

2 TELJES JÁTÉK: DRIFT WARLORDS: BATTLECRY 3

**DVD
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar

2005/08

DUPLA DVD 140 OLDALON!
PANZERS: PHASE TWO JÁTSZHATÓ DEMÓ ÉS
DOOM: THE MOVIE - MOZIELŐZETES A DVD-N!

1896 Ft

DUNGEON SIEGE II

JÖTTÜNK, LÁTTUNK, SZINTET LÉPTÜNK - FÓKUSZTESZT 10 OLDALON!

SIN 2

BŰN ÉS BŰNHŐDÉS - A HÍRHEDT FPS FOLYTATÓDIK!

PANZERS: PHASE TWO LULA 3D

SOKKOLÓ HÍREK:
S.T.A.L.K.E.R.
MEGJELENIK
EGYÁLTALÁN?

SUPREME COMMANDER: A TOTAL ANNIHILATION KÉSZÍTŐI VISSZATÉRNEK!

Játéktesztok: Fantastic Four, Big Mutha Truckers 2, NHL 2006, Worms 4, Falcon 4.0, Rollercoaster Tycoon 3: Soaked
Mélyviz: GeForce 7800 GTX bemutató, Tuningházak tesztlje, Hangkártyateszt, Radeon X800 Mobility bemutató
Játékdemók: 11 db, köztük Panzers: Phase Two, Pariah, Chrome: Spec Force, Army Racer, MotoGP Ultimate Racing

0 5 0 0 8
9 7 7 1 5 8 5 1 3 1 8 0 2 6

SONY VAIO számítógépek nyári hitel akcióban

ACOMP

Marad pénze nyaralásra is!

Vásároljon 0 Ft kezdőbefizetéssel számítógépet és vigye magával a nyaralásra is!
Féltett pénzéhez nem kell hozzányúlnia és a törlesztő részletek sem fogják földhöz vágni.

3,4GHz Intel Pentium4 processzor
1024MB RAM, 200GB merevlemez
ATI Radeon 9600XT videokártya
Külső hangszórók, távirányító
Windows XP + szoftverek ajándékba

15,1" WXGA kijelző (1280x800)
Intel Pentium-M processzor
512 MB RAM, 60 GB merevlemez
WLAN 54Mbit vezeték nélküli hálózat
Windows XP + szoftverek ajándékba

15,1" WXGA kijelző (1280x800)
3,06GHz Intel Pentium4 processzor
512MB RAM, 60GB merevlemez
ATI Mobility Radeon 9200 videokártya
Windows XP + szoftverek ajándékba

0 Ft + 10,779 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

0 Ft + 13,230 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

0 Ft + 9,798 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

■ SONY VAIO RS704 ASZTALI PC 219,900 Ft

Az RS704 egy csúcsteljesítményű asztali multimédia számítógép, a SONY-tól megszokott esztétikus kivitelezésben. Nincs kompromisszum: 3.4GHz Intel Pentium processzor, 1GB memória, 200GB merevlemez, ATI Radeon 9600 XT videó kártya, távirányító, külső hangszórók.

A géphez gazdag szoftver csomag és Windows XP Professional SP2 operációs rendszer az alapkiépítés része.

- Intel® Pentium® 4 Processor, 3.4 GHz (800 MHz FSB), Hyperthreading
- 1024MB DDR400 RAM
- 200GB, 7200 rpm merevlemez
- Floppy meghajtó
- 16x 8.5GB Dual Layer DVD +/- RW író
- ATI® Radeon™ 9600 XT (VRAM 128 MB), Gigapocket, TV tuner, s-video, composite ki- és bemenetek
- Távirányító, külső hangszórók
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 7x USB port v2.0
- Memory Stick Pro™, 6in1 kártyaolvasó
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- SPDIF digitális hangkimenet
- Külső monitor, mikrofon, hangfal csatlakozó
- SONY billentyűzet, optikai egér
- Windows XP Home, gazdag szoftvercsomag ajándékba

■ SONY VAIO FS115B 269,900 Ft

Csúcs technika stílusos, hófehér házban. Ez az ideai év díjnyertes típusa, a SONY VAIO FS sorozat. Intel 2005-ös Sonoma mobil processzor, mindent tudó Dual Layer DVD +/- RW író, bősséges memória és merevlemez, csodaszép X-Brite 15.4" széles kijelző és WLAN kártya mind-mind megtalálható a gépben.

Az FS sorozat igen vékony házban került kialakításra, ezért kecses és könnyed látványt nyújt, de a képernyő mégis kellően nagy ahhoz, hogy kényelmesen dolgozzunk rajta. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt a kivételes modellt.

Nyári akciónk keretein belül 0 Ft kezdőrészlettel akár már ma elviheti, így Önnek nem kell választania egy csodaszép nyaralás és egy csodaszép noteszgép között.

- 15.4" WXGA kijelző (1280x800)
- Intel Pentium-M 730 1600MHz
- 512MB DDR-2 RAM
- 60GB merevlemez
- WLAN 802.11b/g 54Mbit
- Fax Modem
- EtherNet
- FireWire
- Memory Stick Pro
- PCMCIA
- 3x USB 2.0
- Mikrofon és fejhajlató, VGA csatlakozó
- 36.4 x 26.5 x 3.6cm, 2.9kg
- Windows XP, The Adobe Companion Pack, Norton Internet Security, Microsoft Works.

■ SONY VAIO M1 ASZTALI PC 199,900 Ft

Minden szép lakás díszé lehet ez az all-in-one kiépítésű, innovatív SONY számítógép. A noteszgépekhez hasonlóan tartalmaz egy csodálatos minőségű X-BLACK LCD kijelzőt. A billentyűzet felhajtható, így kevésbé éri a por és kisebb helyet is foglal. A beépített hangszóróknak és subwoofereknek, az ATI Radeon video kártyának és a távirányítónak köszönhetően ez a gép multimédia központ is egyben! Hallgathat rajta zenét, nézhet DVD filmeket és TV-t is!

A 3.06 GHz sebességű Intel mobil processzor, 512 MB memória, 160GB merevlemez bármilyen szoftver futtatására is alkalmas, beleértve a játékprogramokat is. A géphez gazdag szoftver csomag és Windows XP Home operációs rendszer az alapkiépítés része.

- 15.4" TFT WXGA (1280*800) X-BLACK kijelző
- Intel® Pentium4 processzor, 3.06 GHz, Hyperthreading
- 512MB DDR RAM
- 160GB, 7200rpm merevlemez
- 8.5GB dual layer DVD +/- RW író
- ATI MOBILITY™ RADEON™ 9200, 64 MB, TV tuner, s-video, composite ki- és bemenetek
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 5x USB port v2.0
- Memory Stick™ kártyahely
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső monitor, mikrofon, hangfal csatlakozó
- PS2 optikai görgős egér
- Távirányító
- Windows XP Home, gazdag szoftvercsomag ajándékba!

*Az akció 2005.07.01-től 2005.08.31-ig érvényes, csak az ilyen módon meghirdetett termékekre. A hitelbírálat jogát Budapest bank Rt. Minden esetben fenntartja! Ez a hirdetés nem minősül ajánlattételnek! A fenti adatok tájékoztató jellegűek, a pontos törlesztőrészleteket a Budapest Bank a jóváhagyás napján határozza meg. A részletes feltételekről érdeklődjön a helyszínen vagy a Budapest Hitelevonal 06(1)455-55-55-ös számán. A hirdetésben szereplő képek illusztrációk.

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

ACOMP
Aktuális árak, teljes katalógus: www.acomp.hu
Gericom termék honlapunk: www.gericom.hu
Sony honlapunk: www.sonynotebook.hu

ACOMP
Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

TARTALOM

Gyorskereső

Big Mutha Truckers 2	B	74
Cellfactor	H	22
Charlie and the Chocolate Factory	B	92
Dungeon Siege 2	B	52
East Front	H	17
Echo: Secret of the Lost Cavern	B	90
ESPN: Ultimate Baseball	H	15
Evil Dead	H	22
Falcon 4.0: Allied Force	B	84
Fantastic Four	B	72
GT Legends	E	40
Gun	H	17
Heroes of the Pacific	B	88
Lula 3D	B	68
Myst V	Bt	30
Nancy Drew and the SotOC	B	93
NHL 2006	B	78
Nibiru	H	13
Panzers: Phase Two	B	62
Postal 2: Apocalypse Weekend	B	93
Prison Tycoon	B	92
RC3: Wild!	H	21
Resident Evil 5	E	34
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	B	86
Saboteurs	H	21
Scooter War3z	H	14
Sin: Episodes	E	32
Specoal Forces	H	12
Sun	H	15
Supreme Commander	E	44
Supreme Ruler 2010	B	76
The Lawmaker	H	18
Trainz Railroad Simulator 2006	H	18
Voodoo Nights	H	20
Worms 4: Mayhem	B	82



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.

Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játékok:	
Warlords Battlecry III, Drift	8



Első látásra: Harry Potter 4 12

Újdonságok

Hírek	14
Új infók	26
Hamis ígéretek	28
Myst V bétateszt	30
Resident Evil 5	32



Sin: Episodes	34
GT Legends	40
Supreme Commander	44

Játékbeutatók

Dungeon Siege 2	52
Panzers: Phase Two	62
Lula 3D	68
Fantastic Four	72
Big Mutha Truckers 2	74
Supreme Ruler 2010	76
NHL 06	78
Worms 4: Mayhem	82
Falcon 4.0: Allied Force	84



Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	86
Heroes of the Pacific	88

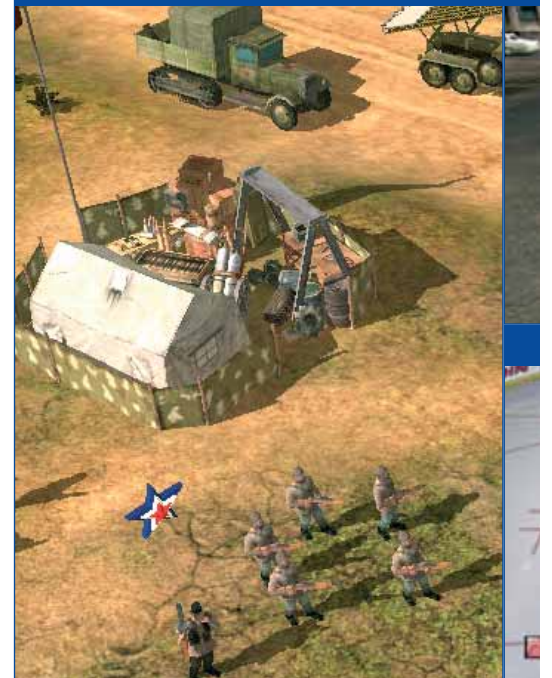
CÍMLAP

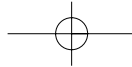


DUNGEON SIEGE 2 52. OLDAL

„Ha pedig a történet-centrikus RPG visszaszorul PC-n, akkor az még inkább megerősítheti az akció-RPG-eket. A Guild Wars sikere után a fejemet teszem rá, hogy a Blizzard nem hagyja kiaknázatlanul a saját Diablo brandjét sem. Bár a Diablo 3-at még nem jelentették be, már keresnek programozókat "PC-s 3D-s játékhöz", úgyhogy minden reményünk megvan rá, hogy ez a Dio 3 lesz.”
FOKUSZTÉMA - 55. o.

62. oldal: Panzers: Phase Two





Beköszöntő

ÜDV olvasó!



Nos, csatlakozni nem jó dolog, csalódást okozni meg még ráadásul csúnya is. Nem állítom, hogy a S.T.A.L.K.E.R. késéséről érkező hírek alapján örökre megrendült volna bizodalunk a fejlesztést végző ukrán GSC-ben, de ez a (kb. 26.) eltolás, ráadásul jövő évre, egy kissé kiábrándító most már - lévén 2005 egyik (sőt, ha nem A) legjobban várt játékról beszélünk, ugye. Túl nagy fatalt lenne a beigért forradalmi MI leprogramozása? Vagy az idő múlásával túlságosan gyorsan kopik a 2 éve még oly állejtős látványvilág fénye az egyre másra megjelenő konkurensekhez képest? Nem tudni... Mindenestre a nagy esélylatogatások közepette Zero visszatérintett a játéktörténelem néhány emlékezetes "késésére", és azok eredményeire, hátha attól okosabbak leszünk egy picit... Mintegy „kárptólásként” a S.T.A.L.K.E.R.-kalamajkáért azonban megrázta magát „játékpar-istennő” (így az uborkaszegzon kellős közepén is), és úgy gondolta, hogy az augusztust a „Nagy Visszatérések” havává teszi. Az eseménysorozat keretében olyan 7-8 éves játékok folytatásait jelentették be a kedves kiadók, mint a Total Annihilation, vagy a Sin. Természetesen kommandóink a helyszínen tartózkodtak. Mire e sorokat olvassátok, mi már talán a táborban lógjuk a lábunkat mindenkivel, aki velünk akart táborozni, és belefért a szűkre szabott (©) keretbe. Vagy talán már vége is van, ha netán későn kaptatok kézhez az ehavi GS-t! Ebben az esetben hadd előlegezzek meg egy kis összefoglalót: „Iszonyat buli volt a tábor, mindenki eszement jól érezte magát, annyit fürödtünk, napoztunk, sportoltunk és kirándultunk a közeli hegyekbe, hogy belegebedtünk. Szóval királyság volt.” Egyébként is biztos ez lesz. Meg egy kis game. Végül pedig még egy jó hír: a nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítottuk párját ritkító, árleszállított előfizetői akciónkat (ami annyira párját ritkító, hogy korábban még mi magunk is csak egyetlen egyszer csináltunk ilyet), melynek keretében a GameStar és a Teljes Játékot 990 Ft-ért kaphatjátok meg havonta! Ami - valljuk be - egyszerűen elképzelhető! Részletekért lapozzatok a hirdetéshez, melyet itt találtok valahol, kissé hátrébb. Ja! És még valami! Mivel sokan untatók már a comegetsome-ot, mint jelszót a GS Online bizonyos, csak GS olvasók számára fenntartott és elkülönített részeihez ettől a hónaptól megváltoztatjuk! Az új jelszó pedig: ilikethewayyoumove. További változtatásig tessenek ezt használni.

Boe/GameStar Csapat

Echo: Secret of the Lost Cavern	90
Játszottuk még	92
Komolyan mondom	94
Citrompótló	96
Múzeum	98

Tippek, Trükkök

Rövid Tippek, Cheatek	100
NHL 2006 tippek	103
Panzers: Phase Two	104

Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piac Tér	112
Házteszt	114
Hangkártyák összehasonlító tesztje	118
GeForce 7800 GTX bemutató	120
Windows Vista Beta 1	122
X800-as notebook	123
Jövönéző	124
Vásárlási tanácsadó	126

Másvilág

Starmusic	128
Starmovie	129

Közösség

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

SZTORI



„A Dungeon Siege 2 - elődjéhez hasonlóan - erősen hajaz az RTS-ekre, ami nem csoda, hiszen a vezető designer, Chris Taylor a Total Annihilation-féle játékok atyja. Mivel különféle képességű csapattagokkal közlekedünk, ezért a leglényegesebb szempont az ügyes helyezkedés. Ha az ellenséges monsztrák ellepik a mágust (aki nálam a főszereplő karakter volt) vagy az ifjász lányt, akkor pillanatok alatt ledarálják őket, de még az erős páncélatú harcosnál is nagyon kell figyelniük, hogy folyamatosan gyógyítsuk.”



68. oldal: Lula 3D



78 oldal: NHL 06



CD-DVD

Indítás

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

Ha rögtön a Warlords Battlecry III telepítésével akarsz kezdeni, futtasd az első CD-n található „setup.exe” fájlt. Ha a Driftet próbálnád ki inkább, akkor indítsd a kettes CD-n található „setup.exe” fájlt. A DVD esetében a fájlok a főkönyvtárban vannak!

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék:
Warlords Battlecry III

CD 2

- > Teljes játék:
Drift
- > Játékdemók

CD 3

- > Animációk
- > Demók
- > GS TV #4
- > Extra
- > 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 9 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 34-gyel több animáció, 20 extra segédprogram, 55 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 meghajtókat (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.

Üdvözletem mindenkinek! Elérkeztünk a fülledt augusztushoz, ami két dolgot jelent. Az első, hogy sajnos már elég kevés van a nyárból, ezért tessék nagyon gyorsan kihasználni a még hátralévő időt. A másik, hogy nemsokára kezdődik a GS-tábor. Addig is ajánlom mindenkinek, tanulmányozza át a korongot, mert ismét igen sok finomság került rá!



JÁTÉKDEMÓK

Codename: Panzers PT

További demók a CD-ken

> ArmyRacer

>kiadó: CDV >méret: 396 MB >hely: Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Nem sokkal a német producer által készített egyjátékos bemutató után máris itt a Stormregion által készített spéci magyar változat. De hogy garantáltan ne unatkozzatok, feltettük a szintén magyar nyelvű multiplayeres verziót is, mely két térképet tartalmaz. Az egyik Domination, a másik MP Mission módban játszható LAN-on, közvetlen IP-kapcsolaton vagy a GameSpy szerverén keresztül.

Moto GP: URT 3

>kiadó: THQ >méret: 158 MB >hely: CD3/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

Végre kezeink közé kaphatjuk a Climax fejlesztésében készülő MotoGP 3 demóját. A kipróbálható verzióban egészen pontosan két pályát (Le Mans, Tokió), két játékmódot (Quick Race, Time Trial) és többféle multiplayer módot próbálhattok ki. Tegyetek félre most minden mást, és pattanjatok egy 2300 köbcentis aszfaltszagató nyergébe. Próbáljátok ki feltétlenül, mert nagyon megéri!

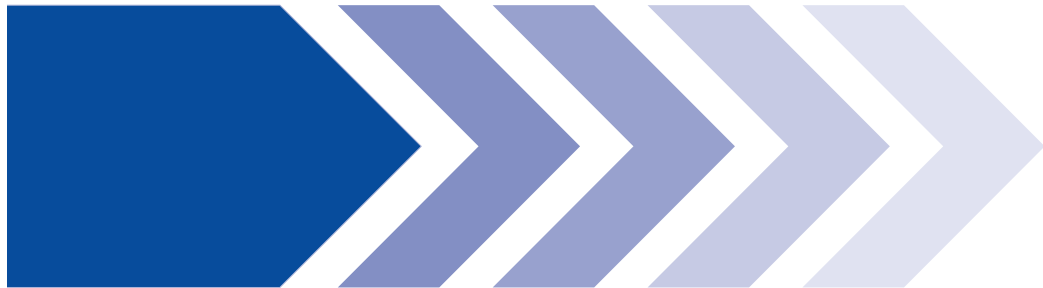
További demók a DUPLA DVD-n

- > BLI Cricket 2005
- > Bonez Adventures
- > Chrome: Spec Force
- > MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
- > Indigo Prophecy
- > Pariah
- > Prison Tycoon
- > T-72 Balkans on Fire



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.



GAMESTAR TV

Kedves GS TV-nézők! Itt az augusztus, a GC, azaz a Games Convention ideje. Ezért most is érdekes GS TV-s extrát kaptok, amely nem más, mint a FIX.TV kiállításokkal foglalkozó adása, amelyből sok érdekesség kiderül az E3-ről és a GC-ről. Emellett sokak kívánságát teljesítve egy GTA: San Andreas-videóval is kedveskedünk nektek, s a szokásos újdonságok is felkerültek (például saját két kezemmel nyüsstőlöm az NHL 06-ot).



Videobemutatók: NHL 06, GT Legends, Spellforce 2, GTA: San Andreas, StarGate SG-1



Extra: Gyu a FIX.TV-ben

Megjegyzés: Ebben a hónapban a CD-s GameStar tulajdonosai két videót láthatnak a GS TV-ből: a Spellforce 2 és a GT Legends bemutatóját.

JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



GTA: San Andreas Mod Pack

Az igencsak nagy népszerűségnek örvendő GTA: San Andreas is kapott néhány teljesen új modifikációt. A csokor, amelyet összeválogattunk Nektek tartalmaz vásárlást megkönnyítő legális segédletet. Sőt a ruhatárunkat is kibővíthetjük egy-két menő cuccal, nem kell beérmünk a gyári szerkőkkel. De legnagyobb durranás a GTA Tournament mod, mellyel akár multizhatunk is!



Half-Life 2 Antlion Deuce

Egy igen friss, szinte még ropogós modifikációt van szerencsénk bemutatni. A közepes méretű mod egy igen jól kidolgozott egyjátékos küldetést tartalmaz a Half-Life második részéhez, amelyben többek között lesz bogárinvázio és egy csomó akció. Itt az ideje bizonyítanunk, mennyire profin játszunk. Akik már végigtölték a játékot, azoknak mindenképpen ajánlott a bevizsgálás!

Ezt se hagyd ki a CD/Dupla DVD-ről:

Battlefield 2, GTA: San Andreas, Half-Life 2, DOOM 3, SWAT 4.

www.gamestar.hu | 2005. augusztus

Videók

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

Gun

>kiadó: Activision **>hely:** Dupla DVD



Clint Eastwood filmjeibe illő akciójeleneteket láthatunk a GUN kedvcsinálójában. És mivel hivatalos megerősítést nyert, hogy a Neversoft által fejlesztett akciójáték PC-re is meg fog jelenni, már csatlakozhatunk is fel a pisztolytáskánkat. A játék egyébként a jellegzetes XIX. századi amerikai vadnyugatra enged bepillantást, melyből most egy rövid ingame és render kombót láthatok elég jól összevágva. Van itt minden: lovaglás, lövöldözés, kocsmái bunyó, indiánok, és természetesen a szalonhölgyek sem maradhatnak el. Csekkoljátok le Ti is!

További animációk

CD 3:

Day of Defeat, Harry Potter 4, Heroes of the Pacific, Myst V, NFS Most Wanted, Pilot Down BEL, SW Battlefront 2, The Godfather, The Sims 2 Nightlife, X-Men Legends II

DUPLA DVD:

Age of Empires III, Auto Assault, Black & White 2, Bones, Charlie and the Chocolate Factory, City of Villains, Cold War, DoW: Winter Assault, Empire at War, Fable, Fahrenheit, Fallen Earth, GUN, Heroes 5, Huxley, Night Watch Russian, Officers, Panzer Elite Action, Panzers Phase Two, Pathologic, Shattered Union, Sniper Elite, Stubbs The Zombie, Titan Quest, TrackMania Sunrise eXtreme, Trainz Railroad Sim 2006, Ultimate Spider-Mans, Voodoo Nights, Word of Chaos

Filmelőzetesek:

CD 3:

Doom, King Kong

DUPLA DVD:

Asylum, Cronicas, Cry Wolf, Into the blue, The Baxter, The Island, Tim Burton's Corpse Bride, Underclassman, Wolf Creek



Lapozz

a Teljes Játékhoz



TELJES JÁTÉK

WARLORDS BATTLERCRY III HŐSÖK – KICSIT MÁSKÉPP



A Warlords sorozat igen népszerű volt a maga korában, nyilván ez inspirálta a fejlesztőket, hogy csavarjanak egyet a dolgon, és a korábbi Heroes of Might & Magicre hasonló játékot áttegyék a valós idejű stratégiák térfelére. A játékmenet így pergősebb lett, miközben a szerepjáték-jellemzők nagyjából megmaradtak.

A játékban tehát nemcsak ütközetekben kell hely állnunk, hanem hősünk útját is érdemes egyengetnünk, amennyiben célhoz akarunk érni. Jó hír, hogy összesen 16 faj közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, ezért mindenki kiélheti a mániáját, akár a törpe birodalom létrehozása a cél, vagy a varangyosbeka királyság megalapítása (na jó, ez utóbbit végül mégsem tették bele a végleges változatba). Ráadásul ezek a fajok ténylegesen is különböznek egymástól: más épületeik, más egységeik és erőforrásigényük van. Ha ezzel megvolnánk, már csak a hősünket kell megteremtenünk, ami szintén komoly dolog, hiszen 28 különböző osztály valamelyikét kell kiválasztanunk számára. Miután ezzel is végeztünk, és meghatároztuk azt is, milyen viszonyban legyen a világgal (jó-gonosz), máris nekikezdehetünk a kampánynak, amelyből ugyan csak egy van, de az legalább jó hosszú. Hősünk karrierjét, amennyiben a csatákban győzedelmeskedünk, szépen egyengethetjük – szintet léphetünk vele, illetve fejleszthetjük a képességeit. További szerepjátékos ruhítás, hogy kedvenc karakterünkre buhatunk, páncélokat aggathatunk, ezzel is javítva túlélési esélyeit az összecsapásokban.

Lazulós küldetések

Mindezek ellenére a Warlords Battlecry 3 elsősorban RTS: miután a főtérképen kiválasztottunk egyet a számtalan küldetés közül, máris bekerülünk egy csatába, ahol a megszokott módon érhetünk el sikereket – elmegyünk bányászni, majd a begyűjtött nyersanyagokból építkezünk, illetve kutatunk, majd katonáink képességeit, illetve fegyverzetét, páncélatát fejlesztjük. Ami itt kicsit más, hogy a kezdeti egységek igen halványak, pár csapástól kimúlnak, ezért kezdetben kicsit leül a játékmenet, míg elég erős sereget nem állítunk össze, amellyel már nekiindulhatunk megtámadni az ellen bázisát. Az MI egészen jól teljesít, úgyhogy ajánlott összeszedni magunkat, ha nem akarunk kellemetlen

meglepetéseket. Egyedül az útkeresés nem tökéletes, de ehhez hozzá lehet szokni. Ugyanakkor a csatát és a küldetést jó néhány, kifejezetten a Warlordsra jellemző esemény színesíti: hősünk fejlődik, új képességekre, varázslatokra tesz szert (mintegy 130 van összesen!), vagy egy eldugott barlangban váratlanul ráakad egy bónusz küldetésre, melynek teljesítéséért általában további egységeket kapunk. Miután befejeztük az adott missziót, általában megtudunk valami újat a történetről, majd visszakerülünk a világtérképre. Itt, miután bevásároltunk, eladogattunk, jobb esetben szintet léptünk, máris nekiindulhatunk a következő pályának. Ezek erősen épülnek a történetre, de jó hír, hogy néhány küldetést lazulásként még pluszban bevállalhatunk és szeretnénk még némi mágikus cuccot, de mindeneelőtt további XP-t gyűjteni.

Látvány, de nem orgia

Bár a látványra még véletlenül sem foghatjuk, hogy elkápráztató – szegény, már erősen eljárt felette az idő –, viszont ennek megvan az a pozitív mellékhatása, hogy nem kell hozzá semmiféle erőgép. A zene és a hangok pedig valamelyest kárpótolnak minket, hiszen igen jól sikerültek. A 3D-s világok után egy kis oldschool-hangulatot árasztó fantasy RTS, ami nem ígéri le a csillagokat az égről, de ennek ellenére egészen jól el lehet vele szórakozni, különösen, ha odafigyelünk hősünk fejlesztésére.

Uhu

DRIFT: WHEN WORLD COLLIDE

Akik a Star Wars harmadik része után kedvet kaptak egy kis űrbéli lövöldözéshez, azoknak itt a második játékunk, amelyben 60 űrhajó közül válogatva kezdhetünk neki a csúf, gonosz Hókuszpók, akaram mondani: gonosz ellenség megsemmisítésének. A lényeg az akción van, célunk minél több ránk törő rosszasság megsemmisítése, miközben óvjuk-védjük saját kis gépünket.

Mély történetet ne várjon senki, hiszen itt tényleg a harcra van a hangsúly, úgyhogy elsősorban lazításhoz ajánljuk két komolyabb játék között.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

- Act of War dvd5 990
- Afrika Korps vs DR HUN.3 990
- Age of Empires Gold1 990
- Age of Wonders 22 490
- American Conquest.....1 290
- American C. Fight Back ...1 290
- Amiga Classics 11 990
- Amiga Classics 21 990
- Apocalyptica990
- Arcanum990
- Armies of Exigo HUN.....3 990
- Army Men: Sarge's War.....990
- Atlantis Evolution HUN...6 990
- Aura.....990
- Autocracy pak (4 játék) .1 990
- Axis and Allies5 990
- Bad Boys 21 990
- Bard's Tale dvd7 990
- Battlefield 19423 990
- Battlefield 2 dvd11 990
- Beyond Divinity3 990
- Beyond Good & Evil2 490
- Big Mutha Truckers 25 990
- Blitzkrieg.....1 290
- Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990
- Blood Omen 2990
- Breed1 290
- Brothers in Arms dvd9 990
- C64 Classics.....1 990
- C&C Generals Deluxe.....3 990
- Call of Duty "év játéka" .7 990
- Call of Duty Deluxe.....12 990
- Capitalism 2 HUN.....990
- Carmageddon TDR 2000990
- Chaos League3 990
- Chaser HUN.....1 990
- Chronicles of Riddick.....6 990
- Claw990
- Close Combat First to F...7 990
- Codename Panzers HUN.4 990
- C. Panzers 2 dvd HUN*...7 990
- Cold Fear7 990
- Colin McRae Rally 04.....2 490
- Colin McRae R. 2005 dvd 7 990
- Conflict Desert Storm 2...990
- Cossacks1 990
- Cossacks Back To War...1 290
- Cossacks 27 990
- Counterstrike CondZero.2 990
- Croc.....1 990
- Cross Racing Ch. HUN.4 990
- Crusader Kings1 990
- D-Day HUN.....3 990
- Dark Fall 2: Lights Out...1 990
- Dead to Rights1 990
- Delta Force Xtreme6 990
- Demon Stone dvd3 990
- Devastation1 990
- Diablo990
- Diablo 2 + Lord of Destr..3 990
- Divine Divinity1 290
- Disney játékok, /-től.....990
- Doom 36 990
- Doom 3 Resurrect. of E...7 990
- Drakula 2 HUN990
- Driver1 990
- Driver 3 dvd5 990
- Dungeon Lords6 990
- Dungeon Siege.....2 490
- Egypt 3 HUN3 990
- Emperor: Rise of M. K.2 990
- Empire Earth HUN.....1 990
- Empire Earth Kieg. HUN.1 990
- Empire Earth 2 HUN.....9 990
- Enter The Matrix dvd3 990
- Etherlords HUN.....990
- Europa Universalis HUN...990
- Europa Universalis 2...1 990
- Everquest 2 dvd/online ..7 990
- Evil Genius6 990
- Fantastic Four dvd9 990
- Far Cry dvd3 990
- FIFA 20043 990
- Fire Captain HUN5 990
- Fire Chief HUN990
- Flight Simulator 200412 990
- Ford Racing 21 990
- Freedom Force vs 3rd R...7 990
- Freelancer.....2 490
- Full Spectrum Warrior...3 990
- Gangsters 2990
- Gorky Zero HUN.....1 990
- Gorky Zero Aurora HUN...1 990
- Gothic 23 990
- Gothic 2 kiegészítő3 990
- Grand Prix 4 dvd3 990
- Grand Prix Legends.....990
- Grand Theft Auto990
- Grand Theft Auto. London.990
- Grand Theft Auto 2990
- GTA San A. limited dvd.11 990
- Great Escape990
- GTR (FIA GT Rac.) HUN..9 990
- Ground Control 2 HUN...2 990
- Guid Wars/online7 990
- Gunship1 990
- Gyűrűk U: Király vissza..3 990
- Gy.U.: Harc Középt.dvd.12 990
- Half-Life1 990
- Half-Life Generations 3...3 990
- Halo5 990
- Hard Truck HUN990
- Harry Potter Bölcek k...3 990
- HP 2 Titkok kamrája.....3 990
- HP 3 Azkabani fogoly3 990
- Europa Universalis HUN...990
- Heaven and Hell1 290
- Heavyweight Thunder1 990
- Heroes of Might & M. 2...990
- Heroes 3 Complete2 490
- Heroes 3 Essential HUN..1 990
- Heroes 4 Complete HUN.4 990
- Hitman 22 490
- Homeworld 2 HUN.....2 990
- House of the Dead 34 990
- Hulk2 990
- IGI 22 490
- IL-2 Sturmovik1 990
- IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
- Imperial Glory9 990
- Imperium Galactica 2 HUN.990
- Inkizíció HUN.....990
- Italian Job990
- Jagged Alliance 2 Gold...1 990
- Jeanne D'Arc HUN.....5 990
- Juiced7 990
- Jurassic Park Op. Gen...2 990
- Kelták királya HUN.....1 990
- King of the Road1 990
- Knights&Merch. 2 HUN...1 990
- Korea: Forgotten C HUN.1 990
- Legó játékok 17 féle, /db...1 990
- Lego Star Wars7 990
- Légio HUN990
- Lock On2 490
- Madagascar9 990
- Mahjong Master 51 990
- Medal of Honor3 990
- Medal Pacific Ass., dvd.11 990
- Medieval Lords HUN.....7 990
- Men of Valor6 990
- Midtown Madness 22 490
- Might and Magic 7990
- Might and Magic 91 990
- Mortal Tycoon1 990
- Mortal Kombat 4990
- Myst 4 dvd,HUN3 990
- Myst URU Ages beyond.2 490
- Nagy Balhé HUN2 490
- Nagy Sándor, a hódító...2 990
- Need for Speed Porsche .1 990
- NFS Hot P. 2+NBA 2003.2 990
- NFS Underground3 990
- NFS Underground 211 990
- Nexus HUN6 990
- No Man's Land1 290
- Outcast1 990
- Pacific Fighters HUN3 990
- Painkiller2 490
- Painkiller:Battle out of...3 990
- Pirates! (Sid Meier)3 990
- Pirates of the Caribbean.2 490
- Platoon HUN1 990
- Pokoli Szomszédok HUN.2 990
- Pokoli Szomszédok 2 HUN.5 990
- Port Royale 2 HUN7 990
- Postal 2 HUN1 990
- Space Colony990
- Star Craft HUN.....3 990
- Spellforce2 990
- Splinter Cell1 990
- SC Pandora Tom. HUN...3 990
- SC Chaos Theory dvd6 990
- Starcraft és Brood War...1 990
- Star Wars Battlefront.....9 990
- Rise of Nations.....6 990
- Road to Fame HUN1 990
- Robin Hood: Defen.HUN.1 990
- Rollercoaster Tycoon 3...5 990
- RPM Tuning HUN1 990
- Runaway HUN1 990
- Rune990
- Sacred Plus3 990
- Sacred Underworld.....3 990
- Scream 4x4 HUN.....990
- Serious Sam Gold1 290
- Settlers 59 990
- Settlers 5 kiegészítő...4 990
- Severance990
- Shadow of Memories.....990
- Shadow Ops Red M. dvd.3 990
- Sherlock Holmes ezüst f.3 990
- Silent Hill 3 dvd2 990
- Silent Hunter 3 dvd9 990
- Simpsons Hit & Run2 990
- Sim City 43 990
- Sims 1 Deluxe7 490
- Sims 1 kiegészítők, /db...4 990
- Sims 2 HUN, dvd12 990
- Sims 2 Egyetem HUN7 490
- Sinbad3 990
- Singles HUN4 990
- Soldier of fortune 2 gold.3 990
- Soliders of Anarchy HUN.1 990
- Soldiers: Heroes of.....2 490
- Soul Reaver 2990
- Space Colony990
- SW Jedi Outcast3 990
- SW Jedi Academy3 990
- SW Republic Command.6 990
- Streets Racer 2: Fast Dr..1 990
- Stronghold 27 990
- SWAT 49 990
- S.W.I.N.E. HUN990
- Syberia HUN990
- Temple of Elemental Evil.3 990
- Terminator 31 990
- Thief 2990
- Throne of Darkness990
- TOCA Race Driver2 490
- TOCA Race Driver 2 dvd.2 490
- Tomb Raider Chronicles.1 990
- Tony Hawk's Undergr 2...7 990
- Top Spin3 990
- Trackmania HUN3 990
- Trackmania Sunrise HUN.7 990
- Train Simulator6 990
- Unreal 23 990
- Unreal Tourn. 2004 dvd...3 990
- Urban Freestyle Soccer...1 990
- V-Rally 33 990
- Vampire Bloodlines3 990
- Victoria1 990
- War of the Ring2 990
- Warcraft 33 990
- Warcraft 3 Frozen Thr...2 990
- Warlords 4 HUN1 990
- Wings of War dvd1 490
- Wizardry 8990
- World of Warcraft/online. Hivj
- WOW 60 napos cardHivj
- Worms 2990
- Worms 3D3 990
- Xpand Rally HUN2 990
- XIII - HUN1 990
- Zoo Empire HUN5 990



6 990,-

Splinter C. Chaos Theory



7 990,-

Panzers 2 (aug. 15)



9 990,-

Fantastic Four



6 990,-

Atlantis Evolution



3 990,-

C&C Generals Deluxe



3 990,-

Armies of Exigo



3 990,-

Pacific Fighters



3 990,-

Myst 4



2 490,-

TOCA Race Driver 2



3 990,-

Sacred Plus



3 990,-

Sacred Underworld



3 990,-

Gothic 2



3 990,-

Gothic 2 kiegészítő



3 990,-

Beyond Divinity



2 990,-

Silent Hill 3



1 290,-

Cossacks Back to War



1 290,-

Blitzkrieg 1



1 290,-

American Conquest



1 290,-

Divine Divinity



1 990,-

Streets Racer 2



1 990,-

Lego Drome Racers

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térenél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig




Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu



GYORS + OLCÓ

Magyarország
bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és
rendelési értéktől függetlenül
990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék-
információval, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőbe.
További információk
honlapunkon olvashatóak
Jelentkezés az üzletünkben.

