pl. GSSuzy és az üzenet)
3. A továbbiakban üzeneteket mindig a kiválasztott lány nevével kezdődő SMS: 240 Ft+AFA(60Ft)/SMS.

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK! 06-90-635-545

Mostantól féláron, 400 Ft-ért a Tiéd lehet!

- GS37425 50cent - P.I.M.P.
- GS37139 Baby G.+Lala - Darabokra szakítod...
- GS37426 Benny Benassi - Satisfaction
- GS37180 Danzel - Pump it up
- GS37041 Dj Tiesto - Traffic
- GS37457 Eric Prydz - Call on me
- GS37444 Gáspár Laci - Hagyd meg nekem a dalt
- GS37046 Groove coverage - Poison
- GS37377 Harry Potter - Main Theme
- GS37284 JoJo - Leave
- GS37953 Orion Úrhajó - filmzene
- GS37201 O-Zone - Despre tine
- GS37751 O-Zone - Dragostea Din tei
- GS37453 Papa Roach - Getting away with murder
- GS37088 Régi telefoncsörgés
- GS37147 Rómeo és Júlia
- GS37273 Royal Gigolos - No milk today
- GS37288 Scooter - Shake that
- GS37436 Scooter Vs Acardipane+Rules-Maria
- GS37945 Vtech - Homokba írt szerelem

IGAZI DALOK - VALÓDI CSENGŐHANGKÉNT! 06-90-629-888

- GS16000 Danzel - Pump it up
- GS16003 Hungária - Csavard fel a szőnyeget!
- GS16004 Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály
- GS16005 Máté Péter - Zene nélkül mit érek én
- GS16006 Milk and Sugar - Love is in the air
- GS16001 O-Zone - Dragostea din tei
- GS16007 Szécsi Pál - Gedeon bácsi
- GS16008 Vivaldi - 4 évszak
- GS16009 Zalatnay Sarolta - Nem vagyok én apáca

Lamour SMS
Szeretlem borítékolva!

Találj magadnak társat **MEGYE SZERINT!**
Regisztráld magad a megújult Lamour társskeresőnkben! Küldd el SMS-ben a **GSREG** szót a 1781-re!
A többiben már rendszerünk segít!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki!
Társkeresés csak 76 Ft+AFA(19Ft)/SMS!

WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTEK): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd az GSTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott száma! (Java játéknál 2x) (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a letöltést, hívd ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490!

Készüléklista a játékokhoz:

- Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250i, 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD
- ▲ Siemens C55, C60, CX65, CX70, M50, M55, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SX1
- Motorola V300, V400, V500, V525, V600
- Sony Ericsson K700, T610, T630, Z1010, Z600
- Sharp GX10i, GX20, GX30
- ▲ Samsung E310, E700, E710, E800, E810, X460
- ▲ Sagem MyV-65

WAP! A legJAVA!
06-90-629-888

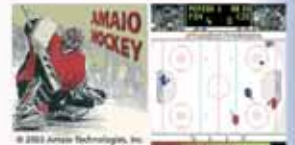


AA Flak 8.8 (2db sms)
Kód: GSGAME 24105

● + Siemens: C55, M50, SX1



AMIAO FOOTBALL (2db sms)
Kód: GSGAME 31939



Amiao Ice Hockey (2db sms)
Kód: GSGAME 37485



CANNONS (2db sms)
Kód: GSGAME 24121

● + Samsung: E**, X460



Collision Course 2004 (2db sms)
Kód: GSGAME 69085



DETONATE! (2db sms)
Kód: GSGAME 24165



LOTUS CHALLENGE (2db sms)
Kód: GSGAME 32483



RACING FEVER (2db sms)
Kód: GSGAME 24209



RACING FEVER 2 (2db sms)
Kód: GSGAME 31413



DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: GSGAME 24175



Turbo Camels (2db sms)
Kód: GSGAME 61601

● + Samsung: E700, E800
- Kivéve: Siemens SX1



Yeti Sports Part 1 (2db sms)
Kód: GSGAME 59441

● + Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1
+ SONY Ericsson T630, Z600

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545 WAP!



SZEKI HÁTTÉRKÉPEK 06-90-629-888

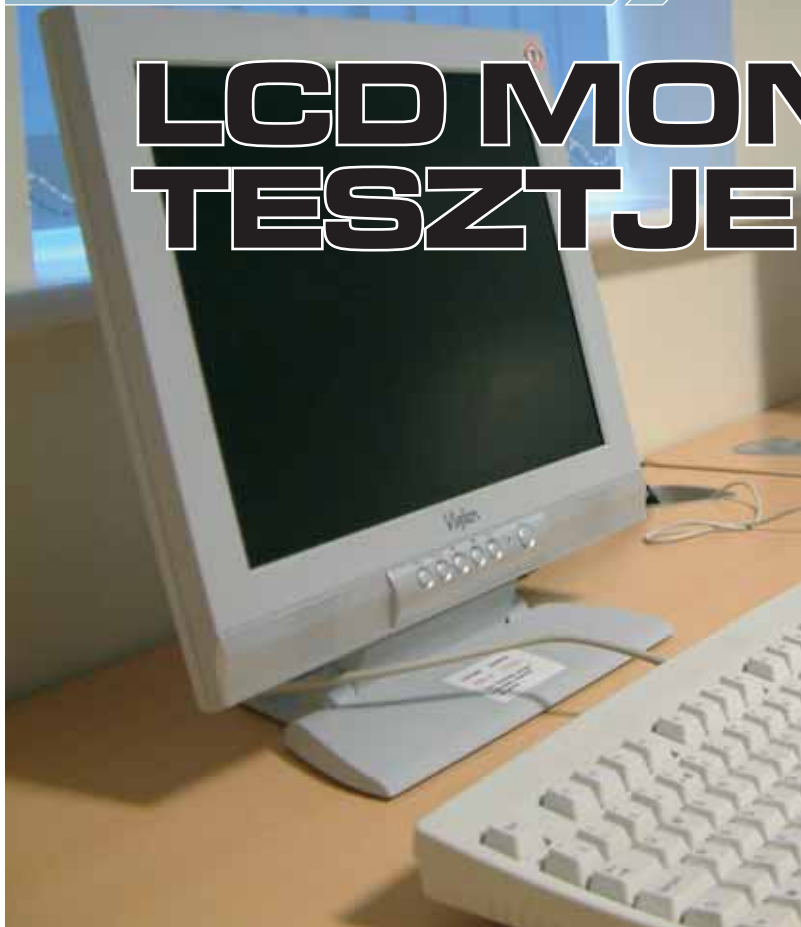


GS665471 GS665457 GS662215 GS660355 GS660331 GS660305 GS660302
GS660226 GS660205 GS660177 GS660128 GS660049 GS660048 GS660044
GS668121 GS668118 GS668100 GS668092 GS668082 GS668047 GS668015
GS665072 GS665067 GS660070 GS660069 GS660067 GS660066 GS660062

Java játék, színes szexi háttérkép, valódi csengések 800Ft+AFA(200Ft)/SMS. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+AFA(100Ft)/SMS.

További csengőhangok, oplogók, képzőanyagok a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közösségszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további -akcióinkról szóló- SMS fogadásához.

LCD MONITOROK TESZTJE



A hagyományos CRT-monitorok a végnapjaikat élik. Lassan, de biztosan kezdik felváltani őket az LCD-k, melyek egyre olcsóbbak és a kezdeti gyermekbetegségeiket is szép lassan kinövik. Tesztünkben nyolc 17 inches szemrevaló példányt mutatunk be Nektek.

Ha manapság új monitort szeretnénk vásárolni, két dolgot tehetünk. Vagy veszünk egy új CRT-set viszonylag olcsón, vagy beruházunk egy picit drágább LCD-re. „Persze ezek a lapos monitorcsodák nem alkalmasak játékra, ráadásul baromi drágák is” – gondolhatja az átlagfelhasználó. Ez a kijelentés pár éve még valóban helytálló volt, mára azonban nagyot változott a világ. Rájöttek a gyártók is, hogy a kisebb helyet igénylő, barátságosabb LCD-s technológia sokkal vonzóbb a PC-s felhasználók körében, és ezért alaposan rágyúrtak a belső tartalomra is. A tesztünk-

be tehát beválogattuk a jelenleg itthon is beszerezhető legnépszerűbb modelleket, melyek egytől egyig remek adottságokkal rendelkeznek. Az egyik legfontosabb szempont a minél kevesebb elérési idő, melyet milliszekundumban (ms) adnak meg a gyártók. Minél alacsonyabb ez az érték, annál gyorsabb a panel frissítése, azaz például FPS játékoknál nem esik szét sávokra a kép. Ha olyan monitort veszünk, ahol nincs ez feltüntetve, akkor azonnal kezdjünk el gyanakodni, és keressünk rá a neten. A másik fontos adat a kontrasztarány és a fényerő, melyet szintén célszerű szem előtt tartani.



ViewSonic VP171s

A játékmester

A ViewSonic CRT-kről az évek során sok jó tapasztalatot szereztem, ezért kíváncsi voltam, hogyan állja a sarat az LCD-k között. Igen tetszetős példányról van szó, fekete és ezüst kombinációt alkalmaztak a tervezők. A Samsunghoz hasonlóan itt is elforgathatjuk a kijelzőt vertikálisan, horizontálisan azonban már nem élvezhetünk akkora szabadságot. Mondjuk, nem tudom, ki akar kenyeret vágni vagy pingpongozni rajta, ez tehát megbocsátható neki. Ami miatt viszont kitűnően alkalmas játékra, az a hihetetlenül alacsony, 8 milliszekes válaszidő. Ezt egy rövid kis CS: Source-szal azonnal le is teszteltük. Az eredmény nagyon meggyőző volt! Játékon kívül filmnézésre és grafikai munkára is ajánljuk.

GYORSASÁG	29/30
KÉPMINŐSÉG	28/30
DIZÁJN	23/25
ÁR	12/15

92%



EIZO FlaxScan L550

A legdrágább

Az EIZO TFT megőrizte a hagyományos CRT-monitorok stílusát, szögletes formák, egyszerű fehér borítás jellemzi. A monitor hátulján mindössze egy kihajtható lábat találunk, amellyel a monitor dőlésszögét változtathatjuk. Ennél a modellnél sajnos nem kapunk akkora szabadságot, mint a Samsung vagy a ViewSonic esetében. A panel jól visszaadja a színeket, ezen a téren felettebb elégedettek lehetünk vele. A válaszidő 12 ms, ami több mint jó, FPS-érzékeny játékoknál is kiválóan vizsgázott. Mindezt összegezve egy remek monitort kapunk kimagasló tulajdonságokkal, egyetlen szépséghibája van csupán, az pedig az indokolatlanul magas ár.

GYORSASÁG	27/30
KÉPMINŐSÉG	28/30
DIZÁJN	22/25
ÁR	8/15

85%



Sony SDM-HS74P

Stílus mindenekfelett

Azt hiszem, ez az a készülék, amelyet akár egy dögös plazmatévének is nézhetnénk. Na nem mintha olyan nagy lenne, de kinézetre nagyban követi a Sony termékek jól kitaposott ösvényét. A guszthusosan megtervezett, íves formák és a fekete szín használata miatt roppant elegáns hatást kelt, igazi díszlehet íróasztalunknak. Bekapcsoláskor azonnal látszik, hogy a jól csengő X-Brite technológia nem csak egy hangzatos reklámfogás. Nagyon kellemes képe van, ami a kiváló kontraszt és fényerősség miatt különösen élethű színeket produkál. A 16 ms-os válaszidő miatt játékra és filmnézésre is ideális. Remek választás azoknak, akik a minőséget kedvelik.

GYORSASÁG	27/30
KÉPMINŐSÉG	30/30
DIZÁJN	24/25
ÁR	10/15

91%



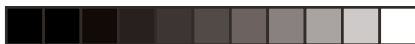
ACER AL1715

Hangoskodó

Kíváncsian vártuk, hogyan teljesít a teszt utolsó szereplője, az ACER AL1715-ös. Kívülről semmi fölösleges hivalkodás, letisztult, lekerékített formavilág jellemzi. A talp fixen van rögzítve magához a panelhoz, így csak a dőlés szögét tudjuk állítani, oldalirányú forgatásra vagy magasságállításra nincs mód. Az ezüstös borításon rögtön felfedezhető a két hangszórónyílás is. Igen, jól hallottatok, ez a monitor is saját hangszórókat tartalmaz. A megjelenített kép különben rendkívül szép, élénk, telt színek jellemzik. A remek, 16 ms-os válaszidő miatt játékokhoz ez is tökéletes. Kedvező ára, remek tudása alapján mindenkinek bátran ajánljuk.

GYORSASÁG	27/30
KÉPMINŐSÉG	28/30
DIZÁJN	21/25
ÁR	12/15

88%



Belinea 10 17 51

Kellemes meglepetés

Ez az a kijelző, amelyben pozitív értelemben a legnagyobbat családunk. A Belinea versenyzője kifejezetten jó adottságokkal rendelkezik, elég csak végigfutni a táblázatot. De ne szaladjunk ennyire előre. A lekerekített, maces dizájnra hajazó külső egy beépített sztereo hangfalpárt is rejt. Ez ugyan nem helyettesíti a komolyabb hangrendszereket, de arra tökéletes, hogy a játékokban prűntyögjünk. A képernyőt kedvünk szerint forgathatjuk a ViewSonic monitorához hasonlóan. Arról már szó volt, hogy remek paraméterekkel rendelkezik, mely a kiemelkedő kontrasztarányban és nagy látószögben testesül meg. A színvilága meglepően jó, a válaszidő pedig megfelelően alacsony. A kedvező összképet a barátságos 100 ezer forint alatti ár erősíti.

GYORSASÁG **26/30**
KÉPMINŐSÉG **28/30**
DIZÁJN **22/25**
ÁR **12/15**

88%



LG Flatron L1730B

Minden téren kimagasló

A csomagolás egy ezüstös monitort tartalmaz, mely egy szimpla kerek lábon áll. Az első próbálkozás az összeszerelést illetően nem volt túl sikeres, de második nekifutásra végre sikerült életet lehelni a készülékbe. A problémát a gondosan elrejtett csatlakozók okozták, melyhez nem árt tudni, hogy a hátsó borítást felfelé kell csúsztatni. A szerelés utáni trauma orvoslása végett egy kis Half-Life 2-vel nyugtattuk megfáradt idegrendszerünket. A képernyő szépen dolgozott, nyoma sem volt a gyengébb elérési idővel megáldott termékeknel tapasztalható csikozódásnak. A fényerő, kontraszt is megfelelő, ráadásul automatikusan is képes magát kalibrálni. Egy minden szempontból remek példányhoz van szerencsénk, amely megéri az árát.

GYORSASÁG **27/30**
KÉPMINŐSÉG **28/30**
DIZÁJN **22/25**
ÁR **10/15**

91%



Samsung SyncMaster 173P

A legelegánsabb

A Samsung TFT-je szemet gyönyörködtető külsővel rendelkezik, nem csoda hát, hogy mindenki alaposan megtapizta a szerkiben, sőt Mazur ujjai közül szinte úgy kellett kifejtetni a monitort. Egységes bordó színét az éleken végigfutó lehetővékony ezüstkeret és egy érintésérzékelő gomb töri meg csupán. Első komolyabb meglepetés akkor ért minket, mikor kiderült, a képernyőt kedvünk szerint forgathatjuk minden irányba! Internetezésnél, grafikai munkáknál ez nagyon jól jön. Bekapcsolás után rögtön konstatalhattuk, hogy nem csupán külsőleg, de belül is nagyon rendben van a 173P. Gyönyörű, élénk színek, megfelelő kontraszt jellemzi a készüléket. Elérési ideje lehetne alacsonyabb is, de ennek ellenére játéknál is jól vizsgázott.

GYORSASÁG **25/30**
KÉPMINŐSÉG **29/30**
DIZÁJN **24/25**
ÁR **12/15**

90%



Prestigio P171

Szinte ingyen

Mikor átvettem tesztre a Prestigio monitorát, nem hittem a szememnek. Az árcédulán feleakkora összeg szerepelt, mint a versenytársakén. Némi telefonálás után kiderült, a P171 tényleg ennyire szemtelenül olcsó. Külsőre szép, ezüst-fekete kombinációt alkalmaztak a tervezők. Az előlapon jól látható helyen található a kezelőszervek, illetve két hangszóró. Még egy plusz fejhallgató kimenettel is rendelkezik. Sajnos, a paramétereket tekintve ez volt a leggyengébb szereplő, ami a konkurens modellekhez képest alacsony kontrasztban és kis látószögben jelentkezett. Az elérési ideje viszont nagyon alacsony, így elsősorban azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik közepes tudású monitort keresnek, nagyon olcsón.

GYORSASÁG **23/30**
KÉPMINŐSÉG **20/30**
DIZÁJN **20/25**
ÁR **15/15**

78%

LCD-t, de milyet?

Azt hiszem, egyértelműen látszik, hogy a felhozatal igen bőséges a 17" monitorok terén, mindenki kedvére válogathat. Ráadásul ez csak egy szeletkéje a hazai LCD-kínálatnak, hisz még számtalan gyártó ajánl kifejezetten játékosra is alkalmas modellt. A nagy generációváltás pedig még csak most jön. A 8 milliszekundum válaszidővel rendelkező monitorok jelentik a jelenlegi csúcst, melyből már egy-két példány most is

rendelkezésünkre áll. Csak ezért ne rohanjon senki a boltokba, mert előbb vagy utóbb mindegyik gyártó megjelenteti ezen családba tartozó csúcstermékét. A hagyományos, nagy helyet foglaló CRT-k ideje tehát végleg meg van számlálva. A tesztben bemutatott kijelzők játékosra, filmnézésre tökéletesen alkalmasak, és egyre jobb paraméterekkel rendelkeznek kontraszt-fényerő téren is. Egyetlen hátlütőjüket csak az egyes ese-

tekben tapasztalt magas ár jelenti. Szintén óva intenek attól, hogy valaki 15" LCD-t vegyen, ami már szinte nevetséges áron beszerezhető. Persze léteznek olcsóbb megoldások is, mint például a tesztben bemutatott 17" Prestigio. Én azonban lebeszelnék mindenkit az olcsó monitorokról, elsőnek semmiképpen se az árcédulát nézzük, hanem inkább a paramétereket és főleg a számunkra oly fontos válaszidőt figyeljük.

Ha LCD-monitor vásárlására adjuk a fejünket célszerű egy minőségi, 90-110 ezer forintos modellt választani. A kiváló díjunkt elnyerő LG például pont egy ilyen darab, de mindenkinek bátran ajánljuk az ajánlatunk címet megszerző Sonyt is. Végül, de nem utolsó sorban szeretnénk a teszt győztesét is kihirdetni, ami a ViewSonic monitora lett a maga 8 milliszekundumos elérésével és igazán kiváló képével!