**AJÁNDÉK MINDEN
VÁSÁRLÁSHOZ!**

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. - * Már előrendelhető - Újdonságok / top akciók - Magyar nyelvű játékok - Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

**ELSŐ
LÁTÁSRA**



Harry, légy szíves, ne nézz a kamerába. Na vegyük fel még egyszer.

Vörös Ötös, itt Vörös Egyes! Beprepülök!



Az első Harry Potter-játékok elsősorban a könyvekből-filmekből ismert helyszínek felfedezgetéséről, egyszerű fejtörők megoldásáról szólnak. Ám még mielőtt végképp leírtuk volna a sorozatot, mint csupán a legfiatalabb korosztály számára élvezhető platform-ugrabugrát, a harmadik epizód kicsit bekeményített (akárcsak a film). Ahogy durvul a sztori, úgy a játékok is – ezért érthető, hogy a negyedik rész sokkal inkább az akcióra koncentrál. Aki netán olvasta a könyvet, az tudja, hogy Harryék következő nagy kalandja a „Trimágus Kupa” körül bonyolódik, mely afféle mágus-olimpia, csak kicsit durvább kivitelben. Több varázslóiskola legjobb tanoncai mérkőznek meg a legkülönfélébb versenyszámokban, úgyhogy a feladatok változatosságát illetően biztos nem panaszkodunk majd. A varázslatok három csoportba oszthatók: a támadó mágikák mellett lesznek olyanok, melyekkel a környezetet manipulálhatjuk, illetve olyanok is, melyek segítségével különféle lényeket idézhetünk magunknak. Korábban

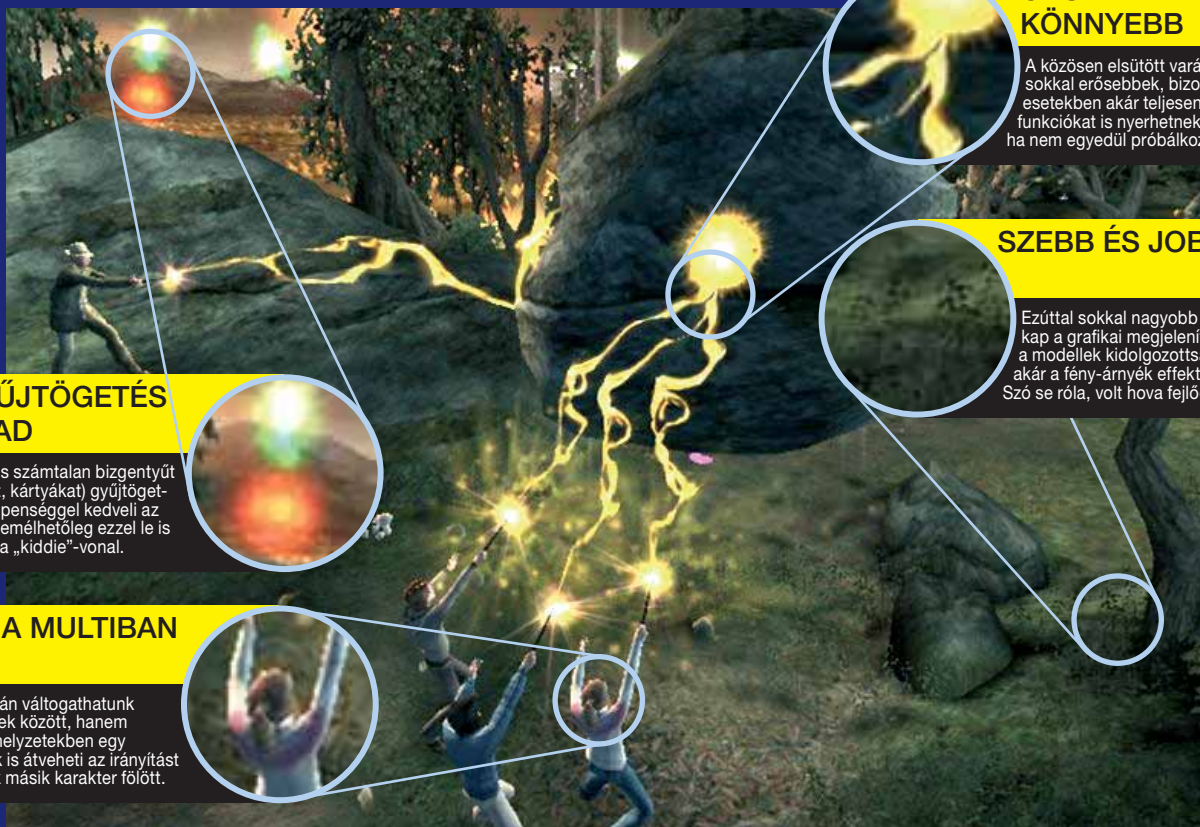
GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Akció	KIADÓ Electronic Arts
MEGJELENÉS 2005. november	FEJLESZTŐ Electronic Arts

GYORSLINK 1269

is előfordult már, hogy helyzettől függően változhattunk a szereplők között, ezáltal a játék bizonyos részei (ahol két karakter szoros összedolgozására van szükség a továbbjutáshoz) multiban is lejátszhatjuk. Ez azért fontos, mert a különféle mágikák más-képp működnek, sokkal erősebbek, ha egyszerre többen vesznek részt benne: például mindenkinek ismerős lehet a Wingardium Leviosa, mellyel különféle apróbb tárgyakat emelhetünk a levegőbe. Némi segítséggel azonban akár egy leomlott sziklafalat is el lehet vele távolítani az útból.

2005. augusztus | www.gamestar.hu



EGYÜTT KÖNNYEBB

A közösen elsütött varázslatok sokkal erősebbek, bizonyos esetekben akár teljesen új funkciókat is nyerhetnek akkor, ha nem egyedül próbálkozunk.

SZEBB ÉS JOBB

Ezúttal sokkal nagyobb szerepet kap a grafikai megjelenítés, akár a modellek kidolgozottsága, akár a fény-árnyék effektek terén. Szó se róla, volt hova fejlődni...

A GYÚJTÓGETÉS MARAD

Továbbra is számtalan bizgentyűt (drázsékat, kártyákat) gyűjtögethet, aki éppenséggel kedveli az ilyesmit. Remélhetőleg ezzel le is van tudva a „kiddie”-vonal.

MÁGIA MULTIBAN

Nem csupán váltogathatunk a karakterek között, hanem bizonyos helyzetekben egy cimboránk is átveheti az irányítást valamelyik másik karakter fölött.



Álj! Mintha valami füstölne valahol



Érezd az Erőt, Luke!



Gyorsan! A megsebzett cukorkák ellenünk fordulnak!



Meghalsz, gonosz vízesés!



Freeze, Cone of Cold, Frostbolt



ÚJDONSÁGOK

BÖNGÉSZDE

➔ Túl a csúcson

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

OLVASÓI TOP 20

Úgy tűnik, hogy nektek is feltűnt, hogy az előző hónapban nem jelent meg sem a Doom 3, sem a Half-life 2. Az élen a helyzet ennek megfelelően jobbra változtatlan.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. GTA: San Andreas	◆	2005. június	95%
2. Half-Life 2	◆	2004. november	97%
3. NFS: Underground 2	(4) ▲	2004. november	94%
4. World of Warcraft	(3) ▼	2005. február	97%
5. Prince of Persia2: WW	(10) ▲	2004. december	94%
6. Battlefield 2	◆	2005. június	93%
7. Call of Duty: United Offensive	(6) ▼	2004. október	87%
8. CS: Source	(5) ▼	2004. november	93%
9. Grand Theft Auto: Vice City	(20) ▲	2003. június	94%
10. FIFA 2005	(14) ▲	2003. szeptember	93%
11. Splinter Cell: Chaos Theory	(15) ▲	2005. április	96%
12. LEGO Star Wars	(11) ▼	2005. május	80%
13. KotOR 2	◆	2005. február	90%
14. Far Cry	(16) ▲	2004. április	94%
15. Doom 3: Resurrection of Evil	(9) ▼	2005. május	87%
16. Medal of Honor: Pacific Assault	(17) ▲	2004. november	89%
17. Area 51	(19) ▲	2005. június	83%
18. UT 2004	(10) ▼	2004. március	89%
19. The Sims 2	(12) ▼	2004. szeptember	95%
20. Diablo 2: LoD	(18) ▼	2001. augusztus	93%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Ugyan a STALKER még mindig őrzi az első helyét, azonban az NFS kezd egyre inkább felzárkózni hozzá...

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	30%
2. NFS: Most Wanted	27%
3. F.E.A.R.	19%
4. Age of Empires 3	14%
5. Call of Duty 2	10%

MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

- 1. Sims 2: Egyetem**
- 2. Diablo 2: LoD**
- 3. NFS: Underground 2**
4. MoH: PA
5. Half-Life (Best Seller Edition)

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Nagyon jó kis játék ez a Psychonauts - mondta mazur, és teljesen igaza volt. A Lula pedig... csak egy bohó kis fellángolás!

- 1. WoW**
- 2. GTA: San Andreas**
- 3. Psychonauts**
4. Lula 3D
5. CS: Source

MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

- 1. Singles 2**
- 2. Harry Potter 3**
- 3. Sims 2: Egyetem**
4. Diablo: LoD
5. Half-Life (Best Seller Edition)

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

Ugyan sokszor elhangzott már ezen a helyen a „nem értem“ fonéma, de ez... ez betette a kaput.

- 1. Charlie and the Chocolate F.**
- 2. Battlefield 2**
- 3. GTA: San Andreas**
4. World of Warcraft
5. Boiling Point: The Road to Hell

MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
25 to Life	2005. ősz
Age of Conan	2006. tavasz
Age of Empires 3	2005. ősz
Anno 3	2005. november 22
Asheron's Call	2005. nyár
Bad Day L.A.	2006. eleje
Battlestations: Midway	2005. szeptember
Black&White 2	2005. ősz
Blood Magic	2005. ősz
Commandos: SF	2005. tavasz
Crime Life	2005. szept. 30.
Desperados 2	2005. ősz
Elder Scrolls 4	2005. vége
Fantastic Four	2005. július 15.
F.E.A.R.	2005. augusztus
Gauntlet: SS	2005. október
Gothic 3	2006. eleje
HP és a Tűz Serlege	2005. ősz
King Kong	2005. ősz
Lineage 2	2005. eleje
Lula 3D	2005. ősz
S.T.A.L.K.E.R.	2005. ősz
Stargate SG-1	2005. ősz
Starship Troopers	2005. október
The Movies	2005. ősz
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!

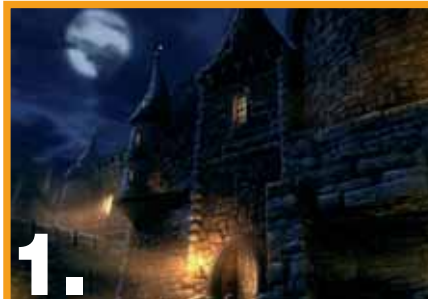
JÚLIUSI BUDGET MEGJELENÉSEK

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
2 Fast Driver	EVM	K	1999	Autóv.
Armies of Exigo	EA	K	3990	Stratégia
C&C Generals Deluxe	EA	K	3990	Stratégia
Call of Duty: GOTY	Automex	K	3990	Akción
Star Wars: KOTOR 1	Automex	K	3990	RPG
TOCA Race Driver	Automex	K	2490	Autóv.



MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
Big Mutha Truckers 2	Automex	A	5990	Akción
Boiling Point	Seven M	M	9900	Akción
Domination	Automex	K	7990	RTS
Dungeon Lords	Automex	K	7990	RPG
Empire Earth 2	N-Tec	M	9990	RTS
Fantastic Four	Automex	K	9990	Akción
Freedom Force vs. The Third Reich	N-Tec	K	9990	Akción
Mortyr II	SevenM	M	7990	FPS
Settlers HOK ED	Automex	K	4990	RTS
Star Wraith IV	Seven M	M	7990	Úrharc
SWAT 4	N-Tec	K	9990	Akción
TrackMania Sunrise	N-Tec	M	7990	Autós



1. Thief III

2005.07-től kapható 3 990 Ft.



2. GTA: Vice City

2005. 06-től kapható 3 990 Ft.



3. Sacred

2005. 04-től kapható 1 990 Ft.

AUGUSZTUS HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
Charlie and the Chocolate Factory	Automex	F	10990	Ügyességi
Dragonshard	Seven M	K	9900	RTS
Dungeon Siege 2	Automex	K	9990	RPG
Earth 2160	N-Tec	K	7990	RTS
Fahrenheit	Seven M	K	9900	Kaland
Getting Up	Seven M	K	9900	Graffiti
SCAR	Seven M	K	7990	Autóverseny
Singles 2	N-Tec	M	7990	Életszim.
Chrome:Specforce	N-Tec	K	7990	FPS



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
SevenM: 06-1-430-3750

ÚJDONSÁGOK



Az Altar Interactive kreatív keze alatt újjászületett UFO: Aftermatch nem hozott olyan sikereket, mint amit az alkotók vártak, de már több mint félszáz hitegetnek minket azzal, hogy a folytatás igazi forradalmat hoz majd az X-com rajongóknak.

A nagy megjelenés persze illendő mennyiséget csúszott, de legalább az alkotók nem fukarkodtak közben a képanyaggal és az információkkal, hogy a még ma is igen jelentős rajongói tábor naprakészen tudja követni az Aftermatch születésének minden momentumát. Megtudtuk tehát, hogy a történet szerint ötven év telt el azóta, hogy az embereket leigázták a nem éppen kedves földönkívüli hordák, és az idegen masszával beborított Földről a Laputa nevű csillagszigeten lévő bázisra menekült fajunk. Mivel itt a vezetés ellen forradalom tör ki, amely során az utolsó menedék is jóformán megsemmisül, a túlélőknek pusztán egyetlen esélyük marad, visszatérnek az

anyabolygóra, hogy egy végső nagy háborúban visszaszerezzék otthonukat. A UFO: Aftershock grafikája sokat javult az előző részhez képest, de a játékos nagyközönség nagy része szerint még mindig igen visszamaradott látvánnyal lesz dolgunk (bár a rajongók folyvást hangoztatják, hogy egy stratégia játék esetében nem a látvány a legfontosabb). Az már biztos, hogy 3D-s motorral is vizsgálhatjuk az eseményeket, és a játékmenet is marad a régieben, a körökre osztott és valós idejű stratégia elemeit vegyíti majd. Mivel sokak szerint

A túlélőknek pusztán egyetlen esélyük marad, visszatérnek az anyabolygóra, hogy egy végső nagy háborúban visszaszerezzék otthonukat

az Aftermatch túl könnyű volt, számos új elem is bekerült a kínálatba. Ilyen például a bányászat, ahol bázisunk utánpótlását kell biztosítanunk, a kibővített S.A.S. (Simultaneous Action System)

rendszer, ahol nyomon követhetjük katonáinknak adott parancsainkat, és bármikor megváltoztathatjuk azokat, de szót érdemel még a diplomácia kidolgozottsága is, ahol a Cyborgokkal és a Pszionikusokkal fenntartott viszonyunk fényében alakíthatjuk a játék végkifejletét. Az alkotók ígérete szerint, ha mindenkit magunkra haragítunk, akár 30 órás játékmenetet is elérhetünk, de ez korántsem lesz könnyű. Bár kommandósaink az RPG elemek gazdagságával fejlődnek a játékmenet során, és többféle mozgásra is képesek lesznek, mint az előző részekben, látóterük a realisabb élmény megteremtése kedvéért jelentősen csökken. Az ellenfél intelligenciája is jelentősen javult, de azért az éjjellátó készülékek, mozgásérzékelők és pszi fegyverek széles palettája segíti majd megnehezített munkánkat. A gonosz úrlények tehát már a spájzban vannak, ismét indulhat a menet.

Megjelenés: **2005. ősz**

ÚJ INFÓK >

UFO AFTERSHOCK

ÚJ INFÓK >

X3: REUNION

Megjelenés: **2005. ősz**

A sci-fi témákat feldolgozó szimulátorok világában az Elite mellett leggyakrabban talán az X-sorozat játékeit szokták nagy névként emlegetni, így nem véletlen, hogy nagy az izgalom a harmadik rész őszi debütálása előtt. Van is miért izgulni.

Bár anyagi sikert még nem nagyon hozott a sorozat egyik része sem, a népes rajongói tábor nem lehet véletlen, az Egosoft mindig alapos, és jó munkát végzett. Ezt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a második részhez szánt kiegészítő lemez annyi újítást tartalmazott, hogy lefűjták a projektet, és egy teljesen új harmadik epizód fejlesztésébe fogtak az összegyűlt ötletekkel, amely idén ősszel

landol majd a boltokban, remélhetőleg nem sok csúszással. A beharangozott sztori igen titokzatos és érdekesnek ígérkező: továbbra sincs béke űrbéli világunkban. Míg az Argon flottát már-már megtörik a Khaak-ok folyamatos támadásai, egy új ellenség is lappang az X-univerzumban. Mi köt össze egy titokzatos, láthatatlanná válni képes hajót, a kegyetlen Yaki kalózkodat, és egy gépet,

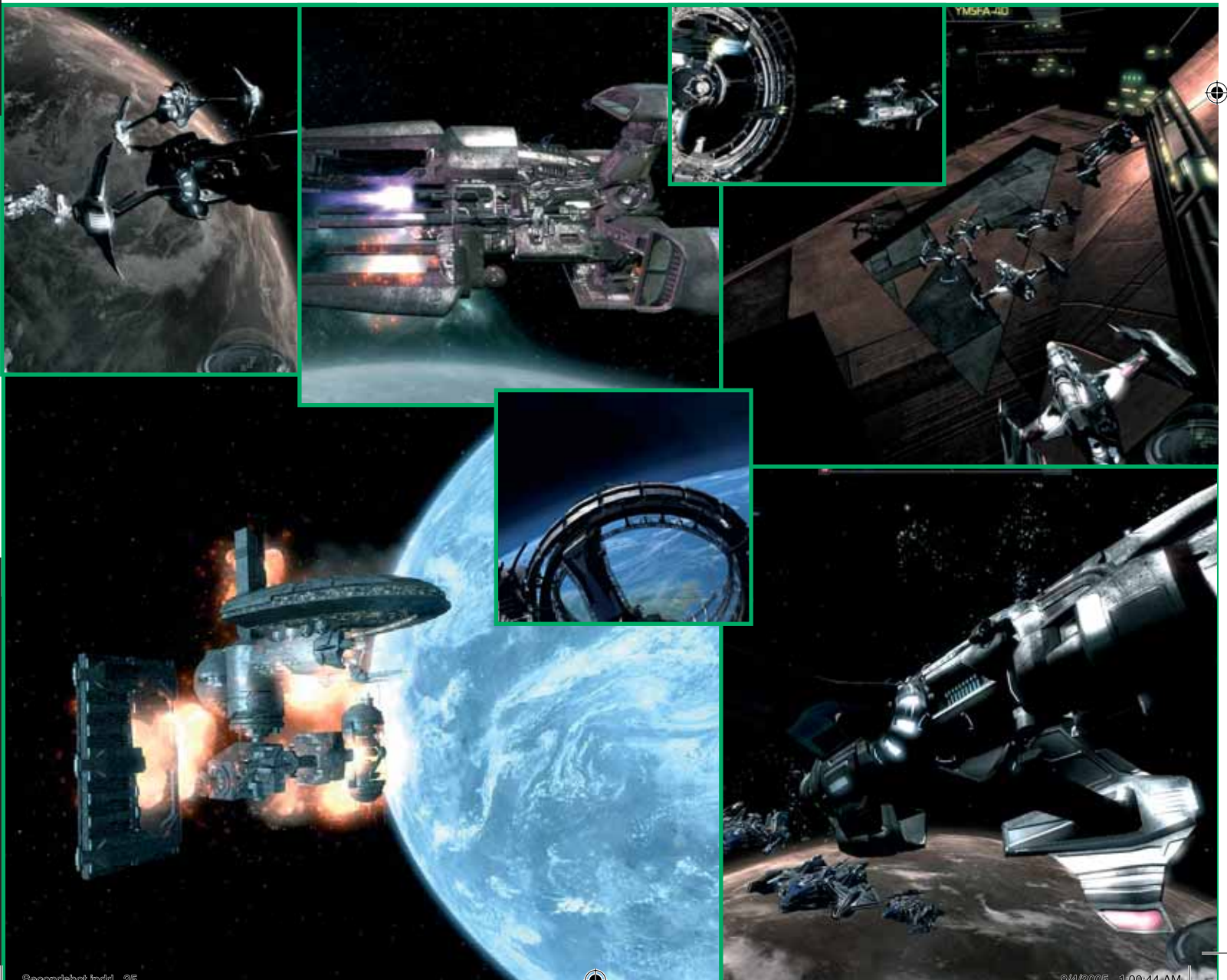
Mi köt össze egy titokzatos, láthatatlanná válni képes hajót, a kegyetlen Yaki kalózkodat, és egy gépet, amelyet egy régi faj hagyott hátra?

amelyet egy régi faj hagyott hátra? Többek közt ezekre is választ kapunk majd az X3: Reunionban, amelyről az eddig kiadott képek és videók is azt bizonyítják, hogy az ideji év egyik legszebb

játéka lehet. Az alkotók a harc, a stratégia és a gazdasági játékok elemeit kívánják megfelelően ötvözni. Tehát ne csak látványos űrcsatákra számítsunk, itt elő is kell majd teremteni a pénzt az ütöképes fegyverekhez, és ezt leginkább bolygóközi kereskedelemmel tehetjük meg majd. Persze nem lesz könnyű dolgunk az űrbéli tőzsdén, de a harci MI is komoly változások elé néz.

Jelentős különbségek lesznek a nagy csatahajók és a vadászgépek összecsapásai között, így keverik majd az akció és a stratégia élményét a játékban. Az előző epizódok szerelmesei tehát kicsit felturbózza megkapják azt, amit ettől a

műfajtól várni lehet, az új érdeklődőknek pedig igényes alkotás születik, ahol végre nem csak henteletről szól a sci-fi műfaja, hanem sokkal többet kaphatunk „játék” címszó alatt.



FOLYAMATOS JÁTÉKKÉSESEK

HAMIS ÍGÉRETEK

Sokkoló hírként hatott a játékvilágra, hogy a GSC ismét csúsztatott egyet a S.T.A.L.K.E.R. megjelenési dátumán. Sokan bíztak a játékban, s talán bíznak még most is, ám ez a herce-hurca most már mindenestre elgondolkodtató...

Sok évvel ezelőtt, mikor még igazán nagy játékok születtek, nem nagyon volt pénz hatalmas marketingfogásokra. Az is igaz, hogy messze nem volt ennyi platform, ilyen sok fejlesztés, és nagyon sok csapat akkor még nem a „tömegtermelés” irányvonalát követte. Most már jóval keményebb dollármilliók forognak kockán, nem is beszélve arról, ha nem áldoznak a portéka reklámozására, féltő, hogy a „sok kacat” között egyszerűen elvész. Ha úgy vesszük, részben az is reklámfogás, ha egy játékra megjelenési dátumot aggatnak. Gondoljunk csak bele: elhangzik valahol, hogy például a S.T.A.L.K.E.R. megjelenik ekkor és akkor. Mivel nagyon sokan várjuk, beszélünk róla – mennyire jó is lesz ez, de jó lesz az az új lehetőség. Aztán alighogy apadna a pletyka, megjön a következő dátum. Annak ellenére, hogy folyamatosan beszélünk róla, részben átkozunk is a fejlesztőket. Akármennyire is éreztetik: „csak a mi érdekünkben tolják el a dátumot, hogy minél több tartalom legyen a végleges változatban” – ott van azért egy kellemetlen érzés: mi a fenének ígérgetnek, ha úgysem tudják tartani?

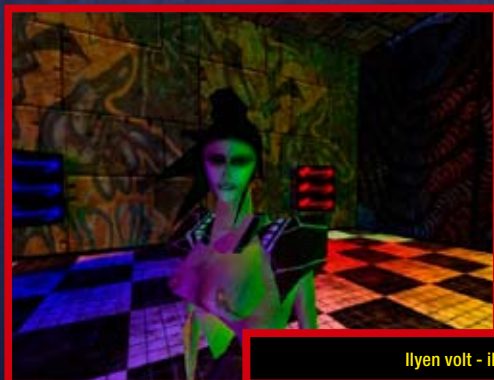
A késés mint életstílus
Tegyük fel, hogy egy csapat megkezdte a fejlesztést. Mikor már áll valahogy, elviszik egy kiadóhoz. Természetesen az máris megkérdezi, hogy mikor jelenhet meg az alkotás, mivel nekik dolgozniuk kell a már korábban emlegetett marketingkampányon. Általában itt történik a bibi, merthogy a fejlesztők többsége túlságosan optimistán ítéli

minél előbb van bevétel, annál jobb. Csupán néhány olyan csapat van ma a világon, amelyek még a nagy kiadójuknak sem hajlandó hónapra pontos dátumot adni. Ilyen az id Software, a Lionhead Studios, a Blizzard, a Maxis, s most már természetesen a Valve. Ezek a csapatok bármit csinálnak, kasszarobbantó lesz – érthető, ha velük vagy így, vagy úgy, de engedelmesebben

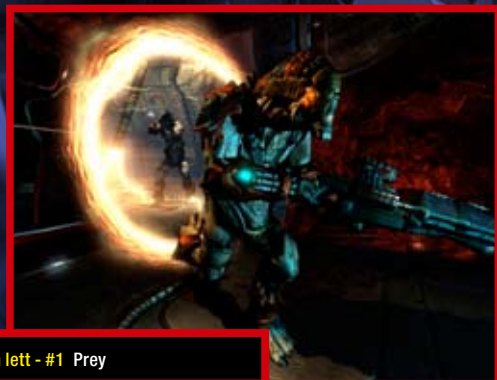
sérül. Mit ad isten, csak megkaptuk tőlük is a játékot, még akkor is, ha több mint egy évet kellett rá várni az eredeti ígérethez képest.

Legemlékezetesebb késések

„When it's done” – hangoztatja a 3DReals gyakorlatilag védjegyévé vált kifejezést egyre több fejlesztőcsapat. Akármennyire is rosszindula-



Ilyen volt - ilyen lett - #1 Prey



meg a legvégső dátumot. A kiadó legtöbbször persze nem mondja, hogy legyen később, hiszen nekik

bánnak. A Valve mondjuk a Half-Life 2 előtt még ígérgetett, aztán egy idő után leszokott a dátumok bejelenté-

túnak tűnik a kijelentés, mely szerint „akkor lesz kész, ha készen van”, lássuk be, ez a legkényelmesebb.

Bejelentés	Játék neve	1995				1996				1997				1998				1999										
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4							
95.07.19.	Prey								97Q1												99Q4							
97.04.12.	Duke Nukem Forever																											00Q4
97.09.01.	Black & White																											00Q2
01.05.24.	Nexus: Jupiter Incident																											
01.09.06.	S.T.A.L.K.E.R.																											
02.05.03.	Doom 3																											
03.04.21.	Half-Life 2																											



Ebben az esetben nem mondhatjuk két perccel a megjelenés előtt, hogy bezzeg ezek a mocskok megígérték, és mégsincs itt. Ha ez a mondat, vagy úgy általában a játékmegjelenések és -halasztások szóba kerülnek, legtöbbször egy alkotás ugrik be: Duke Nukem Forever. Egy név, mely a sorozat negyedik tagja lenne, ha végre valahára megjelenne. Bármennyire is megdöbbentő, nem a DNF az, amely programra jelen tudásunk szerint a legtöbbet várunk. A sors ironiája, hogy a másik re-

korábban, nagyon sokan akarják a folytatást. Emellett pedig a Preyről már több éve végleg lemondunk, mivel törölték – a Duke-ról ezzel szemben folyamatosan hallunk pletykákat, George Broussard, a fejlesztők vezére újabb és újabb morzsákat csepegtet. Vicces, de még azt is kiszámolták, hogy a Voyager 1 űrhajó már 2,5 milliárd kilométernél is többet utazott, mióta bejelentették a játékot. Mindemellett azt is mókás látni, hogy mi minden történhet kiadói szinten egyetlen

Tudod, hogy nincs bocsánat

Mondjuk ki, nincs bocsánat! Na jó, ennyire azért ne legyünk kemények. Véleményünk az, hogy bár felettébb idegesítő tud lenni, hogy egyes alkotásokról folyamatosan ígérik, megjelenik ekkor meg akkor, igazából tényleg azért dolgoznak ennyit ezek

kal többet tudnak, és ez nem csupán a látványban, a játékelményben is megmutatkozik majd. Éppen ezen elgondolásból a Duke Nukem Forever is lehet jó. Mindazonáltal ott van például a S.T.A.L.K.E.R.: bejelentése idején és azután pár évvel fantasztikus volt a motorja. Mostanra már azt mondjuk, hogy jól néz ki, de semmi extra. Egy év múlva valószínűleg már rá lehet majd fogni, hogy „ez nem az igazi”. Remélhetőleg olyan sokat azért már nem kell várni, és persze az is köztudott, hogy a S.T.A.L.K.E.R. inkább megvalósításában, mintsem kiugró grafikájával kíván hódítani. A Half-Life 2, a Doom 3, a Black & White – csak, hogy néhányat említsünk – nem váltották be a hozzá fűzött reményeket: az ígéretek egy része, arra hivatkozva, hogy ne csússzon tovább a megjelenés, kimaradt. Remélhetőleg a GSC Game World, ha már ennyit halaszt, valóban a játéktörténelem legjobb FPS-ét alkotja meg. Ha minden igaz, hamarosan, pontosabban egyszer majd valamikor megtudjuk. A jelenlegi infóink alapján 2006 tavaszán vagy őszén...