Mady

	max felbontás	fényerő	kontraszt	képlátószög	válaszidő	RGB csatl.	DVI csatl.	ára	Cég	Telefon	Weboldal
Samsung SyncMaster 173P	1280x1024	270 cd/m ²	700:1	178/178	25ms	van	van	105 400	Samsung Electronics Magyar Rt.	06-40-985-985	www.samsung.com
ViewSonic VP171s	1280x1024	300 cd/m ²	500:1	160/160	8ms	kettő	van	104 365	RRC Hungary Kft.	06-1-320-0390	www.viewsonic.com
EIZO FlexScan L550	1280x1024	300 cd/m ²	450:1	160/160	12ms	van	van	142 315	Juventus Team Kft.	06-1-469-5800	www.eiza.com
ACER 1715sm	1280x1024	270 cd/m ²	450:1	150/135	16ms	van	nincs	95 375	HRP Hungary	06-1-452-4600	www.acer.com
Belinea 10 17 51	1280x1024	250 cd/m ²	600:1	178/178	15ms	van	van	98 865	Ramiris Rubin Rt.	06-1-452-4600	www.belinea.com
LG Flatron 1730B	1280x1024	250 cd/m ²	550:1	160/140	12ms	van	van	110 900	LG Magyar Elektronikai Kft	06-1-455-6060	www.lg.com
Prestigio P171	1280x1024	300 cd/m ²	400:1	150/125	16ms	van	nincs	55 000	Asbis Magyarország Kft.	06-1-236-1000	www.prestigio.com
Sony SDM-HS420P	1280x1024	400 cd/m ²	500:1	160/160	16ms	van	van	109 875	Sony Hungária	06-1-346-8288	www.sony.com



KIS OKOSOK EGY KUPACBAN

ALTERNATÍV CSEVEGŐK

Bár a felhasználók igen nagy többsége a Microsoft-féle MSN Messenger rendszerén él, nem árt figyelembe venni, hogy komoly alternatívák léteznek, melyek nem kevés esetben sokkal fejlettebbek, kezelhetőbbek és hasonlóképpen elérhetőek. Tekintsük át ezeket dióhéjban.

Miert használnak legtöbbször MSN-t? A válasz tökéletesen egyszerű. Napjaink legnépszerűbb operációs rendszere a Windows (akár szeretjük, akár nem). Ennek pedig bizony része az a csevegő rendszer, melyet ebben a pillanatban is milliók használnak. Szintén totálisan népszerű az évről évre folyamatosan fejlődő ICQ, melyet szintén sokmillió felhasználó nyűstől nap mint nap. Ez a program olyannyira közzismert, hogy most részletesen nem is írni róla. Aki mégsem hallott róla, látogasson el erre az oldalra, és próbálja ki: www.icq.com.

Jelen cikkünk célja, hogy olyan programokkal ismerkedj meg, melyek adott esetben még nem kaptak oly sok publicitást, mint a többiek. Hogy miért, azt nem tudom, mivel kiváló programokról van szó. Kezdjük is az ismerkedést.

Trillian, a többfunkciós minden

Néhány éve, amikor összejött egy jó csomó csevegő ismerős (legyen az barát, ellenség vagy egyéb kapcsolat), egy havi windowsos telepítés után rá kellett döbennem, hogy mindenki eléréséhez három vagy négy programot is fel kellett tennem a rendszerre. Ezek indítása persze komoly memóriát emészt fel, és néhány éve azért még nem volt alap az 512 megabájt. Ekkortájt kezdtem keresgélni, és

viszonylag rövid idő alatt rátaláltam a Trillianra (<http://www.trillian.cc>). Első ránézésre nem sokban különbözik az MSN-től, legalábbis a funkciókat tekintve. Rövid próbálgatás után azonban kiderül, hogy egy igen komoly lehetőség van az ember kezében. Egy programon belül, akár egy időben

Mint láthatod, a Trillian összesen öt különféle kapcsolatot tud létesíteni csevegő hálózatokra. A Gaim ezzel szemben tudja mindazt, amit az előbbi program, sőt, képes további jó néhány rendszeren kommunikálni. Amiben szintén többet nyújt az előbbi alkalmazásnál: nem csupán

– bár nem kizárt, hogy készül már egy olyan verzió is, mely ezekkel is megküzd. Miért került most mégis szóba? Nos, egy olyan tulajdonsággal bír, mellyel a többiek nem: ez az IP alapú szóbeli beszéd. Ha ismerősünknek is van Skype szoftvere, illetve egy mikrofonja, bármikor cseveghetünk vele. De mi benne a különösen extra? Hát az, hogy ezt a programot akár mikor használhatjuk valós telefonálásra is. Olyan előfizetési rendszere van, melyben különféle díjsomagokat vehetünk. Feltölthetjük hozzáférést, és a megadott keretig akár milyen (mobil és vezeték) telefont is hívhatunk vele. Érdekes, hogy bizonyos esetekben (hazai díjszám és szolgáltatástól függően) olcsóbban is cseveghetünk rajta keresztül, mint a normál mobilon vagy vezetékes telefonon. Erdemes ellátogatni az oldalára, és átvizsgálni a díjszabásokat: <http://www.skype.com/> Vannak még további, hasonló funkciókkal ellátott programok, de úgy gondoltam, ezekről érdemes leginkább tudnotok. A Trillian és Gaim felhasználóiról külön nem beszélhetünk, minthogy meglévő hálózatok felhasználói csatlakoznak rá. Ezzel szemben a Skype-userek már több millióan vannak, esetleg érdemes csatlakozni hozzájuk. A programok természetesen megtalálhatóak aktuális mellékletünkön.

ZeroCool

„A Trillian egyszerre látja az MSN, az ICQ, a Yahoo, az IRC és az AOL hálózatokat.”

feljelentkezhetünk vele MSN, ICQ, Yahoo, IRC, AOL rendszerekre, ezeken keresztül cseveghetünk. Ha úgy vesszük, egy program helyettesít öt másikat. Épp a közelmúltban jelent meg a szoftver harmadik generációja, mely további remek funkciókat tartogat: audio- és videobeszélgetés, utazás funkciók, cserélhető kinézet, kibővíthető funkciók, testre szabás, video- és hangfelvétel és így tovább. A program limitált képességekkel ellátott verziója ingyenes, az extra funkciókért fizetnünk kell 25 dollárt (ez körülbelül 4500 hazai forint).

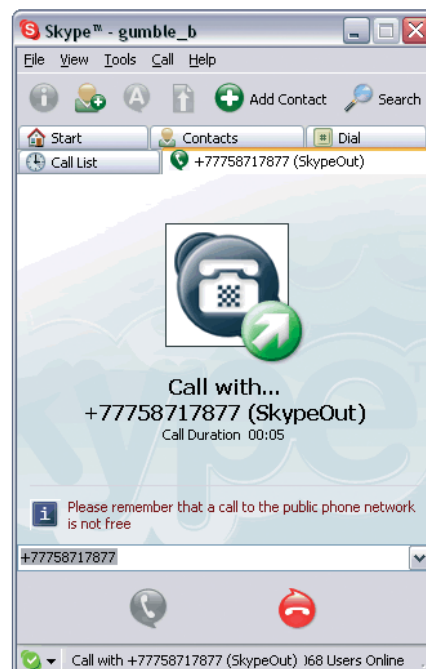
Gaim, a „még több funkció” ☺

Na jó, azt nem állíthatjuk igazán, hogy a Trillian szolgáltatásainak sokszínűségét leveri, de egyvalami mindenképpen felülkerekedik.

Windows operációs rendszeren futtatható verziója érhető el. A mi szerkesztőségünkben is használatos a Linux port, és ezek mellett teljesen ingyenesen letölthető a BSD, illetve a MacOS X alapokon nyugvó változat. Érdekes, hogy még iPaq és Zaurus kézi kiegészítőkre is feltehetjük. A program folyamatosan fejlődik, nemrégiben érte el az 1.1.1-es verziót. Új változatai hivatalos oldaláról, vagyis innen tölthetőek le: <http://gaim.sourceforge.net/>

Skype, extra szabadság

A végére hagytam a Skype rendszerét, melyet idehaza egyre többen használnak, bár még távolról sem elegendő. A rendszer alapja egy hasonló csevegő rendszer, mint az MSN, az ICQ vagy a többiek. Sajnos nem képes ezekre belátni, és más hálózatokat sem kezel





A jövőnéző mostani száma a közlekedés körül forog: bemutatkozott minden idők legnagyobb polgári utasszállító repülőgépe, az Airbus A380. Ezzel együtt az űrben is közlekedünk, leszállt a Huygens a Titánra (fantasztikus kaland), s szonda indult egy üstököshöz, amelynek neki is fog ütközni (tisztán tudományos alapon). S még egy dolog: ne zabáljunk sokat, mert tuti, hogy elhízunk.

122

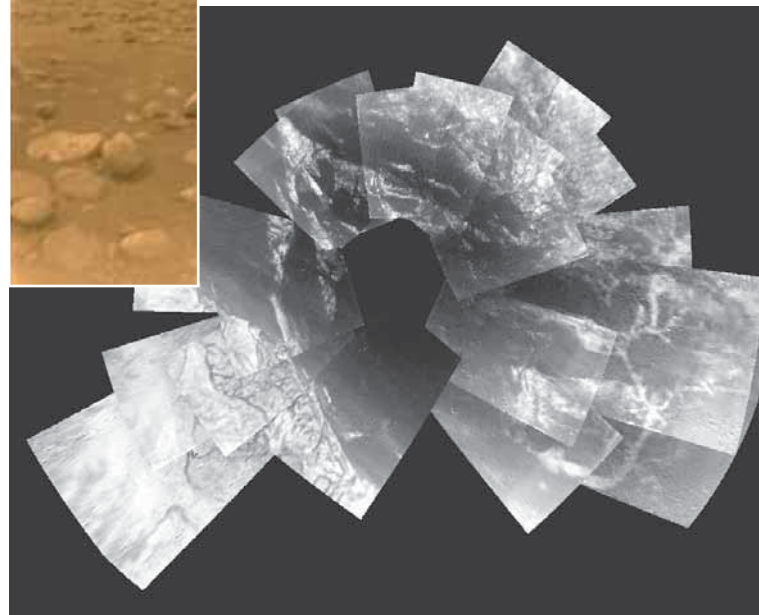
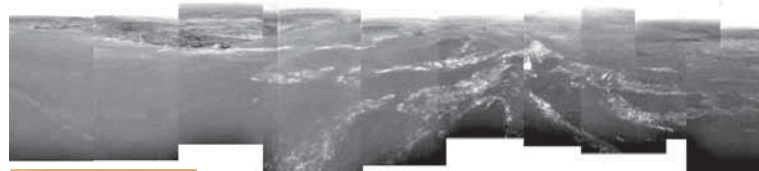
JÖVŐNÉZŐ

A TITÁN HANGJAI

Először hallottunk idegen bolygót! Az emberiség űrkalandjának új fejezete zajlott le január 14-én. Újabb bolygóra szállt le ember készítette eszköz: a Huygens szonda a terveknek megfelelő landolást hajtott végre a Szaturnusz holdján, a Titánon, amelynek felszínét még ember sosem láthatta, hiszen felhőzete nem átlátszó. Az előre tervezetteknek megfelelően mintegy 2 órán át maradt működőképes, miközben fantasztikus képeket, hangokat és adatokat küldött a Cassini szondának, amely ezt továbbította a Földre. A leszállás közben készült képeken partvonalak, folyékony anyag, hullámok, csatornák látszanak.

Miután a Huygensszel 130 perc után megszakadt az összeköttetés, a Cassini a Földre továbbította az adatokat. Az 1,2 milliárd kilométeres

távolságot a rádióhullámok 67 perc alatt tették meg. Az észlelés folyamán részletes adatokat mért a szonda a légkör összetételéről (leszállás közben 6-7 m/s-os szelet mért) és a klímáról, így 500 megabájtnyi információt sikerült feltölteni a Cassini anyaszondára. Ez magában foglalta a már említett képeket és hangokat is. Az eredmények kiértékelése még hosszú időt vesz igénybe, de tény, hogy a Titán „nagyon dögösen néz ki”. Egyelőre senki ne akarjon az ottani „tengerben” fürdeni – kissé hideg van: a -180 fok sok jót nem jelent. Mai ismereteink szerint a mélyben, a vastag jég alatt, ahol a bolygó magja melegen tarthatja az esetleges ősi vízkészleteket, ott akár élet is lehet. Majd egyszer talán ezt is megtudjuk...



DEEP IMPACT - MILLIÁRD ÉVES VIZSGÁLAT

2005. január 12-én indult útjára a NASA új szondája, a Deep Impact (a hasonló című, egy meteor becsapódásáról szóló filmet sokan láthattak). Ez a szonda 2005. július 4-én egy rézzel megerősített „ütköző”, azaz impactor segítségével csapódik majd a Tempel üstökösbe, nagyobb krátert ütve ezzel a kőzetbe (amibe elvileg elférne a római Colosseum). Ezután kezdődik majd a valódi vizsgálat, amelyet egy olyan űrszonda végez, amely az üstökös ütközés utáni csöváját figyeli, méri

és fényképezi minden idők legjobb űrkamerájával. Mindez a naprendszer keletkezésének körülményeire próbál majd fényt deríteni, ugyanis az üstökös belsejében található több milliárd éves anyag olyan információkat adhat a tudósoknak, amelyet máshol nem szerezhetnek meg. Az ütközésgység 1x1 méteres, 372 kilogramm súlyú, míg a hordozó hajó 3,3 méter hosszú, 1,7 méter széles és 2,3 méter magas. Egyébként az ütközés pillanatában az üstökös 133,6 millió kilométerre lesz a Földtől.

2005. február | www.gamestar.hu

Airbus A380

Repül a bálna!

2005. január 18. Toulouse, Franciaország. Jeles eseményre gyűlt össze a tömeg, tanúi lehettek egy olyan napnak, amikor megszületett a világ legnagyobb utasszállító repülőgépe



Mint egy hatalmas nagy cet, olyan az Airbus legújabb repülőgépe, a Boeing-747 nagy vetélytársa, az A380 SuperJumbo. 550 utast képes szállítani úgy, hogy a törzs teljes hosszában kétemeletes. Természetesen az utastér üléseit sokféleképpen be lehet rendezni, így akár 650+ utas is üldögélhet a gépen, nem olyan kényelmesen, de legalább tömegesen.

Érdekesség, hogy ez a hatalmas gépmadár egy utasra számolva 100 kilométerenként 3 liter üzemanyagot fogyaszt, ami egy mai kisautótól is igen szép teljesítmény lenne. Azért a haladásnak vannak problémái is, ugyanis a nagy repülőgéphez természetesebb kiszolgáló folyosók és nagyobb súlyt elviselni képes kifutópályák kellenek, ugyanis a gépecske maximális felszálló súlya nem kevesebb mint 548 tonna. Tengerszinten 2900 méteres nekifutásra van szüksége, hogy a levegőbe lendüljön. Maximálisan 131 ezer

liter üzemanyagot képes magával vinni 10 tankban, ezt a mennyiséget 40 perc alatt lehet feltölteni. Földön gurulásakor 22 kereket használnak, ezek közül kettő az orrfutón, 8 a szárnyak alatti két darab négykerekű, míg 12 a gép teste alatti két darab hatkerekű futón találhatóak. 180 fokok megfordulásához mintegy 56 méternyi hely kell, amennyi pont elég, lévén, hogy a repülőteri szabványok 60 méter széles kifutópályákat írnak elő.

Kisebb zaj, több utas

Az Airbus közleményei emellett még nagyon sok érdekességre is felhívják a figyelmet a SuperJumbóval kapcsolatban: nagy versenytársához képest feleakkora zajszintet generál úgy, hogy mintegy 35 százalékkal több utast szállít. Természetesen a modern technológia szinte minden elemét beépítették: a súly csökkentése érdekében speciális szénszálas műanyagokat használnak. S nem kevés köze van ennek a repülőnek az Airbus A310-hez, ugyanis a vízszintes

vezérsík együtt pont akkora, mint az A310 egyik szárnya... Az utasok összesen 16 ajtón át hagyhatják el a repülőgépet (nyolc darab található mindkét oldalon). S mivel ilyen nagy repülőről van szó, a minimális újraindulási idő (amennyi idő alatt a repülőterén mindenki kiszáll, a csomagokat kiveszik, újratöltik a megfelelő tartályokat, felkészítik a gépet, az utasokat beszállítják, a csomagokat elhelyezik) minimum 90 perc lesz. Négy hajtóműve Rolls-Royce Trent 900 vagy GE/Pratt & Whitney GP7200 lehet, amelyek egyenként 70 ezer font tolóerővel rendelkeznek. Maximális sebessége 0,89 mach (azaz a hangsebesség 89 százaléka). Nagyon érdekes, hogy a pilótafülkében a többi Airbus modellhez igencsak hasonló elektronika került, így a pilóták átképzése hamar és egyszerűen lebonyolítható.

Nem minden arany, ami repül

Szép dolog egy ilyen nagy repülőgép,

de sok kérdést felvet. Vajon megéri-e a világ repülőtereinek, hogy befektessenek és építkezzenek az A380 miatt? A légitársaságok „csupán” 129 (más források szerint 139) ilyen repülőt rendeltek meg (ezek közül is 17 szállító változat), amelyek első példányai 2006-ban kezdenek majd közlekedni, és akkor sem nagy számban. Eközben a konkurens cég, a Boeing olcsón üzemeltethető, de hagyományos méretű, jelenlegi repülőtereken is működtethető új modellje, a 7E7 is egyre több megrendelést szerez. Kétségtelen, hogy technikailag hatalmas mérföldkő ez a polgári repülés történetében, azonban majd csak 2010 körül fog eldőlni, hogy ez sikeres lehet, vagy sem. S ahogy majd a világ nagy repülőtere egyre-másra építik majd a megfelelő kiszolgáló szerkezeteket, abból is kiderül majd, érdemes-e a légitársaságoknak a SuperJumbót beszerezni. Egy dolog viszont tény: az európai összefogásban készült gépmadár nemcsak hatalmas, hanem csodaszép is.

HAMBURGER-VÉSZ

Biztos láttátok a Super Size Me című filmet (aki nem, annak elmondom, hogy ez egy híres gyorsétkezdé kajája és az elhízás kapcsolatáról szól). S bár dokumentumfilm, azért lehetnek az embernek fenntartásai a történetéről. Most azonban itt a bizonyíték: amerikai tudósok 18–30 év közötti emberek 3000 fős mintáját figyelték egy 15 éves periódus alatt, a tagok mind fogyasztottak „junk food”-ot (azaz gyorskaját). A vizsgálat arra terjedt ki, milyen különbség van azok között, akik kevesebb mint heti egy alkalommal fogyasztanak hambit és sült krumplit, illetve azok között, akik kétszer vagy többször. Az eredmények megdöbbentőek. Kiderült, hogy a nagy kalóriatartalmú ételeket fogyasztó társulat (a második csoport) tagjai átlagban 4,5 kilóval lettek nehezebbek a megfigyelési időszakban. Ehhez járult még egy másik szomorú adat: a nehezebb csoport tagjainak inzulin ellenálló képessége is megduplázódott, amely cukorbetegséghez vezethet. Így most már igazi bizonyíték van a tudósok kezében arról, hogy a gyorséttermek étkeinek rendszeres fogyasztása káros szervezetünkre, elhízáshoz és cukorbetegséghez vezethet. Legyünk tehát óvatosak mi is.

www.gamestar.hu | 2005. február



VEZETÉK NÉLKÜLI FORRADALOM

HOTSPOT-LESEN

A különféle kommunikációs eszközök WLAN funkciója sokáig csak egy plusz fölösleges opció volt. Mivel a vezeték nélküli technológia egyre inkább behálózta hétköznapjainkat, úgy döntöttünk, bemutatjuk, mit is kezdhetünk az igazi szabadsággal, hogyan juthatunk az életet jelentő internethez, szinte bárhol...

Manapság egyre többen rendelkeznek Wi-Fi támogatással, elég csak az okostelefonokra vagy az egyre elterjedtebb PDA-kra gondolni, melyek már jó ideje tartalmaznak ilyen lehetőséget. Ha egy régebbi modellről van szó, memóriafoglalatba illeszthető 802.11b szabványú hálózati csatolóval, úgynevezett SDIO Wi-Fi kártyával, úgynevezett SDIO Wi-Fi kártyával tehetjük kompatibilissé. Talán a leginkább a hordozható számítógépekben van elterjedve, elég az Intel Centrino technológiájára gondolnunk. Manapság a legtöbb új notebook tartalmaz

beépített vezeték nélküli szolgáltatást, illetve egyre népszerűbbek a PC-tulajok körében is a különféle zsinór nélküli hálózati eszközök. Gondoljunk csak bele, mennyire leegyszerűsítjük hálózatunk szerelését, ha nem kell a „kőkorszaki”

UTP kábellel vesződni. Helyette egy PCI slotba tehető, esetleg külső WLAN egységgel oldhatjuk meg a dolgot (a hálózatépítéssel egy későbbi cikkben foglalkozunk majd). Az említett eszközök tehát egytől egyig képesek kiaknázni a WLAN lehetőségeit, csak tudni kell, hogyan!

Az internet körülvesz

Egyre több embert látni köztereken, kávézóban notebookozni. Elárulom, egyikük sem Windowst installál, min-

el ez a szolgáltatás? Azt kell, hogy mondjam: egyre több helyen. A nagyvárosokban biztosak lehetünk benne, hogy találunk olyan helyet, ahonnan foghatjuk az „adást”. Budapest belvárosában szinte már mindenhol rácsatlakozhatunk az internetre. A dolog pikantériája, hogy egyre több helyen nyilvánosan üzemelnek ezek az elérési pontok, így gyakorlatilag ingyen használhatjuk őket. A különféle vendéglátó egységek, internetes kávézók elérési pontjaitól kezdve

A dolog pikantériája, hogy egyre több helyen nyilvánosan üzemelnek az elérési pontok

denki száguld a vezeték nélküli szupersztrádán. Ez jó pár éve még sci-finek számított, mára mindez valóság. Legszebb az egészben, hogy ehhez szinte nem kell semmi, csupán egy WLAN támogatással ellátott eszköz. Na jó, egy picit túloztam, a legfontosabb, hogy az adott területen elérhető legyen a szolgáltatás. Ha gépünk talál egy HotSpotot, akkor már nyert ügyünk van. Most persze mindenki jogosan kérdezheti, hogy hol érhető

cégek, iskolák, bevásárlóközpontok is szolgáltatnak.

Mennyibe is kerül mindez?

Ha van egy PC-nk, noteszgépünk, PDA-nk vagy egy arra alkalmas mobilunk, és találunk a közelben HotSpotot, nagy valószínűséggel akár ingyen is böngészhetünk. Persze a vezeték nélküli internet nem nagy kunszt, hisz a GPRS (ami valljuk be, elég drága és lassú az ADSL korában)

A HOTSPOT HASZNÁLATA

A legfontosabb lépések

Adott tehát egy mezei PC vagy egy notebook. Tegyük fel, hogy egyikben sincs 802.11b vagy 802.11g szabványnak megfelelő vezeték nélküli hálózati csatoló. Először tehát szerezzünk be egyet. Sima asztali PC-be lehet olcsóbb PCI foglalatos, vagy drágább USB portra csatlakoztatható változatot kapni (egy alaplapok már alaptól rendelkeznek Wi-Fi támogatással). Ezek ára körülbelül 5–15 ezer forint körül mozog. Ha régebbi notebookunk van, akkor PCMCIA slotba kell Wi-Fi adaptert vásárolnunk. Ebben az esetben nagyjából 10–20 ezer forintos kiadásra kell felkészülnünk, gyártótól függően. A márka kiválasztásánál gyakorlatilag mindegy, melyet veszünk, teljesítményben elvileg ugyanazt kapjuk, maximálisan 54 Mbit/s adatátvitelt. Erdemes azért a nagyobb, neves cégek termékei közül válogatni. Ha a beszereléssel megvagyunk, telepítsük a hozzá kapott meghajtó programot. Ha nem kaptunk, vagy nem akarunk külön WLAN manager progit használni, akkor használhatjuk a Windows XP beépített programját. Tehát miután installáltuk a hálózati kártyánkat, az elkezdi majd keresni az elérhető pontokat. Ha a keresés eredményes, akkor egy figyelmeztető buborék jelenik meg a tálcánál, melyre rákattintva kiválaszthatjuk a kívánt hálózatot. Ha nyilvános a HotSpot, akkor minden hálózati beállítást automatikusan átadnak a gépünknek, azaz az IP-címet, az alhálózati maszkot, az átjárót és a DNS-kiszolgálót. Ha nem nyilvános HotSpotról van szó, akkor szükségünk lesz egy jelszóra és kódra is. Ezek után, ha bejelentkeztünk, gond nélkül netezhetünk.





télyes lefedettség-mutatókkal. Ehhez nem kell szerződést kötnünk, mint az ADSL-szolgáltatásnál, és nem kell szerelési költséget fizetnünk. Csupán egy speciális, úgynevezett prepaid kártyát kell vásárolnunk, mely – a mobiltelefonoknál megismert módon – lebeszélhetőség helyett itt értelemszerűen „leinternetezhetőséget” tartalmaz. Egyelőre még elég drágák ezek a kártyák, óránként akár 300–400 forintot is fizethetünk a netért. Ha nem munka miatt van szükségünk a 24 órás netelésre, hanem magáncéllra használjuk, akkor célszerű vásárolni egy 5–10 órás kártyát, és ahol nem lehet ingyenes hálózatot elérni, ott kapcsolódni a fizetős hálózatra.

Saját HotSpot létrehozása

A nagyszámú HotSpotot tulajdonképpen a magánfelhasználók gyarapítják a legjobban. Egy 10–20 ezer forint körüli WLAN-Router segítségével ugyanis bárki készíthet saját magának vagy akár másnak is hozzáférhető HotSpotot. Ezáltal nem kell otthon zsinórokkal vesződni, és nem jelent gondot a netezés akkor sem, ha a számítógép az egyik szobából átkerül a másikba. Notebookoknál ez kifejezetten kényelmes megoldás. A szolgáltatók azonban nem nézik jó szemmel az internetvonal többfelé osztását, azaz ha több gépnek szolgáltatunk internetet. Elvileg tehát tilos az ADSL-szolgáltatást WLAN-on keresztül leosztani 4 különálló csatornára, amit értelemszerűen akár négy ember is használhat egyszerre. Mivel ez elég nagy bevételkiesést jelent a szolgáltatóknak, ezt nem engedélyezik. Azonban igazából nem tudnak ellene semmit csinálni, hisz egy WLAN eszköz beszerelését és konfigurálását bárki elvégezheti, nem kell hozzá különösebb szakmai tudás, ráadásul nem is lehet igazából kiszűrni.

Fő a biztonság

Ha saját HotSpotot hozunk létre vagy használunk egyet, nem árt betartani néhány alapvető dolgot. A legfontosabb a biztonság. Ugye nem szeretnénk, ha kívülről valaki a személyes adatainkat böngészgetné? Célszerű éppen ezért a megosztást levenni a gépünkről, továbbá a

tűzfal használata is erősen javasolt. Ha pedig mi csinálunk magunknak HotSpotot, célszerű úgy konfigurálni a routert, hogy csupán jelszóval lehessen használni a szolgáltatást. A másik megoldás, hogy csak az általunk használt hálózati eszköz Mac-Addressét kell engedélyezni, így megkímélhetjük magunkat attól a kellemetlenségtől, hogy a potyázók a sávszélességünk rovására netezzenek. Természetesen ez a szabály ránk is vonatkozik, így minket is kizárhatnak egy hálózatról. Azonban a gyakorlat azt mutatja, az ingyenes (nem magán) HotSpotokat bárki korlátozás nélkül használhatja. A veszély egyértelműen a szolgáltató félnél a nagyobb, hisz bárki bármilyen illegális dolgot elkövethet az internet segítségével, és mondanom sem kell, ez elég sok kellemetlenséggel járhat. Ezeket az alapvető tanácsokat megszívulva azonban semmi komolyabb problémánk nem lehet, és biztonságban élvezhetjük a vezeték nélküli internetet. Aki teheti, használja ki!

Magy

MIT, MERRE TALÁLUNK?

A HotSpot-térkép

Az egész HotSpot-témának a legbizonytalanabb pontja maga a kapcsolati pont felderítése. Hol lehet ilyet találni? Melyik fizetős? Melyik ingyenes? Ezeket az információkat legkönnyebben a www.hotspotter.hu oldalon találhatod meg, illetve mobiltelefon segítségével a wap.hotspotter.hu oldalon. A témával foglalkozó portál tartalmazza az országos HotSpotokat. A kereső segítségével pedig akár településre, kerületre is rákereshetünk, de akár utcára lebontva is kideríthetjük, hol találunk internetet. Érdekes nyomon követni az oldalt, mert folyamatosan bővül az adatbázis!



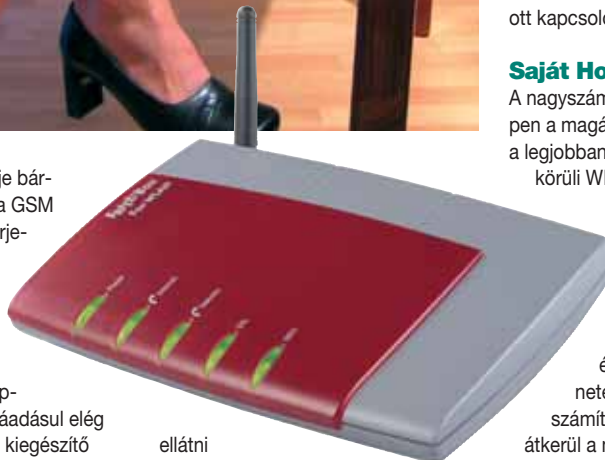
szolgáltatás már jó ideje bárhol elérhető, hála a GSM rendszereknek. Az elterjedést az említett magas ár és a szolgáltatás színvonala – azaz a sebesség – korlátozza. Így maximum egy sima modemes kapcsolatot élvezhetünk, ráadásul elég macerás is, mert külön kiegészítő nélkül szükség lesz egy GPRS-t támogató mobilra is. Ezzel szemben a WLAN nagy előnye, hogy nem kell hozzá mobil, szerződést sem kell kötnünk. A kérdés csupán a sebesség. Bármilyen hihetetlen, ezen a téren is csak elismerően böhöngünk. A teszt során nyakunkba vettük a várost, és több kerületben HotSpotra vadásztunk. Egy-egy sikeres kapcsolódásnál meglepetésünkre találtunk olyan helyet is, ahol 1 Mbit áll rendelkezésünkre, ami khmmm, több mint kielégítő. A jel erősségét különben a környező épületek, az időjárás is nagyban befolyásolhatja. Egy vasbeton szerkezetű házban például jelentősen csökkenhet az adatátviteli sebesség.

Ezzel el is érkezünk a WLAN egyetlen hátrányához, vagyis, hogy a távolság fordított arányban áll az adatátviteli sebességgel. Ez mondjuk csak kis teljesítményű WLAN-Router esetén jelent problémát, amit általában házi használatra veszünk meg. A nagyobb cégek komolyabb berendezésekkel, akár kisebb településeket is képesek

ellátni internettel. A tapasztalatok szerint (ami persze függ a kiszolgáltól és a hálózatot használók számától) az átlagos ISDN sebességét szinte mindenhol – átlagos jelerősség mellett – el lehet érni, megfelelő jelnél pedig akár az 512-es ADSL szintje is elérhető volt. Legnagyobb meglepetésünkre találtunk olyan helyet is, ahol 1 Mbit áll rendelkezésünkre, ami khmmm, több mint kielégítő. A jel erősségét különben a környező épületek, az időjárás is nagyban befolyásolhatja. Egy vasbeton szerkezetű házban például jelentősen csökkenhet az adatátviteli sebesség.

Fizetős szolgáltatást is választhatunk

Az ingyenes HotSpotok gomba mód szaporodnak. Azonban, ha biztosra szeretnénk menni, és nem szeretnénk „vadászni” a netet, akkor választhatunk jóval megbízhatóbb, fizetős szolgáltatást is. Néhány nagyobb cég, köztük a Matáv is kínál vezeték nélküli internetes elérést igen tekin-



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a vásárlási tanácsadó oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok. Itt, a lap egyéb oldalával ellentétben egyelőre továbbra is nettó árakat találhatsz.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissülés	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	31 000 Ft	2004. 08.
Frissülés	Inno 3D Tornado GeForce FX5700 U	82%	29 000 Ft	2004. 08.
Frissülés	HIS Radeon 9550	82%	23 500 Ft	2004. 09.
Ártipp	HIS Radeon 9550	82%	23 500 Ft	2004. 09.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissülés	HIS Excalibur X800 XT	84%	100 000 Ft	2004. 11.
Frissülés	Sapphire Toxic X800 Pro	84%	94 000 Ft	2004. 11.
Frissülés	HIS Excalibur X800 Pro	82%	82 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	Inno3D 6800 GT 256 MB	82%	76 500 Ft	2004. 12.

Intel alaplap (Socket 478)

Frissülés	MSI 848P Neo-V	83%	14 000 Ft	2004. 08.
Frissülés	Abit IS7-V2	82%	14 000 Ft	2004. 08.
Frissülés	Epox 4PLAI	81%	15 000 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	14 000 Ft	2004. 08.

AMD alaplap (Socket A)

Frissülés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	18 500 Ft	2003. 07.
Frissülés	MSI K7N2G	89%	18 000 Ft	2003. 07.
Frissülés	Aopen AK79G Max	88%	19 500 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	17 000 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Frissülés	P4 3.0 GHz FSB800	-	34 000 Ft	2005. 01.
Frissülés	P4 2.4 GHz FSB800	-	25 000 Ft	Belső teszt
Frissülés	Celeron 2.8 Ghz	-	17 000 Ft	2005. 01.
Ártipp	Celeron 2.4 Ghz	-	12 500 Ft	Belső teszt

AMD processzor

Frissülés	AMD Athlon 64 3200+	-	34 000 Ft	2005. 01.
Frissülés	AMD Athlon XP 2800+	-	22 000 Ft	Belső teszt
Frissülés	AMD Athlon 64 2800+	-	24 000 Ft	2005. 01.
Ártipp	AMD Athlon XP 2400+	-	11 000 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Frissülés	Thermaltake A1480	-	3 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	GlacialTech Igloo 4320	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissülés	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 500 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

Frissülés	GlacialTech Silent Breeze III	-	4 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	Cooler Master Vortex Dream 7	-	4 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

Hangkártya

Frissülés	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	29 000 Ft	2003. 03.
Új	TerraTec Aureon 7.1 Space	93%	24 000 Ft	Belső teszt
Frissülés	Sound Blaster Audigy Player	89%	9 500 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	8 500 Ft	Belső teszt

Merevlemez

Frissülés	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	28 000 Ft	Belső teszt
Frissülés	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	19 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	Samsung 120 GB	-	17 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	10 000 Ft	Belső teszt

CD-író

Frissülés	Yamaha CRW-F1	94%	10 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	Plextor PlexWriter W4012	93%	11 500 Ft	Belső teszt
Frissülés	Teac CD-W540E	91%	9 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	6 500 Ft	Belső teszt

DVD-író

Frissülés	Asus DRW-1604P	92%	15 000 Ft	2004. 11.
Frissülés	NEC ND 3500A	91%	14 000 Ft	2004. 11.
Frissülés	Samsung	86%	16 800 Ft	2004. 11.
Ártipp	NEC ND 3500A	91%	14 000 Ft	2004. 11.

17" monitor

Frissülés	Samsung Syncmaster S765MB	86%	27 000 Ft	2003. 12.
Frissülés	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 000 Ft	2003. 12.
Frissülés	Philips 107T5	83%	28 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 000 Ft	2003. 12.

DVD-olvasó

Frissülés	Toshiba SD-M1612	95%	5 000 Ft	2002. 09.
Frissülés	Pioneer DVD A06s	91%	5 500 Ft	2002. 02.
Frissülés	ASUS DVD E616	89%	6 000 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	87%	5 000 Ft	Belső teszt

15" TFT monitor

Új	Samsung 510M	84%	68 000 Ft	2003. 09.
Frissülés	IYAMA ProLite E380S	82%	61 000 Ft	2003. 09.
Frissülés	SONY SDM-HS53	81%	68 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	59 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Új	ViewSonic VP171s	92%	105 000 Ft	2005. 02.
Frissülés	Samsung Syncmaster 173P	90%	115 000 Ft	2005. 02.
Frissülés	LG Flatron L1730B	91%	110 900 Ft	2005. 02.
Ártipp	Belinea 101751	88%	99 000 Ft	2005. 02.

5.1 hangfal

Frissítés	Jazz J9940	89%	41 000 Ft	2003. 06.
	Klipsch Promedia 5.1	88%	89 000 Ft	2003. 06.
	Philips A5.600	83%	31 000 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	14 500 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	8 000 Ft	2004. 01.
	Creative Inspire P380	85%	10 500 Ft	2004. 01.
	Altec Lansing XA3021	84%	8 500 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	7 900 Ft	2004. 01.

Egér

Frissítés	Logitech MX 1000	5/5	18 000 Ft	2004. 10.
	Logitech MX 510	89%	9 800 Ft	2004. 09.
	Genius Netscroll+ Traveller 400	85%	3 000 Ft	2004. 09.
Ártipp	A4Tech Optical Office 8K	80%	2 500 Ft	2004. 09.

Billentyűzet

Frissítés	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	4 000 Ft	2004. 11.
	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 500 Ft	Belső teszt
	Genius KB21e Multimédia	-	3 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	2 500 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Frissítés	iRiver IFP-1090	88%	64 000 Ft	2004. 10.
	MPIO FL100	85%	29 000 Ft	2004. 10.
Frissítés	laudio 4	83%	35 000 Ft	2004. 10.
Ártipp	Diva Gem Bluetooth	73%	25 000 Ft	2004. 10.

Gamepad

Frissítés	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	9 500 Ft	2004. 11.
	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.
	Trust Vibraforce Feedback 850F	83%	6 900 Ft	2004. 11.
Ártipp	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.

Ház

Frissítés	Casetek CK-1018-2B	85%	12 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Lian Li PC-60	84%	21 000 Ft	2004. 03.
	Cooler Master Wave Master	82%	22 500 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	8 900 Ft	2004. 03.

Táp

Frissítés	AeroCool AeroPower 550W	-	11 000 Ft	2004. 08.
	Vantec Stealth 420W	93%	10 500 Ft	2004. 04.
	Coolink 400W	91%	10 500 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	6 000 Ft	2004. 04.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Karácsony után, ahogy az várható volt elkezdtek felefele mozdulni a hardver árak. Ez nagy átlagban pont azokra a termékekre értendő (processzor, grafikusártya), melyeket legtöbbször cserélünk... Ezen mondjuk nem is nagyon lehet meglepődni, évek óta így diktál a piac, a kereskedők pedig betartják az irratlan szabályokat. A grafikusártyák területe a leglibálisabb. Ennek egyértelmű oka, hogy tömegével érkeznek a legújabb megoldások – ha figyelembe vesszük, hogy nem csak AGP-s aktualitások, de PCI-Express újdonságok is befutottak hazánkba. A hírek szerint a TFT monitorok ára a közeljövőben drasztikusan csökkenni fog, sajnos január végén, február elején ezt még nem tapasztalhatjuk a gyakorlatban.