ZeroCool



Ilyen volt - ilyen lett #2 - Duke Nukem Forever

kordtartó is a 3DRealms égisze alatt készül, s nem más, mint a Prey. Nem kevesebb mint 10 éve jelentették be, és bár 2001 elején hivatalosan is törölték a projektet, 2005 áprilisában újra előkerült. Ezzel szemben a DNF-et csak 1997 áprilisában szedték elő, noha arról az elmúlt néhány évben semmiféle új képet, vagy videót nem láthattunk. Miért van az, hogy mégsem a Prey jut eszünkbe? Nos, több oka is van. A Prey teljesen új játék, míg a DNF egy folytatás, egy negyedik rész. Hatalmas siker volt

játék életútja során: a Take Two a kiadás legutóbbi birtokosa – ők a Gathering of Developerstől vették, akik az Infogamestől szerezték meg, miután azok átvették a jogokat a már jó ideje megszűnt GT Interactive-től. A legnagyobbat mégis azon kell kacagjunk, hogy már az is kiderült, hogy készül a Duke Nukem 5 !!! Mindazonáltal szemmel látható, hogy 10 év után is van remény egy játék megjelenésére (Prey), így nyugodtan bizakodhatunk a 3DRealmsben.

a szakemberek, hogy minél jobb játékelményben legyen részünk. Ha ennek az az ára, hogy folyamatosan halasztanak, ám legyen. Más kérdés, hogy bizonyos esetekben már túlzásba viszik a dolgot. A Preynek nagyon jól tett az a rengeteg halasztás, minthogy többgenerációs fejlődés ment végbe a hardvereken, a programozók sok-

Várakozási idő a bejelentéstől

Játék neve	Hónap	Év
Prey	120	10,00
Duke Nukem Forever	99	8,25
S.T.A.L.K.E.R.	47	3,92
Black & White	43	3,58
Nexus: Jupiter Incident	42	3,50
Doom 3	27	2,25

																				2005				Végző megjelenési dátum											
2000				2001				2002				2003				2004				2005															
Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4												

■ Bejelentés ideje ■ Fejlesztés alatt ■ Megjelenés ideje ■ Projekt törölve

AZ UTOLSÓ FELVONÁS

MYST V: EN

Ezt is megértük. Ötödik részével véget ér minden idők legnépszerűbb kalandjáték-sorozata, a több mint tíz évvel ezelőtt indult Myst. Ezúttal minden kérdésünkre választ kapunk, minden titokra fény derül, és végérvényesen eldől a d'ni nép sorsa is. A Ubisoft apait-anyait belead, hogy a Nagy Finálé mindenki számára emlékezetes legyen.

Szigorú feltételek mellett kaptuk meg a Ubisofttól a Myst V: End of Ages bétáját: mindössze egyetlen Kört mutathatunk be, és nem is utalhatunk a befejezésekre – ez jogos, mert számtalan olyan meglepetés került a játékba, amiktől a sorozat régi rajongóinak tátva marad a szája. Mindenesetre most, hogy szinte végigjártuk a játékot, nagyon nehéz ezt az ígéretet betartani. Annyit azonban nyugodt szívvel kijelenthetünk, hogy az utolsó rész az összes eddigi epizód legjobbjá lesz, még hozzá minden szempontból. Ez pedig – főleg a legutóbbi, remekül sikerült Myst IV: Revelation fényében – nem kis dolog.

mint mondjuk péntek délután kettőkor a hatos villamoson, hamar összefutunk két fontos szereplővel. Az első Yeeshá, Atrus lánya, aki röviden tájékoztat minket feladatunkról: a mindenféle ólálkodó bahro lények által alkotott négy kőtáblát kell összegyűjtenünk, majd a játékekezdés helyszínén, a K'veeren található talapzatra helyezni. Ezzel hozzáférhetünk a központi táblához, mellyel... nos, majd eldöntjük, hogy mihez kezdünk. Ez is újszerű: ugyan a játék legfontosabb eleme továbbra is a csatangelés a Korok között, csodaszép, szürreális tájak

Korok között, másrészt a bahro lényeket is manipulálhatjuk segítségükkel,

ha bizonyos rúnákat rajzolunk rájuk, majd ezeket felmutatjuk nekik.

Esher ahol tud, segít

A második fontos szereplő Esher, aki újra és újra felbukkan a különféle Korokban, hogy kellőképp homályos utalásokkal segítsen (értsd: örületbe kegyessen) minket. A drága öregúr elvileg ugyanezt a küldetést már végigtolta egyszer, bár belebukott – ezt azért érdemes észben tartani, mielőtt minden szavát készpénznek vennénk. Esher egy fontos dologra külön felhívja a figyelmünket: bár rajtunk áll, hogy mit teszünk a Táblával, ha végre sikerül hozzáférnünk, semmiféle körülmények között ne engedjük Yeeshá közelébe. Yeeshá elszórt jegyzeteiből hamar kiderül, hogy miért: a d'ni a büszkeség-

Yeeshá nem szereti, ha fényképezik

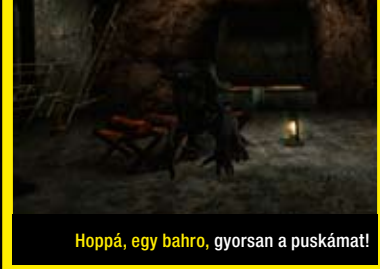


Esher tőpreng, hogy mennyit is segítsen, végül úgy dönt, inkább nem sokat


Gyere ki a táblához, fiam

Akik hidegrázást kaptak a korábbi Mystek kihalt, steril világától, a folytatásban már nem róhatják fel ugyanezt. Sőt, mivel a játék végkifejlete az egész d'ni nép sorsát érinti, még az is elképzelhető, hogy végül újra benépesülnek az elhagyott helyszínek? Ugyan ezúttal sem kell olyan tömegben átverekednünk magunkat,

és helyszínek felfedezése, ezúttal a kezdetektől fogva konkrét célunk van. Négy kőtáblát megtalálni, majd visszacipelni nem tűnik olyan nagy ördögösségnek, igaz? Hát persze, hát persze. Visszatérve a kőtáblákra, ezek az elmés kis találmányok új aspektussal gazdagítják a játék egészét. Egyrészt a Könyvek mellett alternatív utazási lehetőséget biztosítanak a




Hoppá, egy bahro, gyorsan a puskámat!



Kicsiny falum, ott születtem én...



Továbbra is a legmegbízhatóbb utazási eszköz – ezért nem hallani „könyvszerencsétlenségekről”



Példa a bahro szent kótbláinak NEM rendeltetésszerű használatára

AGE OF AGES

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Kaland
KIADÓ Ubisoft

MEGJELENÉS 2005. ősz
FEJLESZTŐK Cyan Worlds

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Myst, Riven, Myst III: Exile, URU: Ages Beyond

GYORSUNK 1135

be és a hatalomvágyba pusztult bele, a Tábla pedig tökéletes eszköz lehet efféle titkos álmok valóra váltására. Akárhogy is, jobb, ha megfogadjuk Esher tanácsát, Yeessa okozott már elég galibát így is. A szereplőkkel

Az utolsó rész az összes eddigi epizód legjobbjából lesz, méghozzá minden szempontból.

kapcsolatban érdemes még megjegyezni, hogy ezúttal nem filmekből kivágott karaktereket kaszíroztak a játék hátterére, hanem ők maguk is a világ részei, azaz 3D-s figurák. Valódi színészek arcát, mozgását és gesztusait örökölték, méghozzá nagyon meggyőzően.

Ha már egy Kort lehet bemutatni, legyen az Esher otthona, Noloben. Esher a d'ni pusztulása idején ugyanis ebben a Korban kereseti menedéket, és ahogy arról tájékoztat is minket, keményen meg kellett küzdenie a túlélésért. Számunkra elsősorban csupán annyi tűnik fel, hogy Noloben teljesen más, mint a többi Kor. Egy csodaszép, mediterrán szigetre emlékeztet, meredek sziklafalakkal és békés öblökkel. Később azért kiderül majd, hogy itt sem minden annyira egyszerű, és az első látásra érintetlennek tűnő helyszín árca mögött furcsa dolgok rejlenek.

Szebb, jobb, nagyobb

A grafikával kapcsolatban elég csupán egy pillantást vetni a képekre – csodaszép, mint mindig. Ezúttal azonban még meggyőzőbb a 3D-s környezet, annál is inkább, mert többféle módon navigálhatunk a helyszínek között. Akik a hagyományos módszert preferálják, klikkelgethetnek, de haladhatunk billentyűzettel is, ami azért nagyban megkönnyíti dolgunkat. A képi megjelenítés mellett nagyon fontosak a hangok is, úgyhogy aki teheti, fűtsön fel egy jobbfejű EAX-kompatibilis hangkátyát. A

térbeli hangeffektek olyanok, hogy azt sem tudtuk, merre kapkodjuk a fejünket. Az előző rész egyik hasznos újdonsága volt, hogy utunk során bármit lefényképezhettünk, majd a képekhez kommentárt is fűzhattünk. Ez egy külön ablakban volt elérhető, ahol egy látványos, ám kissé lassan működő vetítógép segítségével nézhettük vissza képeinket. Ez most az egyszerűség kedvéért össze lett vonva a mentési rendszerrel: minden fénykép mentésként is szolgál, a képek alá pedig ezúttal is írhatunk néhány keresetlen szót – például „na itt én feladom, kérem vissza a

pénzemet”, vagy „ezzel a bizgentyűvel vajon mi a bánatot kell csinálni...”. Ha már itt tartunk, a fejtörők most is remekül illeszkednek a játékmenevetbe, megőrizték a korábbi részek

szürrealitását, és annak ellenére, hogy továbbra sem lettek túlságosan leegyszerűsítve, nem frusztrálóak. Úgy tűnik, a játékban ezúttal nem lesz beépített tipprendszer, de se baj. Előbb-utóbb mindenre rá lehet jönni, a kusza ábrák és az első látásra érthetetlen szerkezetek mindegyikében fel lehet fedezni a rendszert.

mazur JÁTÉKÉLMÉNYEI



Nem hittem volna, hogy a negyedik rész után ki lehet még többet hozni a Mystből, de úgy tűnik, sikerülhet. Persze minden a befejezésen múlik – majd kiderül.



Noloben fő turisztikai látványossága, a gigantikus tetovált krumpli



Haverok, buborékok, tenger – Noloben várja Önt!

ROHANÓ VILÁG, ROHANÓ ZOMBOK RESIDENT EVIL 5

A túlélő-horror műfajának egyik legnagyobb játéka immár ötödik részéhez érkezett, az új generációs konzolok leendő tulajdonosai izgatottan tördelhetik kezüket, de most úgy tűnik, a PC-s tábor sem marad ki a jóból.

Es miért is ne lehetne konzoljáték PC-re? – merül fel a kérdés teljesen jogosan az emberben, mikor olyan híreket hall, hogy egy tipikusan konzoljátékokra szakosodott játékgyártó végre a PC-s tábor felé is

szertelmeseit, majd 2001 után a Nintendo híveit, majd szinte mindenkit, ezért talán valóban itt az ideje, hogy mi is kipróbálhassuk majd, milyen is egy új generációs túlélő-horror, a legütősebb fajtából. Amikor az első olyan hír felreppent július végén, hogy a Capcom a Resident Evil sorozat ötödik részét nemcsak konzolokra, hanem PC-re is portolja, azonnal rárepültünk a témára, hogy

sztorija (Japánban Biohazard néven fut, kicsit rémisztőbb, lássuk be) a hagyományos zombitörténetek kliséin nyugszik, csak itt komoly háttértörténet is kapcsolódik az élőhalottak mogorva nyöszörgéséhez, akik ellepik a Földet. Míg a hagyományosnak mondható filmekben és könyvekben a zombik csak úgy lettek, és harapással szaporodtak, a Resident Evil története szerint egy hatalmas virológiai és haditechnikai nagyvállalat, az Umbrella áll a borzalom hátterében.

Ugyanis egy katonai kísérlet elszabadul

változtattak. Ez a rész a Nintendo GameCube konzolán futott ki, de nagyobb anyagi siker reményében a közelmúltban a PlayStation 2-es változatot is elkészítették. Az ötödik rész készítésénél az alkotóknak már nem kell kompromisszumot kötni a hardverrel, elvégre az új generációs konzolok és a PC-k technikai paraméterei is megengedik már, hogy minden eddiginél realizál-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Akció
KIADÓ Capcom

MEGJELENÉS 2006.
FEJLESZTŐK Capcom

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Resident Evil, Resident Evil 2

GYORSLINK 1272

ős-szeszed-jünk minden lehetséges információt a jelenleg még erősen születési fázisban leledző játékról, mert bármi is lesz, mi felkészülten szeretnénk várni a zombik invázióját. Azoknak, akik esetleg egyáltalán nincsenek képben, annyit mindenképpen érdemes tudniuk, hogy a Resident Evil

Raccoon City-ben, és a mászkáló holtak szépen lassan mindenütt felütik nem túl előnyös ábrázatú fejüket. Az első három játékot egyébként idővel PC-re is kiadták, a Resident Evil 2 igen komoly sikereket ért el ezen a platformon is, így mindenképpen érdemes belevetni magunkat, mielőtt az új részekkel ismerkedünk. A külső nézetes kalandjáték a negyedik résznél kapott teljesen új köntöst, amikor is totálisan 3D-s grafikai motorral szerelték fel a fejlesztők, és a játékmeneten is jelentős mértékben

kusabb és gigantikusabb horrorjáték készülhessen a nagy név égíse alatt. A Resident Evil 5 körül egyelőre még igen nagy a csend, csupán néhány kép és egy igen rövid trailer került ki a világhálóra, amelyből viszont már igen jól látszik, hogy az alkotók nem viccelnek. A történetről még semmit nem tudni, de a jelek szerint ismét Chris Redfield bőrébe bújhatunk majd, ő annak a S.T.A.R.S. nevű speciális rendőri különítménynek a tagja, aki Jill Valentine nevű kolléganőjével együtt az 1996-ban debütált Resident Evil első részében találkozhatott először azt Umbrella-féle horror borzalmaival. A kezdetek kezdetén egy magányos katona landol a sivatagban, egy olyan környéken, mint amilyet a Sólóym végveszélyben

ZOMBIAK

EVIL 5

ami nem ígérkezik rossz ötletnek, tekintve, hogy attól még a mai napig is frászt lehet kapni.

A Capcom elképzelése szerint a negyedik epizód sikere az új-szerű játékmunkában rejlett, ezért azt meghagyják itt is, de a régi hangulatot is igyekeznek mellécsapni, így az ötödik rész leginkább a Resident Evil első és negyedik részének megfelelő ötvözeté lesz. Tehát a 3D-s motorral futó, külső nézetes akciójátékban komoly szerepet kap majd a csapdák és a hirtelen halállal járó szituációk elkerülése, a manuális célzórendszerrel nehezített vérbő akció, továbbá a jól bevált rejtvények sem maradhatnak el a logikai kihívásokat kedvelő játékosok legnagyobb örömeire. A látvány minden elképzelést felülmúl majd, az új epizódban a grafikai motor 60 frame/másodperc sebességgel

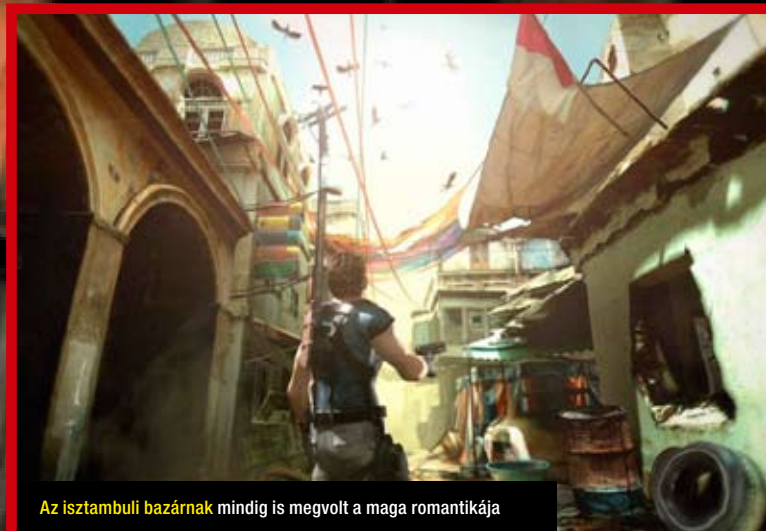
mozdulatainkra. Mindent összetörhetünk, szétlőhetünk, akárcsak a valódi életben, többé nem lesz olyan, hogy egy széket ne tudjunk rakétavetővel odébb tenni az ajtó elől. Felmerült az is, hogy esetleg az új rész az Unreal 3 motorját használja majd, de a Capcom nem szeretné a saját fejlesztéseit beáldozni, így inkább maguk teremtik meg a tökéletes látványt. Sajnos egyelőre a bennfentes sem árulhatott el többet, a nyárra senyivel kell beérnünk, feltehetően legközelebb csak a szeptemberben esedékes Tokyo Game Show keretében tudhatunk meg többet a Resident Evil 5 születésének újabb fázisáról. Addig is marad a reménykedés, hogy valóban határok nélkül mindenki kipróbálhatja majd, hogy milyen is az új generációs horror, és az izgalom, ami már az elmúlt évtized közepe óta kínoz minket, ha egy újabb túlélő-horror hírt halljuk. Remélhetőleg most

ráadásul 2.0-ás változatban, ugyanis képesek futni, ami merőben új képesség egy rothadó lénytől. Az új-fajta zombijelenséget egyébként az egyik külföldi konzolmagazinnak nyilatkozó capcomos bennfentes, Jun Takeuchi is megerősítette, aki elárult még néhány információt az egyébként teljes titokban készülő játékról.

Takeuchi elmondása szerint az ötödik részben visszatérnek a zombik, de sokkal keményebb ellenfélként. Míg az előző epizódokban jórészt ostobán kullogtak a nyomunkban, most kifinomult ösztönökkel rendelkeznek, egyenesen vadásznak ránk, gyorsak

A borzasztó hőségben alig látni valamit, csak néhány fekete madár kering az égen, mintha csak friss táplálékra várnának.

és rendkívül veszélyesek lesznek. Persze a golyót még mindig igen jól bírják, csak egy pontos fejlődés esetében nyugodhatunk meg teljesen. A játékot egyébként ugyanaz a gárda készíti, mint az eredeti Resident Evil,



Az isztambuli bazárnak mindig is megvolt a maga romantikája

mozgatja a képet (csak említésképpen, az egyik legszebb GameCube-ra írt játéknak kikiáltott Resident Evil 4 pusztán feleakkora teljesítménnyel

sem fogunk csalódni, de szerencsére úgy tűnik az előzetes anyagokat szemlélve, hogy nem kell ilyesmitől tartanunk. A zombik kultusza ismét reneszánszát éli, és eddig minden a legnagyobb rendben halad. Csak el ne kiabáljuk.

ender
ELSŐ BENYOMÁSAI



Kétségtelen tény, hogy ez lesz messze a legjobb rész, és egy nagy köszönet érte, hogy kijön PC-re is.

című filmben a szomáliai balhé közben láthattunk. A borzasztó hőségben alig látni valamit, csak néhány fekete madár kering az égen, mintha csak friss táplálékra várnának. Aztán gyors váltás, és egy várost látunk, ahol a homokos utcákon a rekkenő hőségben zombik korzóznak, és amikor meglátnak minket, hirtelen elkezdnek vadul rohanni. Ezek után jön a felirat, és ennyi. Ha sokat nem is, azt mindenképpen tudni lehet, hogy a negyedik epizód kitérője után (ahol nem az élőhalottak voltak előtérben) ismét a zombik kerülnek a középpontba,



GT LEGENDS

SHELBY COBRÁK ÉS
MAGNUM FERRARIK...

Vannak csapatok, akik szívvel-lélekkel fejlesztenek játékokat, mások iparszerűen. A Simbin a GTR-ral már bebizonyította, hogy az előbbi társaságba tartozik, a GT Legendsről pedig már megszűröl szaglik, hogy nem kell csalatkoznunk új projektjükben sem: nem egy aranytojást tojó tyúk újabb rókabőrre, hanem a következő „must-have cím” minden virtuális pilóta versenynaptárában!

40

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	10tacle Studios
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. november	Simbin
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA	
GTR	
GYORSLINK	1270

Pedig mennyire könnyű lett volna a GTR sikerei után hátradőlni, és két délutáni sziesztázás közben összekalapálni néhány új pályát, meg implementálni a 2005-ös szezon autótextráit, és a mammut-kiadók kedvelt stratégiájának analógiáján elindulva kiadni mondjuk a GTR'05 Special Editiont. Egy év múlva pedig a GTR'06 Extreme Editiont. Aztán pedig a GTR: Revenge of the Camshaft című részt. Ezután hőseink a legnagyobb lelki nyugalommal húzhatták volna a redőnyt, hogy az összeharácsoolt milliőkből frissen vásárolt karibi szigetükön visszafogott duhajkodással üssék el hátralevő éveiket. A Simbin meséje azonban nem így folytatódott. A modderekből összeverbuválódott svéd csapat a sikerek után sem ült a babérjain, ehelyett gondolt egy nagyot, és írtak

egy tökéletesen új grafikus motort, aláprogramozták egy vadonat fizikai engine-t, végül belemodelleztek egy olyan versenyosztályt, mellyel még egy játékefejlesztő sem kacérkodott azelőtt. És voila: máris a megjelenés küszöbére került egy újabb játéktörténeti mérföldkő – a GT Legends.

Időörvény

A képeket végignyálazva azonnal nyilvánvalóvá válhat, hogy a játék neve nem véletlen: itt bizony a 60-as, 70-es évek híres-hírhedt versenyautóit nyúzhatjuk, egy olyan éra monsturmait, mely ennyi évtized távlatából méltán tűnik „legendásnak” minden motorsport-szerelmes szemében. Az ok azonban, hogy még sincsenek trapézgatós szurkolók és virágmintás hippivagonok a kerítéseken kívül, elég prózai – és a GS TV-s videóban látható imolai pálya átépített Tamburello-kanyarjából a profibbakk már gyanakodhatnak is rá: a kor modern, továbbra is a XXI. században járunk, és csak az autók változtak! A fejlesztők a játék alapötletét ugyanis az FIA GTC-TC sorozatából merítették, ahol a kérdéses korszak túra és GT versenyautóinak tökéletesen felújított változatai róják a köröket Európa legrangosabb

versenypályáin ma is. Az autókat ugyanazon specifikációk szerint készítik fel az egyes versenyekre, mint anno, ami azért valljuk be, nem piskóta, főleg azért, mert a Simbines arcok a verdák viselkedését tökéletesen lefordították a bitek nyelvére, így búcsút mondhatunk a „ha hibázok, megoldom izomból” szituációknak. Itt nem lesz elektronikus szabályozás, meg computeres rásegítés: lesz viszont csúszkáló far, kiemelkedő





Simuljál a falhoz, ne hozzám!

KEDVENC RÉSZLETEINK

Erre mondják: nem semmi

1. A GT Legendsben lemodellezték a játék közben a köröző autók gumijaiból kiszakadó apró darabkákat, melyek csakúgy, mint a való életben „real time” alakítják ki verseny során az úgynevezett ideális versenyívet! Ez pedig itt nem csak egy „sötétebb sáv”, ahogy azt más játékokban megszokhattuk, hanem egy valóban egyre jobban tapadó felület!

2. A játékokban nem csak a fizikára és a grafikára figyeltek oda a készítőik átlagon felüli mértékben, hanem a hangokra is! Minden autó a valóságos modellnek megfelelően szól, de tökéletes a térhangzás is, sőt, még arra is odafigyeltek, hogy az oldalkipufogós verda hátsó kameraállásból halkabbak, de bentől vezetve őket bizony hangosabbak a többinél!

3. Az egy ilyen fajsúlyú játéknál alap, hogy ha megsérül az autó, akkor nem csak vizuálisan szembesülünk a problémával, de az autó kezelhetőségén is érezzük a változásokat. Az azonban figyelemre méltó, hogy a versenyhétvégeket egy szerves egységként kezeli a program, azaz ha valami tönkremegy az edzésen, úgy fogunk versenyezni is!

versenyzői kvalitásokat igénylő helyzetek sora, és szívünknek kedves taktikázás a lendülettel, amely ha elvész, hegynek fölfelé bizony szenvedni fogunk, s ellenfeleink játszi könnyedséggel húznak majd el mellettünk (nem lesz a lábunk alatt 1000 paci, hogy kihúzzon a csávából). Egészen pontosan 28 autó legapróbb részletekig lemodellezett mása szerepel a játékban, bár ha ehhez hozzávesszük az egyes típusok

ilyen-olyan módosításokkal ellátott változatait, akkor összesen nem kevesebb, mint 90 féle járgányt kaparinthatunk karmaink közé! Itt gyakorlatilag mindenki megtalálhatja a szívének legkedvesebbet: ha valaki a korszak amcsi izomautóiért rajong, válassza a Corvetet, a Mustangot, vagy a Shelby Cobrát. Ha a brit koscsik precíz irányíthatóságára szavaz, vigye a Lotus Cortinat, de ha az öreg

tourismo versenyzők unalmasnak nem nevezhető hétköznapjaiba. Ez a döntés a fejlesztők szíves közlése szerint két célt szolgál. Ad 1: jó ficsör ez a karrier mód, jó ha van ilyen egy ehhez hasonló játékban, elvégre motiválja a kedves játékost a folytatásra. Ad 2: ennek segítségével az ultrarealistikus szimulátorokhoz kevésbé szokott emberek is játszi könnyedséggel sajátíthatják el a

A finomhangolást egyébként aktív GTC-TC pilóták segítségével végezték a fejlesztők

kontinens telivérjeire fáj a foga, akkor is csemegézhet kedvére a Ferrarik, Alfák, Porschek és BMW-k között. DE. Nagy különbség a GTR-hez képes, hogy ezt nem tehetjük kedvünkre a játék elejétől fogva: a GT Legends kidolgozott karrier-módot kap ugyanis, melynek lényege a szokásos „kicsiben kezdünk – egyre több pénzt nyerünk – veszünk nagyobb verdát – megyünk magasabb osztályba” recept. Ennek megfelelően – nem csalás, nem ámtítás – egy Mini Cooper „boldog” tulajaként vágunk bele a tourismo és gran

60-as évek GT autójának irányítását, és ahogy egyre erősebb verdaikat kap (illetve: nyer, vesz) kézhez a T. Fogyasztó, úgy lesz egyre jobban hozzáadódva a nagyobb teljesítményhez. Így nem megy majd el a kedve a játéktól akkor sem, amikor egy hátsókerekes Cobrával hatodszorra sem bír megpördülés nélkül elindulni, mert hetedszerre már – korábbi tapasztalatai segítségével – legalább esélye lesz abszolválni a feladatot, aminek okán nem biztos, hogy rögtön az uninstall gombhoz rohan, hogy ott ingerült katingtatással vezesse le a benne

Jó ez a géposztály, de mit keres ott az a Zaporozsec?



E3 2005

Szakmai sikerek LA-ben

A Simbin az idei E3-on képviseltette magát először „személyesen” a világ legnagyobb játékszoftver-ján a GT Legends-szel. Ehhez képest óriási sikert aratott mind a látogatók, mind a szakmai közönség köreiben, több játéklap – köztük a német GameStar is – a show legjobb sportjátékának választotta! Nem csoda hát, ha a svéd fejlesztőknek dagad a melle, és bizakodva tekintenek a jövőbe...

felgyülemlett feszültségeket. Szintén az újoncok örülhetnek annak, hogy a GT Legends állítható nehézségi fokozatokat is kap (a GTR-ben nem voltak még ilyenek, csak néhány vonatkozó kapcsoló árkád módban). A profik persze egyből húzzák a szájukat, hisz a nagy elődben pont az volt a pláne, hogy kihívás elé állította a játékost. Nem kell azonban egyből pálcát törni a Legends fölött sem, hiszen a fejlesztők állítólag mind az egy-, mind a többjátékos módban gondoskodni fognak arról, hogy megérje a kedves játékosnak szembenézni a magasabb nehézségi szintek jelentette plusz erőfeszítésekkel. Úgy legyen!

Versenyezni – kétség kívül – sejt, de jó!

GTR sikereiben legnagyobb részben kétség kívül a bámulatos fizika játszott közre. A Simbin fejlesztőinek sikerült ugyanis az, amit rajtuk kívül csak nagyon kevesen tudtak akárcsak megközelíteni is: szuperrealisztikus autószimulátort építeni úgy, hogy az élvezetesség és a játékélmény még billentyűzetről irányítva se szenvedjen csorbát, kormányal terelgetve a verdákat

És akkor rátekerem a Sláger Rádióra!



srácok most is kitettek magukért. A GT Legends fizikájáért felelős csapat vezére, Doug Arno háromszoros SCCA bajnok (SCCA: Sport Car Club of America, 55.000 tag, kétezernél is több esemény évente), s ő ilyen minőségében a játékban szereplő autók tekintélyes hányadát vezette (sőt, építette, versenyezte!) már.

Nos, kérem, itt kezdődik a 'dinamikus fény-árnyék kezelés' autószimulátorokban

pedig az ember rövid időn belül adrenalin-túlsordulás, euforisztikus állapotba katapultálódjon. Emlékszem, amikor a szerkesztőségbe anno megérkezett a GTR első sajtópéldánya, egymást lökdöstitük ki a kormányal felszerelt tesztgép előtt, s olyan emberek is közelharcba bocsáztok a gépért, mint Ender és Gyu, akik azelőtt a Test Drive 2 óta nem töltöttek be autós játékot PC-n. Nos, ugyanezt a hatást váltotta ki a GT Legends is, megspékelve a grafika láttán eleresztett, elismerő csettintésekkel kísért, „nem b***ol fel agyilag” és „na, ez milyen már” kijelentésekkel.

Pedig nem egy könnyű dolog a GTR fizikáját überelni, ezt mindenki tudja, aki játszott vele. Ám a Simbines

Aztán az ő tapasztalatai mellett ott van még az FIA szervezőegységével kialakított szoros viszony, illetve a GTC-TC sorozat csapatfőnökeihez, szerelőihez és versenyzőihez fűződő munkakapcsolat. Ezek tudatában nem meglepő hát, hogy az összes vezethető autó a lehető legapróbb részletekig lemodellezve került be a játékba mind kinézetüket, mind fizikai jellemzőiket tekintve. A kocsik technikai tulajdonságait egy-az-egyben táplálták be a fejlesztők az ilyen adatok feldolgozására, és valóságghú leképezésére felkészített, újraprogramozott fizikai engine-be. Érteni kell ezalatt a felfüggesztés geometriáját, a kerékmozgásokat, az erő- és súlyelosztást, és az ehhez hasonló dolgokat, melyek



„Ez volt az utolsó kép a gépében...”

hatására a GT Legends minden egyes autója tökéletesen úgy viselkedik, mint valóságbeli megfelelője. A finomhangolást egyébként aktív GTC-TC pilóták segítségével végezték a fejlesztők, egészen addig a pontig, amíg a versenyzők tökéletesen egyezőnek nem találták autójuk digitális és valóságos viselkedését a pályán. A hardcore szimulátorosok tehát tényleg nem kell, hogy húzzák a szájukat: a GT Legend ugyanúgy az ő játékaik is lesz, mint a GTR. Nekik is tudniuk kell azonban, hogy a 60-as, 70-es évek autóját a fent felsoroltakkal együtt is nagyságrendekkel könnyebb lesz majd irányítani, mint a modern verdákat, a kisebb teljesítmény, a magasabb súlypont és az

utcai változatokhoz sokkal jobban hasonlító, „megbocsájtozó” versenygumik miatt. Hasonló egyszerűsödés várható az autók finombeállításait illetően is, de itt sem a fejlesztők trehánytsága okán, hanem egészen egyszerűen ezeken az autókban még nem lehetett /annyi mindent babrálni. Természetesen ami a valóságban állítható, az itt is az lesz.

Ámulatból bámulatba

A teljesen újraírt grafikai motor maximálisan kihasználja a DirectX9-ben rejlő lehetőségeket, shaderekkel, mapokkal, ilyenekkel. Az már néhány éve alap, hogy az autók a legapróbb részletekig valóságosan vannak kidolgozva, a nagy előrelépés nem is



ezen a téren várható a GTR-hoz, és a többi autóversenyes játékhoz képest. A kunszt az, hogy a játékost körülvevő környezet vált sokkal élőbbé, ideértve a pályák környékét, a dinamikusan változó fényviszonyokat, és az autók részletességével vetekező karakteranimációkat. Vegyük például a műszerfalat: minden tökéletesen 3D-s, a legapróbb kapcsolóig, rá érvényes vetett árnyékokkal, kiterjedéssel, stb. Játékbeli karakterünk kormányt szorító kezei többé nem illúziórömbölköző szögletesek és mosottak, hanem tökéletesen kidolgozottak, élethű animációkkal – a váltás kivitelezése kifejezetten könnyeket csalt szemünkbe. Ráadásul ez nem csupán ránk jellemző, hanem a többi pilótára is: ha átpillantunk a többi kocsi, őket is ugyanúgy láthatjuk váltani, bedőlni a kanyarokban, stb., mint saját magunkat. Meg kell emlékeznünk továbbá egy másik, nem kevésbé kedves grafikai ficsőről, az éjjelek és nappalok dinamikus váltakozásáról is. Ha verseny közben ér minket a naplemente, láthatjuk a megnyúló árnyékokat magunk körül, a vörösesebb forduló fényeket, és miután fényszóróinkat felkapcsoltuk mi is és versenyző kollégáink is, akár olyan elképesztő



vizuális élményben is részünk lehet, hogy a mellettünk elhaladók reflektorainak hatására kocsi karosszériájának vetett árnyvonalai végigszaladnak 3D-s műszerfalunkon... Nos, kérem, itt kezdődik a „dinamikus fény-árnyék kezelés” autószimulátorokban.

Kollegák: kössük fel a nadrágot!