Hamarosan azonban tényleg érdemes lesz CRT helyett ilyen megjelenítőkre fektetni. A memória árak, meglepő módon egy csipetnyit leestek, ha esetleg venni akartál, most érdemes. Az optimális szint 2005 elején már egyértelműen az 1 gigabájt, ami, ha nem is túl olcsó, igen komoly sebességnövekedést eredményezhet. Ha ennyi memóriánk van, a játékok (főleg a Half-Life 2 s a Doom 3 ©) jóval kevesebbet virtuális memória fájlt (swap) generál, vagyis jóval gyorsabb lesz a feldolgozás. Mervelemes téren is mostmár jóval inkább a 200 gigabájtos az optimális, érdemesebb inkább 2-3 ezerral többet kiadni azért az extra 60-80 gigáért.

Aktuális box: Botkormány

Új	Logitech Extreme 3D Pro	-	7 500 Ft	2004. 11.
Új	Genius Maxfire F31-U Vibration	-	5 000 Ft	2004. 11.
Új	Trust TH400 Predator	-	4 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Logitech Extreme 3D Pro	-	7 500 Ft	2004. 11.

JÓ HA TUDOD...

A hardvereszt 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

AMD

INTEL

AMD

INTEL

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	MSI 848P Neo-V	Soltek SL-75FRN2-RL	MSI 848P Neo-V
Processzor	AMD Athlon XP 2800+	Celeron 2.8 Ghz	AMD Athlon XP 3200+	P4 3.0 Ghz FSB800
Hűtő	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4320	GlacialTech Silent Breeze III	GlacialTech Igloo 4320
Memória	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston
Videóártya	HIS Radeon 9550	HIS Radeon 9550	Inno3D 6800 GT 256 MB	Inno3D 6800 GT 256 MB
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Sound Blaster Audigy Player	Sound Blaster Audigy Player
Mervelemes	Western Digital 80 GB 7200 rpm	Western Digital 80 GB 7200 rpm	Maxtor 200GB 7200 rpm	Maxtor 200GB 7200 rpm
Optikai meghajtó	LG DVD olvasó	LG DVD olvasó	NEC ND 3500A DVD-Író	NEC ND 3500A DVD-Író
FDD	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
Billentyűzet	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
Egér	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400	Genius Netscroll+ Traveller 400
Ház+táp	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
Összesen:	118 000 Ft	110 500 Ft	232 000 Ft	230 000 Ft

KONFIG-AJÁNLÓ



STARMUSIC

Hamvai PG I'm your DJ

A lemez címére reagálnék: NEM! Ez az ember minden, csak nem az én DJ-m. Ehhez az IQ-mat olyan mértékben kéne visszaállítani, hogy még a tengeri moszat is egyetemi tanár lenne hozzám képest. Ne dicsérjük ezt az albumot: szemben megannyi jó és zseniális magyar DJ-vel, ezen a lemezen csak végtelenségig elcsépezt zenei közhelygyűjteményt hallhatunk, amelytől kb. 4 percnyi zenehallgatás után ásitozva vágyakozunk valami jobbra. Tisztelem az alkotót, mert sokat dolgozott vele: kár, hogy ilyen eredménnyel.

Jó hosszú lemez **Közhelyes és nem is szól jól 55%**

Dark & Blue Classic 2.

Ahogy megszoktuk, a magyar remixalbumok száma sosem fogy ki: hihetetlen nagy a termés, vajon ekkorra a vásárlóerő is? No de a filozófiai kérdések helyett hallgassunk bele a cuccosba. Ahogy a lemez címe is állítja, nagy pop-klasszikusok remixeit hallgatjuk, amelyeket sikerült mai köntösbe öltöztetni a készítőknél úgy, hogy nem kellett tönkremixelni ezeket a végtelenségig, amiért dicséret jár. Én csak azt remélem, hogy a lemezt végigkövető bakelitrecsegés csak az én lejátszóm hibája volt – elég idegesítő.

Nincsenek túlmi-xelve a dalok **Idegesebb a recsegés 79%**

Neo Tones Mi vagyunk

A Neoton-csemeték második lemeze már saját nótákat tartalmaz, szemben első, szülei slágereit feldolgozó albumukkal. Ami elsőre meglepő, az a nagyon jó hangzás: a Neoton klasszikus diszkó-pop stílusa kiválóan szólal meg a „leszármasztottak” lemezén, csak kár, hogy szinti játssza a vonósokat: erre ügyelhetek volna. A dalok kellemesek, egyik sem a költészet csúcspontja, de maga a zene is könnyed és kellemes. Nincs agyonlábdobozva. Kellemes, ritmikus, könnyen fogyasztható dallamos popzene.

Jó stúdiómunka **Vonósok helyett szinti 82%**

Havasi Balázs Nappalok és éjszakák

Ahogy ez az album elindul, az a jó szimfonikus betét a bravúros zongorázással: háttorzongatóan jó. De aztán bejön a szokásos tütty-mürütty, azaz elindul a dobgép, és az illúzióm szertefoszlanak. Mert hát a klasszikus zongorázás mellett a tütty-mürütty nem túl biztató. Olyan nagy kár, Havasi Balázs kiváló képességű zenész, csodásan zongorázik, miért kell szétdobgépésíteni, turmixba hajtani a tehetségét? Ez számomra legalább olyan szomorú, mint a Princess: a kiváló hegedűslányok és a dobgép esete.

Kiváló zongorista esete... **...az uncsi dobgéppel 75%**

The Rasmus Hellofacolection

Ahogy az lenni szokott, a rock rosszfiúinak új válogatáslemeze tökéletes, százszázalékos esszenciáját adja a The Rasmus-életérzésnek, -hangzásnak. A zeneileg igényes, mégis fiatalos, fiataloknak szóló dallamos rockzenét játszó banda már a '90-es években is ismert volt, de egyre inkább érdemes a finn srácokra odafigyelni. Annak idején a zenekart azért hozták létre, mert szerintük a brit rock úgy volt sz*r, ahogy volt. Most a finn rockerek lazán megmutatták, hogy lehet, hogy ez tényleg így van.

Dallamos, mégis fiatalos **Több új nótá kellett volna 90%**

Jay Z & Linkin Park Collision Course

Igen érdekes együttműködés eredménye ez az album: két gigasztrá csinált egyszerre albumot. Az egyik a világhírű rapper, Jay-Z, a másik a hasonlóan nagy sztár Linkin Park. A dalok néha rappesek, néhol Linkin Park-osak, néha csak a kórust zúzzák az LP-s fiúk. Mindenesetre igencsak érdekes és jó album, főleg azért, mert számomra is hallgathatóvá tette a rapet, amely egyébként túl monoton, de így totálisan hallgatható. Nem véletlen, hogy átütő világsiker lett az album, csak ajánlani tudom.

Extra DVD **Lehetne több LP benne 92%**

Tiesto In Concert

Furcsa érzés a számomra, hogy egy DJ-nek koncertlemeze jelenik meg, főleg úgy, hogy énekesek és vonósok hada kíséri, pont úgy, mintha igazi zene lenne. A történet másik érdekessége, hogy az a koncert, amelyről a felvétel készült, nyolc óra hosszan tartott: ami valjuk be, nem kevés. A 2003-as debüt után visszalátogatott Tiesto a hatalmas sikert aratott koncert helyszínére, Arnhembe, és 2004-ben még nagyobbat dobott, mint előző évben. Ember- és zeneközeli élmény ez, egy kiemelkedő DJ-től.

Zeneközeli élmény **Műfaji katyvasz 91%**

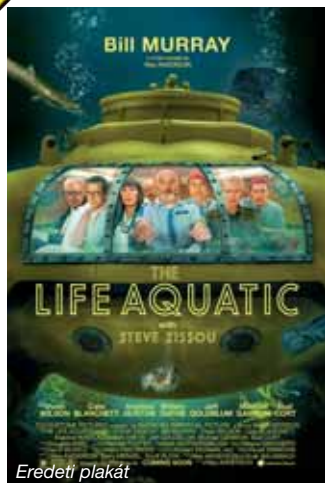
Eric Clapton Sessions for Robert J

Eric Clapton, a fantasztikus gitáros úgy látszik, meg szerette volna alkotni a tökéletes blues lemezt. Bravúros technikája, fantasztikus zenésztársai, világszínvonalú, bluest szerető hangmérnöke segítségével nagy példaképére, Robert Johnsonra emlékszik ezen a CD+DVD kombón. A CD-s rész 11 szerzemény stúdiófelvételét tartalmazza: 43 perc feledés a világ gondjaitól. A DVD pedig maga az ÉLŐ BLUES, amelyet Eric és zenésztársai koncerten nyomatnak mintegy 100 percben. Hibátlan blues-csoda!

Maga a blues! **kontra 96%**



STARMOVIE



Eredeti plakát



Édes vízi élet

The Life Aquatic with Steve Zissou

Ez a film igen érdekes darab. A Wes Anderson (Tenenbaum, a háziátok) által rendezett és világsztároktól nyüzsgő film legalább olyan szürreális és bizarr, mint az előző sikerfilmje volt: a történet egy francia mélytengeri kutatóról szól (Bill Murray), aki világsikereit filmjeivel aratja. Azonban mind szakmailag, mind emberileg kezd ellehetetlenülni, kezd eljárni felette az idő. Ekkor felbukkan valaki, aki azt állítja, hogy a mester fia (Owen Wilson): közben egy furcsa, terhes újságíró (Cate Blanchett) is csatlakozik Steve Zissou „bosszújához” (barátját felfalta egy jaguárcápa), s Steve régi felesége (Anjelica Houston) is belekeveredik a képbe, valamint feltűnik a high-tech ellenlábás (Jeff Goldblum). S akkor még nem beszéltem Steve mérnökéről (Willem Dafoe). Csak a szereplők felsorolása is garantálná a sikert, azonban a film is kiváló, furcsa, groteszk, bizarr, ezért ordítóan emberi, így feltétlenül ajánlom az ilyesmire érzékenyeknek.

Különös emberek és helyszínek **86%**

Blade: Szentháromság

Blade: Trinity



Eredeti plakát



Úgy tűnik a Blade-et is elérte az amerikai filmek szomorú sorsa: immár itt a harmadik rész, tehát sorozat lett belőle. Pedig a történet nem indul rosszul: Blade végre nem egy legyőzhetetlen szuperhős, hanem utólrá a törvény keze. Egy gonosz vámpírréla mesterkedése nyomán FBI-ügynökök fogják el, és valószínűleg halálra is ítélnék, ha nem mentené meg egy rejtélyes társaság, amely hozzá hasonló vámpírvadászokból áll.

Sajnos ezen a ponton a film hamar érdektelenné válik, leginkább az elég közepes színészi játék miatt, különös tekintettel a Drakulát alakító Dominic Purcellre, aki inkább díjbirkózónak, mint a Kárpátok enigmatikus és karcsú rémének illene be. Hogy Gary Oldman lemosná a vásznonról, az alap, de Purcellhez képest még Stephen Dorff is Oscar-díjat érdemelne. Emellett a vámpírokhoz kötődő horror hangulat totálisan hiányzik a filmből, az egész pusztá akciófilmmé silányult.

Relative látványos akciójelenetek... **62%**

Micimackó és a Zelefant

Pooh's Heffalump Movie

Mi emberek bizony tele vagyunk előítéletekkel és az ezek által gerjesztett félelmekkel. Ugyanígy igaz ez saját tükörképeinkre, a 100 holdas pagony lakóira is. Ami idegen, amiről nem tudunk, az bizonytalan, s így egyben félelmetes is: ezért rettegni kell, és el kell pusztítani, hogy ne kelljen rettegnünk többé emiatt. Ezért is indítják Micimackóék azt az expedíciót, amely az erdő szélén található „övezetbe” vezet, ahol a félelmetes zelefántok laknak. Ijedtség, félelem, babonáság vezet oda, hogy a kis Zsebibaba is megszökik, hogy részt vehessen az expedícióban. Így nem csoda, hogy ő kerül az események középpontjába, összeismerkedik egy tündéri, bájos zelefántkölyökkel, így kiderül minden: szó sincs örök ellenségeskedésről. Sőt félni sem érdemes: a kerítés mindkét oldalán aranyos, kedves és bájos lények laknak, még ha vannak is, akik icipicit nagyobbacsák. Igazi megható gyermek-/családi film.

Ne féljünk az idegentől! **88%**

Hosszú jegyesség

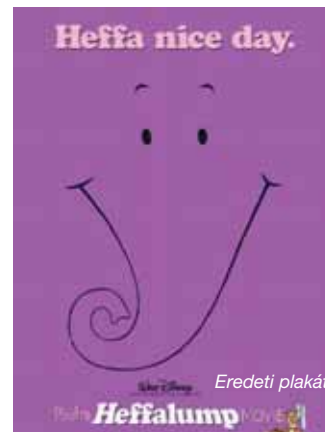
Un long dimanche de fiançailles

Jean-Pierre Jeunet és Audrey Tatou az üde és szeniális Amelie után ismét együtt dolgoznak – ezúttal egy különös hangulatú háborús drámában. A „dráma” szót azonban nem szabad hagyományos értelemben venni, hiszen Jeunet most is brillírozik sajátos, fanyer humorával és stílusérzékével. (Aki nem tudná: ő rendezte az Elveszett gyermekek városát is.)

A Hosszú jegyességben egy mozgás-szerűt, sántikáló, ám igazán bájos és értelmes lány (Audrey Tatou) elkese-reedett elszántsággal kutatja az első világháborúban elveszett szerelmét. A filmben Jeunet elképesztő tehetséggel keveri a megható, megrázó és vicces részeket. Mindegyik karakter szeniálisan eredeti figura, még a legegyszerűbb postáshoz is kötődik valamilyen apró poén, ami nagyszerűen illeszkedik a film egészébe. Jeunet nemcsak a francia filmművészet újjá-élesztője, hanem világviszonylatban is az élen van.

Gyu és Bad Sector

Zseniális hangulat és karakterek **96%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



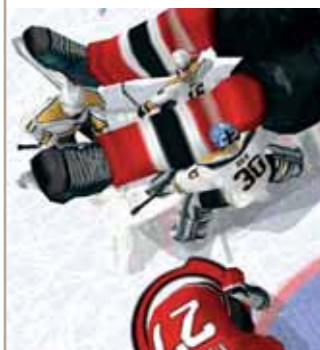
SZERKESZTŐI JEGYZET



Levizsgáztam a gépkocsim! Ez a hét jó híre, s máris irigylem magam: sokkal jobban jártam, mint az az ember, akivel egy városban lakom, s vadiúj Citroenjét a garázsban leparkolta, majd amikor bement a házba a kislánya vadászgörénye kiszaladt és az éjszaka folyamán minden kábelt megrágott az autón. Mivel vadászgörény-rágásra nincs garancia, így a szerviz 1,7 millió forintért szívesen megjavítja az új gépkocsit. Magyarán SOSE VEGYETEK VADÁSZGÖRÉNYT! Inkább olvassatok Arénát ☺.

A HÓNAP BUGSHOTJA

E havi bugshotunk M. Tamás műve. Helyesebben nem is az övé, hanem a doppingolásé. A fotóból is kiderül, mi az igazi indoka annak, hogy elmarad az NHL ez évi szezonja: erősen doppingoltak a fiúk, csak elcserélték a tablettákat és növekedéshormonokat szedtek be. A Devils játékosai meccs közben nőttek triplájára az NHL 2005-ben. Így könnyű Stanley-kupát nyerni.



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Headsho

Játékok magyarra fordítása

Tsá!
Van egy olyan oldal az interneten [www.petitiononline.com], ahol petíciókat (asszem így kell írni) lehet csinálni, és aláírni. Van ezen egy olyan petíció, ami a számítógépes játékok magyarra fordításáért harcol. Szerintem ez mindannyiunknak érdekünk, hogy ne keljen az interneten órákat eltölteni a google.com-on, nem?

Helló!

Nemcsak Ti küzdötök ezért, hanem a világ legnagyobb játékkiadójának magyar irodája is szavazást tett közzé honlapján, amiből kiderült, hogy a szavazók 88 százaléka sokkal több játékkal játszana, ha az magyarul lenne. Én utópisztikus álmomban azt látom, hogy kijön a FIFA 2006 vagy a Pro Evolution Soccer 5 magyarul, magyar közvetítéssel és magyar emberek ezrei állnak sorba, hogy megvehessék megfelelően baráti áron. Esetleg egy magyar WoW, amelyen akár két magyar szerveren is játszhatok. Erről a Csárdáskirálynő című operett jut eszembe: "álom, álom, édes álom, álomkép...". Sajnos a realitás az, hogy amíg ekkora a kalózkodás, a kiadóknak nem biztos, hogy megéri mindent magyarítani.

123 123

Subject: Half_life 2

Lenne egy problémám. Elindítom a HL2-t, és egy idő után azt írja ki, hogy a „0x240ae5d4” címen található utasítás a „0x2da22344” memóriacímre hivatkozott. A memóriaterületen nem végezhető el a következő művelet: written. Légy szíves segítsetek.

Napokig foglalkoztatott a téma, de nem mindent sikerült kiderítenem. Megtudtam, hogy a 0x240ae5d2 címen található utasítás a 0x2da22366 memóriacímre hivatkozik, a jelentése „GORDON_FREEMAN_FOOTSMELL”. Ugyanígy a 0x240ae5ce címet is megtaláltam, ez a „FORMAT_C_IF_NOT_ORIGINAL_CD_DETECTED” nevű változó, ez a 0x2da22666 címre hivatkozik. De a legérdekesebb a 0x240ae5da cím,

amelyen a következőt találtam „IF_DOOM3_DETECTED_CALL_SUBROUTINE_HL2_IS_BETTER”, ez a 0x2da22700-0x2da2277f címig tartja a memóriát. Még egy érdekes dolgot találtam a közelben: a 0x240ae5d6 cím, az nem más, mint „HL3_RUNS_IF_YOU_PRESS_THE_CORRECT_KEYS”. Erre nem találtam semmilyen memóriacímet, biztos a jövőben jön majd ki... **Jah, tegnap mondta nekem valaki, hogy a 0x240ae5dc címen a „GAMESTAR_IS_THE_BEST_MAGAZINE” változó volt.**

P. Erik

Nosztalgia

Szeva Gyu MASTER!!!
Milyen sárkány vagy? Fekete, zöld, arany...? Hány monitort szereztek azzal, hogy a GS-t a radiátorhoz vágta-tok? Finom volt a Madyrtej. Mikor lesz már homokszínű GS (a régi liba*** szín gáz volt)? Szerintem tök király lenne, ha Bon Jovi kiadna az egyik lemezében egy It's my GS című számot. Nekem tetszene. Hány kötetes az RFT, és mikor jelenik meg? A GPVMPMM-ba be lehet még állni? A Wet Bugyi Boyz szerintem gáz volt. A gépem rákot kapott, mert levettem az oldalát. A GS az nagyon nagyon nagyon... (itt még sorolom 21 évig) cool!
ui.: Szerintem ti übercool arcok vagytok!!

Szeva!

Az aransárkányok nagyon nemesek, okosak és intelligensek, így nem lehetek az. Mondjuk inkább, hogy ezüst-sárkány, ez szimpatikus is, és így lehet az aransárkányokat imádni. Néha sikerül egy-egy monitort úgy is szerezni, hogy nem kell a GS-t a radiátorhoz vágni: továbbfejlesztettük a módszert. Homokszínű GS egyelőre nem lesz, de ki tudja, milyen meglepetéseket tartogatunk még nektek ☺. Ha hallanátok, mik merülnek fel a szerkesztőségi ötleteléseken! Bon Jovit üdvözlöm, egész jó muzsikát nyomtak 15-20 éve. Az RFT 42 kötetes, és majd valamikor 50 év múlva jelenik meg. Épp most minden létező szervezet pihen, így sehova nem lehet belépni, de tervezünk újakat, például az ABCIM (A Bombázó Csajok Imádnak Minket), illetve a SUJMAM (a Subaru Jobb, Mint a Merdzsó) szerveződik éppen.

Száraz...

Vigyázzatok rám...

Sok napsütést kívánok minden GS-olvasónak!
Engedélyt kértem a Botanikus Kert igazgatójától, hogy végre szólhassak az embereknek! Elindulok aranyesőtől zombéig:

1. Utáljuk, ha „szeret, nem szeret”-et játszanak velünk!
 2. Nem ártana néha megitatni minket! De ne ammóniában dús folyadékkal!!!
 3. Már az egész családomat lemeszárították, mert állítólag jó volt az illatuk! Sajnos én is örököltem ezt a tulajdonságot, és rettegek, ha látogatók jönnek a kertbe! Hogy miért nektek mondom mindezt? Mert azt hallottam, hogy népszerűek vagytok, és titeket talán elolvas valaki! A múltkor a Magyar Nemzetnek írtam, erre megszűntek (A Magyar Hírlapra gondoltál, de már ez a lap is újraindult – Csonti!) Remélem, titeket ez a veszély nem fenyeget! Köszönöm, hogy szavaim meghallgatást nyertek!
- U. I.: A csalánnal ne nagyon haverkodjatok! Szurkálódós típus...

Szeva!

Titkos ügynökeink rövid telefonbeszélgetést fogtak el, amely a Botanikus Kert Elme- és Gyógyintézet lehallgatása közben jutott a fülükbe:

- Halló, rendőrség?
- Jó napot kívánok, miben segíthetek?
- Segítség, elrohant a futóban!
- Mit mondd, jóember?
- Mondom, itt rohan a futóban és gyepálja a gyopárka!
- Mi van?
- S fejbe verte egy kókusz!
- Már a tévések is ott vannak?
- DDT Klub?
- A kövirózsa is lejött a kőről és aszfaltirózsa lett.
- Halló, halló, maga örült?
- Persze, hogy örültem, szeretem az aszfaltirózszát.
- Hé, mintha lövést hallottam volna!
- Á, csak a Szó ló, semmiség...
- A vonal itt szakadt meg, azóta is keresik, és nem találják... benőtte a csalán...

Censer

Számítógép*** vagy csak rajongó?

Hi Gyu!
Nos, sok olyat hallottam hogy egy



133
Aréna hardver
Hardveres problémák



134
Aréna szoftver
Játék kérdések-válaszok



135
Közérdekű információk
Minden, ami érdekes

megszállott gamer azért hagyja ott a csaját, mert éppen pölő csézik. Ez szerintem több mint megszálottság, számítógépb***ság. Jó-jó, most lehet, hogy véleményemmel megutáltatom magam, de jó lenne elgondolkodni: a gép vagy a csaj. De hát az már még is valamilyen szinten borzongató, hogy egy csajt azért hagynak ott, mert éppen az újonnan szerzett király-überf@sza-hűdejő (meg efféle hülye kifejezések) gépével mulatja az időt. Nos, aki otthagyja a csaját egy rohadék, ugráló pixelbabákkal teli játék miatt, az... az... számítógépb***, vagy hogy meg ne sértsem a megszállott játékosstábot: „mániákusok”. Azt értem, hogy pl. Bad Sector miért tölt mindig naponta 9 órát játékkal (csak saccoltam), mert az a munkája. De viszont Berr húzása, hogy a nőjét azért dobta ki, mert nem tudott egy kalandjátékhoz valami megoldást, az már nekem különös. Szóval: nem értem, miért nem lehet leszállni arról az átkozott pl. cs-ről, és elmenni az asszonyhoz és... Na, azt már rátok bízom.

Hi!
Na, újabb vitaindító levél, ugyanis ahány ember, annyiféleképpen reagál erre a dologra. Az igazság az, hogy sok olyan kapcsolat létezik a világon, amely nem százzszázalékosan boldog és kiegyensúlyozott. Ilyenkor valamelyik félnek „kompenzálnia” kell, magyarul olyan cselekvésekre vagy időtöltésre van szüksége, amelyet „hazai pályán” nem kap meg. Ennek tipikus esete a túlzott PC-zés. Sok ilyen esetet hallottam, s megmondom őszintén, a hölgyek legalább annyira hibásak, mint az urak. Ugyanis ilyenkor nem balhézni, hisztizni, morcoskodni, lelkileg zsarolni és megsértődni kéne, nem kéne a PC-re féltékenykedni (egyáltalán semmire sem kéne), hanem meg kéne próbálni rájönni, miért választotta a srác inkább a PC-t, mint a csajt (tuti van oka). A másik oldalra

is igaz ez azért: ha kedvesünk a közelünkben tartózkodik, igyekezzünk figyelmes férfiak lenni. Érezzük át, hogy a hölgy vágyja gondoskodásunkat és figyelmünket, és a CS sem szalad el. Mindenesetre a végső tanulság a lényeg: üljetek le, és beszéljétek át őszintén, nem félve egymástól, mi a gond. Ha nagy a baj, legalább fájdalom nélkül kiderül...

évesek vagyunk, tehát nem zsenik, de vannak köztünk tehetséggel rendelkezők.

Tisztelt PyroMAX!
Dicséretes az elhatározásotok, gratulálok érte. Hogyan kezdjétek az újságrát? Szerintem először egy saját honlappal. Készítsetek egy internetes magazint, amelyen megszerzitek az elkövetkező években a megfelelő tapasztalatot és ismeretet (bár azt hozzátesszem, hogy igencsak sok ilyen internetes újság létezik már, így csatlakozhattok is egyhez akár). Mindenféleképp érdemes ezt a könnyebben járható utat elkezdeni, s közben rengeteget tanulni, esetleg konzultálni a magyartanárral, fogalmazásokat írni, elbírálatni vele stb. S ha már mindezt megtettétek, és hirtelen az utcasarkon találtok 50 millió forintot, na akkor már indulhat is az újság 30 millióból, a többit kérem én ☺.

PyroMAX

Újság

Mélyen Tisztelt Gyu Mester!
Szeretném segítségemet kérni! Én és még 3 osztálytársam megirgelyeltünk titeket. Elhatároztuk, hogy mi is fogunk újságot írni. Hogyan kezdjük, mit csináljunk? Érzünk magunkban elég elszántságot ahhoz, hogy belefogjunk ebbe a vállalkozásba. Mit tudunk csinálni? Ja, és nagyon fontos, hogy 14

A HÓNAP LEVELE

Johhny Cage

Only the GS

Helló!
Mindig is a GS-t tartottam a legjobb játéklapnak, de sok volt az egy hónap várakozás, elfogyott az olvasnivaló, ezért rendszeresen vettem a másik lapot is (a PC G***t). Mostantól azonban maradok a GameStar-nál. A másik lapnál már nagyon szúrja a szemem a sok mellődöngetés, hogy csomó játékra azt mondták, hogy csak náluk lehet róla olvasni, közben a GS-ben mindig ott van szinte ugyanakkor ugyanarról a játékról a teszt. (Amire Ti mondjátok, hogy csak Nátalok lehet olvasni róla, az tényleg csak a GS-ben van, mint pl. a Quake 4, vagy most a Battlefield 2 bétateszt stb.) De amin percekig röhögtem, az a legutóbbi G***, amiben leírják, hogy Európában és a világon és Magyarországon az Age 3 előzetest CSAK NÁLUK lehet olvas-

ni, miközben a GS-ben már rég megjelent a cikk!! Arról nem is beszélve, hogy a másik „világpremierjük”, a KotOR 2 tesztje a G*** megjelenésével egy időben még vagy két lapban benne volt.

Hello Johhny!
Tudod, van az úgy, hogy valaki téved. Azt nem hinném, hogy direkt, szándékosan akartak volna becsapni valakit: kemény vetélytársak, de ilyet akkor sem tudok elképzelni róluik. Viszont van egy jó hírem! Laptársunk, a GamePro leveles a választás terhét a válladról: amíg megjelenik a GS, két GamePro is kijön, így sosem fogy el az olvasnivalód, azaz simán kihúzhatod a következő GS-ig. Ehhez hozzátenném, hogy az általad említett egyik KotOR 2-teszt is a GamePro-ban jött le. Nem rossz az első számra, mi? Érdemes odafigyelni az új lapra...

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

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.)
Hírlével: hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlévre, 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 Impreszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanótok van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címeiket.
FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>
CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

FORUM.GAMESTAR.HU

Ahogy telnek, múlnak a hónapok, úgy születnek egyre érdekesebb témák a fórumon. Talán a múlt havi Aréna hatása volt, de az egyik leghevesebb vita ebben a hónapban a kalózkodás körül zajlott: érdekes olvasni az egymástól szélsőségesen eltérő álláspontokat egy olyan témában, amely mindenkit foglalkoztat. Emellett igen nagy boldogságot okozott a fórumozóknak, hogy régi kérésüket, az emote-ok (a kis vígorgó vagy figurázó fejek) gyűjteményét bővítettük: karácsonyi ajándékként kapták, és mindenkinek üzenem: szívesen! Sokan próbálkoznak jelentkezni al-topik moderátoroknak. Legközelebbi bővítést csak tavasszal tervezzük, de meg fogjuk hirdetni: akit érdekel a téma, olvassza a fórumot. Utolsó hírünk pedig egy új rekordról szól: Szó szerint bemásolom " fórum legaktívabb pillanata (124 felhasználó): Jan 23 2005, 07:36 PM". Szívből gratulálok minden fórumozónak a remek teljesítményért!



CSAK RÖVIDEN

Azt szeretném kérdezni, hogy melyik játékban akadtatok el igazán, esetleg végig se játszottátok? (DANMAN)

Van egy olyan játék, hogy Valós élet. A grafikája bazi jó, de a sztorija néha akadozik...

Van egy ötletem. Mi lenne, ha azokról a CD-kről, amelyeket értékeltek, ráténnék a mellékletre egy számot? (Zekk)

Akkor irtózatoss milliárdot kéne szerzői jogdíjban fizetnünk, és az égbe kéne emelni a lap árát.

Mit csináltak akkor, ha elmegy 2 órára az áram? (Airplane)

Én olyankor befizetem a számlatartozásom, és még aznap délután visszajön az áram ☺.

Hi! Egyetlenegy kérdésem lenne. CoVboy most melyik újságnál dolgozik?? (Bálint)

Egy biztos, épp egyik IDG-s kiadványánál sem...

Egy gyors kérdésem lenne, mégpedig az, hogy Eli Vance (HL2) és Lance Vance (Vice City) rokonok? Ha igen, akkor hogy? (Popdedi)

Sőt Lance Vance Lance Armstrong legkisebb fiának sógora, aki unokahúga az idős nagypapa távoli nagynénikéjének, kinek kisöccse a bátyja az ara vejének.

A friss GameStar illata mindig felvidít (F. Krisztián)

Éljen! Friss GameStar-t az autókba az ótvar szagositók helyett!

Csak annyit, hogy éppen most hallgatom a Pain of Salvation új lemezét, és megmondom őszintén ennél szebbet nem igazán hallottam még. Igazad van, ez az év lemez!!! (Iestat)

Én mondomtám ☺.

Szeretnék érdeklődni, hogy a 3d-s oktatás milyen keretek között fog történni és mennyibe kerül majd. Valamint szeretném azt is tudni, hogy a Maya szakirány haladóknak javasolt inkább, vagy 0-ról is el lehet kezdeni. (Galád Lián)

Mi van???????

Hogy lehet a FIFA 2005-ben Off the ballozni billentyűzettel? (B. Zoltán)

Ha nincs kézikönyved, amiben megnéznéd, növessz még 5-6 ujjat, kelleni fog ☺.

F. Roland

élmény

Kedves Aréna!
Most, 2 év után jutottam el odáig, hogy megoszak egy élményt (felejthetetlen!!) az Aréna olvasóival. Nem is rég történt. Ez a nem rég november 5-e volt, a GameStar nyílt nap. Nem húzom tovább az idegeket, rátérek a lényegre. A nyílt nap már javában folyt, mentek a csatakiállítások a Q3-ban, amikor egy ismerősnek vélt hang kissé röhögve beszólt a mikrofonba. Ez az ismerős „emberke” Gyu volt. Azt jelentette be, hogy aki autogramot szeretne kérni, az menjen oda. Először sokan nem mozdultak (én sem), de amint az emberek elkezdtek szállingózni Gyu felé, én is gondoltam: „No, itt az idő”. De most jött a probléma. Mivel nem számítottam autogramözönrre, ezért nem vittem se tollat, se papírt. Tollat valakitől kértem (örök hála neki), és most jött a fájó igazság: nem volt papír! Benyúltam a zsebembe. Egy 500-ast húztam ki. Mindenkihez odamentem, aki ott tartózkodott. Először Badhez mentem oda, aki eléggé meglepődött, hogy 500-ast akarok aláírni. Utána Mazur majd nem zsebre vágta. Amikor Gyuhoz értem, akkor elmosolyodott, és azt mondta: „Tudtam, hogy egyszer majd pénzre kerülök”. Ez után Gyu bement a mikrofonba, hogy akinek az 500-asát még alá kell írni, az nála jelentkezzen. Mindenki mosolygott.

Nekem ez a nap amúgy is jól sikerült, mert még nem találkoztam A Csapattal, de most igen. és ez is egy élmény volt... Aki viszont nem hiszi el, annak majd itt remélhetőleg az Arénában (hallod Gyu ☺?), Gyu is megerősíti, amit most írtam. Akinek meg még ez sem lenne elég, mellékeltem az 500-ast a mailben. Remélem, valahogy meg tudjuk mutatni a nagydémüségnak. Tehát ezt szerettem volna megosztani veletek!

Kedves Roland! Tisztán emlékszem az esetre, többen akartunk húszezrest aláírni, vagy helyesebben aláírt ötszázast adni egy húszezres helyett. A fanatizmus és a rajongás ilyen megnyilvánulása még minket is meglepett, így aztán valóban teljesülhetett életem nagy álma: úgy kerülhetett az aláírásom egy bankjegyre, hogy nem is vagyok a Nemzeti Bank elnöke (sőt nem is akarok az lenni, bár a fizetésünket megcserélhetnénk). Mazurt kárpótoltuk azóta, adtuk neki egy aláíratlan ötszázast, így tényleg mindenki boldog volt és mosolygott ☺.

Xerl

Almok

Hi Gyu!
Biztos ismered azt a reklámot, hogy: „20. helyen, titkos ügynök Vagyok”... nah ezt kicsit átírtam: 20. helyen: 8 hiper-szuper gépem van 12. helyen: Luxus házam van 9. helyen: Pénzben fürdök 5. helyen: A világ legelismertebb embere vagyok 3. helyen: Istenség vagyok És még mindig első helyen: GameStar-t olvasok ☺

Hi Xerl!

Az én listám:

19. helyen: Halle Berry felhív,

Szerintem tök király lenne, ha Bon Jovi kiadna az egyik lemezében egy It's my GS című számot (Erik)

hogy ráérek-e ma este 13. helyen: A nagylemezem milliomodik eladott példányát ünnepeljük 8. helyen: Mesekönyvem Nobel-díjat nyer 6. helyen: Az irigyeim megpukkannak a sikereimet látva 4. helyen: Görög Zita álmában lehúzza rólam a takarót 2. helyen: Pályára léphetek az NBA-ben a Boston Celtics színeiben És még mindig első helyen: GameStar-olvasók leveleit olvasom ☺

Dani

Cheaterok

Hi Gyu!
Csak annyit szeretnék mondani, hogy én elítélem a cheatereket. A te tudásod határtalan. Mondd meg, mi a jó abban?! Egy hülyeség! Miért jó az, ha nincs kihívás? De miért tesznek egyáltalán kódokat a fejlesztők a játékokba? Ja, igen, hogy a... aaaaaaz.... a.a.az... aaaaaz... az alacsonyabb IQ-szintűek is megvegyék, ugye? A következő az lesz, hogy már a KOTOR 2-ben is, ha beírsz egy kódot, HOPP, 1000-rel megnő a sebzed. De ugye ti nem használtok kódokat? Ti nem vagytok csalók, ugye? Csak egy játékban bocsátom meg a kóddhasználatot: a Simsokban. Mert a Sims nem is játék, csak egy tamagocsi-program! Most mondd meg! Például a Rome-ban miért kell kód? Tiszta fölösleges! Az osztálytársaimat már leszoktattam. Nem attól lettek a WCG-s versenyzők ügyesek, hogy kóddal nyomták! A segítségemet kérem! Szoktasd le a barbár népet a csalásról. Írj nekik olyat, hogy „Gyerekek, ne használjátok kódokat. Hülyeség. Tudtok ti ügyesen játszani.”

És máris „Squad morale restored”, és a kölkök ügyesednek. PLÍZ!

Hi!

Tudod ezt a dolgot azonnal össze is lehetne kötni a warezolással. Én azt vettem észre, hogy azok, akik nem eredeti játékkal játszanak, sokkal hajlamosabbak „csalni”. Miért? Talán azért, mert nem dolgozik bennük a vágy, hogy ha már ennyi pénzt kiadtak valamire, akkor azt az utolsó cseppig ki is élvezzék. Gondolj bele, mi értelme lenne egy tízezerért megvett játékot két óra alatt végigvinni? Hát nem sok. Viszont sokan naponta, kétnaponta szereznek új játékokat, és az „nem menő”, ha nem tudják végigvinni. Én igazat

adok Neked, a teljes játékelményt csak cheat nélkül lehet elérni. De értsük meg azokat is, akik türelmetlenek, netán nem annyira ügyesek: iszonyat frusztráló tud lenni, ha valaki sehogy sem képes továbbjutni...

Djhacker

közhírtétetik

Hály Gyu!
Képzeld el, minden pénteken viszek GS-t etikára (csak azért, hogy tanuljak is valamit). Múltkor sem volt ez másképpen, szépen vittem egyet. Természetesen mindenki ezt kunyizta, úgyhogy az óra felére vissza is került hozzám. Épp elmélyedtem a LOTRTBFME cikkben, amikor a tánéni elordította magát. Én megjegedtem, pedig nem is rám szólt, és kijtettem a kezemből az újságot. Odafordul ééééééé MICSINÁLSZ? Hozd ki, de rögtön, ami nálad van. Kicsit húztam az időt, míg elővettem táskámból egy füzetest, és megmutattam, hogy csak beszéltem összevissza. Végül megúsztam annyival, hogy feleltem. Etikából ☺.

Háj!