Az, amit eddig láttunk a játékból, az nagyon meggyőző. Sajátos verseny éra, hiteles pályák, valóságos autók, elképesztő grafika, és egy olyan fizika + irányíthatóság kombó, melynek köszönhetően a versenyélmény akár még a GTR-t is kenterbe verheti! Ráadásul a fejlesztők az MI kapcsán is forradalmi újításokat ígérnek (valójában saját bevallásuk szerint itt lesznek a legnagyobb előrelépések a GTR-hez képest...), szóval mindenki készítse kormányát/joystickját/billentyűzetét: ez év őszén nagyon nagy menetekre számíthatunk!

Boe JÁTÉKÉLMÉNYEI



A témaválasztás telitalálat (a GP Legends óta nem jelent meg retro-autóverseny a piacon), a technika már most lenyűgöző. Vitán felül a most ismert autós játékok új királyával van dolgunk!

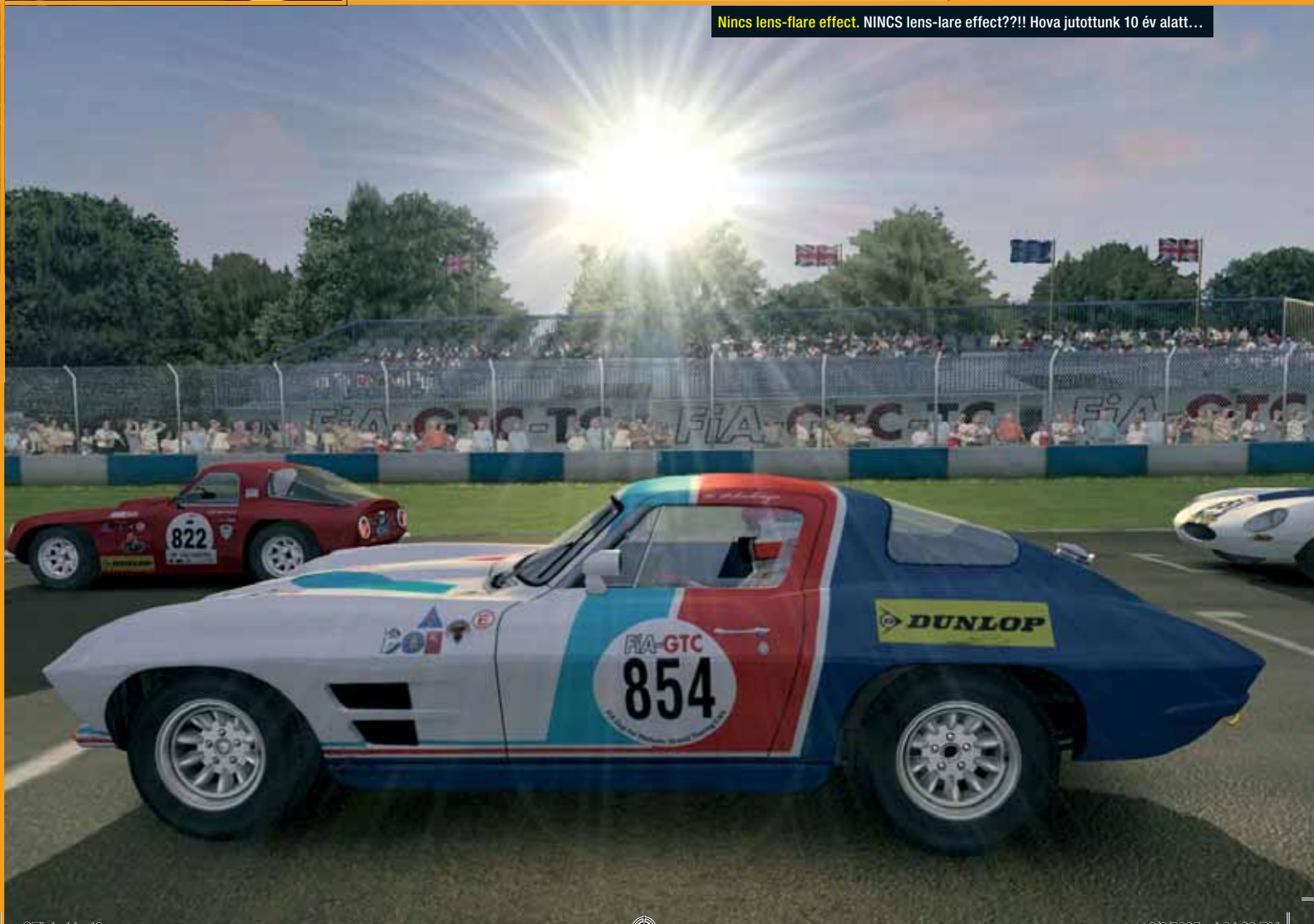
KINÉZEK JOBBRA! KINÉZEK BALRA!

A Track IR technológia

A GT Legends támogatni fogja a szimulátorok legújabb üdvöskéjét, a Track IR technológiát. Egy kis cég, a Natural Point felfedezte, hogy mennyire idegesítő – és manapság már egyszerűen egy buta korlátozó tényező – az, hogy a virtuális műszerfal előtt ülve csak egyenesen előre tudunk bámulni, és mindenféle extra gombokat kell nyomogatni, ha oldalra szeretnénk nézni. Kis webcam szerű infra-szerkezetükkel, melyet monitorunk tetejére kell helyezni, és a fejünkre (sapinkra, fülcsújra, stb.) erősített reflektív „jeladókkal” viszont mostantól egyszerűen megoldható a „szabad kitekintés” eszménye: ha fejünket megmozdítjuk, a játék látószöge ennek megfelelően változik. Ez egyrészt nagyon hasznos bármilyen játékhelyzetben, másrészt a realitás- és szabadságérzetet valami eszméletlen módon megdobja. Ára olyan 25.000 ft környékén mozog, idehaza is forgalmazzák, de a nagyobb internetes csomagküldő cégeken keresztül is bárki elérheti!



Nincs lens-flare effect. NINCS lens-lare effect??!! Hova jutottunk 10 év alatt...



A KIRÁLY VISSZATÉR

SUPREME COMMANDER

Aki különösen szereti a stratégiai játékokat, az ne is tagadja: valahol a szíve mélyen ott bujkál benne a megalománia. Van azért annak valami varázsa, ha egész osztagokat vezénylünk csatába, hogy felszabadítsunk egy várost. De mi van akkor, ha nem százakat vagy ezreket, hanem milliókat irányítunk? És nem egy város vagy ország a cél, hanem a világ?

Hogy mennyire eredeti a cím, azon lehetne vitatkozni, de egy biztos: találó. Összefoglalja a Total Annihilation „szellemi utódjának” tekintett Supreme Commander legfontosabb jellemzőjét: egy nép hadseregének legeslegfőbb megazulezparancsnokává válhatunk (szabad fordításban), s mindenben miénk az első és az utolsó szó is. Nem csupán felülről utasítgatunk, miközben sejtelmünk sincs arról, hogy mi folyik a csatateren – ugyanígy nem merül ki szerepünk abban, hogy életünket áldozzuk egy talpalatnyi föld védelméért, melynek stratégiai fontosságát nem is sejtjük. Mi vagyunk azok, akik az egész háborút átlátják. Ezt érdemes észben tartani, mielőtt valaki szemügyre veszi a játék képeit.

Néha felszáll róla pár gép, csak úgy miheztartás végett megbombázzák kicsit a helyeket, majd visszaülnek

Nem biztos ugyanis, hogy elsőre átjön: itt minden méret viszonylagos. Persze nem úgy, mint akár a Civilizationben, ahol a városok mellett Godzilla-méretű katonák áll-dogálnak, hanem egy olyan stramm jószág, mint a tank is eltörpülhet egyéb egységek mellett. Még egy fontos szempont: egy valamirevaló megalomán nem is érezné magát jól a bőrében, ha nem tudná, micsoda

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA RTS
KIADÓ Gas Powered Games
MEGJELENÉS 2006.
FEJLESZTŐK THQ
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Dungeon Siege I-II, Total Annihilation

GYORSLINK >> 1282

hatalmas pusztításokra képes. Nos, itt erre nem lesz panasz. RTS-ekben a szűkebb helyszínek miatt gyakran vissza kellett venni egy-egy nagyobb csapásmérő erejéből, a Supreme Commanderre azonban nem jellemzőek a kompromisszumok. Az atombomba... szóval atombomba módjára viselkedik. Gyerekek, ne feledjétek: az atombomba rossz. Ennek ellenére biztosan akad

majd, aki vérszomjas, extatikus vicsorgással nézi, ahogy ellenséges országok városai egyszerűen köddé válnak egy támadás után. Supreme Commander ide vagy oda, mi Total Annihilation, ha nem ez?

Más mérce szerint

A játék fő fejlesztője, bizonyos Chris Taylor szerint az utóbbi idők stratégiái a korábbiakhoz képest

AZ ÉREM HÁROM OLDALA

UEF, cybran, aeon



A Supreme Commanderben nincs igazán „jó” és „rossz” oldal, három teljesen eltérő kultúrájú, világlátású csoport áll szemben egymással – persze ahogy azt megszoktuk, ez már bőven elég ahhoz, hogy háborúzzanak. Nem csupán funkcionalitásban, de dizájnban és technológiákban is látványosan eltérőek: például a földi UEF úgy védi légi egységeit, hogy számtalan kamu radarjelet bocsát ki körülöttük, így nehezítve a gépek becélzását. A félig ember, félig gép cybran a lopakodásra összpontosít, és gépei még harc közben is csak akkor buknak le, ha látótávolságon belülre kerülnek. Az aeon jó alien módjára egyenesen láthatatlanná teszi gépeit, úgy a radarok, mint az emberi szem számára – igaz, ez csak addig működik, míg tüzelni nem kezdenek. Bár akkor valószínűleg már késő is. Földi egységek terén inkább csak dizájnban más a három oldal: az UEF hagyományos módon a láncolatpakat, kerekeket preferálja, a cybrannál lépegetők... lépegetnek, míg a kecses aeon egységek siklanak a föld felett.



ban is voltak az „OMG, mennyi egység egyszerre a képernyőn” díjra pályázó alkotások (és most nem a Serious Samre gondolunk), de a Supreme Commander nem csupán mennyiségben törekszik a többre. Nem az a lényeg, hogy egyszerre tízezer katonát telergetünk a csatateren, ez nem felelne meg sem a modern kor, sem a jövő haditechnikai modelljének. Sokkal fontosabb, hogy a háború több szinten zajlik. A valódi stratégia nem korlátozódik az ütközetekre, amikor mindössze az egységek pozicionálása a feladatunk. A valódi stratégia két ütközet között talán még intenzívebben zajlik, a felderítés vagy a felkészülés fázisaiban. Mindez a mi feladatunk. Mi vagyunk a felelősek az egész hadsereg taktikájáért, az egész háború menetéért. Persze azért, mert mi vagyunk a főparancsnok, még nem kell minden aprósággal nekünk bajlódnunk. A játék szinte minden

gép pedig optimális arányban, a rendelkezésre álló nyersanyag és energia függvényében megállás nélkül fogja gyártani őket. Más példa: ha felügyeletünk alatt akarjuk tartani valamelyik partvonalat, kijelölhetünk egy tengeralattjárót, mely fel s alá cirkál a part mentén. Néha felszáll róla pár gép, csak úgy miheztartás végett megbombázzák kicsit a helyeket, majd visszaülnek – amíg azt nem mondjuk, hogy elég. Ha kiadtuk a parancsot, akár meg is feledkezhetünk szegényekről, majd ha netán máshol lesz rájuk szükségünk, úgylis összetrombitáljuk őket. Ami viszont a legszimpatikusabb: még beosztottakat (bázisparancsnokokat) is irányíthatunk. Kijelölünk egy tehetséges fiatallembert, megadjuk a hatáskörébe tartozó körzetet. Befejezi az összes folyamatban lévő építést, illetve – ha úgy adódik – gondoskodik leharcolt épületeink javításáról is.

Úgy nagyjából 2534:1869-ig követtem az meccs eredményét, de most már nem tudom, ki vezet

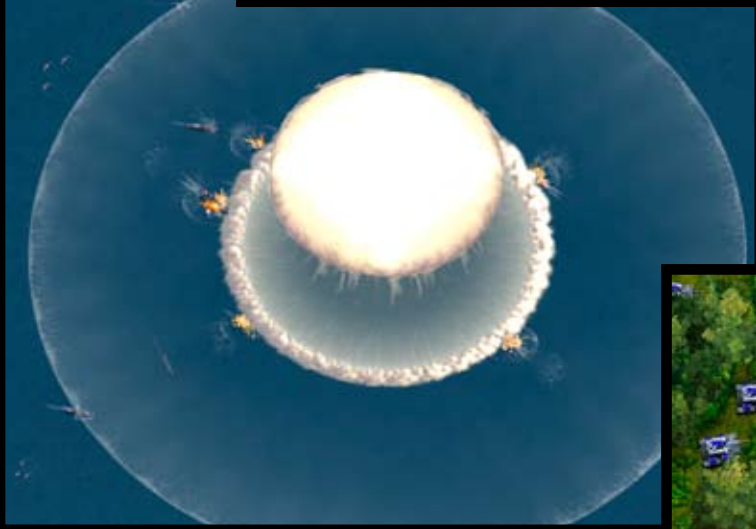


MANDER

Az egész egy ártatlan délutáni hajózáásnak indult, ám hirtelen felbukkantak a vörösök.



Hogyan fogjunk halat, dinamittal, három egyszerű lépésben. Három.



Fegyvert ide, nekem is!

Ha úgy hozza kedvünk, belevehetjük magunkat az összecsapásokba is. Nem vitás, azért jó néha kikukantani a stratégiai térkép mögül, és embereinknek is jobb az esélyei, ha személyes géniuszunkkal segítjük őket. Bár a Supreme Commander nem szándékozik elmaradni az ugrásra készen várakozó RTS-ektől a látvány és grafika terén, az igazi részletgazdagságot akkor csodálhatjuk meg, ha közelről szemléljük az eseményeket. Földközeli perspektívában lélegzetelállító, hogy minden aprólékosan animált, minden mozog. Ahogy nagyobb spektrumon kezdjük szemlélni az eseményeket, a látvány szükségszerűen egyre sematikusabbá

válík. Itt már nem a csilvilvi a legfontosabb szempont, itt maga a kőkemény stratégia zajlik. Távolodunk, és ugyan néhány gigantikus, városnyi méretű egység (!) továbbra is jól látható, a tankokat már csak apró pöttyök jelzik a térképen.

1800 év dióhéjban

A Total Annihilationt szerettük, egy téren azonban menthetetlenül gyenge volt: ez pedig a sztori. Még Chris Taylor is elismerte, hogy az utolsó pillanatban döbbsen rá erre, amikor nem tudták, mit is tegyenek a bevezető animáci-

FÖLDÖN...

Egységben az erő



Ha nem dönti el a csatát a légi támadások sora, ha nem tudjuk rövidre zárni a kérdést egy atombombával, a földi hadviselésen a sor. Ezek a fegyverek nem rendelkeznek olyan fokú mobilitással, mint például a repülőgépek. A nehéztűzesség lassú, ezért a csapatok szállítása kiemelt szerepet kap a Supreme Commanderben. Gyárthatunk speciális légi, sőt vízi szállítóegységeket is, ami semmiképp sem lesz olcsó mulatság, de egy hatalmas tűzerejű hadtest gyors mozgatása megéri a beruházást. Néhányuk egészen különleges: például a tengeralattjáró csapatszállító, mely a part közelében meglepetésszerűen felbukkan, és ha

előzőleg sikerült kellőképp megritkítani a parti védelmet, kirakja a kemény sráckokat a szárazföldre.

Ezzel persze még nem érnek véget megpróbáltatásaink: az ellenség valószínűleg nem fogja békésen nézni, hogy a fél világ felrobbantására is alkalmas tűzerő komótosan átvonul a kertek alatt – a földi egységeket meg kell tudni védeni. Több egység is választható erre a feladatra, a radarzavaró egységektől kezdve a mobil pajzsgenerátorokig és légvédelmi ágyúig. Ha sikerült eljuttatni egységeinket a kívánt helyszínre, megkezdődhet a harc – más kérdés, hogy a csatát talán azok a hatalmas ágyúk fogják eldönteni, melyek messze a frontvonaltól lövik az ellenséget, mindaddig, míg bírják energiával (csak nem a Big Bertha? – ender).



óba (LOL-gyanús?). A Supreme Commander azonban már erre is ügyel, és hasonlóan a háború epikus méreteihez, a sztori sem kis ívű: napjainkban indul majd, és a játék során közel 1800 évet lép előre az időben. Az első érdekes állomás 2062-ben lesz, mikor az emberek

2592-ben egy bizonyos Dr. Gustaf a mesterséges intelligenciával és nanotechnológiával kísérletezik, létrehozza az első szerves, gondolkodó gép modelljét – mondani sem kell, ezek a félig gép, félig ember kreálmányok hamar rájönnek, hogy nem feltétlenül kell azt csinálni,

Földi egységeink szállítására számtalan lehetőségünk van. Illetve most már eggyel kevesebb.



a kvantumalagút technológiájának birtokában először tudnak a másodperc törtrésze alatt embert juttatni bolygóközi távolságokra. Néhány száz év alatt be is lakják a környező csillagrendszereket, alienek sehol, minden okésnak tűnik. Közben azért a Földön sem áll meg a tudomány,

amit mondanak nekik. Titokban kiköltöznek néhány kolóniára, és ott folytatják a saját technológiájuk javítását célzó betiltott kutatásokat. A galaktikus terjeszkedés során végül az emberek rábukkannak az aeon névre hallgató fajra, akik ugyan semmi rosszat nem akarnak,

VÍZEN...

Egységben az erő #2



A vízi egységekre ugyanolyan változatosság jellemző, mint a szárazföldiekre. El lehet felejteni az „és vannak vízi egységek is” hozzáállást, a tengeri csaták szintén számtalan stratégiai lehetőséget rejtenek. A hajók nem csupán funkcionalitás tekintetében, de méreteikben is követik a „legkisebbtől a legnagyobbig” tendenciát: a pálmát a gigantikus csatahajók viszik el, melyek mérföldekre az ellenség

partjaitól is képesek elképesztő pusztítást végezni. Ettől függetlenül sebezhetőek, úgyhogy még messze nem váltunk a hét tenger ördögévé attól, hogy esztelen költségekbe vertük magunkat csak azért, hogy végre vízre bocsássunk egyet. Külön flottákkal kell megvédeni egy ilyen jószágot, külön a tengeri, tengeralatti, légi támadások ellen.

A vízi egységeknek nagyon fontos támogatási funkciója is van, például mobil bázisként szolgálhatnak a viszonylag rövid hatótávolságú vadászgépek számára. Ebből a szempontból az anyahajó és a tengeralattjáró keresztezéséből született hibrid a legérdekesebb, amely váratlanul képes felbukkanni a tengerparton, hogy vadászgépek hada szálljon fel róla azonnal. A tengeralattjáró ezután újból biztonságos mélységbe merül, és csupán akkor dugja ki ismét az orrát, ha a gépeknek utánpótlásra (üzemanyagra, lőszerre) van szüksége.

A tengeralattjárók között szintén színes a kínálat. Találunk hajók, illetve egyéb tengeralattjárók elleni hadviselésre kialakított egységeket – és természetesen az örök kedvenct, amelyik nukleáris töltetekkel sunnyog a víz alatt, hogy a legkisebb provokációra kilője azokat.



egy paranoiás tábornok mégis lerombolja a bolygójukat. Az aenok – mielőtt kipszturnának – néhány emberi szimpatizánsba költöztetik tudásukat és különleges képességeiket, akik innentől kissé neheztelnek a földi vezetésre. Tömören így áll a három frakció, innen már csak egy lépés a galaktikus háború.

Információs háború

A jövő háborúi jelentős részben a megszerzett információk alapján dőlhetnek el. Nagy hangsúlyt kap a magunkról kiszivárgó információ-mennyiség minimalizálása is – jobb, ha az ellenség nem tudja meg, mi-
ben sántikálunk. Ez új aspektussal gazdagítja taktikai lehetőségeinket: lesznek például aktív és passzív radarok, a vízi hadviselés esetében

Johnny, hozzád mikor szerelték be a lángszórót, vazz?
Johnny! Johnny?



Szkillák és Kharübdiszek közt



Kérjük kedves utasainkat, szíveskedjenek elhagyni a vonatot.
(És erre figyelmeztessék utastársaikat is!)



szonárok. Egyikkel hagyományos módon kiszűrhetjük a közelben ólálkodó, nem álcázott ellenséges egységeket, a másik pedig ugyan hatékonyabb, de a kiküldött, majd visszaverődő jelek a mi pozíciónkat is felfedik. Mivel mindenki nagyon komoly távolsági fegyverzettel rendelkezik, csatákat dönthet el, ha időben felfedezzük az ellenséget. Nem is csak csatákat: talán nem is kerül sor összecsapásra, ha azelőtt támadásba lendülünk, mielőtt az ellenség összekaphatná magát.

Kő-papír-olló

Egy RTS sikere nagyban múlhat azon, hogy a különféle oldalakat milyen mértékben sikerül kiegyensúlyozni, illetve a különféle egységek erősségei-gyengeségei megfelelő taktikával ellensúlyozhatók-e. A Supreme Commander érdekes módon nem a három frakciót hangolja össze, inkább az egységek

ATOMOT NEKIK!

Rávilágítunk a részletekre!



Jó estét, jó szurkolást! Eddig semmi váratlan nem történik, sci-fi RTS-ekből jól ismert jelenetet láthatunk: futurisztikus tankok és bizarr lépegetők osztyák egymást, piros mezben a félig gép-félig ember csapat (cybran) kétkben pedig a terranok.

Ha kicsit távolabbról szemléljük az eseményeket, még elkésérítőbb az emberek helyzete. Érdeemes megfigyelni a hatalmas, pókszerű cybran harci gépezetek arányait, a lábaik körül sürgölődő kis piros lurkók az előbbi kép tankjai... Nem is olyan nagyok.



LEVEGŐBEN...



Eltéktve a legpusztítóbb szuperfegyverektől, a légi hadviselés jelenti talán a legköltségesebb mulatságot. Bármilyen célra találhatunk megfelelő gépet, azzal a nagyon fontos előnnyel, hogy légi egységeink gyorsak, rendkívül mobilisak. A felderítés legnagyobb részét légi egységek végzik – talán nem kell magyarázni, hogy fogyóeszközként nem

ezek lesznek a legdrágább beruházásaink. Szupergyorsak, nagy látótávolsággal, viszont minimális páncélzattal, fegyvertelenül. Elég, ha néhány másodpercre bejutnak egy ellenséges bázis fölé, az ott látott képet akkor is látjuk, ha már felfedezték (azaz lelőtték) őket. A stratégiai térképen még azt is nyomon követhetjük, hogy mikori az információ, úgyhogy ha telik-múlik az idő, már fel kell készülnünk arra is, hogy egyre pontatlanabbá váljanak az adatok.

A bombázás külön kis ünnep lesz. Ha sikerül a keményebb rakományt hurcoló, lassabb, ám jobban páncélozott gépeket ellenségünk bázisa fölé juttatni, hatalmas pusztítást végezhetünk. Ezeket az egységeket is érdemes védelmezni, ha nem akarjuk egyetlen öngyilkos rohamban ölni őket. (Éppenséggel parancsba adhatjuk azt is, hogy ha kifognak a bombából, netán esélytelen a visszatérés, kamikázemódra repüljenek bele a legközelebbi épületbe...) Hasznos képességük, hogy munkájukat félig automatikusan is tudják végezni, azaz csupán kijelöljük nekik a célterületet, ők odaérve kiválasztják az arra méltó célpontokat, és igyekeznek oda dobni bombáikat, ahol az ellenségnek a legjobban fáj. A tengeri hadviselés kapcsán már szóba került, hogy a repülőkhöz korlátozott hatótávolsággal rendelkeznek. Ám nem csupán tengeralattjáróról vagy anyahajóról indíthatjuk őket, hanem repülő légi bázisról is. Ez már kicsit bizarr, de a Supreme Commander szuperfegyvereinek koncepciójába tökéletesen beleillik.



Ha még távolabb suhanunk, már nagyjából pontos képet kaphatunk arról, milyen léptékben is zajlik az ütközet. Csak úgy nyüzsgő a számtalan egység, miközben a lépegetők komótosan tizedelik őket. Nagyon úgy tűnik, hogy a terranokon már csak a csoda segíthet...

Nos, nem biztos hogy pont ebben bíztak. A csata mindenesetre eldőlni látszik, a látvány kedvéért pedig egészen messziről szemléljük, miképp tarolja le a környéket egy nukleáris töltet. A tankok már csak aprócska pontok, másodpercek múlva pedig már annyi sem marad belőlük.



ÚJDONSÁGOK

LÉZERÁGYÚT TÖLTÉS!

Nagy gép – nagy pusztítás. Minden egység saját „szuperfegyvereket” fejleszthet magának, páratlan tüzereivel.

RÉSZLETEK VARÁZSA

Messziről nem igazán tudunk gyönyörködni az egységekben, mert nem sokat látunk belőlük, pedig higgyétek el, mindegyik gyönyörű, részletesen animált.

LÁBBAL TIPORJUK JOGAIKAT

A méret nem csupán látványos, hasznos is. A cybran lépegető például minden keresztláncra – ő túléli.

ÚJRAHASZNOSÍTÁS FTW!

Visszatér a Total Annihilationből jól ismert régi módszer: a csatatereken maradt gépi roncsokat újrahasznosíthatjuk.

SUPREME COMMANDER VAGY TOTAL ANNIHILATION 2?

Miután Chris Taylor kilépett a Cavedog Entertainmentből, az Atari fennhatósága alól, és megalapította saját fejlesztőcsapatát, a Dungeon Siege sorozatért is felelős Gas Powered Gamest, hiába reménykedett abban, hogy elkészítheti a Total Annihilation 2-t. Az Atari bolond lett volna átpasszolni a szépen csengő cím jogait, úgyhogy Chris Taylor kénytelen volt elszakadni az eredeti koncepciótól... A dolog érdekessége, hogy a Phantagram műhelyében készülődött ugyan egy Total Annihilation 2, melyhez fel is akarták kérni Chris Taylor segítségét, ám a projekt idejekorán befuccsolt. Ha tehát beszélhetünk Total Annihilation 2-ről, akkor a Supreme Commander az. Legalábbis valahol a szíve mélyén.

szimulációjára fordít nagy figyelmet, hiszen a nagy tüzerejű, lassú tankoktól kezdve a gyors, ám sérülékeny vadászgépekig mindenfélét gyárthat mindkét oldal. A legtöbb egységnek másodlagos támadási lehetőségei is vannak. Ezek nagyot lendítenek lehetőségeinken, mert ugyan jól jöhetnek, minden alkalommal meg kell fontolni a használatukkal megváltozó harci helyzetet: például a lövésrobotok felröppenhetnek a levegőbe, hogy onnan szórják meg rakétáival az ellenséget, és ez remekül működhet akkor, ha azok fedezék mögött bujkálnak, vagy egyéb módon van korlátozva haladásunk. Ha azonban felröppenünk, kiszolgáltatják magukat a légvédelmi ágyúk (vagy egyéb föld-levegő kompatibilis egységek)

tüzének, úgyhogy érdemes eltöprengeni azon, megéri-e a kockázat.

Apró újdonságok

A játék néhány érdekes aprósággal is előrukkol, például a szokásos „bal klikkre kijelöl, jobb klikkre támad” modellt is újradolgozza: ha egységeink kijelölve egy ellenséges egységre kattintunk, mindenki löni kezdi – eddig nincs is semmi fura. Ha azonban kétszer klikkelünk, egységeink takarékoskodva az erőforrásokkal csak annyira mozdulnak rá, amennyire szükséges (nem kezdi el mindenki ezerral löni, ha az egységek fele is vígan megoldja másodpercek alatt). Három klikk esetében elszaba-

dul a pokol, egységeink nem csupán a konkrét célpontra, de a környező ellenséges gépekre is tüzet nyitnak.

A nyersanyagmenedzsmentben visszaköszön a Total Annihilation modellje: elhullott egységeket is gyűjtögethetünk, melyeket visszaalakíthatunk nyersanyagá, de nem kis költségen meg is javíthatjuk őket. Másik forrásunk az energia: a bázisok tervezése során ezért olyan szempontokat is figyelembe kell vennünk, hogy a hálózat alkalmas legyen az akadozástól mentes energiaellátásra, de emellett kellőképp védve is legyen. Ahogy nem állíthatunk minden pofon mellé rendőrt, nem rakhatunk tele minden épületet sem légvédelmi ágyúkkal. Nem lehetnek túlságosan messze sem egymástól, hogy védelmünket mindinkább centralizálhassuk. De ha egy bolyban vannak, az sem jó. Egy felrobbanó épület károsítja a körülötte lévőket is (főleg, ha fegyvergyárról van szó... el lehet képzelni), úgyhogy túl nagy kockázat lenne lehetőséget adni az ellenfélnek arra, hogy egyetlen

jól irányított töltettel egész kis központunkat szétkapja. Mit lehetne zárszóként elmondani a Supreme Commanderról? Pillanatnyilag talán ez a legígéretesebb RTS, amely valódi változásokat hozhat a műfajba. Ha követi a Total Annihilation modelljét, és gyakran jelentkezik elérhető frissítésekkel, új egységekkel, ugyanolyan kultjátékká válhat. A multiplayeres részre különösen kíváncsiak vagyunk – egyelőre csak annyit tudunk, hogy az egyjátékos kampányokat is végigjátszhatjuk kooperatív módban. Itt végre ennek is van értelme: ha egy egész bolygó a hadszíntér, két parancsnok is megfér egymás mellett.

mazur

mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Ez a játék 2006. legnagyobb RTS-e lehet. A gigantikus csaták és a minden értelemben vett totális háború ígérete valószínűleg mindenki felébreszti a megalománt – én már készülök a világalomra.

Kovács őrmestert piros szírnék figyelmeztették arra, hogy rossz helyre tette le a kávék bögrét. Kovács őrmesternek hirtelen szörnyű előérzete támadt.

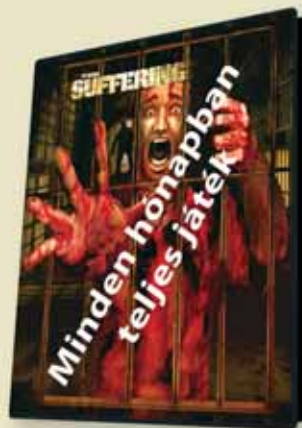
Van szélessávod?

Pláne fizess elő!



**CSAK
990 Ft**

+



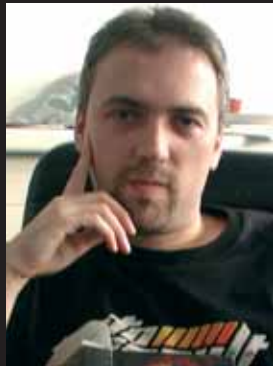
Ha a demókat úgyis letöltöd, de kedvenc magazinod és a teljes játék amúgy minden pénzt megér, akkor ne habozz! Mi most könnyítünk a helyzeteden: megkapod a GameStar-t és a teljes játékot mindössze 990 forintért! A többit meg letöltöd.

Az akció 2005. augusztus 12-ig tart, és csak azon új előfizetőkre vonatkozik, akik közvetlenül az IDG Hungary Kft.-nél, vagy interneten a MediaShopon keresztül fizetnek elő negyedévre a GameStar 1 CD-s verzójára. Az akcióban csak a GameStar és a teljes játék CD-t postázzuk. A negyedéves előfizetés ára: 2 970.- Ft. Elérhetőség: 577-4301; terjesztes@idg.hu; mediashop.idg.hu

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

Hiába, no. A jó öreg fantasy stílus kipusztíthatatlan, és a klasszikus akció-RPG-s játémenet sem fog egyhamar eltűnni a játékok palettájáról. A legújabb delikvens a Dungeon Siege II, mely a



híres Chris Taylor keze munkája, és bár most sem sikerült a nagy áttörés, mégis a mostani nyári ősleges idők legkellemesebb darabjával volt dolgunk. Elkészült a Panzers folytatása is, a Phase Two, amely, bár túl sok mindent nem tett hozzá az előző részhez, mégis a második világháborús stratégiák ezzel is elsznek, mint a befőtt: olvasások el Uhu írását, ha nem hisztek nekem ☺. Berr, az erotikus játékok örökös rajongója a Lula 3D-t próbálta ki. Hát... ez inkább érdekes próbálkozás lett, mint jó játék - mindenesetre a cikk nagyon tanulságos, ha arra vagytok kíváncsiak, hogy ne fejlesszünk játékokat. Kár, pedig a Lulára nagyon vártunk...

A döbbenetes nyári hőségben persze mi más esik jobban, mint a jég - legalább virtuálisan. Az NHL 06 a jól ismert EA Sport-féle jégkorcsosozat legújabb darabja, és Gyu mester már alig várta, hogy nekigyürkőzhessen, amikor megérkezett a cucc. No és ebben a számunkban teszteltünk még kalandjátékokat, akció és hardcore szimulátort, a legújabb Wormst, továbbá bepillantást nyerhetünk abba is, hogy hogyan bukott el a fantasztikus négyes...

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



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

„A telekinézis vonzó dolog, elvégre nem kellene kimenni a konyhába, ha éhes lennék. Vagy ott a gondolatolvasás, és akkor máris lehetne Mel Gibsont játszani...”



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

„Nekem legjobban a tűzgyújtás képessége jön be. No nem azért, hogy tűzgyolyót csináljak másokból, hanem azért, hogy könnyebben... Jaj, épp most szoktam le róla ☺.”