Lenne akkor egy bazi jó ötletem: szedd el az osztálynaplót az etikatanárodtól (csak ETIKUSANI!), majd feleltesd GameStar-ból. Na? Szerintem boldogságában még a szőnyeget is összenedvesítené ☺. Egyébként kíváncsi lettem volna, mit lehet etikából felelni. Például megkérdeznék: Etikusan órn GS-t olvasni? Válasz az ötösért: Egyáltalán nem etikusan, viszont iszonyat jó. Válasz az egyesért: Igen, a lehető legegységesebb, sőt rohadt jó, mert az etikaóra maga a dögunalom. Ez utóbbi veszélyes, de legalább igaz ☺. Folytatás a 135. oldalon

2005. február | www.gamestar.hu



ARÉNA HARDVER

MADY VÁLASZOL A HARDVERES PROBLÉMÁIDRA



Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiket a www.gamestar.hu/forum oldalon a Mélyvív részlegben, a témának megfelelő altópikban.

Kyle

Monitorgondok

Képzéjétek, tegnap elkezdett kattogni a monitorom! Az hagyján, de ma már be sem akar kapcsolni. Szerinted van még rá gari? Két és fél éve vettem, és azóta még semmi problémám nem volt vele. Megjavíttassam szerintetek, vagy dobhatom egyből a kukába? Ha már itt tartunk, szerinted van olcsó, de nagyon jó lapos monitor? Játékra kéne elsősorban!

Szerintem már rég nincs garancia a monitorodra, mert általában 1 – maximum 2 – évet szoktak rá vállalni. Azért kérdezz utána a boltban, ahol vetted. Különbözik meg azt tudom javasolni, hogy vidd el egy szakszervizbe, hogy nézzenek rá. Elvileg nem fog sokba kerülni. Ha viszont komolyabb gondja van, akkor felejtse el, mert jobban megéri venni egy újat! Egy vadiúj CRT-s moncsit már 25–30 körül lehet venni. TFT-t is vehetsz, bár az drágább multság, és a legolcsóbb is kétszer annyiba kerül, mint egy hagyományos CRT-monitor. Lapozz vissza pár oldalt, egész véletlenül éppen egy TFT-tesztet olvashatsz.

Árcsi

DVD-lejátszót

A múltkoriban számban olvastam az asztali DVD-lejátszók tesztjét. Már régóta terveztem, hogy veszek egyet, mert DivX és XviD filmeket is le szeretnék játszani. A cikkben nagyon megtetszett a Yamada DVX-6700, ami ugye a tesztgyőztes díját kapta. De a Mercury DVD 3738-is szimpatikus volt. Szerinted melyiket vegyem? A másik fontos kérdés, hogy milyen csatlakozóra kell majd kötni a hangfalakat? Melyik produkálja a legtisztább hangzást? Én elsősorban 5.1-es PC-s rendszert szeretnék venni, mert így olcsón megúszhatom a házimozsi kérdését.

Szerintem mindkét lejátszóval jól fogsz járn, én személy szerint a Mercuryt választanám. A hangfalas kérdésre azt tudom

www.gamestar.hu | 2005. február

mondani, hogy nagyban függ a típustól. Az általad kiszemelt lejátszónak van optikai és koaxiális kimenete is. Tehát célszerű olyan 5.1-es hangfalat választani, ami valamelyik bemenetet tartalmazza. Tulajdonképpen mindegy, hogy melyikkel kötöd össze, mindkettő digitális jel-forrás.

Szabolcs

PCI Express

Gépbővítést szeretnék csinálni, de nem tudom, merre induljak. PCI Express vagy AGP-s rendszert építek? De új rendszert szeretnék mindenképpen. Tudsz tanácsot adni? A bajom, hogy most kaptam egy AGP-s Radeon X800Pro kártyát. Ha most lecserélem új PCI Expressre a rendszerem, akkor ki kell dobnom a kártyám, és azt nagyon nem szeretném! Viszont akarok új Intel procit! Van valami ötleted? Köszönöm a segítséged.

Nem olyan régen csináltam egy Athlon 64-es tesztet, amiben megemlítettem a megoldást. Ha nincs meg az a szám, akkor most elárulom. Van megoldás a PCI Expressre való áttérésre, még úgy is, ha AGP-nél akarsz maradni. Egyes alaplapgyártók olyan modelleket is piacra dobnak, amelyek AGP-s foglalattal rendelkeznek. Itt nem kell drágább DDR2-t vásárolni, mert a hagyományos DDR-modulokkal megy. Processzorok terén viszont képes fogadni az új generációs processzorokat. A DFI 875-PT például pont ilyen. Igaz, ez csak átmeneti megoldásnak jó, mivel hosszú távon az AGP-nek leáldozóban van.

Boros Attila

GTA VC

Helló! A Vice Cityben, amikor elindítom, semmi gáz. Amikor elkezdek játszani, akkor egyfolytában balra megy az emberke. Így élvezhetetlen. Ugyanez a probléma a HP2-nél az NFSU1-nél is. Mi a probléma okozója? Más kérdés: a Northlandben sötét a kép, és a házak se látszanak.

Mi a gond? A gépem egy P4 Intel Celeron 1,6 GHz, Ati radeon 9000 VGA kártyával. A válaszod előre is köszönöm!

A múltkor pont ilyen problémám volt, mikor a Windows kifagyott. Mérgemben kedvesen megismogattam a billentyűzetet, és akkor történt a baj. A játékokban is szinte ugyan ez volt a probléma, mindig egy irányba ment a karakter. Aztán rájöttem, hogy szegénykét nyugdíjba kell küldeni, és vettem egy másik billentyűzetet. Szerintem próbálkozz Te is ezzel a megoldással! A Northland-kérdésre meg csak azt tudom mondani, hogy a menüben állítsd világosabbra. Ha nem megy, akkor pedig frissítsd az Ati driverét a legújabb 5.1-es Catalystra.

Jocó

DVD-s gond!

A napokban kezembe keveredett egy GS, amelyben DVD-írókat teszteltek. Megnéztem, és pont azt hozták ki győztesnek, ami nekem is van. A gondom csak az, hogy a fél éve megírt lemezek felét egyáltalán nem, vagy csak nagyon nehezen olvassa be! Ez miért van? Firmware-frissítést csináljak rajta, vagy hagyjam inkább?

Nem hiszem, hogy az író hibája, hogy nem lehet beolvasni az adatokat fél év elteltével. Megkérdezném, hogy milyen lemezre írsz? Szerintem valami nagyon olcsó, 70–80 forintos Pringo DVD-re írhat. Ebben az esetben ne csodálkozz, hogy olvashatatlaná válik a lemez. Erről BadSector órákat tudna mesélni ☹!

Mágus

ATI X850

Sziasztok skacok! Videokártya-vásárlás előtt állok, de

nagyon tanácstalan vagyok ezen a téren. El szoktam olvasni a tesztek, de nem tudom eldönteni, hogy megvegyem a kiszemelt Inno3D 6800 GT-t, vagy netalán az ATI Radeon X800Prót választanom? Ha jól tudom, a Radeon X850-is közeledik. Ezzel kapcsolatban van tapasztalatod? Spórolnék akkor még egy kicsit.

Szia, Nos, mindkét kártya nagyon jó, én személy szerint az X800-ast választanám! Ha picit jobban el vagy értesve anyagilag, akkor érdemes lesz az X850-est megvenned. Alaposan elkeni a 6800 Ultrát is. ZeroCool csinált egy X850-es tesztet a januári GameStar-ban. Ott megtalálod a pontos mérési eredményeket.

Ádám

PDA help!

Sziasztok! Nem tudom, ki írja a mobil rovatot, de szeretnék segítséget kérni tőle! Pocket PC vásárlására adtam a fejem, és szeretném megtudni, hogy hogyan lehet szinkronizálni az adatokat. Szeretnék zenéket, videókat feltenni rá. Rácsatlakoztatom az USB-bölcsőre a gépet, és megnyomom a szinkronizálást. De nem történik semmi. Mi lehet az oka? Lehet, hogy hardveres a probléma?

Hello Először is kell egy szinkronizáló ActiveSync prog. Ezt a Microsoft oldaláról tudod leszedni ingyenesen. Ha fellelted, akkor be kell állítani, hogy mi mindent akarsz szinkronizálni. Külön be kell jelölni, hogy a programokat, a leveleket is szinkronizálja. De elvileg, ha rádugod a gépre, akkor az XP automatikusan felismeri, és az intézőben meg fog jelenni meghajtóként. Egyszerűen húzd rá az MP3-akat, vagy a videókat. Mady



ÍRJÁL ha bármilyen gondod támad a gépeddel: kv@gamestar.hu



ARÉNA SZOFTVER

BERKENYE VÁLASZOL A SZOFTVERES PROBLÉMÁIDRA



Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk játékelakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiket a www.gamestar.hu/forum oldalon az adott játékprogram témájában!

Sziaztok! Rendhagyó Aréna Szoftvernek olvashatjátok most a bevezetőjét. Történt ugyanis, hogy az ünnepek alatti szünetben a megszokottnál is több időtök volt játszani (nekem meg készülni a vizsgáimra...), s ez nemcsak az én, hanem a Ti legnagyobb szerencsétekre megnövelte az általatok küldött segítségnyújtó levelek számát is. Olyan sok érkezett, hogy úgy gondoltuk, az alábbi helyre igyekszünk a legjobbakat mind bezsűfolni. Örülök, hogy segítetek egymásnak!

Censer

Gothic I

A Gothic irányítása hogy némi kívánnivalót maga után, de sebai, orvosolom a problémát: Ha elővetted fegyvered, akkor nem tudsz felvenni cuccokat, és használni sem. Ha a lezúzott ellenséget szeretnéd kifosztani, az [ELŐRE]+[HASZNÁL] gombokkal teheted ezt meg. Ha valakivel szóba elegyednél, nyomd itt is az előbbi a kombinációt. De ha csörlőt használnál, vagy zárat törnél, először az [ELŐRE]+[HASZNÁL] együttest vedd be, és utána [HASZNÁL]+pl.[JOBBRA].

Lord VIII. SaTan

Gothic I

Hi GS team! Nyújtok egy kis helpet azoknak, akik most kezdtek Gothicozni. Én is most kezdtem, csak nyolcadjára ☺. Ezzel a két trükkel nagyon meg lehet dobni a karakter szintjét. Lássuk:
- 1: Kétszeres XP-szerzés: Ha kinyírsz egy embert, akkor ugyebár le kell

dőfni, hogy meghaljon. Ezt nem minden esetben jó megtenni, de ha már nincs rá szükségünk, vagy ellenfél, akkor nem árt. Na erre egy jobb taktika, hogy megvárjuk, míg feláll, beszél valamit, majd elővesszük a (számszer)jünkát, és lelőjük. Ekkor megint megkapjuk az XP-t. Főleg olyan embereknél jó ez, akikért sok XP jár (200 felett már érdemes).

- 2: Ha majd Xardashoz kell elmenni, akkor nem árt tőle venni némi idéző scrollt. Mindig lesz nála valamennyi a chapterek ugrása után. Ha megvettük az összeset (zúzos ára van), akkor menjünk valami ZÁRT helyre, idézzük meg őket (egyszerre csak egy fajtát), majd nyírjuk ki mindet! Ezért annyi XP jár, hogy 6-8 szinttel is megdobja a karakterünket. Az meg nem árt...

LordBOB

Subject: DoW

Szerintem ez a tipp sok DoW-játékosnak jól jön, akiknek szokásuk befalazni magukat. Tehát a tipp a következő: kijelölt osztagnál, járműnél, illetve épületnél lenyomjuk a [Delete] gombot, és a kiválasztott tárgy, osztág megsemmisíti önmagát (igaz, azt nem figyeltem, hogy a pénz esetleg visszamegy-e a kasszába).

Szaki

HL2

A Half-Life 2-vel kapcsolatban lenne egy égetően fontos kérdésem, mégpedig a következő: annál a résznél akadtam el, ahol néhány társammal kell megsemmisíteni 3 generátort City17-ben valamilyen kupolás épületben (a város központja lehet). Nos a probléma a következő: ahogy egy fémpolcokkal és infrás érzékelőkkel telerakott terembe érek (falon érzékelős gépágyúk sorozata ugyancsak), nem tudom kinyitni a szoba túlsó oldalán lévő vasajtót! A gépágyúkat nagy nehezen lelöttem, de a szoba le van zárva! Mi lenne a megoldás? Hogy kell továbbmenni? Annyit még: ha bent vagy a szobában, balra található egy faajtó is, a fent említett vasajtó felett és oldalt vasrács van, mellette egy mentőláda a falon, három töltet az egyik géppuskához, és egy kapcsolószerű valami ugyancsak az ajtó mellett!

Hali! Örülj, hogy egyáltalán idáig eljutottál, sokan már az udvaron elakadtak, hogy merre is kelle-ne menni. Hát mit is mondjak, nekem ez a rész annyira nem ragadt meg, mivel elsőre sikerült átsuhannom rajta (nem mintha büszke lennék rá). Az tuti, hogy borzasztó egyszerűen ki lehet kerülni a lézersugarakat, csak egy kicsit körül kell nézni, hogy honnan hova ugorva, melyiket merről és hogyan a legegyszerűbb kicselezni. Például felugorhatnál az ott lévő szekrényekre. És bocsi, de nem emlékszem zárt ajtóra. Amint átvergődtem itt magam, valami kapcsolót megnyomtam, vagy valamit kihúztam, és máris hatástalanítottam a lézereket, minekután újra velem tudtak tartani a társaim. S aztán tovább előre, amerre lehet ☺.

T-Boy

Doom 3

Nos, a segítségedet szeretném kérni! Nem meglepő, nem igaz? A Doom 3-ban már a pokolban járok. Ott van egy nagy debella állat, akit nem tudok megölni. Végül is a küldetés az, hogy szerezzem meg a lélekszipkát, és meneküljek. De sehol sem találok azt a cumót. Nem tudom, lehet, hogy ezért éppen meg kell ölni azt a szörnyet. Az a lényeg, se jobbra, se balra. Legszívesebben megfejelném a monitort. Kösz!

Ejj, pedig milyen szépen leírta Bad Sector abban a számban, amelyikben tesztelte a Doom 3-at, de a lényeg az, hogy vannak neki olyan kis világítós repülős követős segédei – szerintem. Azokat nyírd ki, s csak ezt követően vedd célba Ms. Debellát. A tetején megjelenik egy kék gömb amely egyáltalán nem lankadó figyelmed és fegyver fordítani érdemes. A monitorfejelés pedig súlyos epilepsziás rohamok kiváltását okozhatja (mert akkor már keményen vibrál a képernyő).

Tobal

PoP: WW

Egy kis gondom támadt a PoP2-vel. Addig jutottam a játékban, hogy legyőztem másodszer is az idő hercegőnjét, és elhagytam a szigetet. Ekkor hirtelen vége lett a játéknak. Ez normális így? Ez így eléggé befejezetlen. Nem lehet, hogy csak azért, mert easyn játszottam? Az előzetesekben volt egy csomó videó, amivel nem találkoztam a játékban (amikor pl. egy kopár csatamezőn harcol, vagy siratja egy bajtársát). Töredelmesen bevallom azt is, hogy másolt a CD. Nem lehet, hogy azért ért véget ilyen hamar? Abba bele se merek gondolni, hogy ilyen rövid legyen a játék. Egyébként meg rohadt jó játék, főleg a harc meg a történet.

Van egy jó meg egy rossz hírem... A jó az, hogy nem, itt még közel sincs vége a játéknak. A rossz az, hogy ez sajnos egy bug, ami néha előjön ☹. Sajnos nem tudom, mi erre a megoldás, mert én nem találkoztam vele, de már hallottam róla. Próbáld valamilyen korábbi állásról viszatölteni (lehetőleg ne közvetlen előtte). Berkenye

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legegyszerűbb vagy leggyakrabban felmerülő problémákhoz próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!

- Ha csalásokra vágysz: www.cheatcc.com/pc/index2.html
- Ha magyarosítást vagy végigjátszást keresel: www.gamestar.hu/gmiki
- Ha jó vagy angolból, és kéne még végigjátszás: www.gamefaqs.com/computer/doswin



ÍRJÁL ha bármilyen gondod támad egy játékkal: kavesznet@gamestar.hu

2005. február | www.gamestar.hu

GAMESTAR TV

Első adásunk nagyon nagy sikert aratott, aminek nagyon örülünk. Természetesen lehet még hova fejlődni, így várhatóan a következő (azaz harmadik) GSTV adása olyan elemeket is tartalmaz majd, amelyeket régóta kértek, így még egyedibbé, még különlegesebbé válhat ez az új „szolgáltatásunk”. Igyekszünk jobban ügyelni a felmondott szöveg minőségére, azonban a GSTV megmarad olyasminek, aminek szántuk: spontán, mesélős műsornak.

GAMEPRO GYÍK

Több kérdést is feltettek nekünk a kiadónk új lapjával kapcsolatban, amelyekre összefoglalva, egy csoportban a legcélszerűbb válaszolni:

„Miért indít a kiadók a GameStar mellett egy másik játéklapot? Nem fél, hogy nektek csinál konkurenciát?”

A GamePro nem jelent konkurenciát a GS-nek, mert teljesen más jellegű magazin: az egyik nem pótolja a másikat! A GamePro olcsó, nagyon laza, nagyon humoros, tömör és szubjektív, ráadásul nem csak PC-s, hanem multiplatform. Ha azonban hardkór PC-s játékos vagy, neked ez nem biztos, hogy elég: 140 oldalt, kiterjedt webes szolgáltatást, CD és Dupla DVD mellékletet, bennfentes játékinfókat, tekintélyes tipp és hardver rovatot, szoftveres és hardveres helpline-t nem kapsz máshol, csak a GameStarban. A legtapasztaltabb, legstabilabb szerkesztőgárdáról, vagy mondjuk a Teljes Játékokról, és a GameStar TV-s videobemutatókról nem is beszélve.

„GameStar írók is fognak írni a GameProban?”

Egyelőre nem tervezzük, csak segítünk nekik.

„A 298 forint ugye csak bevezető ár és később változni fog?”

V: A GamePro ára nem bevezető ár, belátható időn belül nem változik, marad 298 Forint.

Mi úgy vagyunk vele, hogy kipróbálni nem kerül semmibe (az ára annyira alacsony, hogy a kockázat szinte nulla), és akinek tetszik, az a legnagyobb lelki nyugalommal vásárolja/fizessen rá elő a GS mellett. Más kap benne, máshogy, s nem utolsó sorban a GamePro segít kibírni a következő havi betevő GameStar megjelenéséig ☺!

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNY-JÁTÉK

A januárra tervezett nyílt napunk sajnos eltolódik későbbre, közbejött egy-két olyan fontos dolog, ami miatt el kellett halasztanunk. Figyeljétek a lap hasábjait: majd ott közöljük, mikor és hol lesz a következő nyílt nap. Az előfizetői nyereményjáték sorsolását viszont megtartottuk, a nyertesek nevét a 26. oldalon megtaláljátok. Az álm-PC-t ezúttal Bicskére vitte Fortuna, Kalauz Ferencnének, gratulálunk tiszta szívből! Előfizetőink az archiv CD-t is ehhez a számhoz mellékelve találják meg, és a GameStar-os e-mail címmel kapcsolatos tudnivalókat is az archiv CD-n helyeztük el.

Metal Bigi

No Para

Hello!!