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

„Én egy egész egyszerű, jó kis időleállítást szeretnék, amelynek köszönhetően két hónapig nem jön ki semmilyen cucc, nem kell addig újságot csinálni, pihenhetek, felnyomhatom mindhárom WoW-os karakteremet 60-ra, satöbbi, satöbbi. Hmm... nem lenne rossz...”



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

„Nekem egy Prayer of Divine Spirit jönne jól, mivel már rohadul unom felpakolgatni őket.”



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

„Ha lehetne pszi-képességem, akkor a teleporthatást választanám. Egyrészt azért, mert napi három órát megspórolnék az utazgatásból, másrészt olyan helyekre is eljuthatnék, ahova egyébként nem, sőt akár lehetne barátnőm Buenos Airesben is ☺.”



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

„Egyértelműen a repülés, így nagyon messzi tájakra nagyon hamar odaérhetnék.”



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

„Nekem végül is nem kéne semmi extra képesség, elég lenne, ha a tudatommal befolyásolhatnám az embereket. Ingyen megkaphatnék bármit, és az eladónak se lenne túl sok ellenetése a Porsche-szalomban, amikor kiállnék az új járgányommal.”



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

„Mivel az időstoppolást már lenyúlták, legyen mondjuk a teleport. Így leadás idején nem bannám, ha néha 'fúhasajthatnám a téridőt', és jól átlenérek rajta, mondjuk úgy, hogy rögtön otthon bukkanjak elő.”

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 kategóriatársaival.

Ha új vagy a GameStarosok között...

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

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

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

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

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

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



52
Dungeon Siege 2
Advanced Dungeons



62
Panzers: Phase Two
Sivatagi show



68
Lula 3D
A lé meg a Lula

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



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

„Érdekes kérdés, mindazonáltal rengeteg lehetőséget rejt magában a do-log. Nem kellene felállni a WoW mellől olyan felesleges és időrabló dolgok miatt, mint például a vacsora: szépen odalebegne minden a gép elé ☺.”



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

„Ha psi-képességem lenne, akkor néha kikapcsolnám a világot, és csak pi-hennénk egy pár óracska-t. Vagy esetleg, miközben minden állna, elmennék a moziba, és levetíteném magamnak mind a hat Star Wars-részt.”



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

„Hm, lássuk csak... Nekem igazából nem kelle-nek képességek, elég egy olyan akaratvívő eszkö-z, amelyet Mézgaék kaptak Kőbükitől. És ígérem, én jobban fel tudnám hasz-nálni ☺.”



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

„Én a Dark Sunhoz kiadott Will and the Way nevű ki-egészítőből választanám a Time Travelt, és hogy mire használnám, azt inkább most jól nem áru-lom el ☺...”



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

„Hát jómagam leginkább a láthatatlanság vagy a re-pülés képességével ál-da-nám meg jómagam, ha éppen lehetőségem adód-na rá. Természetesen csak olyan dolgot csinálnék, amit nem szabad, de örö-mömet lelem benne ☺.”



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

„Szuperképességek? Le-hetne egy olyan, hogy 'fej-lesztett időérzék', így nem késnék el sehonnán. Aztán jól jönne még egy 'nem kell rá külön odafigyelnem, mégis mindig betartom a sebességhatárokat' nevű, mert mostanában túl sok fotót írok a yardtól. Igen, ezekkel jól ellennék.”



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

„Röntgen szemek! Csak arra vágyom ☺! És mellé néha beleláthatnék a jövő-be. Nem túl messzire, csak a következő heti lottószá-mok erejéig.”



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

„Legtöbbször talán a levitáció képességét érté-kelném, mármint a min-denféle segédeszköz, pél-dául sör segítségével. Ez a képesség nemcsak a városi közlekedést könnyí-tené meg, de a bulikon is jól jönne, hisz felülről job-ban szemrevételezhetném a terepet.”

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Greg tette fel nekünk:

„Ti milyen psi-képességgel rendelkeznétek szívesen, és mit csinálnátok vele?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Dungeon Siege 2	52
Panzers: Phase Two	62
Lula 3D	68
Fantastic Four	72
Big Mutha Truckers 2	74



Supreme Ruler 2010	76
NHL 06	78
Worms 4: Mayhem	82
Falcon 4.0: Allied Force	84



Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	86
Heroes of the Pacific	88
Echo: Secret of the Lost Cavern	90
Játszottuk még	92
Komolyan mondom	94
Citrompótló	96
Múzeum	98

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: valamilyen lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetese-k, jó játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

50-59%

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

70-79%

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

0-49%

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

ADVANCED DUNGEONS

DUNGEON SIEGE

Dohos, vértől mocskos és sötét kazamaták, rothadó élőhalottak, vérszomjas démonok, sok-sok küldetés és henteles vár ránk a 2002-ben megjelent nagyszerű Dungeon Siege folytatásában. A kidolgozottabb sztorinak köszönhetően többek között azt is megtudhatjuk, hogy a pénzéhes zsoldosok sem azok, akiknek látszanak...

2002-ben a frissen alakult Gas Powered Games egy olyan akció-RPG-vel rázta fel a játékvilágot, amely a *Diablo II* nyomdokain haladva sokkal szebb 3D-s grafikát és jól kidolgozott, töltögetések nélküli, tökéletesen olajozott játékmenetet tudott felmutatni. A *Dungeon Siege* nagyon sok szempontból tényleg forradalmi és nagyszerűen játszható volt, mégsem sikerült a nagy elődöt lepipálnia. A legtöbb kritika a semmitmondó sztorit, a játék második felétől egyre monotonabb hentelesek, illetve a túlságosan automatizált irányítást érte. A Chris Taylor által vezetett

fejlesztőgárdának három éve volt rá, hogy az első rész hibáin fanyalgókat kiengesztelje, illetve a rajongóknak is a kedvében járjon...

Mi vagyunk a zsoldosok
Ami engem is borzasztóan zavart még anno a *Dungeon Siege 1*-nél, az a hitetlenül érdektelen, a játék során szinte nem is létező kerettörténet. Egy derék farmert alakítottunk, aki egy nap felkerekedett, hogy megmentse a királyságot a rémséges gonoszok hadától, akik... blablabla... A készítők ezúttal egy szintén elég sok klisével teleszórt sztorival ruházták fel a játékot, de legalább igyekeztek,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ
Diablo-féle akció-RPG Microsoft

KÖRNYEZET FEJLESZTŐK
Hagyományos fantasy Gas Powered Games

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Dungeon Siege, DS: Legends of Aranna

GYORSLINK >>> 422

NAGYTIPPEK a 103. oldalon >>>

hogy ez sokkal koherensebb, kidolgozottabb, részletesebb legyen. Az alapszituáció mindjárt érdekesebb, mint az első részben: ezúttal egy

TANULJ TINÓ, HÍRÓ LESZ BELŐLED!

Tulajdonságok fejlesztése a la DS II

Mint az előző részben, képességeinket itt is úgy tudjuk tápolni, ha használjuk őket: tehát ha a kezünkbe vesszük a kardot, akkor fog fejlődni karfogató képességünk, vagy az íjászatban akkor leszünk igazán jártságosak, ha sokat nyilazunk. A mágiahasználat még egyszerűbben működik: különféle tekerceket találunk, amelyeket aztán ki-be rakosgathatunk a varázskönyvünkbe, amely így egyfajta dossziéként is működik. Ezt csereberélhetjük is, tehát ha új csapatot veszünk fel, és inkább őt szeretnénk gyógyító mágusként használni a régi emberünk helyett, akkor egyszerűen a kezébe nyomjuk könyvet, és azt fogja használni.

„Józsikám, nem megmondtam, hogy a Shiva HATKEZŐ?? Vidd vissza ezt a szemetet a filmgyárba és hozzá helyette AZONNAL valami másikat!”



zsoldost irányítunk, aki egy barátjával egyetemben egy Valdis nevű sötét lelkű hadvezér hadjáratában vesz részt. Miután a hadsereg a dryadok szigetén partra száll, hogy ezzel az amúgy békés népeiséggel leszámoljon, egy nagyobb összecsapás után Valdis a zsoldosok fizetségének egy költséghatékonyabb módszerét választja: a sok szép csengő arany kipengetése helyett egyszerűen lemészárolta mindenkit embereivel, ráadásul még saját kezűleg is intézkedik. Hősünk legjobb barátját már csak vérben fagyva találják a dryadok, mi viszont „csodával határos módon” megmenekülünk, no persze csak azért, hogy az erdei nép rabszolgájaként ébredjünk egy mágikus bilincsel a nyakunkon, ha esetleg szökni próbálnánk. Hősünk óriási szerencséje, hogy a dryadok alapvetően jóhiszemű népség, és bár kicsit nehezebbnek, hogy honfitársaikat gyilkoltuk, de hajlandók nekünk megbocsátani, amennyiben kisebb, majd egyre nagyobb szolgálatokkal bizonyítjuk, hogy az ő oldalukra álltunk. Mivel a legtöbb párbeszéd, átvezető és fontosabb esemény az amerikai fantasy-és kalandfilmek unalmas fordulatait

ugusztus



„Mü vn??? Nm.. rtm!!!” – „Nm tdk nürmlsün bszlni bzdmg, mrt ü hlyü prgrmzkm nm mztgjtük a szmüt!!!”



„Aham... szóval akkor ez volt az egyetlen ami a szomszéd királyságba átvezet?”



Hőseink a kínai táncművészet előfutárai.

idézi, eleinte szinte fizikai fájdalmat okozott, hogy ezeket ne ugorjam át, csak hogy az egyébként eléggé megbonyolított háttérvilággal kapcsolatban képen legyek. A dryadok letámadását bemutató rendkívül látványos bevezető intró után egy *Icewind Dale*-stílusú dögunalmas állóképes történetmesélésben volt részem: „a legendás hős, aki egykoron összecsapott a sötétség erőivel, és ezzel igazi katalizmát indított el, amely máig befolyásolja a világot satöbbi-satöbbi”.

magukat a készítők a sztorival kapcsolatban. Ha valamelyik másik híres RPG-hez lehetne hasonlítani a *DS II*-t, akkor leginkább a *Neverwinter Nights* jut róla eszembe: épp az a kellőképpen kidolgozott, szolid unalom jellemző, mint az *NWN*-t.

Ha már ott vagyunk...

A dryadok bázisában, az előretolt helyőrségekben, illetve a szabadban vagy a katakombákban bolyongva is sokféle karakterrel találkozunk,

A föld gyomrába fogunk alálibbenni a liftszerű platformok segítségével, illetve az eget ostromló tornyokba feljutni.

Később viszont nem bántam meg, hogy nem ugoram át ezeket, mert a sztori hősünk szerepét és különféle feladatait illetően is viszonylag érdekesen alakul, ahogy fokozatosan fény derül Valdís, illetve az ellene harcoló erők motívációira. Nem mondom, hogy mind a tíz körmömet lerágtam, mire ezek a dolgok kiderültek, de legalább most *tényleg* megerősítették

akik vagy csatlakozni szeretnének hozzánk, vagy küldetésekkel bíznak meg. Mint a többi RPG-ben, itt is fő- és mellékküldetéseket szólnak a nyakunkba. A főmissziók célpontjait általában sokkal könnyebb megtalálni, a nem szorosan a sztorihoz kapcsolódó feladatokhoz viszont gyakran keresgélünk kell a térképben, és időnként mellékvágyakat



Lépjetek be a csillagkapuba fiaim...

FÓKUSZ
TÉMA

RPG-KÖRKÉP

MI LESZ VELED RPG?

A World of Warcraft, illetve a Guild Wars döbbenetes sikere után az MMORPG egyeduralma egyértelmű. Miután PC-n a Vampire: Bloodlines, illetve a KotOR II nem ostromolta kifejezetten a toplistákat, kicsit kezdünk már aggódni kedvenc műfajunkért...



Óriási eladások, folyamatos havidíj: Blizzard jövője a World of Warcraft által akkor is biztosítva van, ha mondjuk 5-6 éven keresztül nem adnának ki semmi mást. (Reméljük, azért fognak, no meg itt van a konzolon megjelenő Starcraft Ghost is...) Az MMORPG némi visszaesés után ismét virágkorát éli, a PC-s RPG pedig mintha kicsit betegeskedne. A BioWare legutóbbi sikerjátéka, a Jade Empire Xboxra jelent meg, és egyelőre nem lehet biztosat tudni arról, hogy lesz-e PC-n. A Dragon Age ugyan készülget, de túl sok információorzsa erről sem érkezik...

Történet vs. Multiplayer

A kidolgozottabb, lineáris sztoriszál egykor az RPG-k legfontosabb tulajdonsága volt: emlékezzünk vissza például a Betrayal at Krondorra, vagy a Vampire the Masquerade-re. Az utóbbi években a két KotOR-t jellemezte az igényesebb történet, de ott a játék eladhatóságát a Star Wars-univerzum biztosította. A WoW, illetve az MMORPG-k megerősödésével a sztoriorientált RPG-k napja PC-n

leáldozhat, és teljesen átadhatja helyét a konzolos szerepjátékoknak (Final Fantasy). A Dungeon Siege II szerencsére egyfajta átmenetet is képvisel, hiszen azért a készítők igyekeztek a sztorin is hegeszteni valamit, ugyanakkor erős multiplayeres része is van a játéknak.

Diablo 3?

Ha pedig a történetre fókuszáló RPG visszaszorul PC-n, akkor az még inkább megerősítheti az akció-RPG-eket. A Guild Wars sikere után a fejemet teszem rá, hogy a Blizzard nem hagyja kiaknázatlanul a saját Diablo-brandjét sem. Bár a Diablo 3-at még nem jelentették be, már keresnek programozókat „PC-s 3D-s játékhoz”, úgyhogy minden reményünk megvan rá, hogy ez a Dio 3 lesz. Amúgy arról is szó volt, hogy esetleg ki lesz állítva az idei E3-on, de ezek a hírek végül is pletykának bizonyultak sajnos.

Nagy kérdés persze, hogy maga a Diablo 3 mennyire képes forradalmasítani a műfajt, illetve milyen irányba megy majd el: MMO vagy az erősebb sztoriszál irányába. A

WoW sikerét látva persze van róla sejtésünk...

A grafika nem minden?

Régen sokat hangoztatott vélemény volt, hogy a grafika egy szerepjátéknál nem olyan lényeges, ám az utóbbi években a technika fejlődésével ez trend már változni látszik. Az Elder Scrolls: Oblivion döbbenetes minőséget felvillantó képei mindenestre megelégedezik, hogy az új generációs videokártyák és konzolok révén az RPG akár a legszebb megjelenést felvillantó műfajjá is válhat, akik pedig nem bírják tartani a lépést ezen a téren, azok csúnyán megbukhatnak. A Dungeon Siege II határeset: az esetleges harmadik részben a GPG-nek ennél azért sokkal többet kell letennie az asztalra.

Az RPG természetesen sohasem fog kihalni, viszont csak tippelhetünk, hogy a műfaj milyen változásokon fog még keresztülmenni. Elég csak visszagondolni az egykori SSI játékokra, és összevetni az Oblivionnal, így felmérhetjük, hogy húsz év alatt milyen döbbenetes fejlődés jellemezte a szerepjátékokat.

Bad Sector

is fel kell ehhez fedezni. Maguk a mellékküldetések általában egész érdekesek, mindegyikhez valamilyen jópofa kis történetzálat kapcsolódik, és időnként még folytatódnak is: egy dryad nemesasszonyt megmentve például a hölgy megkér minket, hogy derék kis csapatunk legyen már oly nagylelkű, és a rosszindulatú kis gnómszerű lények által fogva tartott lányát hozza el. A kiszabadított leányzó viszont visszaküld minket, hogy ha már így belejöttünk, akkor a lények vezérének fiát is óvjuk meg valahogy saját fajtársaitól, ő ugyanis a „jók” oldalán áll, és korábban segített a lánynak. Ezek a kis feladatsorozatok az MMORPG-k „chain questjeire” emlékeztetnek, és nagy-

megszakítások nélkül kerülünk a külső erdős, dzsungeles, sivatagos helyszínekről a kazamatákba. A pálya elrendezése terén Chris Taylor és csapata elsőrangú munkát végzett: elképesztően filinges, amikor egy hosszabb külvilágban lévő csatározás után hirtelen a föld alá kerülünk, és a készítők nagyszerűen alakították ki a helyszínek arányát. A pályaszerkesztés már egy kicsit más tészta: érződik, hogy a GPG jobban otthon van az emblemikus, a címben is szereplő „dungeonök” megtervezésében, mint a külső területekben: míg előbbiek rendkívül változatosak és hangulatosak, a külvilág kissé túlságosan is ismétlődő és lineáris. Viszont mindkettőnél

Valdis a zsoldosok fizetségének költséghatékonyabb módszerét választja: egész egyszerűen lemészároltatja őket.

szerűen feldobják a játékot.

Minden szinten szinte minden

A főküldetések a lehetséges világvégtét okozó két legendás fegyver, egy kard és egy pajzs körül bonyolódnak: előbbit birtokolja Valdis, utóbbinak széttöröredett, Aranna világában szétszórt darabjait hősünknek kell összeszednie. Ahogy az újabb és újabb részfeladatokat megoldjuk, úgy nyílik meg egyre inkább számunkra Aranna világa. Bár többfelé is elmehetünk, kalandozásaink eléggé lineárisak maradnak, ritkán fogunk visszatérni egy régebbi környékre. Mint a *Dungeon Siege 1*-ben, itt is ügyesen, tölthetőtések,

érezkelni fogjuk – valós időben –, hogy a motor micsoda döbbenetes magasságokat és mélységeket tud ábrázolni: most szinte a föld gyomrába fogunk alálibbenni a liftszerű platformok segítségével, illetve az eget ostromló tornyokba feljutni. Igaz, ezt már nagyjából az előző rész is tudta...

Most már játszani is kell...

A játék szívére persze a szerepjátékos, illetve a harcrendszer alkotja, ez viszont sokat változott a *Dungeon Siege 1* óta. A *DS1*-et leginkább amiatt szívták, mint a bokrot, hogy ott egy bizonyos ponttól kezdve

MINDENKI HOZZON MAGÁVAL EGY SZAMARAT?

Az új csapatmenedzselésnek a csacsik látják kárát

A hagyományos RPG-kben megszokhattuk már, hogy 5-6 fős csapatokat irányíthatunk, a tagokat pedig szabadon vehetjük fel vagy csereberélhetjük kalandjaink során: ha megunjuk az egyiket, akkor egyszerűen kirúgjuk az új javára. Ez így volt a *Dungeon Siege*-ben is, azonban a folytatásban kicsit megváltozott a helyzet. Ezúttal ugyanis csak akkor vehetünk fel mindig eggyel több embert, ha előtte a kocsmában kipengetjük az alvóhelyét (amely tagonként egyre drágul), illetve az ötödikhez már a veterán rangot is el kell érni. Alaposan meg kell tehát küzdenünk minden egyes új emberért...

Mivel az emberek helyére kerülnek be az első részből jól ismert szamarak (illetve a félnék csacsik helyett itt másféle harciasabb állatokat is bevehetünk a csapatba), ezért sokáig nem sok értelme van a slotokat erre pazarolnunk, így a derék háttasok most nem sűrűn trappoltak melletttem. Kár, mert a szamar használata jópofa ötlet volt, a GPG ezt az egészet jobban végiggondolhatta volna.



Durva ez a rovarirtó cucc gyerekek...





Szegény monszta, pedig már 3 csajoszási könyvet rongyosra olvasott, mégsem szimpatizálnak vele...

ISMÉT LECSAP A NÉMET RÉM

Uwe Bollé a Dungeon Siege is...

A játékvilág leggyűlöttebb filmrendezője, a pancserségéről híres Uwe Boll kaparintotta meg sajnos a Dungeon Siege megfilmesítésének jogait is. A szereplők között többek között ismét láthatjuk a Terminator 3-ban debütált, majd filmes karrierjét a BloodRayne-ben folytató csinibabát, Kristanna Lokent is (aki rossz nyelvek szerint Boll szeretője, ezért kap tőle ennyi szerepet...), de más ismertebb, közkedvelt színészek is szerepelnek majd benne: Jason Statham lesz például a farmer főszereplő, elrabolt feleségét (erről szól ugyanis a film eleje) pedig a gyönyörű Claire Forlani alakítja. Az igazán meglepő számomra, hogy igazi világsztárok is részt vesznek a kontár Boll filmjében: az egyik főgonosz szerepét például Ray Liotta fogja játszani, a király pedig Burt Reynolds lesz...



mi a trükk? Nos, egész egyszerűen a *Dungeon Siege*-ben sokkal többféle dologra kell figyelniünk. Most is könnyedén rakosgathatjuk ide-oda például a mágialapocskákat varázskönyvünkben, ám most figyelniünk kell, hogy melyiket hova tesszük. Háromféle „rubrikánk” van ugyanis: az „aktívban” azok a bűvigék, amelyeket nekünk magunknak kell elkántálnunk, a második fajtában azok, amelyeket akkor idéz meg a mágus beállítottságú karakter, amikor lehetősége nyílik rá (ide érdekes például az állatidéző spelleket rakni) (*Summon Majka? – Csonti*),

illetve a „raktár”, ahol az éppen nem használatosak vannak. Igen gyakran szituációfüggő, hogy mit hova rakjunk, és egy rossz elrendezés esetleg a csapattagok életébe kerülhet.

Skillesedünk

Ami azért nem módosult (szerencsére), az a mágia, illetve a különféle fegyverek automatikus megtanulása, aszerint hogy éppen mit használunk. Hogy azért ezen is bonyolítsanak egy kicsit, a készítőik bevezették a *Diablo II*-ből, illetve a *World of Warcraft*-ból jól ismert skill-rendszert. Mint a két nagy elődben, itt is fa-

rendszeren keresztül fejleszthetjük képességeinket, ahogy a szinteket lépjük. Az igazi különbség talán csak abban rejlik, hogy itt sokkal hamarabb kapjuk az újabb és újabb rangokat, viszont emiatt sokkal több pontot kell raknunk egyetlen képességre, hogy a következőt elérjük. Kicsit furcsa érzés a *WoW* után, ahol egyetlen szint meglépéséhez tetemes mennyiséget kell játszani, és alaposan meg kell gondolni, hogy hova rakjuk azt a drágán megszerzett pontot. E rendszer előnye viszont, hogy jóval sokoldalúbb és nincsenek olyan szigorúan megsza-



„Te ezt a sárga kérdőjeles fejű csajt nem láttuk már valahol?” – „De asszem Azeroth-ban...”



Kicsit forrósodnak az események

ztus

bott talent buildek, amelyektől ha eltérünk, akkor elsűzhatjuk a karakterünket.

A másik hasonlóság a *WoW*-val a fokozatosan feltöltődő varázslatok használata, amelyet a harc legkritikusabb pontján vethetünk be, ezzel azt azonnal le is merítve. A *WoW*-val ellentétben azonban nem „cooldown”-os (tehát nem időre számol vissza), hanem harc közben lehet újra feltölteni azzal, hogy egész egyszerűen csépeljük (vagy támadó varázslatokkal sorozzuk) az ellenséget. Csapattagoként egy helyre rakhatunk ilyen speckó képességet, és érdemes alaposan végiggondolni, hogy a küzdelem melyik pillanatában vetjük be ezeket, hiszen nem egy-hamar kapjuk őket vissza. Őszintén szólva azért olyan eszeveszett sokszor nem vettem igénybe, mert a legtöbbször remekül meg lehet nélkülük lenni, és olyan tetemes különbséget nem is észlel az ember.

Kell egy csapat

A *Dungeon Siege 2* – elődjéhez hasonlóan – erősen hajaz az RTS-ekre, ami nem csoda, hiszen a vezető designer, Chris Taylor a *Total Annihilation*-féle játékok atyja. Mivel különféle képességű csapattagokkal közlekedünk, ezért a leglényegesebb szempont az ügyes helyezkedés. Ha az ellenséges monsztrák ellepik a mágust (aki nálam a főszereplő karakter volt) vagy az íjász lányt, akkor pillanatok alatt ledarálják őket, de még az erős páncélatú harcosnál is nagyon kell figyelniük, hogy folyamatosan gyógyítsuk. Ez idáig persze a jól megszokott RPG-rendszer, ami azonban inkább az RTS-ekre emlékeztet, az az állandó

előretámadás, visszavonulás, feléledés szisztémája. Mivel a szörnyek előszeretettel törnek ránk hirtelen és tömegesen a bokrokból vagy más fedezékekből, illetve sokkal kiszámíthatatlanabban viselkednek, mint például a *WoW*-ban, illetve a *KotOR*-ban, ezért elő-előfordul, hogy bármennyire is vigyázunk, egy-két emberünket levágják. Ilyenkor, ha nem hősködünk feleslegesen, és visszavonulunk a maradékkal, akkor őket üldözik a dögök, így marad idejük az eszméletlenül heverő társainknak, hogy talpra álljanak. Ha már sikerült őket is kivonni az ellenség tűzéből, akkor a nature magicben otthonos gyógyító (mert külön pap vagy varázsló nincs, csak nature, illetve combat magicben járatos em-



Valaki varázsoljon már erre a dögre egy Power of Kemotoxot!



Már megint ki égette oda a húst...?



A fiúk a bányában irtanak...

GÁZT BELE!

Chris Taylor és vidám csapata

A Gas Powered Games legelső játéka ugyan a *Dungeon Siege*, de Chris Taylor áll a híres *Total Annihilation* című RTS mögött is, illetve ő volt a TA-t készítő Cavedog Entertainment egyik alapítója is. A népes fejlesztőcég jelen pillanatban a *Total Annihilation* folytatásán, a *Supreme Commander*en munkálkodik (melyről előzetesünket az 44. oldalon olvashatjátok).



berke), szépen helyrehoz mindenkit, aztán újult erővel indulhatunk harcra. Ez az állandó valós idejű taktikai csata pedig sokkal izgalmasabb és nagyobb kihívást jelent, mint például az olyan klasszikus „ácsorgósabb” szerepjátékokban, mint például a *KotOR II*. Ugyanakkor itt is bármikor kimeríthetjük az időt, hogy kényelmesen osztogassuk a parancsokat, mint a *BioWare*-klasszikusokban, de ezt is leginkább csak akkor alkal-

maztam, ha már nagyon súlyos volt a helyzet. Összességében a *Dungeon Siege II* legnagyobb erőssége egyértelműen a nagyon profin kivitelezett harc-rendszer, amelynek köszönhetőek az összecsapások egyaránt taktikusak és rendezes pumpálják belénk az adrenalint. Mindezt annak ellenére, hogy az ellenség mesterséges intelligenciája azért különösebben nem remekel: a monsztrák agresszívan támadnak, lerohanják hőseinket, de ha nagyon szorul körülöttük a hurok, akkor nem menekülnek el, hanem ott pusztulnak az utolsó szálig. Mivel ritkán találkozunk „intelligens”, emberi típusú ellenséggel, végül is nem olyan veszélyes azért a dolog (*Doom 3*-effektus).

Überpowa kard of überness

A *Dungeon Siege* nagy hibája volt, hogy a megtalált páncélok, fegyverek, gyűrűk és egyéb eszközök általában véve érdektelenek, jelleg-

telenek voltak: amikor jött egy jobb, akkor a régit egyszerűen kihajítottuk, és felvettük az újat. A legtöbb ilyen cuccnak semmilyen érdekes extra tulajdonsága nem volt (a szokásos plusz erőn, staminán túl), és nem kötődött hozzájuk igazából semmilyen hangulatos sztorilelem. A folytatásban a *Diablo II*, és főleg a *WoW* kapcsán a GPG csapatának végre leesett az a húszfilléres, hogy az ilyen típusú gémekekben a játékos állandó motivációjának szinten tartását pontosan ezekkel az agyontápolott fegyverekkel lehet elérni. A *WoW*-ban például a legtöbben azért mennek le újra és újra és újra a csapatokra kiosztott kazamatákba, az instance-okba, hogy valamilyen speciális fegyver végre kiessen a monsztrákban, de anno a *Diablo II*-t is az ezek utáni hajsza tartotta életben. A *DS II*-ben is végre igazán eredeti, érdekes és nagyon jól kidolgozott képességű tárgyak potyognak az elhullott szörnyekből, még hozzá elég véletlenszerűen (nem csak a na-

ÜSD A MONSZTÁT ÉS A RÉMET...

DUNGEON SIEGE II KÉPEK BEN

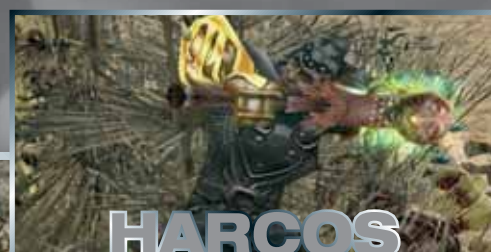
...AZZAL IS ARANNÁT VÉDED

A Dungeon Siege II szívét a taktikai harc alkotja, tehát nem mindegy, hogyan helyezkedünk embereinkkel, és kivel mit csinálunk. Az alábbiakban egy tipikus harci szituációt mutatunk be, ahol mindenki a saját feladatát végzi. Embereinktől bizonyos fokú önállóság elvárható, ám korántsem várhatjuk el, hogy a legrázósabb szitukat maguktól oldják meg, mint az első részben... Ha magukra hagyjuk őket, akkor hamar három sírhelyet fogunk látni a fejük helyén.



MÁGUS

Világító botos kis emberünk éppen rossz pozícióban ácsorog itt, azonnal hátra kéne parancsolnunk, különben az előtte csoportosuló dögök szanaszét szaggatják. A combat magicet használó emberkével mindig távolról érdemes egyedi célpontokat vagy területre ható varázslatokat alkalmaznunk. Ha egyfajta harci mágiára összpontosítunk a fejlesztés során (mint például én a tűzmágiára), akkor elég durván tudunk vele sebezni, úgyhogy semmiképpen se osszuk szanaszét a pontokat.



HARCOS

A közelharca specializált emberünk már el is kezdte magától csépelni az ellenséget. A harcost mindig elől érdemes tartani, és egy vagy két brutális fegyvert a kezébe adni – én a dual wieldet fejlesztettem ki nála. Bár olyan páncélzatot visel, amelyik sokkal jobban védi a sérülésektől, mint a mágiahasználókat, azért figyeljünk rá, és gyógyítsuk állandóan, különben ha leütik, elszabadulhat a pokol. Ha a rampage módot bekapcsoljuk, akkor a kisebb szörnyekkel jól feltáptolt hősünk szépen el tud bántani magától is.



GYÓGYÍTÓ

Ahogy igazi mágus nincs a játékban, úgy pap sincs, pusztán olyan embert fejleszthetünk ki, aki a természeti mágiában (gyógyítás) igazán jártás. Ezt a karaktert úgy őrizzük, mint a szemünk fényét, hiszen ha leverik, és nincs aki gyógyítson, akkor nincs más megoldás, mint a nyakunkba szedni a lábunkat, és futkározni a többiekkel, amíg hősünk magához nem tér. Amikor a hölgy meghalt, akkor azonnal felélesztettem – szerencsére a többi karakternél mindig volt kéznél ilyen mágikus tekercs, és a játék kimerevítésével ezt meg tudtam oldani.

ÍJÁSZ

Az íjász nagyjából ugyanazt a funkciót tölti be, mint a mágus, csak nincs szüksége manéra, viszont (főleg eleinte) kevesebbet sebez, mint tűzgyújtó kollegája. Szerencsére nyílvessző nincs a játékban, így nem kell figyelni az utánpótlásra, mindössze arra, hogy ökelme szintén ne kerüljön közel az ellenhez. Az íjászt amúgy ki lehet hagyni a csapatból, én csak a fun és a kíváncsiság kedvéért fejlesztem ki ennél a hölgnél ezt a képességet. Nem bántam meg.



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Guild Wars



10/10

A GW egész egyszerűen szemet gyönyörködtető: a karakterek döbbenetesen ki vannak dolgozva, a környezet elképesztően részletes, a varázslatok szemkápráztatóak. A Guild Wars most egyértelműen a legszebb akció-RPG.

7/10

A GW-nek sem erőssége a sztori, de ahhoz képest, hogy félig MMORPG-vel van dolgunk, azért tisztességes munkát végeztek vele a fejlesztők. Nagy előnye a játéknak, hogy rendszeresen kidolgozott átvezetői vannak, amelyek fokozatosan viszik előre a történetet.

9/10

A Guild Warsban szintén sokat kell taktikázni, és itt a DS II-nél jobb mesterséges intelligencia révén jobban le fogunk izzadni. MMORPG lévén kimerítenünk itt nyilván nem tudjuk a játékokat, így sokkal jobban kell figyelniünk emberi vagy NPC társainkra.

9/10

Kicsit furcsa elsőre a mangás stílusra hajazó színgazdag megjelenítés, de később szerencsére sokkal darkosabb helyszínekre kerülünk. Az átvezetők, a digitálizált párbeszédek (ami MMO-ban ritka) és sok más egyéb révén a GW hangulata igen jó.

35/40

Dungeon Siege II



8/10

Kicsit elavult motort használtak a Dungeon Siege II-höz: ez főleg a darabos karaktereken, illetve a néhol alacsonyabb felbontású textúrákon látszódik, amikor közelítjük a kamerát. A környezet megalkotása viszont elsőrangú, akár a külső, akár a belső tereket nézzük.

7/10

Nos... legalább igyekeztek a srácok, na! Nem egy Tolkien, amit összehoztak, de legalább részletesebb és kidolgozottabb a háttérsztori, mint az előző részben. A „vicces és életszerű” párbeszédektől viszont néha a falat kapartam.

9/10

A DS II csapatorientált, RTS-jellegű harcrendszere kis változatosságot hoz a megszokott RPG-csaták világába. Az előre- és hátrvonulás, a csapattagok talpra állása, a gyógyítás, a kimerívtetés és sok más egyéb trükk révén a DS II harcrendszere RPG-ben számomra a legszimpatikusabb.