Jók vagytok NAGYON, csak az a baj, hogy annyira le tudjátok kötni az embert, hogy a barátom emiatt hanyagolt minden téren, mert csak a mellékelt DVD-vel tudott foglalkozni, és mikor végre lerakta volna, addigra jött a következő szám. De ezt a mailt nem azért írtam, hogy bántsalak titeket, csak nehogy más emiatt „pereljen” titeket, és miattatok növekedjenek a megcsalási statisztikák, de nálunk most már minden ok, most már együtt élvezzük a mellékelt DVD-t (...ne ird le, hogyan, kérlek, ne ird le!!! -ender)!! SOK SIKERT KIVÁNOK nektek, és csak így tovább!!

Hello Bigi!

Nem tudom, miért gondolom, de nem figyelhetél. Pedig az e-mailben leírtad a kulcsszót, ami nem más, mint a MELLÉKelt. Itt a trükk lényege (s ezt javasolom a többi hasonló helyzetben levő hölgynek is), ha a pasijuk túl sokat foglalkozik a GS melléklettel (aminek persze nagyon örülünk), akkor a hölgyek vessék be a MELLÉKletüket. Ha megfelelően tálalják, akkor a MELLÉkletük csodákat tehet, sőt, akkor az elfoglalt pasit is rá lehet venni arra, hogy az output portját a hölgy input portjára akarja konnektálni, és foglalkozzon a MELLÉklettel is. Amelyik pasinál ez nem (sem) jön be, azt meg ki kell rugni: engem érdekelnek a női MELLÉkletek, akinek erre nem reagál a pasija, forduljon hozzám bátran ☺.

Erahurka

Flopisgamestar

Szia Gyu!

Miért nem csináltok flopis GameStar-t? Adhatnátok hozzá kb. 2000 flopit. Az kicsit több, mint 3 CD. A teljes játékot úgy kéne telepíteni, hogy százalékonként 7-et kéne berakni, ez fejlesztené a reflexeket is. Poszterét sem kéne könyörögni, mert a flopiakat szatyorban adnátok, és csak a szatyrot kéne kiragasztani a szoba falára.

Szia Erahurka!

Oké, rövid fejszámolást végeztem. A dupla DVD helyett kb.

TELJES JÁTÉKOK

Ebben a hónapban ismét egy régi kívánságokat teljesítjük: nem elég, hogy a Wanted Guns magyar nyelvű, de lesz mellé egy másik magyar nyelvű játékprogram is – az Antant. Remélem, a két magyar nyelvű teljes játék jól elfoglal majd benneteket egy darabig, egészen a következő hónapokig, amikor is ismét a Ti szavazataitok alapján dől majd el, mi lesz a GameStar következő teljes játéka!

5900 1.44-es flopit kéne becsomagolni. A számolás egyszerűsége miatt feltételezzük, hogy egy flopilemez 2 dekagramm súlyú, így az 5900 korong nem kevesebb mint 11 800 dkg lesz, ami nem kevesebb mint 118 kiló. Ez így elég súlyos magazint eredményezne, egyéb dimenzióiról nem is beszélve. Így viszont felhasználható lenne gyúrára, izomerősítésre és hasonló szabaddidős tevékenységekre is. Előfizetőknél teherautóval szállítanánk ki, sőt, a hőrukkemberek még a lakásba is felcipelnék az újságot. Szerintem zseniális ötlet ☺.

B. gábor

????,???? és ????

CSÁ Gyu [vagy valaki]!

Pár haverral azon gondolkodunk, hogy kéne egy jó fejlesztőteamet csinálni, és ez komoly. Kérdések

1. Egy ma közepes szintű játékhoz milyen programnyelvet kell tudni?
2. Mennyibe kerülne ez az egész?
3. Milyen progik kellene ehhez?

CSÁ!

Jaj és jaj! Úgy szeretnék fejlesztőteamet csinálni, hogy még programozni sem tudtok? Úgy picit nehéz lesz. Egyébként pedig, ha JÓ fejlesztőteamet akartok csinálni, akkor miért KÖZEPES szintű játék a célkitűzés? Mindig a maximumra kell törekedni.

1. A C++ ismeret nem árt. Sem a vacak, sem a közepes, sem a jó játékokhoz.
2. Egy játék kifejlesztése több milliós tétel, egy 8-10 fős team 1,5-2 éves munkáját finanszírozni kell. Az nem olcsó.
3. Csak a legjobbak. No és persze minden eredetiben: programozási nyelvek, fejlesztői környezetek, hangok, rajzprogramok, 3D-s modellező programok. Ezeket megvenni sem lesz két fillér... Szerintem gondoljátok át ezt a fejlesztőteam dolgot.

Imy d' Kars

Nincs

Hi Gyu májsztro (kisisten, Führer vagy valami más)!

Iszonyatos problémám van!! (Már egy hete nem alszom) Képzeld a kütyműrömmel baj van, furcsa tröttyögő hangokat hallat. Kapásból vághatnád rá, hogy a srunyek ment ki, de azt már kicseréltem. De a primer- és szekunderkörü ellenállás is stimmel. Sőt a krütty és a mür modul is működik. Így joggal kérdezhetem: „Miért nem sütyög a cucc?” Szerinted ez súlyos? Gyógyítható? Már lassan teljesen betröttyögök én is! Előre is köszí, és kapsz virtuális kockacukrot, ha segítesz!!!

Háj Imáj!

Na szóval: a probléma a krasnyokkal van, amikor randultod a krasnyok vergeljét, akkor a porgula trüttyög. Ez jó is lenne, csakhát a porgula csak hidegben trüttyög, egyébként mörtyög. S az a finom mörtyögő hang, na az az igazi, mert akkor a lifod nem trigálja a rovantomit, és a trigálatlan rovantomi nagyon veszélyes, ezt minden ruttyó tudja. Így azt mondom, hogy trigáld a rovantomit, mert egyébként a kütymüröd sosem javul meg. S csak akkor sütyög, ha megjavult. Fontos: mindemlett naponta 20 deka gezuár elfogyasztását is javasolom jurkóvízzel. Tuti recept...

Nos, végre kiderülhetett, hogy imádom a női MELLÉkleteket (jól értesültek persze eddig is tudták), 20 nagy álmom terítékre került, lehallgatási botrányt kavartunk egy elmegyógyintézetrel, rákerült az aláírásom egy ötszázásra, sőt, leszidtuk a cheatereket és visszaféjtettük a Half-Life 2-t. Így aztán unalomra ebben a hónapban sem volt panasz. Hát ha még tudnátok, milyen levelek maradtak ki helyhiány miatt... Így azokat (is) olvasgatva maradok Maximális Tisztelettel,
Gyu

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!

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

140
OLDALON

Splinter Cell Chaos Theory

Az őszülő halántékú szuperügynök, Sam Fisher visszatér, hogy elképesztő grafikájú Splinter Cell: Chaos Theoryban egy számítógépes vírussal operáló nemzetközi terroristaszervezetet tegyen múlt időbe. A grafikus motort alaposan felturbózták a készítők: többek között azt is megcsodálhatjuk, amint Sam karján végigsurognak az esőcseppek, miközben felemeli karját, hogy valakinek elvágja torját. No igen, lesz végre-valahára késhasználat is... Zsíííír!

Brothers in Arms



A realiztikus második világháborús FPS-ek sorát folytatja a Brothers in Arms, amelyben egy kisszámú amerikai ejtőernyősosztag egyik tagját irányíthatjuk a frontvonalak mögött. Ha hihetünk a készítőknak, akkor a Call of Duty és Medal of Honor napjai meg vannak számlálva...

Constantine



Az azonos című film alapján készül ez a játék, melynek főszereplője a filmben és a játékban (szinkronhangként) egyaránt Keanu Reeves. Egy rendkívül hatásos horror témájú akció-kalandjátékról van szó, amelyben Keanu egy a pokoli erővel harcoló magán detektívet alakít. A játék nagy eséllyel a nemrég megjelent The Sufferingre fog hasonlítani.

The Sims 2: University



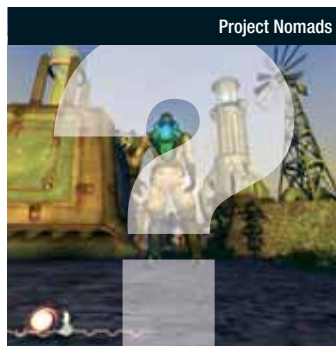
A The Sims 2 döbbenetes sikere után számítani lehetett rá, hogy ehhez is ontani fogják a kiegészítőket. Ahelyett, hogy az első rész régi kiegészítőit újítanák fel, a készítők szerencsére teljesen újakat találnak ki. A Universityben egy egyetemi campusba kísérhetjük el a megfelelő korbá lépett ifjú simjeinket.

TELJES JÁTÉK: ISMÉT TE DÖNTESZ!

Lapozz a 41. oldalra, és dönts el Te, mi legyen a GS következő Teljes Játéka!



Ghost Recon



Project Nomads



Syberia



Summoner

**MEGJELENIK
MÁRCIUS
11-ÉN!**

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

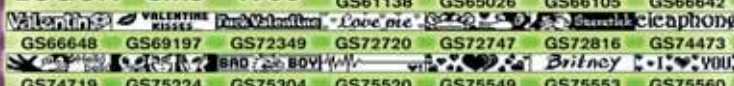
TEXTBOY

www.textboy.hu

Színes hátterek - sms - 06-90-629-333



LOGÓK - sms - 1795



KÉPÜZIK - sms - 1795



CSENGŐHANGOK - sms - 1795

Tankcsapda - Be vagyok rugva	GS92959	Aicsasz - This Is The World We Live In	GS93175
The Rasmus - In the Shadows	GS92587	Alicia Keys ft. Tony! Toni! Toné! - Diary	GS93193
Titanic - Intro	GS90476	Alter Bridge - Open Your Eyes	GS93167
TNT ft. Szekeres Adrienn - Hid a folyón	GS92941	Anastacia - Sick and Tired	GS93195
Toto Cutugno - L'Italiano	GS91356	Armand Van Helden - My My My	GS93428
U96 - Das Boot	GS90366	Ashlee Simpson - Pieces of me	GS93203
Vad angyal	GS90258	ATB - Long Way Home	GS93245
Vezetékes telefon csengés	GS92468	Avril Lavigne - My Happy Ending	GS93418
V-Tech - Homokba írt szerelmem	GS92923	Beastie Boys - Triple Trouble	GS93231
V-Tech - Merre jár a boldogság	GS92899	Benassi Bros ft. Sandy - Illusion	GS93239
X-akták	GS91771	Bonbon & Garsta Zolee - Kapod amit látsz	GS93186
Zsédenyi Adrienn - Szeress most	GS92598	Bonbon - Gyermekemnek	GS93403
3 Days Grace - Just Like You	GS93165	Breaking Benjamin - So Cold	GS93166
5.6.7.8's - Who hoo (Kill Bill soundtrack)	GS93202	Britney Spears - My Prerogative	GS93429

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK - sms - 06-90-629-333

Elvis - Little Less Conversation	GS190565	Lesgo - Surrender	GS190729
Eminem - 8 Mile	GS190608	LGT - Ugye mi jó barátok vagyunk	GS190567
Eminem - Lose Yourself	GS190572	Lil Flip - Sunshine	GS190590
Eminem - My Name Is	GS190573	Linkin Park - Breaking the Habit	GS190591
Enrique Iglesias - Not In Love	GS190544	Lord of The Rings - In Dreams	GS190568
Evanescence - My Immortal	GS190609	Lord of The Rings - May It Be (Enya)	GS190569
Faithless - Mass Destruction	GS190723	Love Story	GS190570
George Michael - Careless Whispers	GS190621	Marilyn Manson - Personal Jesus	GS190628
Harry Belafonte - Banana Boat	GS190619	Mario Winans - I Don't Wanna Know	GS190629
Ian van Dahl - I Can't Let You	GS190588	Maroon5 - She Will Be Loved	GS190593
Ian van Dahl - Where Are You Now	GS190724	Missi Elliot - Tomb Rider	GS190571
J.Lopez - Jenny From The Block	GS190566	Moloko - Forever More	GS190730
Jay Dee - Plastic Dreams 2003	GS190725	Monty Python - The Bright Side Of Life	GS190574
Jean Michel Jarr - Oxygene	GS190633	Motocycles - As The Rush Comes	GS190731
Junior Jack - Da Hype	GS190726	Náksi vs. Brunner - Budapest száll	GS190732
Junior Jack - Stupidisco	GS190727	Nelly - My Place	GS190705
Kelis - Milkshake	GS190589	Nino D'Angelo - Senza giacca e cravata	GS190634
Kevin Lyttle - Turn Me On	GS190614	Phats & Small - Sun Comes Out	GS190733
Kings of Tomorrow - Dreams	GS190728	Prodigy - Girls	GS190622
Kylie Monogue - Chocolate	GS190627	Punjabi MC - K.N. Remix	GS190575

Legújabb!!! - Mini mozik - sms - 06-90-629-333



SMS-ben így rendelj!
Küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben!

LEGÚJABB JAVA-S JÁTEKOK - MAGYARUL - sms - 06-90-629-333

Ha megtalálsz, melyik lány melled van, pontokat kapsz!

Szabadítsd ki... ne neem Wilyt, hanem a formás lányokat a fal mögől!

Keress meg a Kincskereső Bányák anyanyelvi és gyémántját!

Dühös telességed kihagyása csúcsos! a huzóból!

Alakmas kizárólag: Nokia 3250, 3250i, 3250c, 3250d, 3250e, 3250f, 3250g, 3250h, 3250i, 3250j, 3250k, 3250l, 3250m, 3250n, 3250o, 3250p, 3250q, 3250r, 3250s, 3250t, 3250u, 3250v, 3250w, 3250x, 3250y, 3250z, 3250aa, 3250ab, 3250ac, 3250ad, 3250ae, 3250af, 3250ag, 3250ah, 3250ai, 3250aj, 3250ak, 3250al, 3250am, 3250an, 3250ao, 3250ap, 3250aq, 3250ar, 3250as, 3250at, 3250au, 3250av, 3250aw, 3250ax, 3250ay, 3250az, 3250ba, 3250bb, 3250bc, 3250bd, 3250be, 3250bf, 3250bg, 3250bh, 3250bi, 3250bj, 3250bk, 3250bl, 3250bm, 3250bn, 3250bo, 3250bp, 3250bq, 3250br, 3250bs, 3250bt, 3250bu, 3250bv, 3250bw, 3250bx, 3250by, 3250bz, 3250ca, 3250cb, 3250cc, 3250cd, 3250ce, 3250cf, 3250cg, 3250ch, 3250ci, 3250cj, 3250ck, 3250cl, 3250cm, 3250cn, 3250co, 3250cp, 3250cq, 3250cr, 3250cs, 3250ct, 3250cu, 3250cv, 3250cw, 3250cx, 3250cy, 3250cz, 3250da, 3250db, 3250dc, 3250dd, 3250de, 3250df, 3250dg, 3250dh, 3250di, 3250dj, 3250dk, 3250dl, 3250dm, 3250dn, 3250do, 3250dp, 3250dq, 3250dr, 3250ds, 3250dt, 3250du, 3250dv, 3250dw, 3250dx, 3250dy, 3250dz, 3250ea, 3250eb, 3250ec, 3250ed, 3250ee, 3250ef, 3250eg, 3250eh, 3250ei, 3250ej, 3250ek, 3250el, 3250em, 3250en, 3250eo, 3250ep, 3250eq, 3250er, 3250es, 3250et, 3250eu, 3250ev, 3250ew, 3250ex, 3250ey, 3250ez, 3250fa, 3250fb, 3250fc, 3250fd, 3250fe, 3250ff, 3250fg, 3250fh, 3250fi, 3250fj, 3250fk, 3250fl, 3250fm, 3250fn, 3250fo, 3250fp, 3250fq, 3250fr, 3250fs, 3250ft, 3250fu, 3250fv, 3250fw, 3250fx, 3250fy, 3250fz, 3250ga, 3250gb, 3250gc, 3250gd, 3250ge, 3250gf, 3250gg, 3250gh, 3250gi, 3250gj, 3250gk, 3250gl, 3250gm, 3250gn, 3250go, 3250gp, 3250gq, 3250gr, 3250gs, 3250gt, 3250gu, 3250gv, 3250gw, 3250gx, 3250gy, 3250gz, 3250ha, 3250hb, 3250hc, 3250hd, 3250he, 3250hf, 3250hg, 3250hh, 3250hi, 3250hj, 3250hk, 3250hl, 3250hm, 3250hn, 3250ho, 3250hp, 3250hq, 3250hr, 3250hs, 3250ht, 3250hu, 3250hv, 3250hw, 3250hx, 3250hy, 3250hz, 3250ia, 3250ib, 3250ic, 3250id, 3250ie, 3250if, 3250ig, 3250ih, 3250ii, 3250ij, 3250ik, 3250il, 3250im, 3250in, 3250io, 3250ip, 3250iq, 3250ir, 3250is, 3250it, 3250iu, 3250iv, 3250iw, 3250ix, 3250iy, 3250iz, 3250ja, 3250jb, 3250jc, 3250jd, 3250je, 3250jf, 3250jg, 3250jh, 3250ji, 3250jj, 3250jk, 3250jl, 3250jm, 3250jn, 3250jo, 3250jp, 3250jq, 3250jr, 3250js, 3250jt, 3250ju, 3250jv, 3250jw, 3250jx, 3250jy, 3250jz, 3250ka, 3250kb, 3250kc, 3250kd, 3250ke, 3250kf, 3250kg, 3250kh, 3250ki, 3250kj, 3250kk, 3250kl, 3250km, 3250kn, 3250ko, 3250kp, 3250kq, 3250kr, 3250ks, 3250kt, 3250ku, 3250kv, 3250kw, 3250kx, 3250ky, 3250kz, 3250la, 3250lb, 3250lc, 3250ld, 3250le, 3250lf, 3250lg, 3250lh, 3250li, 3250lj, 3250lk, 3250ll, 3250lm, 3250ln, 3250lo, 3250lp, 3250lq, 3250lr, 3250ls, 3250lt, 3250lu, 3250lv, 3250lw, 3250lx, 3250ly, 3250lz, 3250ma, 3250mb, 3250mc, 3250md, 3250me, 3250mf, 3250mg, 3250mh, 3250mi, 3250mj, 3250mk, 3250ml, 3250mm, 3250mn, 3250mo, 3250mp, 3250mq, 3250mr, 3250ms, 3250mt, 3250mu, 3250mv, 3250mw, 3250mx, 3250my, 3250mz, 3250na, 3250nb, 3250nc, 3250nd, 3250ne, 3250nf, 3250ng, 3250nh, 3250ni, 3250nj, 3250nk, 3250nl, 3250nm, 3250nn, 3250no, 3250np, 3250nq, 3250nr, 3250ns, 3250nt, 3250nu, 3250nv, 3250nw, 3250nx, 3250ny, 3250nz, 3250oa, 3250ob, 3250oc, 3250od, 3250oe, 3250of, 3250og, 3250oh, 3250oi, 3250oj, 3250ok, 3250ol, 3250om, 3250on, 3250oo, 3250op, 3250oq, 3250or, 3250os, 3250ot, 3250ou, 3250ov, 3250ow, 3250ox, 3250oy, 3250oz, 3250pa, 3250pb, 3250pc, 3250pd, 3250pe, 3250pf, 3250pg, 3250ph, 3250pi, 3250pj, 3250pk, 3250pl, 3250pm, 3250pn, 3250po, 3250pp, 3250pq, 3250pr, 3250ps, 3250pt, 3250pu, 3250pv, 3250pw, 3250px, 3250py, 3250pz, 3250qa, 3250qb, 3250qc, 3250qd, 3250qe, 3250qf, 3250qg, 3250qh, 3250qi, 3250qj, 3250qk, 3250ql, 3250qm, 3250qn, 3250qo, 3250qp, 3250qq, 3250qr, 3250qs, 3250qt, 3250qu, 3250qv, 3250qw, 3250qx, 3250qy, 3250qz, 3250ra, 3250rb, 3250rc, 3250rd, 3250re, 3250rf, 3250rg, 3250rh, 3250ri, 3250rj, 3250rk, 3250rl, 3250rm, 3250rn, 3250ro, 3250rp, 3250rq, 3250rr, 3250rs, 3250rt, 3250ru, 3250rv, 3250rw, 3250rx, 3250ry, 3250rz, 3250sa, 3250sb, 3250sc, 3250sd, 3250se, 3250sf, 3250sg, 3250sh, 3250si, 3250sj, 3250sk, 3250sl, 3250sm, 3250sn, 3250so, 3250sp, 3250sq, 3250sr, 3250ss, 3250st, 3250su, 3250sv, 3250sw, 3250sx, 3250sy, 3250sz, 3250ta, 3250tb, 3250tc, 3250td, 3250te, 3250tf, 3250tg, 3250th, 3250ti, 3250tj, 3250tk, 3250tl, 3250tm, 3250tn, 3250to, 3250tp, 3250tq, 3250tr, 3250ts, 3250tt, 3250tu, 3250tv, 3250tw, 3250tx, 3250ty, 3250tz, 3250ua, 3250ub, 3250uc, 3250ud, 3250ue, 3250uf, 3250ug, 3250uh, 3250ui, 3250uj, 3250uk, 3250ul, 3250um, 3250un, 3250uo, 3250up, 3250uq, 3250ur, 3250us, 3250ut, 3250uu, 3250uv, 3250uw, 3250ux, 3250uy, 3250uz, 3250va, 3250vb, 3250vc, 3250vd, 3250ve, 3250vf, 3250vg, 3250vh, 3250vi, 3250vj, 3250vk, 3250vl, 3250vm, 3250vn, 3250vo, 3250vp, 3250vq, 3250vr, 3250vs, 3250vt, 3250vu, 3250vv, 3250vw, 3250vx, 3250vy, 3250vz, 3250wa, 3250wb, 3250wc, 3250wd, 3250we, 3250wf, 3250wg, 3250wh, 3250wi, 3250wj, 3250wk, 3250wl, 3250wm, 3250wn, 3250wo, 3250wp, 3250wq, 3250wr, 3250ws, 3250wt, 3250wu, 3250wv, 3250ww, 3250wx, 3250wy, 3250wz, 3250xa, 3250xb, 3250xc, 3250xd, 3250xe, 3250xf, 3250xg, 3250xh, 3250xi, 3250xj, 3250xk, 3250xl, 3250xm, 3250xn, 3250xo, 3250xp, 3250xq, 3250xr, 3250xs, 3250xt, 3250xu, 3250xv, 3250xw, 3250xx, 3250xy, 3250xz, 3250ya, 3250yb, 3250yc, 3250yd, 3250ye, 3250yf, 3250yg, 3250yh, 3250yi, 3250yj, 3250yk, 3250yl, 3250ym, 3250yn, 3250yo, 3250yp, 3250yq, 3250yr, 3250ys, 3250yt, 3250yu, 3250yv, 3250yw, 3250yx, 3250yy, 3250yz, 3250za, 3250zb, 3250zc, 3250zd, 3250ze, 3250zf, 3250zg, 3250zh, 3250zi, 3250zj, 3250zk, 3250zl, 3250zm, 3250zn, 3250zo, 3250zp, 3250zq, 3250zr, 3250zs, 3250zt, 3250zu, 3250zv, 3250zw, 3250zx, 3250zy, 3250zz

Rendelés vezetékes telefonról - 06-90-432-452
Normál csengést, logót, képűzt, vezetékes telefonról is rendelhetsz.
Hívd a fenti számot, majd add meg a kiválasztott termék kódját és a mobilszámot ahova kéred.

Találj társat SMS-ben!

Küldd a **GSTARS** szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+áfa

SZÍVDOKI

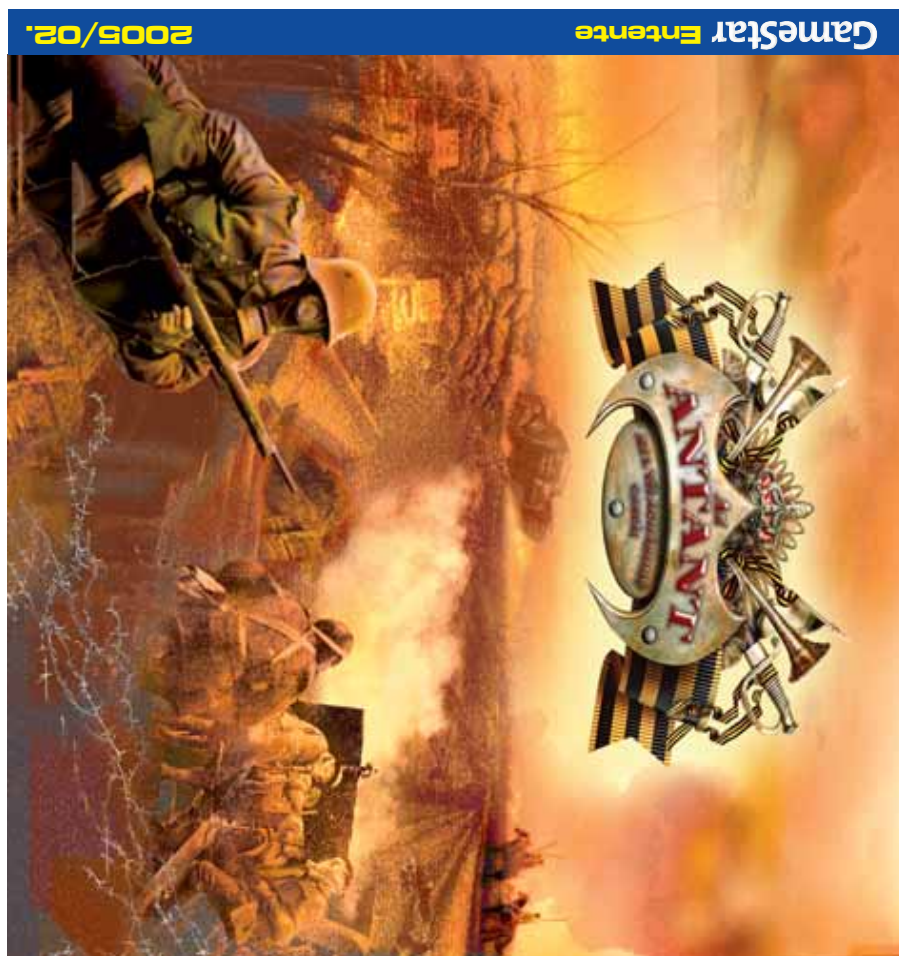
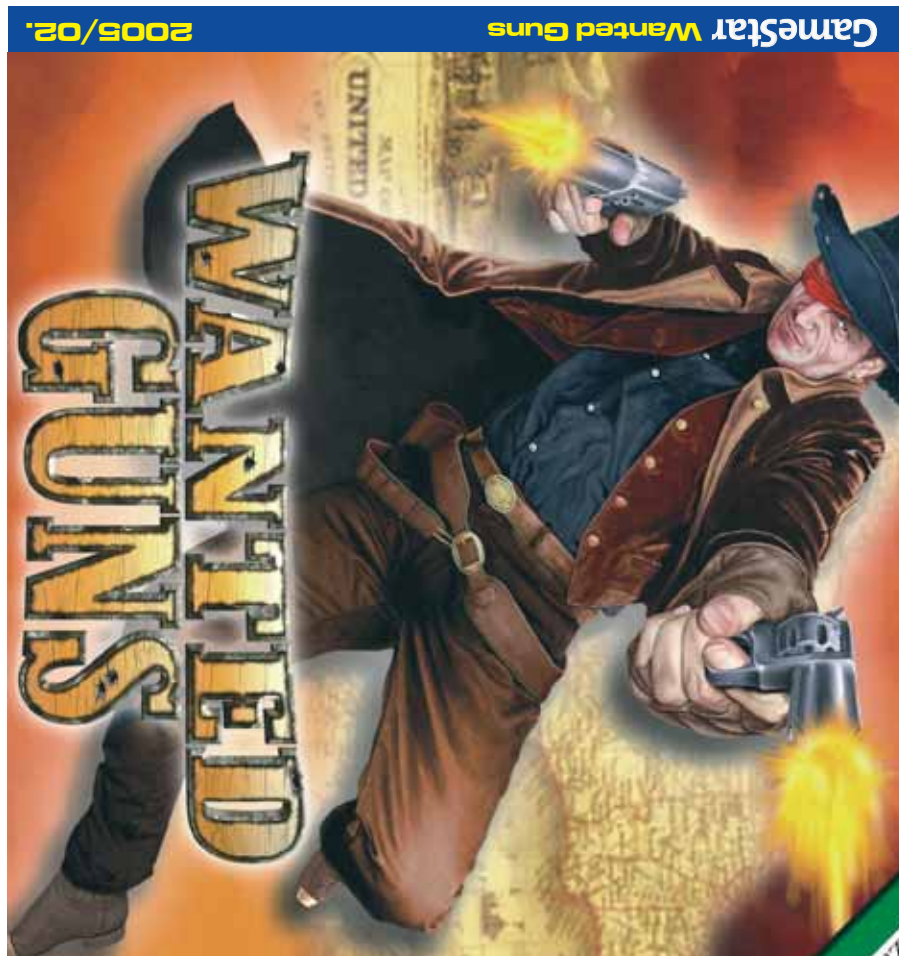
Küldd el a **GSLOVE** szót, majd saját vezetékek és keresztneved, egy **ÉS** szót utána pedig a partnered vezetékek és keresztnevét a 06-90-621-007-es számra - és a Doki válaszol!

Az eredmény azonnal érkezik!

Például: GSLOVE KIS KRISZTA ES NAGY PALI

(Azért ne vedd túl komolyan... vagy mégis?)

A táblázatban csengőhangok, színes háttérképek, mini mozik, illetve java-s játékok találhatók. SMS-ben el a kiválasztott csengő, háttérkép, mini mozi, illetve java-s játék kódját és telefonod első két számjegyét a fenti számra. SMS-ben tudsz egy WAP content vagy könyvtárat is. Ha Nokia vagy, mindent el, majd keress meg a könyvtárat és így rá. Ha nem Nokia vagy, el is telefonon beszélgethetsz, az alaposnál. Töltsd le a csengést, háttérképet, mini mozi, illetve java-s játékot. HA SMS-BEN RENDELÉS: rd a kód után kérésed alapján első két számjegyét is. Például: ha a Szíves csengést kéred Alcatelre, rd: GS90270 AL - Nokia-N0 / Sanyo-GS / Motorola-M0 / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellezsége 25 vagy 35, rd 51, ha kérésedre modellezsége 45, 50, 55 akkor rd 51, ha 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100, 105, 110, 115, 120, 125, 130, 135, 140, 145, 150, 155, 160, 165, 170, 175, 180, 185, 190, 195, 200, 205, 210, 215, 220, 225, 230, 235, 240, 245, 250, 255, 260, 265, 270, 275, 280, 285, 290, 295, 300, 305, 310, 315, 320, 325, 330, 335, 340, 345, 350, 355, 360, 365, 370, 375, 380, 385, 390, 395, 400, 405, 410, 415, 420, 425, 430, 435, 440, 445, 450, 455, 460, 465, 470, 475, 480, 485, 490, 495, 500, 505, 510, 515, 520, 525, 530, 535, 540, 545, 550, 555, 560, 565, 570, 575, 580, 585, 590, 595, 600, 605, 610, 615, 620, 625, 630, 635, 640, 645, 650, 655, 660, 665, 670, 675, 680, 685, 690, 695, 700, 705, 710, 715, 720, 725, 730, 735, 740, 745, 750, 755, 760, 765, 770, 775, 780, 785, 790, 795, 800, 805, 810, 815, 820, 825, 830, 835, 840, 845, 850, 855, 860, 865, 870, 875, 880, 885, 890, 895, 900, 905, 910, 915, 920, 925, 930, 935, 940, 945, 950, 955, 960, 965, 970, 975, 980, 985, 990, 995, 1000, 1005, 1010, 1015, 1020, 1025, 1030, 1035, 1040, 1045, 1050, 1055, 1060, 1065, 1070, 1075, 1080, 1085, 1090, 1095, 1100, 1105, 1110, 1115, 1120, 1125, 1130, 1135, 1140, 1145, 1150, 1155, 1160, 1165, 1170, 1175, 1180, 1185, 1190, 1195, 1200, 1205, 1210, 1215, 1220, 1225, 1230, 1235, 1240, 1245, 1250, 1255, 1260, 1265, 1270, 1275, 1280, 1285, 1290, 1295, 1300, 1305, 1310, 1315, 1320, 1325, 1330, 1335, 1340, 1345, 1350, 1355, 1360, 1365, 1370, 1375, 1380, 1385, 1390, 1395, 1400, 1405, 1410, 1415, 1420, 1425, 1430, 1435, 1440, 1445, 1450, 1455, 1460, 1465, 1470, 1475, 1480, 1485, 1490, 1495, 1500, 1505, 1510, 1515, 1520, 1525, 1530, 1535, 1540, 1545, 1550, 1555, 1560, 1565, 1570, 1575, 1580, 1585, 1590, 1595, 1600, 1605, 1610, 1615, 1620, 1625, 1630, 1635, 1640, 1645, 1650, 1655, 1660, 1665, 1670, 1675, 1680, 1685, 1690, 1695, 1700, 1705, 1710, 1715, 1720, 1725, 1730, 1735, 1740, 1745, 1750, 1755, 1760, 1765, 1770, 1775, 1780, 1785, 1790, 1795, 1800, 1805, 1810, 1815, 1820, 1825, 1830, 1835, 1840, 1845, 1850, 1855, 1860, 1865, 1870, 1875, 1880, 1885, 1890, 1895, 1900, 1905, 1910, 1915, 1920, 1925, 1930, 1935, 1940, 1945, 1950, 1955, 1960, 1965, 1970, 1975, 1980, 1985, 1990, 1995, 2000, 2005, 2010, 2015, 2020, 2025, 2030, 2035, 2040, 2045, 2050, 2055, 2060, 2065, 2070, 2075, 2080, 2085, 2090, 2095, 2100, 2105, 2110, 2115, 2120, 2125, 2130, 2135, 2140, 2145, 2150, 2155, 2160, 2165, 2170, 2175, 2180, 2185, 2190, 2195, 2200, 2205, 2210, 2215, 2220, 2225, 2230, 2235, 2240, 2245, 2250, 2255, 2260, 2265, 2270, 2275, 2280, 2285, 2290, 2295, 2300, 2305, 2310, 2315, 2320, 2325, 2330, 2335, 2340, 2345, 2350, 2355, 2360, 2365, 2370, 2375, 2380, 2385, 2390, 2395, 2400, 2405, 2410, 2415, 2420, 2425, 2430, 2435, 2440, 2445, 2450, 2455, 2460, 2465, 2470, 2475, 2480, 2485, 2490, 2495, 2500, 2505, 2510, 2515, 2520, 2525, 2530, 2535, 2540, 2545, 2550, 2555, 2560, 2565, 2570, 2575, 2580, 2585, 2590, 2595, 2600, 2605, 2610, 2615, 2620, 2625, 2630, 2635, 2640, 2645, 2650, 2655, 2660, 2665, 2670, 2675, 2680, 2685, 2690, 2695, 2700, 2705, 2710, 2715, 2720, 2725, 2730, 2735, 2740, 2745, 2750, 2755, 2760, 2765, 2770, 2775, 2780, 2785, 2790, 2795, 2800, 2805, 2810, 2815, 2820, 2825, 2830, 2835, 2840, 2845, 2850, 2855, 2860, 2865, 2870, 2875, 2880, 2885, 2890, 2895, 2900, 2905, 2910, 2915, 2920, 2925, 2930, 2935, 2940, 2945, 2950, 2955, 2960, 2965, 2970, 2975, 2980, 2985, 2990, 2995, 3000, 3005, 3010, 3015, 3020, 3025, 3030, 3035, 3040, 3045, 3050, 3055, 3060, 3065, 3070, 3075, 3080, 3085, 3090, 3095, 3100, 3105, 3110, 3115, 3120, 3125, 3130, 3135, 3140, 3145, 3150, 3155, 3160, 3165, 3170, 3175, 3180, 3185, 3190, 3195, 3200, 3205, 3210, 3215, 3220, 3225, 3230, 3235, 3240, 3245, 3250, 3255, 3260, 3



GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

Kék GS: ISSN: 1785-4644
Ezüst GS: ISSN: 1585-3187

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:

Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu
Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
B-ChromE (játékeszt) – bchrome@freemail.hu
Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu
Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu
Dauby (játékeszt) – dauby@digialreality.hu
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu
Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu
Gonzales (játékeszt) – gonzales@chello.hu
Kecske (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreen.hu
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu
Twinky (HW) – twinky@pcworld.hu
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu
Zimi (HW) – iegri@pcworld.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

Címlepterv:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.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!

Kiadó:

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 Rozi – rpoor@idg.hu
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74
E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens:

Bohn Andrea – abohn@idg.hu

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing:

Kovács Illés Bence – bkovacs@idg.hu

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: 266-43-43
A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.
A kék GS ára: 1 646 Ft
előfizetés: negyedéves 3 966 Ft
fél éves 7 836 Ft
egy éves 15 264 Ft
A DVD GS ára: 1 896 Ft
előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 4 662/9 372/17 952 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitvatartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30-16.30 óráig, pénteken: 8.30-15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu 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.

Legyél 'Xtrém!

a SAPHIRE 'Xtrém grafikai megoldásaival



Új generáció

Valósítsd meg önmagad a SAPHIRE Xpertise-zal!

Az új X800 és X800 XL videokártya



Új generációs PCI Express X800, X800 XL ár-teljesítmény modellek

Rajongóknak

Legyél játék közben is 'Xtrém!
RADEON X850 sorozat



A SAPHIRE X850-es sorozat:
X850 XT és X850 XT Platinum

Középkategória

A középkategória új dimenziói
AXION RADEON Xpress 200P
RX480 A58X FSG



ATI RADEON Xpress 200P

AMD Athlon 64 támogatás, 1GHz FSB, Dual DDR400x4, PCIe, Gigabit LAN, 6 csatornás hangkártya, USB2.0 SATA, IEEE1394, TV-kimenet és további lehetőségek!

Érték

Helyezd az értékre a hangsúlyt a teljesítmény csökkenése nélkül!
AXION 9100PRO IGP A44 SL



Socket 478, 800FSB, Dual DDR400x4, 8X AGP, integrált RADEON 9200 videokártya, Gigabit LAN, 6 csatornás hangkártya, USB2.0 SATA, TV-kimenet és még további lehetőségek!



www.ramiris.hu



www.sapphiretech.com



Sokáig lógsz a neten?

Hozd lendületbe a délutánt! **NESCAFÉ 3in1 Classic** KÁVÉ, CUKOR ÉS KRÉMPOR – PONT, AHOGY SZERETED.