9/10

A látványos, darkos intró, a fordultatos játékmotort, a kazamaták és a külső terek nagyszerű vegyítése remek atmoszférát teremtenek, és ezúttal a sztori is kidolgozottabb. Egyedül a folyamatos henteselés válik monotonná egy idő után.

32/40

gyobb dögökből hullanak ki az igazán tápos tárgyak, mint a WoW-ban), így folyamatosan motiválva vagyunk, hogy továbbküzdjük magunkat.

A másik elem, amit a GPG a legkisebb szegényérzet nélkül lenyúlt az MMORPG-kből, illetve a hozzá hasonló MMORPG-kből, azok a „set itemek”. Ezek általában egy teljes páncéltartalom kollekciónak különböző részecskéi, amelyek úgyszólván random esnek a játék során, és amelyeket összegyűjtve valamilyen szép combos bónuszt kapunk. Arról nem is beszélve, hogy hatalmas filig, amikor hősünk végre megszerezte az utolsó részt is, és a játék multiplayeres részében ott feszünk benne a többiek előtt.

A fegyverek és páncélok kidolgozása terén amúgy külön elismerést érdemel a GPG: nemcsak egyszerűen gyönyörűek, hanem messze egyedibb stílusúak és sokkal változatosabb megjelenítésűek, mint a WoW-ban. Arról nem is beszélve, hogy mindegyikhez valami történet is kötődik.

Csini, csini, de nem egy bombázó

Sajnos bármennyire is szépek a fegyverek, ha az azokat hordozó

karakterek kicsit... bumfordian néznek ki. Ha a *Dungeon Siege II* grafikáját nézem, akkor leginkább egy olyan nő jut róla eszembe, aki első látásra (arc, smink, ruha) nem egy nagy szám, de amikor jobban megnézed, akkor észreveszed, hogy milyen jó alakja van, kellemes felsőtesti domborulatai, hosszú combjai stb. (*Bad, könyörgök, hagyj abba @! – Csonti*).

Ha az ellenséges monsztrák ellepik a mágust vagy az íjász lányt, akkor pillanatok alatt ledarálják őket.

A játék legeleje, illetve később is, amikor az átvezető (engine-es, nem renderelt) animációkat nézzük, akkor az emberi típusú karakterek megjelenítése elég gyengus, a külsejük továbbra is kicsit baltával faragott (bár némileg fejlődött a DS1-hez képest), és a legrémesebb, hogy hasbeszélők, vagyis nem mozog a szájuk. Szerencsére túl sok közeli kamerás átvezető nincs, de azért jobb lett volna ezeket is kivágni. Mivel rengetegféle szörnyrel találko-



Ha már a számár rúgja a bossz, akkor valamit nagyon elbaltáztunk...



A két legmenőbb táncos az El Diablo dizsiben.

zunk, ezért ezek megjelenítése már sokkal szélesebb minőségi palettát ölel fel: a gyengustól egészen a kiválóig tart. Látszik, hogy bizonyos dögök kidolgozására volt elég idő és energia, másokat viszont csúnyán összecsaptak.

Amiben viszont abszolút nyerő a játék, az a környezet fantasztikus megalkotása. A sűrű dzsungel, a nagyszerű stílusérzékkel kidolgozott

rak helyenként feltűnően alacsony felbontásban „tündökölnék”, illetve nincs elhalmozva a játék a különféle 3D-s effektusokkal sem.

Összességében nem csúnya a DS II, sőt helyenként kifejezetten, áll-leejtően gyönyörű, viszont helyenként kiábrándító is tud lenni.

Jeremy szól

Úgy látszik, az ilyen típusú RPG-knél Jeremy Soule zeneszerző alkalmazása már alap. Ennek persze örültem,

Komoly ez az anyag...





Az ifjú Szabó István a kék fényű bottal a kezében...



„Most hogy így egyedül vagyunk itt a vízesés mellett, akkor elmesélném szomorú gyermekkoromat.. Minden úgy kezdődött, hogy...”

viszont úgy tűnt, hogy sajnos mintha hangyányit kifáradt volna a mester, túl sok variációt, fülbemászó zenei részletet nem találtam benne, pedig a DS1 zenéje az egyik kedvencem volt. (Jellemző módon a leghangulatosabb zenei betétek mindig azok voltak, amelyekbe Soule belevegítette a DS1 egyik alapmotívumát.) Annak ellenére, hogy Soule még itt is minőségi zenét produkált, nem lehet nem észrevenni, hogy egyre inkább ismétli önmagát. A zene mellett a hanghatások is vegyesek: a dzsunglekben hallható állati neszezések, a szél fuvallata, az eső kopogása megteremtik a kellő

hangulatot, viszont a kazamaták zörejei kicsit szegényesre sikeredtek. A fegyverek csapódásai, a varázslatok robbanásai sem hagytak különösen nyomot bennem. Szerencsére a szinkronhangok viszont elsőrangúak: látszik, hogy színészeket (még ha nem is híreseket) kértek fel, nem portást meg a takarítólányt az irodából, hogy olvasson már fel pár sort. Minden párbeszédhez hang is tartozik, ez pedig kifejezett felüdülés a WoW néma NPC-jei után.

Előre a dungeonökbbe! (Rendületlenül...)

Ahogy lassan a cikk végéhez érek, felsejlik bennem, hogy valami értékelésfélét kéne idebiggyesztenem. Sok minden felmerült a DS II kapcsán, amivel felülmúlja elődjét: okosan kidolgozott harcrendszer, bizonyos részleteiben szebb, stílusosabb a grafika, a páncélok, ruhadarabok fegyverek kidolgozása stb. Viszont sajnos ez a játék sem tudta átlépni a saját árnyékát: az állandó, szünni nem akaró henteles egy idő után besűrűsödik, és monotonná válik. Ezúttal is elérkezik a játéknak egy olyan szakasza, amikor a sztori háttérbe szorul, és már csak megyünk előre kis csapatunkkal, mindent szétszedve magunk körül.

Ez persze vonzó lehet azok számára, akik csak egy kis hack'n'slash-re vágynak, viszont a viszonylag kidolgozottabb sztorival és intelligensebb taktikai résszel a DS II érezhetően másra törekedett. A monotonitás mellett bosszantó momentum, amikor a készítők megpróbálták azon erőlködni, hogy csapatunk (random, elég szánalmasan, a sztoritól függetlenül felvehető) karaktereibe életet leheljenek, és időnként hőseink között humorosnak vagy eredetinek szánt, ám borzasztóan bornírt párbeszédet hallhatunk. A kis elf fíjasz lány például állandóan hősködni próbál, mint valamilyen elbaltázott Don Quijote-utáncát, a nagy darab félóriás harcos pedig álbojcsességekkel és „C” kategóriás fantasy akciófilmeket idéző beszélősokkal próbálja letorkolni.

Nem sokkal eredetibb az sem, amikor a dryad papnő azt elemzi, hogy „nahát, milyen borzalmasak ezek a küzdelmek”, és a harcos nyugtázza, hogy „hát igen, neked nehéz lehet a közelharc”. Tényleg? Ki gondolta volna...

Azért mindenképpen elismerést érdemel a GPG csapata, hogy igyekeztek a DS régi hibáit kijavítani, de igazság szerint a World of Warcraft, illetve a Guild Wars is olyan magasra tették a mércét, hogy ahhoz ez a játék nem tudott felérni. Persze a DS II nagy előnye, hogy ezt single-ben is lehet tolni, és még mindig sokan vannak, akik otthon egyedül szeretnek játszani, és nem vágnak egy óriási internetes közösségre, hogy kalandozhassanak. Amíg nem készül el a Diablo 3, addig számukra Dungeon Siege 2 a legjobb alternatíva. Az pedig (sajnos...) nem ma lesz.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHZ | 512 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

A64 3000+ | 1 GB RAM | Rad. 9800 Pro

„Maximális felbontáson, mindent mást is maxra tolvá csak néha röccent be egy picit. Fagyást nem tapasztaltam.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ✔ Folyamatos, töltötetéseket nélküli játékmenet
- ✔ Új skill-rendszer
- ✔ Nagyszerű csapatszintű taktikai harc
- ✔ Aránylag érdekes keretsztori
- ✔ A környezet gyönyörű
- ✔ Néha kissé monotonná válik a játék a hosszú öldöklések miatt
- ✔ Most is előfordul, hogy nem nagyon kell csinálni semmit, az embered harcolnak helyetted
- ✔ A történet eleinte unalmas
- ✔ A karaktereket kissé „baltával faragták”

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

Bad Sector VÉGSZAVA



Alaposan átgondolt játékméletbeli javítások, újítások, sokkal jobb, összeszedettebb sztori, szebb (bár nem tökéletes) grafika. Helyenként azonban a túl hosszadalmas hentelesek során kicsit leül a játék.

84%

ÉS A TÖBBI

Dungeon Siege	92%
Guild Wars	91%
Diablo 2	88%

PANZERS

PHASE

SIVATAGI SHOW

Háború: mítosz és valóság, borzalom és dicsőség, gyávaság és bajtársiasság... Egyszerre izgatja a fantáziánkat, ugyanakkor rettegünk is tőle, hiszen kísérője a halál... Mégis, amint lehetőségünk van rá, igyekszünk átélni könyvben, filmen és számítógépes játékokban. A Panzers önmagában is játszható, első kiegészítőjében garantáltan ki fogjuk élni ezeket a vágyainkat, méghozzá felsőfokon.

A lig több mint egy éve jelent meg a magyar Stormregion fejlesztőinek második világháborús valós idejű stratégiája, amely végre meghozta az áttörést, és hatalmas sikert ért el külföldön is. Tegyük rögtön hozzá, méltán, hiszen dacára a telített stílusnak – szinte naponta gördül le a kiadók asztaláról egy újabb második vh-s RTS – sikerült maradandót alkotnia. Bár nem volt tökéletes, de az, ami belekerült, minőség volt az elsőtől az utolsó sorig. Mivel a program teljes címe *Codename Panzers: Phase One* volt, így sejteni lehetett – sőt az interjúban a fejlesztők el is árulták –, hogy lesz folytatás is. A második fázis, jelentem, megérkezett. Az új *Panzers* helyszíne ezúttal a mediterránium, azaz a Földközi-tenger térsége, ezen belül Észak-Afrika, Szicília, Olaszország és Jugoszlávia. Tapasztaltabbaknak, illetve a történelem ezen korszaka iránt érdeklődőknek rögtön bevillan a német Rommel tábornok, a sivatagi róka, valamint a brit Montgomery generális neve, illetve a jellegzetes sivatagi harcmodor. Ahogyan ezt már a kortársak is megjegyezték, a sivatagi

a szükséges dolgokkal. Rommel Afrika Hadtestének sorsát pontosan ez, jobban mondva ennek hiánya pecsételte meg – hiába volt a zseniális Blitzkrieg-taktika, és a számos további cselvetés, ezek sikereit már nem tudta kiaknázni, mert nem volt elég tartaléka, amit bevethetett volna. Az amerikaiak partraszállása 1943-ban aztán végleg megpecsételte az olasz-német hadsereg sorsát. Kevésbé ismert ugyanakkor, hogy a csaták már 1940-ben elkezdődtek Észak-Afrikában, ám ekkor még csak a britek álltak szemben a túlerőben lévő olaszokkal, mégis legyőzték és megfutamították Mussolini katonáit. Bár az olasz hadigépezet tényleg nem állt a helyzet magaslatán, azért voltak elit egységei: mi is egy ilyen kisebb, de harcra vethető alakulat tagjaként kezdjük háborús karrierünket, egy ifjú, ámde annál lelkesebb olasz parancsnok bőrébe bújva.

Beszél magyarul, uram?

A történet és a hősök ezúttal is kiemelt szerepet kaptak, aminek csak örülhetünk, hiszen a csaták mellett ez adja a játék savát-borsát. Mindennek az értékét tovább nö-

A Panzers 2 helyszíne ezúttal a mediterránium, azaz a Földközi-tenger térsége, ezen belül Észak-Afrika, Szicília, Olaszország és Jugoszlávia.

ütközetek merőben eltértek a megszokottól. Gyakorlatilag a legtisztább háborúnak volt mondható, hiszen lakosság alig-alig volt, szinte kizárólag a szembenálló hadseregek katonái voltak a szereplők. Ugyanakkor víz, élelem és üzemanyag is nagyon korlátozott mennyiségben állt rendelkezésre, így az ütközetek kimenetelét döntő módon befolyásolta, hogy az utánpótlás mennyire működött, mennyire tudta ellátni a katonákat

vel, hogy teljesen magyar verzió is készült, így az események egyetlen apró részletéről, illetve egyetlen humoros beszólásról sem maradunk le esetleges hiányos nyelvtudásunk miatt. Akiknek még ez sem elég, azok tovább csemegézhetnek, háttérinformációkat olvashatnak a játék honlapján, amely a www.panzers.hu címen fut. De a jó híreknek még nincs vége: a hősök és minden szereplő is magyar hangon szól!

GYORSNÉZET

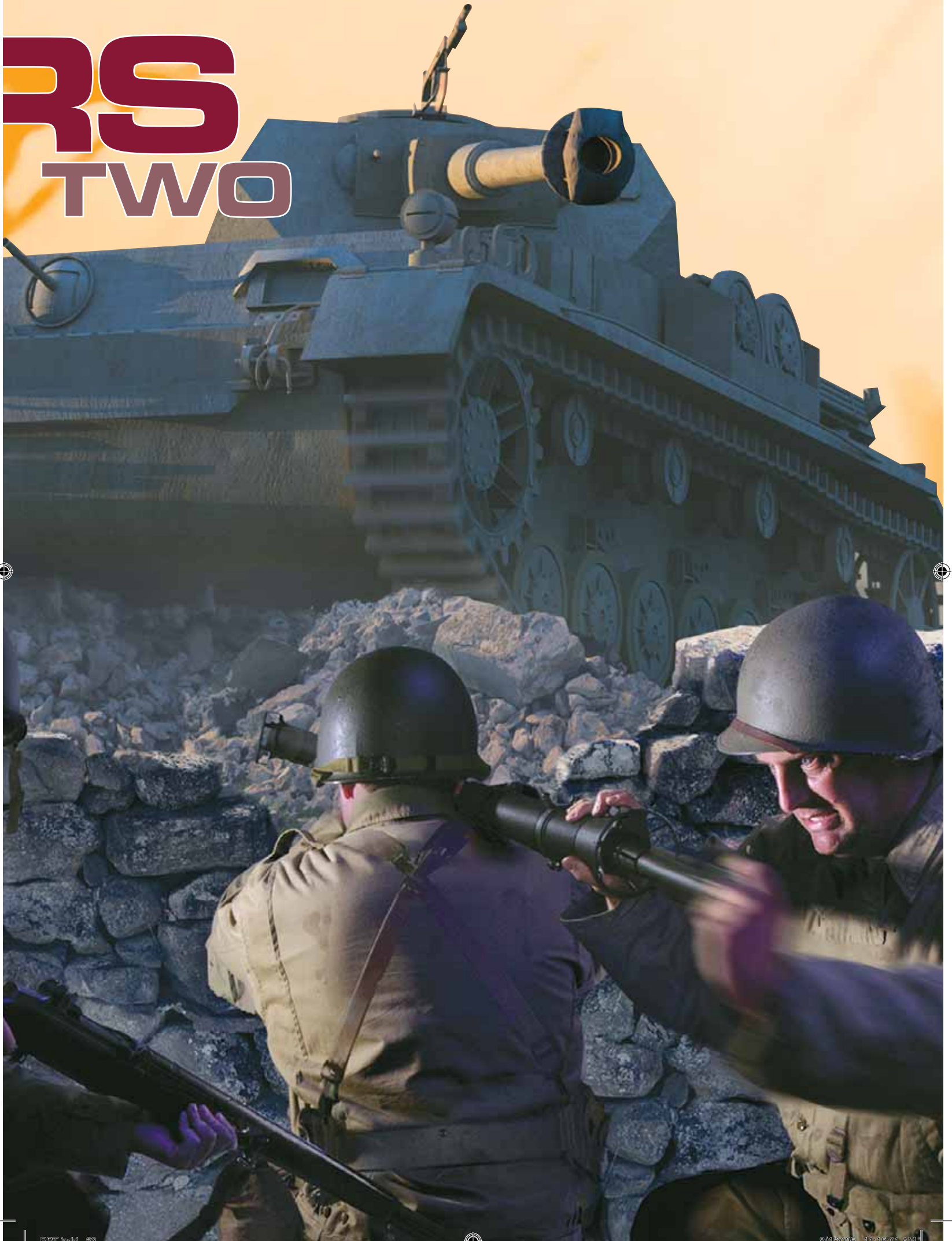
KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	CDV
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
II. világháború	Stormregion
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
S.W.I.N.E., Panzers	
GYORSLINK	825

TIPPEK a 104. oldalon
EXTRA így készült a szinkron
CHEATEK a 100. oldalon





RS TWO





Az angol gyalogság futva keres védelmet a tüzérségi csapástól – hiába.



A közelképeken látszik, mennyire részletes az egységek kidolgozottsága

PARANCSNOKOK, HŐSÖK

Személyes sorsok a háborúban

A múlt történéseit figyelve hajlamosak vagyunk arról elfeledkezni, hogy bár a csatákat kisebb-nagyobb seregek vívták, de ettől függetlenül minden az egyes emberektől függött – akár legfelső szinten, a királyok trónjánál, akár a legutolsó napszámos viskójánál zajlottak az események. Hozzá kell tennünk, sokkal személyesebb is konkrét személyeket, embereket irányítani, mint arctalan tömegeket, egységeket. A Panzers előző fázisa is szépét domborított e témában, de a folytatás még rátesz egy lapáttal: kezdjük ott, hogy több ismerőst is üdvözölhetünk az előző részből. Folytassuk ott, hogy az egyes kampányokat is összeköti a szereplők sorsának alakulása, ami szintén közelebb hozza számunkra a történetet, és segít a beleélésben. A főbb hősök:

Dario DeAngelis

Az olasz fiatalember lelkes híve az új római birodalomnak, kitűnő harcos, ugyanakkor nem fanatikus. Olaszország győzelme mellett az is tűzeli, hogy megtalálja elveszett bátyját, akinek a gépét lelőtték a britek, és azóta semmi hír felőle...



Sergio DeAngelis

Bár Dario testvére keveset szerepel magában a harcokban, de épp elég fontos szereplő ahhoz, hogy megemlítsük. Eredetileg hírszerzési céllal, titkosügynökként repült volna Egyiptomba, azonban utazását kénytelen volt megszakítani. További holléte azóta ismeretlen, de hogy nem halt meg, arra mérget vehetünk.



Hans von Gröbel

Az ifjú német páncélosparancsnokkal már dicsőséget dicsőségre halmoztunk az előző részben Európában és az orosz síkságokon. Most az Afrika Hadtest tagjaként nyújtunk támogatást olasz szövetségeseinknek, így kapcsolatba kerülünk Darióval is.



James Barnes

Az angol harcos szintén még fiatal éveiben jár, ugyanakkor már igen komoly tapasztalatokkal bír, és van tehetsége a hadvezetéshez is. Valószínűleg ez az ok, amiért kicserélik egy fontos tengelyhatalmi hadifogolyra. Innenről kezdve viszont újult erővel vonulunk csatába, és aratunk diadalt hősünkkel.



Jeffrey F. Wilson

A jenkai srác heves, rámenős, nagy dumás, ráadásul tetszik neki Polly, Barnes húga... Aggódalomra azonban semmi ok, nem szappanoperát fogunk látni, hanem egy tapasztalt katonát, aki sokszor brit szövetségeseivel együtt támadja meg az ellenséget.



Ordás (Wolf)

Jugoszláv barátunk már korosabb társainál, de erre szüksége is van az életbenmaradáshoz. Kitűnő vezető, jól motiválja az embereit, még akkor is, mikor azok értelmetlennek tartanák a harcot. Ráadásul a humorral is jó viszonyban van, ami szintén nem egy hátrány.



meg, ráadásul profi, ismert színészek hangjával, vagyis a szinkron tényleg első osztályú. Elsőként hőseink naplójának böngészése közben halljuk a beszédüket, már ezek is megalapozzák a hangulatot, hiszen mind a szöveg tartalma, mind a hanghordozás személyes, érzelmektől fűtött, így könnyen azonosulni tudunk vele.

egyéni sorsának alakulását is megfigyelhetjük.

Hollywood goes to Hungary

Ezekről az átvezetőkről tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Egyetlen dolog, ami nekem nem tetszett annyira, de erről feltehetően erősen megoszlanak a vélemények, az a korabeli filmes hatás elérése céljából betett effektek voltak. Értem itt ez alatt az ugráló képkockákat és a filmhibákat. Bár már a *D-Day* is alkalmazta ezeket a trükköket, de egyáltalán nem éreztem egyik játékban sem ettől jobban bele magam a korszakba. Ettől eltekintve tényleg kiválóak a kisfilmek mind minőség –

Az átvezetőkről tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni.

Az ezt követő hivatalos eligazítást csak írásban kapjuk meg, de ez így is természetes – semmi sem von el a feladatok megjegyzésétől és átgondolásától. Ezt követően szinte mindig egy hosszabb-rövidebb kisfilmben gyönyörködhetünk, amely általában egyrészt bepillantást enged a harci szituációba, de sokszor hőseink

a játék motorjával készültek –, mind vágás, mind beállítás szempontjából. Komolyan mondom, nem bánám, ha a fejlesztők, akár bónuszként, csinálnának egész estés filmeket is ezen a módon, mert biztos vagyok benne, hogy élvezetes lenne. Szóval az animációk gyönyörűek, hangulatosak, ráadásul a történet fonálát is

Várostrom, egy kicsit gyorsabban, egy kicsit brutálisabban



A Phase Two csatái hemzsegnak a látványos pillanatoktól: robbanások, füst mindenfelé, segélykiáltások, szerteszét repülő testek... Ugyanakkor a időmegállításhoz köszönhetően mindig átlátjuk a helyzetet.

ÁTHEVÜLT HOMOKOT SZÓR ARCUNKBA A SZÉL...

Sivatagi űtközetek testközlelől



Az életerősön kívül az oldalsó páncélsérülés-csíkok is tájékoztatnak minket harckocsink állapotáról

A programban mindennek dinamikus árnyéka van, ami tovább fokozza az életszerűséget

A járművek sötétebb színűvé válása jelzi, hogy már nincs sok nekik hátra – még pár lövés és végük van

A küldetésben részt vevő saját hőskéket innen is könnyen elérhetjük, illetve látjuk, ha megtámadták őket

A jármű állapotáról és a benne ülőkről kapunk további részletes információkat a kezelőfelületen

tovább szövik, miközben az összecsapások pillanatait is megragadják. A szinkron itt is profi, és az időnként felcsillanó poénon csak tovább színesítik az összképet. Ha pedig már a kulcsinnél tartunk, térjünk rá egyből a látványra is. Az első rész grafikája minden hasonló témájú RTS-t lealázott, de a *Panzers 2*-nek sincs oka a panaszra. Látszik, hogy mekkora képességek jelennek a motorban: alapvetően ugyanazt a színvonalat kapjuk, mint egy évvel ezelőtt, de még mindig rendkívül ütősnek tekinthető, ami a monitoron megjelenik. Azért csinósították ezt-azt a fejlesztők, részletesebbek lettek a textúrák is, illetve még jobban közelíthetünk az egységekre – még a felderítőgépben ülő pilótákat is tisztán kivethetjük, akárcsak a nyitott önjáró löveg kezelőszemélyzetét.

Fények az éjszakában

Az épületek kidolgozása szintén önmagáért beszél – gondolok itt Bir Hachem hatalmas, kidolgozott erődjére, vagy az olaszországi csodálatos kis házacskákra, templomokra. A sivatagban még tevékkel és keselyűkkel is találkozunk, szerepük ugyan nincsen, csak afféle díszletet jelentenek. A járművek is szépen kimunkáltak: összesen több mint 20 új egységgel is találkozunk küzdelmeink során. Hozzáteszem, ez azért annyira nem nagy szám – egy kiegészítőnél pont jó, de egy

új játéknál ennél többet várnánk... A csaták látványvilágára visszatérve: további újdonságot jelentenek a brutális robbanások, amelyek ráadásul még a képernyőt is beremegtetik egy kicsit. Ilyet már láttunk a *Combat Mission*ben, de dicséretes, hogy a Stormregion is alkalmazta ezt az ötletet. A megsemmisült harceszközök, meghalt katonák is eltűnnek idővel. További finomság még a sivatagi időjárás, a homokvihar, illetve az olaszországi esők részletes megvalósítása is. Komoly fejlődés a napszakok változása a küldetéseken belül – ilyesmivel eddig nem igazán találkoztunk. Gondolom, igazi deszertnek tartogatták a készítőket az éjszakai küldetéseket, külön kiemelve a fényviszonyokat. Őszintén szólva azonban ez felemásan sült el: a realitáshoz például meglehetősen csekély köze van a kivilágított házaknak és járműveknek, hiszen mindenhol, ahol a világháború dúlt, kőkemény, szigorú elsötétítés volt érvényben, hogy ne adjanak tám- és célpontot az ellenség légierejének. Szerencsére a hiba súlyát csökkentti, hogy legalább élvezetesen

implementálták a játékmenetbe: a reflektorok lekapcsolhatóak (ha égve hagyjuk, messzebbre látunk, viszont az ellen folyamatosan tudni fogja járművünk pontos helyzetét), és az éjszakai küldetések számát se vitték túlzásba.

Titkolódzó küldetések

A küldetésekkel amúgy nincsen gond: változatosak és – ha nehéz fokozaton játszunk



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Panzers – Phase Two

Soldiers of WWII



8/10

Grafika

9/10

Közel egy éve jelent meg az előző rész, elképesztő grafikával, de ami még elképesztőbb, hogy igazából ebben a kategóriában azóta sem talált legyőzőre. Ráadásul a sivatagi környezet további finomságokat is tartogat (pl. homokvihar).

A váratlanul előbukkanó stratégia ugyanolyan játszható könnyedséggel vette ezt az akadályt, mint konkurenciája. Ez az a helyzet, ahol tényleg lehetetlen győztest kihozni – marad a szabályos döntetlen.

8/10

Összetettség

9/10

Ezen a ponton – mivel ez itt ugyebár egy összehasonlítás akar lenni – bizony versenyzőnk halványabb vetélytársánál. Inkább az akcióvonal dominál a stratégiázással szemben.

Az, hogy sokkal kisebb létszámú csapatot vezethetünk, az is jelzi, ezúttal tényleg össze kell kapunk magunkat, és nem csak durrogatni az ellenség irányába. A teljesen interaktív, lerombolható környezet ezt még tovább erősíti.

9/10

Változatosság

8/10

A küldetésekre nem lehet panasz, van támadás, védekezés és sompolygás (szompolygás? – ender) is. Ugyanakkor Észak-Afrika helyszínein már sokszor jártunk, viszont a jugoszláviai partizánhadjárat egészen különleges ötlet.

Remek, sokoldalú feladatok és megoldási módok, viszont a hadjáratok helyszíneiben nincs sok újdonság.

10/10

Háborús atmoszféra

8/10

Azt hiszem, e területen még hosszú ideig a Stormregion alkotása viseli a koronát, megosztva elődjével. Bár a „korabeli” filmeffektusokat nem kéne feltétlenül erőltetni, de ez mit sem von le a világszínvonalú átvezető színvonalán.

Nem teljesít rosszul a program, de érződik, hogy inkább a tartalomra koncentráltak, azaz a stratégiai mélységre, szemben a körítéssel. Így is élvezetes, viszont vannak nála jobbak is.

35/40

Összesen

34/40

őket, akkor – kellően nehezek is. Van amikor sima támadás a célunk, van amikor a védekezés, vagy csapdaállítás, mikor Rommel tábornok kedvelt taktikáját alkalmazva a 88-as Flakok félkörébe csaljuk az ellenfél mit sem sejtő páncélosait (hozzátesszem, még mókásabb lett volna, ha erre mi magunknak kell rájöttünk, de hát ne legyünk telhetetlenek), vagy az ellenséges őrzáratok mellett elsompolyogva elérni egy kijelölt pontot. Ehhez jönnek még az éjszakai küldetések, amelyek az alacsony látótávolság

akkor fejlődhetnek (jó hír, hogy már nem 5-ös, hanem 10-es szintig), viszont előfordult, hogy küldetéstől függően nem mindig voltak velünk a csatában. Bár lehetett volna ezen dühöngeni, de igazából nem éreztem ezt cseppet sem zavarónak.

Mutasd a tankod, megmondom, ki vagy!

A realitásra, mint szintén fontos elemre rátérve megállapíthatjuk, hogy ezen a téren sem történtek komoly változások: a javítás, utánpótlás

A realitáshoz csekély köze van a kivilágított házaknak és járműveknek, hiszen mindenütt, ahol a világháború dúlt, szigorú elsötétítés volt érvényben.

miatt különösen nagy kihívást jelentenek. A feladatok továbbra is elsődleges, kötelezően elvégzendőkre, valamint opcionálisra és titkosakra oszlanak – utóbbi kettőért általában plusz presztízt, ritkább esetben a pályán belül támogatást kapunk, mint például a reptér elfoglalásakor, ahol miután megakadályoztuk az ellenség pilótáit a felszállásban, a kiszabadított saját pilóták elrepültek a zsákmányolt gépekkel, és máris lett négy további vadászbombázó támadásunk. Előfordulnak azonban olyan esetek is, mikor elég bejárnunk a térkép félreeső zugait, mert tutira ráakadunk egy-két titkos feladat megoldására. A küldetések sorozatában egyébként továbbra is rendelkezünk mag-egységekkel,

a szokásos módon, cseppet sem reálisan, pillanatok alatt történik, de ez azért még belefér a játékmenetbe. Ugyanakkor a gyalogosok lényegesen gyengébbek lettek a harcosokkal szemben – ritkán használnak gránátot vagy Molotov-koktélokot ellenük. Ezzel szemben az aknavetőket hihetetlenül erőseket sebeznek a páncélosokon, ami valjukk be, igen távol áll a valóságtól. Ettől eltekintve jól alkalmazhatóak a gyalogsági egységek: küldetésektől függően hol a mesterlövészeket vetjük be, hol a géppuskásokat, hol pedig a lövészeket. Egyedül a tankelhárító nehézpuskásoknak nem láttam hasznát, mert keveset sebeztek és könnyen elpusztultak (Mint ahogy a valóságban is így volt. – Csontji). A másik



Két főszerelő és egy Panzer IV-es



Gyönyörűek és hasznosak az álcázószínek – a repülő szinte beleolvad a tájba



Tito partizánjai és a Vörös Hadsereg kooperatív módon nyomják



A sárkányok modern kori követője akcióban: a lángszórós harckocsi



Egy Stuka munka közben (a harckocsi kezelőszemélyzetének most nem lennék a helyében...)

dolog egyes harcjárművek tulajdonságainak irrealitása volt. Azt még megértettem, hogy az ósdi olasz tankokat fel kellett tápolni, hogy legyen némi esélyünk a taljánokkal játszva, de a Marder II-es önjáró páncéltörő löveget szinte egy Panzer IVF2-essel egyenlővé tenni elég abszurdnak találtam. A lövegük tényleg ugyanolyan erős volt, csak míg a Panzer IVF2 közepes páncélvastagsággal rendelkezett, addig a Marder II-esnek nagyon vékony volt, szinte csak kézfegyverek ellen nyújtott védelmet. Ehhez képest csak szórásátlagosnak számít, hogy kicsit hiányoltam a zsákmányolt járműveknél a rárakott zászlót, hogy

a saját légierőnk beazonosíthassa őket – a D-Day ezt tudta, úgyhogy a jó ötletet a Panzers fejlesztői is felhasználhatták volna. Mivel a járműzsákmányolás továbbra sem kap kiemelt szerepet (ami jó, hiszen a valóságban sem így működtek a dolgok), ez a negatív momentum tényleg csak apróság. Ami viszont komolyan idegesített, és a játékmenet jelentős hibájának tartom, az a járművek csetlése-botlása: szinte lehetetlenség elérni, hogy kritikusabb állapotban gyorsan kivonjuk bármit is a csatározásokból, mert addig forog-ténfereg, míg ki nem lövik. Ráadásul ez a hiba már a S.W.I.N.E. óta fennáll, amely tény még kevésbé

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ A DVD-N

derített jobb kedvre... A többi dolog viszont már örömteli: nemcsak ötfős lövészekkel találkozunk (a nehézfegyver-kezelők eddig is kevesebben voltak), hanem 1-2 fős alakulatokkal is, az alaposan leamortizálódott harckocsik pedig elsötétülnek és füstölögnek is – ilyenkor, ha időben hátravonjuk, akkor még elkerülhetjük a megsemmisülését.

Világszenzáció helyett

A hálózati játékmód alából is jó volt, akár a kooperatív, akár az egymás elleni játékmódokról szólnak. Sok újítás itt nem történt, lett egy új mód, a Mission, más komolyabb változás nem történt. Nem is gond, ami jó, azon nem kell mindig változtatni. Újdonság viszont a küldetészerkesztő, amellyel megvariálhatjuk saját szánk íze szerint a csaták minden egyes részletét, beleértve az egységeket is. A „mellékesről” szólva (ami valójában persze cseppet sem mellékes!) még el kell mondanunk, hogy

a zene kiválóra sikeredett, rendkívül hangulatos, és a hangeffektek is első osztályúak. Ha leltárt csinálunk, akkor kiderül, hogy dacára apróbb hibáinak, mégis hihetetlenül élvezetes játék az új Panzers. Miért akkor az első résznél alacsonyabb pontszám? Nos, a Phase Two inkább mondható egy kiegészítőnek, mint egy valóban új játéknak. Kevés az újítás, és ami van, az sem különösen észrevehető. Mindez azonban nem akadályoz meg abban, hogy minden stratégia kedvelőnek ajánljam a játékot – bár nem lesz akkora világszenzáció, mint az elődje, de így is remek elfoglaltságot fog biztosítani.

HARDVER

- MINIMUM**
- PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA
- EZZEL TOLTUK**
- AMD 1700+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Bár az ajánlott konfigurációval rendelkeztem, azért sok egység nálam és robbanásnál hajlamos volt rendesen belassulni. Ennek ellenére nem volt komolyan zavaró tényező.”

VILÁGOK HARCA

A kampányok

Egy játék lelke szinte mindig a küldetések sorozata (kivételesen csak a kizárólag multiplayerre építő programok), így érdemes ennek a résznek is tágabb helyet szentelnünk. Ezúttal is három oldalon kapcsolódhatunk be a háború menetébe. A hadszíntér Észak-Afrika, Szicília, Olaszország és Jugoszlávia területe. Összesen húsz küldetésben bizonyíthatjuk tehetségünket: nyolcat a németekkel, olaszokkal, nyolcat a britekkel és amerikaiakkal, végül bónuszként még négyet Tito partizánjaival. A tengelyhatalmak oldalán 1940-től tapodjuk Afrika homokját, míg az angolszászokkal 1942-től kapcsolódunk be a küzdelembe, a partizánokkal pedig csak 1944-től indulunk az ellenség legyőzésére. Bár a tengelyhatalmak kampánya összességében nem mond sok újat – előrenyomulás, harcok a Halfaya-hágónál, Bir Hachem erődjénél, illetve el-Alameinnél, azért az olaszok szerepvállalásával sokkal változatosabb lett a felállítás. Sajnos ismét a valós történéseket harcolhatjuk végig, azaz hiába a sok győzelem, akkor sem tudjuk befolyásolni a háború menetét. Viszont azért a fejlesztők dicséretére legyen mondva, mégiscsak sikerül egy örömteli eseménnyel zárni a tengelyhatalmak kampányát (amit ugye nem fogok elárulni,

tessék csak végigjátszani ©). Az angolszászok oldalán, bár nyerő pozícióból indítanak, azért szintén keményen meg kell küzdenünk a sikerekért. Itt kellemes frissességet hoz a sivatagi összeesapások után Tunézia, majd Szicília zöldje, és az olasz hegyes-völgyes táj, a maga hangulatos építészetével. Az igazi meglepetés a jugoszláv partizánok hadjárata: ezért feltétlenül jókora piros pont jár a fejlesztőknek. Több szempontból is. Egyrészt ezt a hadszínteret ritkán látjuk viszont második világháborús programokban, másrészt a környezetnek – magas hegysek, vadon – és az irreguláris hadviselésnek köszönhetően egészen más jellegű harcot vívunk, mint a sivatagban, vagy Olaszországban. A páncélosokat, harckocsikat sokkal ritkábban tudjuk segítségül hívni, ráadásul sokkal kiszolgáltatottabbak is vagyunk – ami nem meglepő, tekintve, hogy nyílt harcban a valóságban is esélytelenek voltak a partizánok a reguláris csapatokkal szemben, és bizony komoly veszteségeket is szenvedtek (amellett, hogy persze komoly szerepük volt az ellenség erőinek lekötésében és utánpótlásának akadályozásában). Éppen ezért ezeknél a pályáknál kiemelt szerepet kap a lopakodás, ami további szintet visz a küldetésekbe.



A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Az átvezetőknek köszönhetően fantasztikus hangulat
 - ▲ Jól kidolgozott küldetések
 - ▲ Profin kimunkált karakterek és történet
 - ▼ A járművek mozgása még mindig nem az igazi
 - ▼ Kevés és nem feltűnő újítás
- | | | | |
|-----------|---|-------------|---|
| GRAFIKA | 9 | HANGULAT | 8 |
| HANGOK | 9 | KIHÍVÁS | 7 |
| IRÁNYÍTÁS | 7 | SZAVATOSSÁG | 8 |

Uhu VÉGSZAVA



Ugyanannyira kiváló és élvezetes stratégia, mint az első rész, de nincs annyi újítás, amennyit egy második résztől várnánk.

90%

ÉS A TÖBBI

Soldiers	89%
Blitzkrieg	86%
D-Day	79%

BEMUTATÓ



Ez annyira gusztustalan, hogy oda se nézek

LULA 3D

A LÉ MEG A LULA

A nemzetközi hírnévnek örvendő pornódíva sokévi csendes vagyon- és kebelgyarapítás után visszatért a monitorra. Az európai és amerikai számítógépes játékok főhősnői sajna nemigen vállalkoznak manapság libidónk táplálására, ám Lulát más fából faragták. Nemes vágyfokozó küldetése közben – mellesleg – még egy bűntény szárait is felgöngyölti.

TIPPEK a 102. oldalon

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akcio-kaland	CDV
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Erotikus 3D-s „ekszen”	Redfire Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Ibiza Babewatch, Porno Poker	

GYORSLINK 484

Amióta Teresa Orłowski mama először lépett a kamerák elé a hetvenes években, a német pornófilmek a világ szexiparának élvonalába tartoztak. A francia vagy az olasz pornókkal ellentétben, melyek igyekeztek némi sztorival és erotikával dúsítani az akciót, a műfaj germán alkotásai a „durr bele” technika hívei voltak, és nagy hangsúlyt helyeztek a csoportos örömek bemutatására, a női keblek méretére, a rúzsosított, telt ajkak multifunkcionális használatára. Akkoriban idehaza még csak agyonmásmolt házi videók formájában terjedtek ezek a mély filozófia tartalommal átitatott műalkotások, mégis, büszkén mondhatom, generációm pszichoszexuális fejlődésének fontos lépcsőfokát jelentették. Orłowski asszony idővel átadta a helyét az ugyancsak német származású Dolly Busternek, aki a

pornószínésznők közt elsőként esett át kebelnövelő plasztikai műtéten, ezzel is bizonyítva a német hölgyek forradalmi gondolkodásmódját. Kamaszkorom szexszimbólumai mára nagymamákká és pornófilmes mogulokká avansáltak, és bölcs matrónaként oktatják szellemi táplálékra éhes, lelkes tanítványaikat. Velük együtt tovavitte a bajszos Jürgenekeket és copfos Ursulákat felvonultató, jódlizással tarkított tiroli szexfilmek műfaja is. A német pornó azonban még ma is hódít, de már inkább a különféle perverzciók ábrázolásában, melyek elemzésébe, a serdületlen olvasók és a zord cenzorok lelkivilágára gondolva most nem mennék bele.

Ha egy nép ennyi szálon kötődik e nemes műfajhoz, talán nem meglepő, hogy idővel pornográf tartalmú számítógépes játékokkal is megajándékozza a világot. Az 1998-as *Lula* ilyen téren valóban kivételes alkotás volt: tudtommal ez az első szex-stratégiai játék, hiszen célunk egy pornószínésznő menedzselése, illetve egy világraszóló pornóbirodalom kiépítése volt. Ráadásul a játék, németektől szokatlan módon, tele volt remek poénokkal. A nagy európai siker miatt sok folytatás született, példáululás sci-fi, flipper,

sőt tamagocsi is, ezek a gagyi játékok azonban jócskán alumuláltak az eredeti művet. A CDV most visszatért az alapokhoz, azaz történetorientált folyását készítette. Persze Lula is haladt a korrallal: az egykori 2D-s figura pompás 3D-s kosztümöt kapott, amely többek között szexi combfixes harisnyából, hosszú bőrcizmából, apró csipkekötényekből és egy, a 89D-s méretű kebleket csak nehezen megtartó vörös fűzőből áll. Mindezt fűszerezi még Lula speciális csipőrizáló mozgása és a hátulnézetes ábrázolás, amely különösen inspiráló tud lenni, amikor a kamera kissé megereszkedik...

Fogd a nőt és fuss

A játék Lula beverly hills-i luxusvilágában indul. A pornócsillag igazán irigylésre méltó életet él itt: háromszintes házat óriási park veszi körül, melyben nagy medence, szökökút, motor- és autórítkaságokkal teli garázs, sövénylabirintus és rengeteg biztonsági kamera található – ez utóbbiak a vízben lubickoló, vagy az árnyékban hősülő pornósztrók nyugalma hivatottak ügyelni. Hogy a testiség édene még tökéletesebb legyen, Lula épp egy pornófilm forgatására készül. Amint derült égből villámcsapás, úgy éri a hír:



villáján rajtaütöttek, három sztárszínésznőjét pedig elrabolták. A színésznők szobája fel van dúlva, a portás holtan fekszik fölkéjében, a biztonsági kamerákat összezúzták. Egyetlen kamera azonban túlélte a vandalizmust, és rögzítette az eseményeket: fekete ruhás, maszkos alakok törtek a kertbe, ők hurcolták el az aranyat érő testrészekkel megáldott színésznőket. Az egyetlen nyom egy elejtett cigarettásdoboz, amelyen a San Francisco-i Wild Chicken Club hirdetése található. A magatehetetlen zsarukat elfeledve Lula nyakába veszi az amerikai országutakat...

Gut... Besser... Gösser...
No de térjünk csak vissza még egy pillanatra Lula luxusvillájába. A pornósztárszínésznőkhöz menten csatlakozik hú kutyája, a tacsó és a gigászi pondró 2:3 arányú keverékének tűnő Dusty, aki végig Lula társa marad a kalandokban. Az ő társaságában barangoljuk be a villát, ahol néhány

ügyesek vagyunk, rábukkanunk egy terjedelmes méretű vibrátorra is, melynek később igen nagy hasznát vesszük. A fürdőszobában két leányzó épp lesbikus örömeibe merül, a kert eldugott zugában, az étkezőasztalon ugyancsak Ámor oltárán áldoz egy párocska, bár vég nélküli akciójuk, ahogy a pornófilmekből megszokhattuk, inkább tűnik holmi-

Verena Wiesenstraub, kebleit, amennyiben görögdinnyék lennének, külön tehertaxi kéne hazaszállíttatni a zöldségpiacról.

érdekes figurával találkozunk, és a szakma jellegzetes kellékeit gyűjthetjük össze. Ott van például producérünk, Brian, a fennhéjázó aranyifjú, aki válaszaival inkább nehezíti, mint könnyíti a nyomozást. Az emeleti lakosztályok pornóújságok, DVD-k, plüss-szívecskék, szépítkezési kellékek tucatjait tárják elének, de ha

féle kétségbeesett küszködésnek, mint örömszerző aktusnak. Long Dong John Dong, a mítikus méretekkel megáldott pornósztárszínész eközben fel-alá téblábol a kertben, akárcsak Verena Wiesenstraub, akinek kebleit, külön tehertaxi kéne hazaszállíttatni a zöldségpiacról. A medence partján



sütkérező Lisa Luja igen unja magát, ezért jó néven veszi, ha a vibrátorral felvidítjuk kicsit: meglepően hosszú és merész jelenetben nézhetjük végig, amint Lula és Lisa hódolnak a Leszbosz szigetén kifejlesztett örömszerzési technikáknak. Hogy lehűtsük magunkat, fejest ugorhatunk a medencébe, és ekkor egy ugyancsak hosszas jelenet következik, amelyben Lula a legkülönbözőbb pozitúrákban szeli a hús vizet. Lisa, szolgálatkészségünket meghálálandó, elárulja a san francisco-i Wild Chicken Club tulajdonosának telefonszámát. A számon azonban csak egy üzenetreggítő jelentkezik be, ezért kénytelenek vagyunk személyesen felkeresni a szexbárót. Lula rózsaszín Chevrolet-jébe vágódik: irány a piros villamosok és a hírhedt piroslámpás negyedek városa! A klub bejáratánál azonban kellemtelen meglepetés ér minket: névjegykártya és mosoly ide vagy oda, a zord portás néni nem enged be minket a lebuja. A hátsó ajtón sem könnyű bejutni, mivel egy Hank nevű idióta őrzi, akihez képest a hazai diszkók kidobóemberei Heideggerből doktoráló szemiotikusok. Szerencsére Lula jól megérti magát a környéket benépesítő prostituáltakkal, akik filmjeinek nagy csodálói, és példaképüknek tekintik őt, ezért szíves örömet segítenek neki. A klub azonban csak az első mérföldkő a kutatásban: nem sokára elindul az igazi hajszra, amely Amerika országútajaitól éjszakai parkokon, hatalmas fenyes erdőkön át egészen Hollywoodig vezet. A kutakodás során Lulának minden adottságát latba kell vetnie: halovány logikai képességeire éppúgy szüksége lesz, mint Lara Crofttól ellesett boxtechnikájára és nyelvkészségére, melyet már egészen más hírességek fejlesztettek ki...

LULA VIRTUÁLIS PÁLYAFUTÁSA

Mellesleg ilyen is van neki

A Take-Two Interactive csapat eredeti Lula-játéka (The Sexy Empire alcímmel) 1998-ban jelent meg. A játék elején egy az FBI elől menekülő figurát alakítottunk, aki egy isten háta mögötti motelben ismerkedik meg Lulával, a színésznői babérokra törő prostituálttal. Lula, egy fényképezőgép és egy kamera segítségével először is némi pénzt kellett összegyűjteni, hogy hamis útlevelet gyártsunk magunknak, és megszabaduljunk a hatóságtól. Ha sikerrel zárult a business, elindíhattuk Lulát a fényes karrier felé, és megkezdhettük pornóbirodalmunk kialakítását. Színészeket, vágókat, operatőröket, rendezőket vehettünk fel, majd rúghattunk ki, pornófilmek forgatókönyveit dolgozhattuk ki, városi, később országos méretű tékahálózatot építhettünk. A gyártás megszervezése mellett folyton ügyelni kellett színészeink fizikai és lelki állapotára: ha például túlzottan lestrapálták őket a forgatások, tengerparti rekreációs táborokat szervezhetünk nekik. A fő cél egy országos pornóbirodalom kiépítése, és egy Lulát sztároló műholdas tévéadás beindítása volt. A folytatás, az 1999-es Wet Attack: The Empire Cums Back, ahogy a cím is mutatja, bárgyú szexszel dúsított sci-fivé degradálta a játékot. Különböző bolygók közt kereskedhettünk, úrkalózokkal csatáztunk, de közben nem maradhattak el

természetesen a sikamlósabb jelenetek sem. A CDV még két Lula-játékot adott ki Lula Flipper és Lula: Virtual Babe címmel. Utóbbiban 28 napunk volt arra, hogy szex-tamagocsink testi és lelki igényeit (a szellemiekről valamiért megfeledkeztek a programozók) maradéktalanul kielégítsük.



Amerikai széps*gg

A játék irányítása pofonegyszerű: Lulát a billentyűzettel és az egérrel navigálhatjuk, az inventoryt pedig az [I] gombbal hívhatjuk elő. Itt a tárgyakról általában rövid és semmitmondó leírást kapunk, de ha netán mégis megakad a szemünk valamelyik holmin, azt az egérrel választhatjuk ki. Az adott tárgy kinagyított, Barbie-rózsaszín kerettel körbevett ocsmány képe ekkor a képernyő jobb alsó sarkában fog megjelenni. Ilyenkor Lula adott szituációban automatikusan ezt a tárgyat használja, illetve a párbeszéd során is erről a holmiról kérdezősködik – amennyiben van egyáltalán kérdeznivalója. Az adott küldetésről a [Tab] billentyű tájékoztat minket, ha teljesítettük a feladatot, a rubrika kipipálódik. Feladatunk főleg az információgyűjtésre és a szereplőkkel való beszélgetésre korlátozódik, de azok se essenek kétségbe, akik nem értenek németül (egyelőre sajnos még csak a

német verzió van a piacon, és a CDV marketingstratégiáját ismerve ez még jó ideig így lesz), mert a dumák végtelenül egyszerűek, a tárgyhasználat pedig hihetetlenül sablonos, ezért még a nyelvi analfabéták is elboldogulnak a játékkal. Lula idővel bekeményít, és előrangatja karatés tudását is, sőt egy-két országúti üldözésbe is belebonyolódik. No és persze rengeteg erotikus, azazhogy a pornográfia határmezsgyéjét

súroló jelenetben bizonyítja, hogy Michelle Wild és Maya Gold elbűhatna mellette az ágyban. Ezek a jelenetek eléggé kiszámíthatatlanok, de mindig úgy érezzük, a legjobbkor jönnek: a sztori ugyanis nem elég érdekes, sőt, mondhatni kifejezetten lassú és uncsi, és a szexjelenetek nélkül bizony hamar lekösdadna a kíváncsiságunk. Gyanítható, hogy az európai nációk közül a németek rendelkeznek a

Szép nagy őserdő... ráférne egy kis borotválás



Egy jegyet kérek Ingmar Bergman legújabb filmjére



Ha megengedi hölgyem... cipész vagyok, megvizsgálám részletesen, mi a gond a csizmája sarkával



A francba, már megint késve mentettem le a képet

PIXELPROSTIK ÉS POLIGON-SELYEMFIÚK

Régi erotikus játékok

Az első, hivatalosan kiadott szexjáték az On-Line Sytems (a későbbi Sierra On-line) 1983-as Soft Porn Adventure-je volt. A grafika nélküli szöveges kalandjátékban egy középkorú balekot alakítottunk, akinek egyetlen célja volt: szüzességének előre megfontolt szándékából elkövetett mielőbbi elveszejtése Amerika különféle lebujaiban (*Egyszerre többen is? Akkor ez tényleg komoly cél volt* ©... – Csontji). A játék idővel grafikus engine-t is kapott, a főhős pedig jó hangzású nevet: így indulhatott világhódító pályafutásra Larry Laffer.

A pikáns humorú, briliáns történetű Leisure Suit Larry sorozat szingli fiatalberek/hölgyek millióinak szívét hódította meg. Rengeteg hasonló stílusú, erotikus tartalmú játék született idővel, példának okáért ott van a francia Emanuelle. Ugyancsak óriási divatja volt ekkoriban a különféle Strip Pokereknek, melyekben intim kettesben kártyázhattunk a kiválasztott hölgygel, aki egy-egy ruhája ledobásával jutalmazta sikereinket. Az Amiga virágkorában már odáig ment a dolog, hogy a fényképszerűen megjelenített nőik egyes idomait egy nagyítóval is megvizsgálhattuk. A „komolyabb”, azazhogy hivatalos erotikus játékok vicces ellenpólusát jelentették azok a házilag készített szexolimpiák, amelyekben különféle vicces erotikus mutatókat kellett bemutatni, vagy partnerünket eléghettük ki eszelős joystickrángatással. Az interaktív mozik virágkorában aztán rengeteg pornójáték látott napvilágot, melyekben rövid, gagyi történet szolgált a szexjelenetek alibi-jéül: a Sex Vixens című játékban például egy kiehézt rabnók által lakott börtönbolygóra érkezünk, itt hancúrozhattunk a rabokkal. A műfajt manapság inkább a manga stílusú, erotikus kalandjátékok képviselik, a nagy feltámadásra sajnos még várni kell.



legsilányabb humorérzékkel, és ezt sajnos a *Lula* is bizonyítja. Bár a téma rengeteg poénra adott volna lehetőséget, ezeket nem tudták úgy kihasználni a fejlesztők, mint az első részben. A vizuális gegek többsége megreked a szánalmas filmes poénon idézgetésénél, például a Marilyn nevű utcalány szoknyáját ugyanúgy emelgeti a szél, mint a híres divát a klasszikus jelenetben. A verbális viccek nem kevésbé bárgyúak, olyan közhelyeket lovagolnak meg például, mint Bill Clinton nemi szerve. (Nem értem, miért kell 2005-ben még mindig ezen a témán csámcsogni. Nem lehetne aktualizálni, mondjuk átültetni Bushra, esetleg Tony Blairre?) Bár a fejlesztők áradoztak annak idején arról, mennyire élethű lesz a



Lula szerény kis kertje... Vajon ki műveli meg?

ban már kiveszte a szex kérdését a számítógépes játékokban, de engedtessek meg még egy rövid gondolat. A stílizálás, vagyis a dolgok elrejtése, egyszerűsítése mindig vágy-növelő hatású, mert teret enged a képzeletnek. Ez többek között a régi játékok iránt érzett szenvedélyem oka is, hiszen ezek a programok, grafikai hiányosságaik ellenére (azaz pont abból kifolyólag) engedték, hogy a játékos fantáziája meglóduljon. Az erotika, lévén maga is játék, hasonló titokkal bír: forrása nem a megmutatás, hanem az elrejtés. A

gépiesen lihegő szereplőkben még annyi erotika és szexualitás sincsen, mint egy Gyurcsány–Orbán nyilvános tévévitában (*pedig... – ender*). Nem győzőm hangsúlyozni, hogy ebből a szempontból sokkal jobb volt az eredeti *Lula*, és szerintem ennek a résznek is jobbat tett volna, ha rajzfilmesebbé alakították, vagy ha várnak még pár évet, amikor talán a poligonok nyelvén is lehet majd a szexről beszélni.

Berrr

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 3 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Nem szaggatott, nem volt vele technikai probléma.”

Egyedül Lula élethű mozgása és gyönyörű, kerek popója kárpótol a hiányosságokért, de ez még kevés a boldogsághoz.

játék grafikája, sajnos itt is mellétráfiáltak. A helyszínek igen változatosak, a grafikus motor azonban olyan ocsmány, mintha egy hét-nyolc évvel ezelőtti játékból bányászták volna elő. A poligonokat egyenként meg lehet számolni, kerek formák gyakorlatilag nem léteznek a játékban. A figurák olyanok, mintha egy Picassofestményről léptek volna elő, a textúrák pedig visszataszítóan elmosottak és laposak. Egyedül Lula „motion capture” technikával felvett élethű mozgása és gyönyörű, kerek popója kárpótol a hiányosságokért, de hát ez még kevés a boldogsághoz.

No sex, no problem?

Sokat gondolkodtam a játék közben, miért nem tesz a libidómra semmiféle hatást a *Lula 3D*, és egyáltalán, semmiféle játék az utóbbi években (*ajaj... hát ez már probléma* © – ender). Bad Sector az előző szám-

mai játékok legnagyobb rákfeneje az, hogy mindent a szemünk elé akarnak tární, ezzel semmi teret sem hagynak már a képzeletnek. Ugyanakkor minél életszerűbb egy játék, minél tökéletesebbnek akar látszani, annál jobban észrevehetők a hiányosságai, és a játék paradox módon annál élettelenebbé, tökéletlenné válik a hibák miatt. A sport- és szexjátékok remekül bizonyítják ezt: hiába a „motion capture” mozgás, hiába a sok poligon a fotorealisztikus arc, kebel és popó, egy-egy apróság, például az élettelen csillogású szem, vagy az ormóttan, összenőtt lábujj teljesen elveszi a jelenet hatását, élettelen babává, marionettfigurává degradálja a szereplőket. Ugyanez mondható el sajnos a *Lula 3D*-ről is. Az átvezető mozik ugyan remekül sikeredtek, de a szexjelenetek siralmasak. Az erotika a részletekben rejlik, de a bábszerűen mozgó, kifejezéstelen tekintetű,

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Hatalmas cicik	↓ Unalmas
↑ Formás popók	↓ Béna szexjelenetek
GRAFIKA 5	HANGULAT 7
HANGOK 8	KIHÍVÁS 6
IRÁNYÍTÁS 6	SZAVATOSSÁG 5

Berrr VÉGSZAVA



A hangzatos cím és a nagy lehetőségek ellenére sajnos csak egy erősen közepes játék született, amely csak ideig-óráig tartja fenn libidószintünket.

66%

ÉS A TÖBBI

Heavy Metal FAKK 2	94%
Lula Pinball	67%
Larry 8: Magna Cum Laude	63%



FANTASTIC FOUR

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Akció
KIADÓ Activision

KÖRNYEZET Marvel-képregény
FEJLESZTŐK Beenox

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Madagascar

GYORSLINK >> 1076

Csak nem akarja feladni az Activision a képregényhősök filmek alapján készült száználmas játékadaptációit. A PC-n rettenetesen gyökerre sikeredt SpiderMan 2 után itt a Fantastic Four, amelyben számomra egyedül az a „fantasztikus”, hogy miért nem rúgják már végre ki a cégtől azt a pár balfékeket, akik ilyen játékok gyártására engedélyt adnak.

A Míg egykor C64-en és Amigán a legjobb játékok készültek belőlük, napjainkban már szinte lejárta magát velem, aki szuperhősök gémeit vásárol. Lelki szemeimmel szinte látom azt a szerencsétlent, aki ilyesmire adja a fejét: szegyenkezve dugja a kabátja alá, vagy süllyeszti el a táskájában a megvásárolt dobozkat, elkerülvén az üzletben álldogáló jobban értesült gémekek gúnyosan elnéző mosolyát. Még komikusabb, hogy éppen egy ekkora cég, mint az Activision járhatja le magát újra és újra ezekkel a címekkel. A Fantastic Four pedig – nem túl meglepő módon – folytatja a hagyományokat...

mosogatószerrel idéző Mr. Fantastic például gumiként tudja deformálni magát, hogy messze lévő tárgyakat is elérjen, illetve távolról végezzen ellenségeivel. Invisible Woman (róla mondjuk egy folttszítító neve ugrik be) láthatatlanná

giát játszi könnyedséggel nyerhetünk a tömérdek rosszfiú elcsépeléséből, illetve a különféle tárgyak szétveréséből, így tulajdonképpen felesleges is a kombók használata. Hamar rá fogunk arra is jönni, hogy a

oldani a korábbi szuperhősök játékokban, a Hulkban. Nem tudom, itt miért volt ez annyira mission impossible... A hanghatások is meglehetősen szegényesek, ezt a készítő azzal próbálták palástolni, hogy legalább az eredeti színészek adták a karakterekhez a hangjukat. Mivel egyikük sem valami igazán jelentős, rangos sztár, így nem hiszem, hogy az Activisionnek sokat kellett volna könyörögnie nekik... A Fantastic Four szinte mindenben a közepes alatt teljesít egy fokkal. Nem elviselhetetlenül gyenge, és a szintén nem Oscar-gyanús film után el lehet vele ökörködni, de hosszú távon még ebben a mostani nyári uborkaszezonban is csak mazochistáknak tudom ajánlani.

„The Thing egy hatalmas monstrum, aki... jó nagyokat üt, és az fáj.”

tud válni és megfagyaszti az ellenségeit, de közelharcban elég gyenge, a Human Torch hihetetlenül gyors és felgyújtja őket, a The Thing pedig egy hatalmas monstrum, aki... jó nagyokat üt és az fáj. A játék során állandóan csere-berélődnek a hősök, így mind-

nyers erőt a játék sokkal inkább jutalmazza, mint a trükközgetést, így gyakran még a spéci energiát sem feltétlenül kell használni. A Fantastic Four legnagyobb hibája azonban a borzalmasan tré irányítás és kameranézetek. Nagyon nehéz egyáltalán kijelölni valakit, nemhogy arra lenne időnk, hogy a célpontok között váltogassunk. Ehhez jön hozzá, hogy a saját és az ellenséges karakterek is hajlamosak beragadni a tereptárgyakba, úgyhogy hőseink vezérgései nagyobb kihívást jelent, mint maga az adok-kapok.



A csodálatos négy
Pedig az alapelképzelés nem volt rossz, hiszen egy echte beat-em-uppal van dolgunk, ezekből pedig PC-n manapság elég gyér a választék. Az eredeti, Jack Kirby és Stan Lee által készült képregények, illetve a belőle készült, nálunk is nemrég vetített film-ből ismerős lehet az alapszitu: négy jó barát szuperhőst irányíthatunk, akik mindannyian különféle természetfeletti képességekkel rendelkeznek. A nevében inkább egy agyonreklámozott

egyikhez szerencsénk lesz. Időnként egyszerre két hírót is irányíthatunk, és váltogathatunk köztük, bár ennek sok értelme nem lesz...

A szükséges plusz
Mindegyik hős egyenként háromféle „kozmosz energiát” képes felszabadítani, illetve különféle kombókra is képesek. Előbbiek használata sokkal könnyebb, mint a billentyűzetet csépelni a kombókhoz, de ezekhez sok energia kell. Még „szerencse”, hogy ener-

Szürke is beautiful?
Sok jót nem lehet elmondani a játék grafikájáról sem. Bár elég sok mindent szét lehet venni magunk körül, de a tereptárgyak, és általában véve a környezet annyira szürke, unalmas, fantáziátlan, mintha mondjuk a Kórház a város szélén, vagy a Szomszédok egyik epizódjában járnánk. Az épületbelsőben minden szoba annyira egyforma, hogy egy kiadósabb „fájting” után az ember könnyen eltévedhet, és semmilyen térkép nem segíti a továbbjutásban. Elég gyenge a játék fizikája is: ezt különösen akkor lehet észrevenni, ha nagyobb tárgyakat (például egy autót) emelünk fel, hogy a tömegbe hajítsuk. Érdekes, hogy legalább ezt meg tudták

Bad Sector

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ↑ Kevés beat em up készült PC-re
- ↓ Száználmas irányítás
- ↑ A film után talán egy ideig vicces
- ↓ Gyengus grafika
- ↓ Egyszerű, mint a százas szög

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

MINIMUM HARDVER
PIII 800 MHZ | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Bad Sector VÉGSZAVA

A Fantastic Fourral az Activision tovább folytatja a szuperhősök filmes adaptációk totális lejárását. Csak gratulálni tudok nekik.

57%

ÉS A TÖBBI

Batman Vengeance	82%
Catwoman	64%
Spiderman 2	53%

GERICOM notebook számítógépek nyári hitel akcióban

ACOMP

0 Ft, 0% THM*



15.4" XGA GLARE kijelző (1280x800)

Intel Pentium-M mobil processzor

512MB RAM, 80GB merevlemez

NVIDIA GeForce 6600 videokártya

8.5GB dual layer DVD író

0 Ft + 13,720 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

Intel Celeron-M mobil technológia

15.1" XGA kijelző

512 MB RAM, 40 GB merevlemez

Intel Extreme Graphics 2

DVD író (8.5GB dual layer)

0 Ft + 6,269 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%



15.1" XGA kijelző, Radeon 9700 grafika

Intel Pentium-M mobil processzor

1024 MB RAM, 60 GB merevlemez

WLAN 54Mbit vezeték nélküli hálózat

DVD író

0 Ft + 10x 23,990 Ft + ÁFA THM: 0%

BUDAPEST BANK

■ GERICOM SUPERSONIC PCI-E 279,900 Ft

Ez a rendkívül attraktív gép a GERICOM vezető típusa. Minden technikai újdonság megtalálható benne, amire csak szükségünk lehet. Az Intel villámgyors és alacsony energiaigényű processzora, a SONY által bevezetett X-Black extra ragyogó képernyő, az egyik leggyorsabb grafikus kártya, a GeForce Go 6600, DVD író, több órás akku idő és minden munkára elegendő 80GB merevlemez. Természetesen beépített WLAN (vezeték nélküli) hálózati kártyával és memóriakártyáinkat olvasó 5in1 kártyaolvasóval is fel van szerelve. Ultra vékony kivitelben (28mm) és kategóriájában belül a legkisebb súllyal várja Önöket.

- 15.4" XGA GLARE (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1730MHz
- Intel 915PM chipset
- 512MB DDR2-533 RAM
- 80GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- nVIDIA GeForce Go 6600 128 MB DDR3 PCI-Express
- S-Video kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Gigabit LAN 10/100/1000Mbit
- Intel PRO/Wireless LAN 2915 a/b/g
- FireWire IEEE1394
- 4x USB v2.0 port
- Infra port
- AC'97 2.1, SPDIF
- 5in1 kártyaolvasó (XD/MMC/SD/MS/MS Pro)
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon és fejhálgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 363 x 266 x 28mm, 2.75kg
- Power DVD Solution, Nero Burning ROM, Samsonite hordtáska ajándékba!

■ GERICOM BELLAGIO 127,900 Ft

Mobilitás és modern kiépítés kiváló áron.

A GERICOM BELLAGIO igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhöz képest jelentősen kedvezőbb áron! Intel chipset és Intel Centrino technológia, villámgyors legújabb generációs DVD író, bőséges memóriakapacitás és ergonomikus kialakítás.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb.

- 15.1" XGA (1024*768) kijelző
- Intel Celeron-M 340 processzor, 1500Mhz
- Intel 852GM/GME chipset
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- Intel® Extreme Graphics 2, max: 32MB memory + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port,
- MiniPCI csatlakozó
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Digitális 3D hangkártya
- Külső monitor, mikrofon
- és fejhálgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326 x 277 x 36mm, 2.7kg

■ GERICOM EGO 239,900 Ft

Nem kell lemondania a felső kategória luxusáról, ha 0 Ft kezdő befizetéssel, akár 0% THM-el szeretne már ma hazavinni egy igényes kivitelezésű, könnyed noteszgépet, amely sorra nyeri a tesztek.

A megerősített magnézium házas gép Intel Centrino technológiát használ. WireLess LAN segítségével bármely vezeték nélküli hálózathoz csatlakozhatunk. Az extra csendes hűtési rendszer hatékonyan végzi a dolgát, így a gép meglepően halk és alacsony hőmérsékleten üzemel.

A 4in1 kártyaolvasó azonnal fogadja digitális fényképezőink adatait, a nagysebességű DVD író 4.7GB adatot archiválhat, vagy játszva elkészítheti saját DVD házi mozikat is. A 15" kijelző vékony keretével elegáns és könnyed benyomást kelt.

- 15.1" XGA (1024x768) kijelző
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz
- 1024MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- DVD+RW író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM +TV-OUT
- Wireless LAN (802.11b/g) beépítve
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port,
- PCMCIA csatlakozó
- 4in1 memória kártya olvasó
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejhálgató csatlakozó
- 329mm x 280mm x 32mm, 2.9kg
- GERICOM hordtáska ajándékba!
- Windows XP HOME, PowerDVD5, Pinnacle Instant CD/DVD 8SE

*Az akció 2005.07.01-től 2005.08.31-ig érvényes, csak az ilyen módon meghirdetett termékekre. A hitelbírálat jogát a Budapest bank Rt. Minden esetben fenntartja! Ez a hirdetés nem minősül ajánlattételnek! A fenti adatok tájékoztató jellegűek, a pontos törlesztőrészleteket a Budapest Bank a jóváhagyás napján határozza meg. A részletes feltételekről érdeklődjön a helyszínen vagy a Budapest Hítelvonal 06(1)455-55-55-ös számán. A hirdetésben szereplő képek illusztrációk.

ACOMP PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Nyitvatartás: minden nap 10-20 óráig.

ACOMP PEST

1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Nyitva: H-P: 9.00 - 17.00, Szo-V: Zárva

ACOMP

Aktuális árak, teljes katalógus: www.acomp.hu
Gericom termék honlapunk: www.gericom.hu
Sony honlapunk: www.sonynotebook.hu



Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója



Hé, el a vonósugárral a szajrémtól!

titikos dokumentum), ezeket csak csempésztároló beszerelése után tudjuk biztonságosan szállítani. Az egyes árukon megnyomva a [Space] billentyűt megtudhatjuk, hogy hol, merre, s leginkább mekkora árkülönbséggel tudjuk elsózni azt, amit éppen meg akarunk venni. Ez után mi magunk választjuk ki, hogy merre indulunk tovább.

Amitől nem fenéig tejfől az élet

Az egyszerű autókázás hamar dögunalom lenne, de milyen jó, hogy a fejlesztők gondoltak az ébrentartásunkra! Először is minden szállítást időre kell elvégezni, ha igazi nagy pénzt akarunk szakítani, ekkor ugyanis extra dohány a jutalom. Az sem hátrány, ha a megtett úton minél nagyobb káoszt okozunk: pénz jár

a Mad Maxet, mert imádnak felmászni a kamionra, és leadogatni némi szajrért (szintén száguldás közben). A szemfüles sofőr persze védekezhet a gyanús elemek ellen, az ufót ki lehet cselezni, ha sikerül elég ideig kitérni a kutatósugár útjából, a motorosokon meg kész öröm átszáguldani (szigorúan önvédelemből), s ha már fölmásztak, be lehet himbálni a hátsó részt, hogy szépen lepotyngjanak... Minden kicszelezett ufó- vagy bandatámadásért bónusz pénz a jutalom. Na jó, a rendőrséget se hagyjuk ki a felsorolásból, bár legtöbbször



Suki nem egy észlény, de vannak... khm... JÓ tulajdonságai

alaposan amortizáljuk a járművet, de sebjai: amikor továbbállunk, újra minden gyári kiserelésben csillog... Hmm, biztos nem akartak terhelni minket a javítgatással... Mondjuk így nem kell aggódni semmiért, csak tövig taposni a gázt, és átszáguldani mindenben.

A monstnum volánjánál

Az egész kezelésem erősen meglátom, hogy a BMT2 konzolverzió, lehetőség szerint kontrollerelemmel érdemes játszani. Az átportolás viszont még nem ok arra, hogy ilyen borzasztó irányítással lépjen meg minket valaki. Ha azt mondom, hogy erősen árkád jellegű a kamion viselkedése, akkor finom voltam. Egyrészt valami hihetetlenül erős szerkezet, kábé 3,8 alatt van százon. Másrészt szánalmasan viselkedik a kanyarodás terén, bár lehet, hogy a valóságban sem könnyű teregetni egy 120 mérfölddel rohanó szörnyeteket ☹. Csak hab a tortán, hogy a célba jutást, illetve a parkolást szinte milliméterre pontosan kell kivitelezni ahhoz, hogy a gép elfogadja – ez okozott egypár hajkitépés szituációt.

A fejlesztőcsapat kellő humorérzékkel van megáldva, és ez a grafikai megjelenítésen is látszik. A különböző

RIZIKÓFAKTOR

Boxalcím

Minden kereskedőnél az árak mellett szerepel egy jelölés, ami jelzi, hogy mennyire kockázatos befektetni a szállításába az adott helyről.

Deal of the Day: ez a cucc nagyon olcsó! Vedd meg mind, jól lehet vele kaszálni.

Bargain!: a szállítandó termék ára itt olcsóbb, mint a legtöbb helyen. Szintén érdemes felpakolni belőle. Average: közepes árú termék, szinte biztos, hogy el fogod tudni passzolni egy ki haszonnal.

Risky: nagy valószínűséggel buksz rajta, ha máshol próbálsz eladni... Felejtsd el!

Rip Off!: ebből aztán tényleg ne vedd el egy darabot sem, ugyanis éppen ott a legdrágább, ahol vagy. Máshol csak kevesebbet fognak érte adni.

zö karakterek és a hangjuk jól eltalált, a pályák viszont inkább csillognak-villognak, mint lenyűgözők. Az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy nem egyhangú egyik útvonal sem, a környék változatos, aminek az értékéből az sem von le, hogy a térkép két legtávolabbi pontja közti távot be tudjuk autózni három perc alatt. Az embernek egyébként néha lehet olyan érzése, hogy a GTA-val játszik: bár kiszállni nem lehet, de itt is van négy rádióadó, amelyeket csutkára tekerve bőmböltethetünk. A beszélgetős adó egyébként humorában, a zeneadók pedig minőségükben semennyire sem maradnak el GTA-s társaiktól.

Sam

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 512 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

A64 3000+ | 1 GB RAM | Gef6600 GT

„Simán futott, nem szaggatott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ El lehet vele szórakozni ideig-óráig
↓ A kamion fizikájára Rövid
↑ Rádióadók

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

Sam VÉGSZAVA



Jó kis nyári marhulás, bár nagyon hamar végig lehet játszani.

78%

ÉS A TÖBBI

Big Mutha Truckers	87%
Hard Truck: 18 Wheels of Steel	81%
18 Wheels of Steel: PittM	71%

Az államban igen csúnya emberek élnek, akik ráadásul még mindig puskával mászkálnak az utcákon.

az összezúzott épületekért és kocsikért is. Minden árunak van rizikótényezője, azaz mennyire rizikós megvenni és szállítani. Persze nem csak attól kell félni, hogy anyagilag bukunk rajta vagy összetörik (ha így lenne, én minden fuvar után csak egy halom zúzott konfettit kézbesíttem volna... ☹), hanem hogy meglóvasítják. Egyrésztől a pajkos idegenek szeretnek ellopodni ezt-azt: menet közben, az autópályán repülő csészealjakkal az utánfutó fölé lavíroznak, és felsugároznak egy-két láda DVD-lejátszót – hát hol van ilyenkor az MIB?! A másik kellemes társaság a Death Riders o' Satan motoros banda, akik biztos sokat nézték

megelégszenek a traffipaxos fényképezéssel, de ha netán belerohanunk valamelyikbe, rögtön kezdetét veszi az üldözés – súlyosabb helyzetben helikopter segítségével is.

Csak nyomni kell

A tuningolási lehetőségek nem túl szélesek, de azért szerelhetünk be nitrót (kamionba, hehe), vagy vehetünk nagyobb karakteret, válthatunk utánfutót, és csempészhelyet is kialakíthatunk magunknak. Ez utóbbi igencsak elkél, mert ha gyorsajtásért vagy egyéb dologért lekapcsolnak a zsaruk, akkor a bíróság mellett az illegális dolgot rögtön elkobozzák, ha megtalálják. A célpontig megtett út alatt általában



Katonai bázisomat már magam sem látom át



A fővárosom nem szép, de legalább ronda



A határon kicsit nagy a túlekedés mostanság

PÉNZÉRT BÁRMIT

SUPREME RULER 2010

Kétségtelen, hogy szeret igen alapos, de végtelesen lassú munkát végezni a Strategy First és a BattleGoat Studios, a Supreme Ruler 2010 nevű stratégiai alkotás ugyanis 2000. óta készül. Azóta sok minden változott, de erre a produkcóra azért még ma is érdemes odafigyelni.

Azok, akik azt szeretik, ha egy játék kiakasztja a videokártyájukat, most nyugodtan lapozhatnak tovább, ugyanis a Strategy First alkotása korántsem nevezhető lenyűgöző látványvilágú produkciónak. Sajnos nagyon meglátszik rajta, hogy öt éven keresztül reszelgették az alkotót, és nem igazán a grafikai megoldásokon törték a fejüket. Azonban józanészszel könnyen beláthatjuk, hogy egy kissé futurisztikus, Civilization-hangulatú stratégiai játék estében nem a látvány az elsődleges funkció. A Supreme Ruler 2010 sokkal inkább a nagy gondolkodók játéka, ahol a harc, a gazdaság és a politika irányítása adja meg a lebilincselő

tottságtól és polgárháborúktól szenved, az ENSZ felbomlott. Ebben a zavaros helyzetben tűnik fel a Világpiac (World Market) nevű szervezet. A káosz napjai jó esélyt teremtenek arra, hogy egy kellően ambiciózus személy a világot a saját irányítása alá vonja – a játékban a miénk lesz ez a szerep. A történet elején a kétszáz nemzet egyike közül választhatunk, és célunk a totális hatalom megszerzése lesz természetesen.

A változatosság gyönyörködtet

A Supreme Ruler számos játékmódot tartalmaz, induláskor a megszkott tutorial mutatja be számunkra a

küldetéseket kell teljesítenünk a továbblépéshez. A játék sava-borsa – a többi ilyen jellegű alkotáshoz hasonlóan – a kampány mód. A sztori előrehaladtával a küldetések egyre hosszabbá és nehezebbé válnak, és egyre inkább próbára teszik a vezetői képességeinket. Minden pálya saját győzelmi kondíciókkal rendelkezik – csak ezen célok teljesítése révén szerezhetjük meg az adott régió feletti uralmat, gyakran nem erőszakkal, hanem politikai vagy gazdasági eszközökkel. Csakúgy, mint a valós világban, a játékban is segítséget kapunk az egyes régiók vezetéséhez: ez a segítség a Supreme Ruler 2010-ben a kormány (cabinet) képében jelenik meg. A játék során ők hasznos tanácsokkal látnak el, és véleményezik a munkánkat, elmondják, mit csinálunk jól, és mivel kellene többet foglalkoznunk. A kormánytagok hat különböző kategóriában állnak rendelkezésre: hadügy, nemzetvédelem, külügy, pénzügy, kereskedelem és gazdaság. A játékban megtalálható standard katonai egységeket a különféle ágazatok (tudomány, ipar stb.) fejlesztésével tuningolhatjuk, ezáltal erősítve nemzetünk katonai befolyását. A fejlesztési rendszer egyébként nagyon hasonló a Civilizationben már jól bevált megoldáshoz. A választási lehetőségek szinte korlátlan tárháza első pillantásra nyomasztónak tűnhet, de a missziók egymás utáni teljesítése során viszonylag könnyű rájönni, hogy mi kell tennünk az ország boldogulásáért, fejlődéséért és erősödéséért. Ebből a rövidke bemutatóból tehát talán kiderül, hogy

a Supreme Ruler 2010 nehéz és kihívásokkal teli játék, amely sokkal inkább tartalmával hódít, semmint igen közepeszerű külsejével.

ender

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS/TBS	Strategy First
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
A Föld 2010-ben	Strategy First
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Disciples II, Star Fury, Galactic Civilizations	

GYORSLINK 1280

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Rá lehet szokni
- ▲ Hosszú és nehéz küldetések
- ▲ Gazdasági játékok kedvelőinek is kihívás
- ▼ Pocsék grafika
- ▼ Nehezen átlátható pályák
- ▼ Egy kezdőnek túl nehéz

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

MINIMUM HARDVER
PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

ender VÉGSZAVA

Csak igazi stratégáknak ajánlott alkotás, amely igen addiktív, de nagyon nehéz és összetett játékmennel rendelkezik. Jó darab, de még ráérne némi csiszolgatás.

58%

ÉS A TÖBBI	
Europa Universalis	95%
Combat Mission	92%
The Political Machine	77%

A Supreme Ruler 2010 a nagy gondolkodók játéka, ahol a harc, a gazdaság és a politika irányítása adja meg a lebilincselő élményt.

élményt. A játék története közvetlenül a 2004-es elnökválasztás után indul. A számos rossz döntés eredményeként a dolgok egészen máshogyan alakultak, mint ahogyan a valós világban: az 50 állam különvált az Egyesült Államoktól, a világ számos országa megosz-

játék alapjait, amelyből megtudhatjuk, hogy mit kell tennünk a különféle szituációkban. A „Scenario Mode” során kipróbálhatjuk a játékban előre definiált, vagy a felhasználók által kreált pályákat. A harmadik játékmód a „Mission”, amelyben egymás után speciális célokkal kiegészített

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

DIGITÁLIS GALAKTIKA I.

A **GALAKTIKA** magazin, a **DIGITART** magazin, a design21.hu, a mesterséges intelligenciával foglalkozó Agent Portál, valamint a Studio21 Solution Center közös grafikai pályázatot hirdet.

A pályázat témája:

Szimbiózis ember és gép

Feltételek:

A pályázaton részt vehet mindenki, korra, nemre, foglalkozásra, állampolgárságra való tekintet nélkül. Alkotópárok ill. -teamek munkáit is várjuk. A képalkotás tekintetében nincs technológiai megkötés, tehát bármilyen digitális technikai eszközzel, esetleg azok tetszőleges keverésével elő lehet állítani a pályázati anyagot (hagyományos kézi eszközök is felhasználhatóak).

Illusztráció: Carlos Lin © Minden jog fenntartva.

A pályázat beadási határideje:

2005. augusztus 31.

A pályázatot szakértőkből álló zsűri bírálja el, a nyertes pályaműveket a **GALAKTIKA** és a **DIGITART** októberi számaiban mutatjuk be.

közel
1 millió forintos összdíjazás

Pályázni kizárólag akkreditálással lehet a Galaktika honlapján (www.galaktikamagazin.hu vagy www.metagalaktika.hu) 2005. július 1-től. A pályaművek beadása kizárólag digitális formában történhet (a hagyományos, kézi eszközökkel készült pályaműveket be kell szkennelni) a honlapon történő akkreditációhoz csatolva! A kész műveket 300 dpi-s RGB jpg-fájlba, maximum A/4-es méretben kérjük menteni! A képeket a keveredés elkerülése érdekében a következő módon kell elnevezni: nick_születési adatok_a kép címe.kiterjesztés (példa: Kovi_74.02.15_Androidnő.jpg) Az egyetlen kritérium a megadott témán kívül, hogy csak újszerű, eredeti művekkel lehet pályázni. Mások által készített alkotások ill. azok részletei sem használhatóak fel a pályaművek elkészítésében. Tehát pl. montázs és/vagy kollázs nem képezheti a pályázati anyag részét (nem vonatkozik ez természetesen a felhasznált programok belső sablonjaira).

KÉT SZÁMJEGGYEL KEVESEBB,
NÉHÁNY ÜTÉSSEL TÖBB...

NHL 06

Örömmel jelentem: a bérvitának vége, lesz igazi NHL-szezon 2005–2006-ban. Sőt a legújabb EA Sports NHL is megérkezett, kellemesen felüdítve a dühöngő hőséget: elképzelem magam valamelyik kellemesen hűtött csarnokban, és máris jobb a kedvem. Vagy csak a játéktól az?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Jégkorong	KIADÓ Electronic Arts
KÖRNYEZET NHL és 3 más liga	FEJLESZTŐK EA Sports
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA NHL 2003, NHL 2004, NHL 2005	
GYORSLINK >> 1268	

Atavalyi év tisztán a fantázia jegyében telt: ugyanis a már ismert körülmények miatt (lásd keretes írásunkat) a Nemzeti Hoki Liga nem tartott bajnokságot 2004–2005-ben, a játékosok szétszéledtek a világban (még Magyarországra is jutott belőlük kettő), a rajongók pedig csalódottan várták,

hogyan vége legyen a dumának, és végre a korongé legyen a főszerep. S bár felszállt a fehér füst, és lesz szezon (elvileg október ötödikén el is kezdődik), egyelőre a kérdőjelek száma végtelen: vajon visszatérnek-e a sztárok, vajon melyik csapat hogyan tud erősíteni, vajon bemutatkozik-e a Dallas Starsban a mi Vas Janink (lásd keretes írás)? Sok a kérdés, viszont egy tény: az NHL 06 készítői a saját virtuális elképzelésük szerint összerakták a ligát, nekünk nincs más dolgunk, mint játszani vele, játszani benne. És ez jó!

Menjünk meccsre gyerekek!

Ami a legjobban hiányzott egy évig, az most visszatér: ki lehet menni a stadionba, és végre lehet hot-dogot

zabálva, túlkölvé, ugrándozva szurkolni kedvenc csapatunknak. Felmerülhet persze a kérdés, miért ezzel kezdem? Egyszerű: hihetetlen módon boszszant, hogy bár újabbnál újabb

TIPPEK a 105. oldalon

A gúnynevem McKabbe!



VAS JÁNOS

Egy dallasi csillag

Még 2002-ben a második körben draftolta Vas Janit a Dallas Stars: ez már akkor is meglepetést keltett, azonban az igen tehetséges játékos abban az évben a svéd junior bajnokság gólkirálya lett, ami nem rossz ajánlólevél. A még mindig csak 21 éves hokis azóta is Svédországban légióskodott, azonban most hároméves szerződést kapott a Dallas csapatától. Minden valószínűség szerint az első időkben a farmcsapatnál (Iowa Stars) fog játszani, de bármikor visszarendelhető lesz a nagycsapatához, és talán az első magyar játékos lehet, aki tényleg bemutatkozik majd az NHL-ben (Szuper Levente csak a kispadig jutott tíz mérkőzésen).



Next-Gen cuccokat építenek a játékosokba (lassan már a jobb fülünkkel is elcsúsztathatjuk a korongot a kapus lába között), de a közönségen érdemi javítás nem történik, pedig

Azt már meg sem említem, hogy milyen mintázatokban ismétlődik a textúra a közönségen, mert örülök, hogy legalább az első néhány sorban 3D-sek a fejek. De ez a rémes kö-

Sokat fejlődött a korcsolyázás dinamikája: ez azt jelenti, hogy jeget spriccelve, nyomokat hagyva lehet gyors fordulókat végrehajtani.

ez is fontos hangulati elem. Például egy Toronto Maple Leafs meccsen egy barátomnak le akartam fotózni Mats Sundint, hogy megnézhessük, mennyire részletes a mimika. A fotó tökéletesen sikerült, az arc ábrázolása tökéletes, azonban a saját védekező harmadában korcsolyázó világsztárt egy néző sem figyeli: mindnyájan az ellenfél kapusa felé fordítják a fejüket, ami azért is furcsa, mert Sundinnál volt a korong.

zöny, az egy irányba bámulás igazán gyomorforogató, komolyan mondom. Javaslom az EA Sportsnak, építsen be egy „Közönség kikapcsolása” funkciót: ennél még üres lelátók előtt is hangulatosabb játszani.

Féltre a búval, bánattal...

Rendben, egy darabig most kidühöngtem magam, bár lesz még mibe belekötni, de azt majd később: maradjunk egyelőre a játék beígért és megvalósított újdonságainál. Elsőként egyből szerepeljen egy



A Norvég kapusnak még mellé sem lehet ütni: mindent véd!

olyan dolog, amelyet billentyűzettel játszóknak nemigen tudnak élvezni. Ez pedig nem más, mint a Skill-Stick. A dual analog joystick jobb oldali kis joystickjével lehet extra mozdulatokat bemutatni, esetlegesen adott játékosra jellemző mozdulatot, trükkös kötényadást, azonnali emelést és hasonló, valós jégpályán nagy ügyességet igénylő megoldást választani. Természetesen nem egyszerű a használata, és könnyen összekeveredhetnek az ujjaink az

első alkalmakkor, de egy kicsi gyakorlással el lehet érni, hogy bármilyen helyzetre lehessen egy váratlan megoldásunk. Ettől ugye igencsak közelít a valósághoz a játék, még akkor is, ha mondjuk a korongot nem is látjuk, amikor ellőjük, hiszen a játékos teste könnyen takarhatja. Ehhez tartozik az ismét továbbfejlesztett botkontroll is, amely segítségével a bothoz „ragasztott” koronggal lehet skillezni, trükközni, húzogatni: még inkább hatásos, mint eddig volt. S hogy ne érjen véget az innováció: ahogy a valódi hokiban is, végre a sprintben korizó játékos itt is maga elé üti a korongot és úgy gyorskorcsolyázik mögötte, hogy elszakadt a játékszertől: így nagyobb a sebesség, azonban nagyobb a rizikó is, hiszen a háttvédek könnyebben odabökhethetnek a szabadon levő korongnak. Ezért ezt a sprintelési módszert lehetőleg csak olyankor alkalmazzuk, amikor nagy, szabad tér van előttünk, majd a botkontrollal húzogassuk a korongot kicsit, megzavarva a kapust. S ne feledjük, hogy visszatér az ősi NHL „94 módszertana, hiszen egyszerűen a bal oldali kis joystick használatával is tudunk „cselezni” a korongvezetésben elfektetve kapust, háttvédet stb. Ez az ősidőkben szenzációs dolog volt, most is az. Köszö, hogy visszakaptuk!

Itt van újra Bagaméri, a fagyaltját maga méri...

...helyett itt van újra a Player Creator Center, amely tavaly eléggé hiány-



Lehtinen megcélózta a palackot és GÓÓÓÓÓ!

BÉRVITA-NHL 1-0

A sztárok elmehetnek...

301 napnyi vitakozás után lezárult a bérvita. Első alkalommal fordult elő, hogy egy teljes szezon elmaradt, de kevesen tudják, miért tört ki az egész „balhé”. Arról van szó, hogy az egekbe szálló bérek miatt az NHL-es csapatok 1,6 milliárd dollár adósságot halmoztak fel, amellyel a liga működőképességét is veszélyeztették. Így most erősen csökkentették a bérplafont: azaz az egy csapat által az összes játékosnak kifizethető maximum pénzösszeget. A csapatok a következő hat szezonban legalább 21, legfeljebb 39 millió dollárt költhetnek fizetésekre. Egyetlen játékos sem kaphat többet a felső érték húsz százalékánál, vagyis 7,8 milliónál. Az élő szerződések esetében a játékosok 24 százalékos bércsökkenést kénytelenek elviselni, azok pedig, akik így is a maximumérték fölött maradnának, még többet. Jaromir Jagr eddig 11 milliót keresett, most pedig „csak” 7,8 milliót fog...ha marad egyáltalán az NHL-ben.



zött, most szerencsére visszatért, méghozzá egy frenetikus arcátgyúró rendszerrel, amelyet akár a hazai plasztikai sebészeteken is lehetne használni: az akkuratusan modellezhető arckészítő szisztéma szinte végtelen szabadságot ad akár ahhoz is, hogy magunkat elkészítsük (ha valaki nagyon ráér, akkor akár a GS teamet is megcsinálhatná ennek segítségével, engem érdekelne a dolog). Persze ez mind nem elég: csapatot is létre lehet hozni, szóval akit nemcsak a bottal ütés vagy a 180 km/h-ás sebességgel kapura küldött lövések érdekelnek, hanem szeret pepceselgetni, annak nem kell visszafognia magát – az NHL 06 a kreativitást is növeli. Király!

Sim Intervention – Ióni kell, nem ismerkedni

Az Electronic Arts sehogy sem képes a SIM kódzódtól megszabadulni (elfogadom, ezen dagadtra keresték magukat, joggal lehetnek büszkékk rá), így most már az NHL-be is bekerült egyfajta SIM. Nem, nem kell megjegyezni, nem kell felnevelni a kiskölyköt apró kora óta, cipelni edzésre, majd egyetemre beírni,



Fodrász voltam ezelőtt, azért lőttem hajszállal mellé



„...és akkor eltekertem a kormányt...”

ahol sztárjátékos lesz – a dolog sokkal egyszerűbb. Amikor egy mérkőzést nincs kedvünk lejátszani, rábízhatjuk a gépre ezt a funkciót: legjobb tudása szerint számolja ki az eredményt. Eddig nincs is újdonság benne. Azonban most jön a kunszt! Ha nem vagyunk elégedettek az eredménnyel, akkor meccs közben beszállhatunk, hogy személyes zsemlitításunkkal segítsük ki csapatunkat: mondjuk az első két harmadot elvesztettük 4-2-re, akkor a harmadik harmadban simán fordíthatunk 5-4-re, ha beszállunk és ütünk 3 gólt. Benne van a pakliban az is,



hogy nagyobb zakót kapunk, viszont így a dolog tényleg csak rajtunk múlik. Aprópó lövés: azoknak, akik hamar kikapcsolják az autómátikus „célra tartást”, egy új célzási lehetőséget építettek be a fejlesztők: lövésnél látható, hova is fog menni a korong. Régóta kérték ezt a dolgot a játékosok, az EASports végre teljesítette. Örülünk! (Tapsvihar, hurrázás, ellenfél kapusának merev bámulása bárhol is van a korong).

Cselezzük ki a kapust

Mielőtt elfelejteném, dinasztia mód jól van, köszöni szépen, nagyobb élvezet, mint valaha. Az elit ligák is jól vannak, buli a svéd bajnokságban játszani. Szóval kitar egy darabig az NHL 06, az tuti. Sokat fejlődött a korcsolyázás dinamikája: ez azt jelenti, hogy jeget spriccelnek, nyomokat hagyva lehet gyors fordulókat végrehajtani, sőt, amerre sűrűn tartózkodunk, ott jobban kikopik a jég. Tényleg nagyon jópofa, reális bla-bla-bla. Ami azonban a nagy gond, az a kedves hátvédjeink

teljesítménye. Könnyen előfordul ugyanis, hogy a kapu mögé szeretnék vinni a korongot, de elakadnak a kapus lábában. Ilyenkor nagyon jól elvannak, egy fincsi bodicsekkkel meg lehet őket zavarni, így nem a kapussal szabálytalankodunk, hanem a hátvéddel, s mivel nem a csatárnál volt a korong, a kapus sem úgy reagál, ahogy kéne. Buta hiba. Apró butaság az R.P.M. (ez a valós idejű korongvisszapattanás-számoló), amely játék közben jó teljesítményt nyújt, de a visszajátzásokon látszik, hogy a korong „beragad”, mielőtt visszapattanna. S a legrosszabb dolog: ha sokan nyüzsgünk, a kapu előtt képes belassulni és szaggatni. Sajnos arról egyelőre nincs semmi hírünk, hogy a netkód felgyorsult-e az előző verziókhöz képest (ez igen-csak nagy panaszáradatot okozott, hiszen interneten ezáltal játszhatatlan lett a játék, az NHL 2005-tel internetes ligát sem volt érdemes indítani), így csak reménykedni tudunk, hogy ezen is fejlesztenek. Addig pedig a hibái ellenére is szerethető NHL 06 elég sok szórakozási lehetőséget ad majd. Játszom is vele, amíg nem jön meg a Madden!

Gyu

HARDVER

MINIMUM
PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
A64 3000+ | 1 GB RAM | Radeon X800 XT

„1280x1024-en kapu előtti tömegjeleneteknél, vagy bonyolult pattanás kiszámításánál berángatott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Tudtak még fejleszteni rajta
- ▲ Sim Intervene
- ▲ Arcmodellező nagyon tuti
- ▼ A hátvédek „bottadozásai”
- ▼ A közönség...
- ▼ Lassúcska R.P.M.

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

Gyu VÉGSZAVA

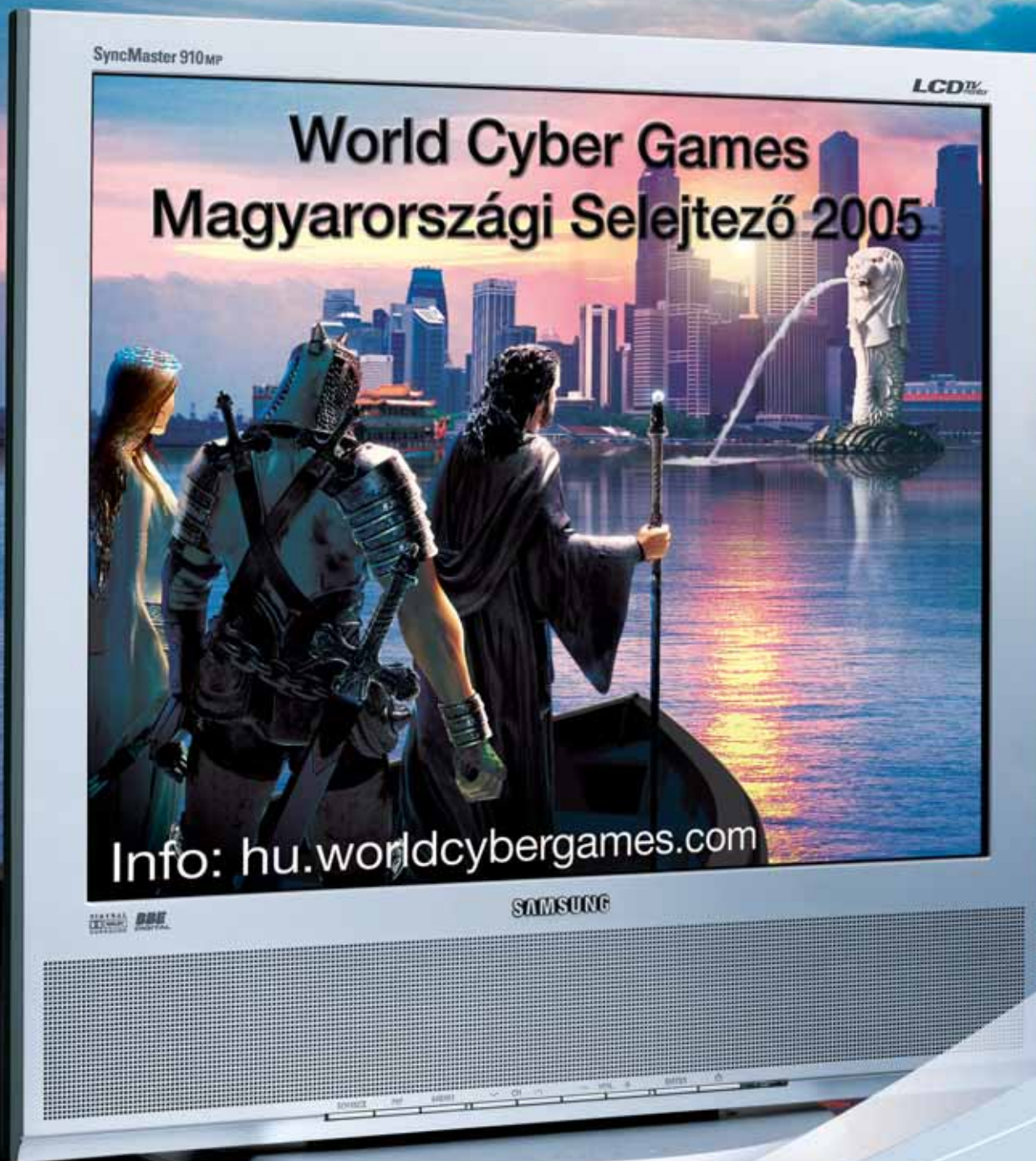


Szebb is lett, jobb is lett, és még bajnokság is lesz. Hurrá!

90%

ÉS A TÖBBI	
NHL 2005	92%
NHL 2002	90%
NHL 2003	90%

Az egyetlen lehetőség, hogy kijuss Szingapúrba,
ha Te győzöl!



World Cyber Games 2005

Döntő: Suntec City, Szingapúr
2005. november 16-20.

Samsung, a World Cyber Games Worldwide támogatója:
www.samsung.com

Versenyszámok:

- Starcraft: Brood War
- WarCraft 3
- Fifa Soccer 2005
- Need for Speed: Underground 2
- Counter-Strike



WORMS 4: MAYHEM

Kukacüggyben nehéz már újat mutatni, úgyhogy a Codemasters a negyedik (valójában ki tudja, hányadik) epizódra nem is erőltette meg magát.

Nem hinném, hogy különösebb bevezetésre lenne szükség, mert szinte biztos vagyok abban, hogy mindenki találkozott már a Worms egyik másik darabjával. Az évek során számtalan, jobb-rosszabb próbálkozással találkozhattunk már, melyek megpróbálták tekerni egyet az alapkoncepción, de ezek egyike

során helyes kiscicák potyogjanak az égből, melyek robbanás után mérges gázokat eregetnek. Az összes fegyver testre szabható, de azért egyiket sem lehet a végtelenségig tápolni. A különféle attribútumoknak megvan a saját pontértéke, így ha például egy gránát terraformáló erejét megnöveljük, vissza kell vennünk egyéb sebzeiseiből – és így tovább. Akárhogy is,



tűnik, a helyszínek változatosabbak és valamivel kompaktabbak lettek. A szűkebb terek miatt felértékelődik a közelharc szerepe, míg eddig a páncéllököl volt az örökzöld, most már inkább megéri a fáradságot, ha szexi perisztaltikus mozgásun-

kat latba vetve odakukacolunk az egyik ellenséghez, és jól bemosunk neki. Aki 2D-ben szerette meg a kukacokat, valószínűleg továbbra sem lesz elájulva a 3D egyik legkellemetlenebb hozadékától, az új célzási rendszertől. Kicsit mintha



Szexi perisztaltikus mozgásunkat latba vetve odakukacolunk az egyik ellenséghez, és jól bemosunk neki.

sem lett különösebben sikeres. A Worms 4: Mayhem ezért a legutóbbi, felesleges újításokkal megrakott és igen harmatos Worms Forts: Under Siege! után visszatér a gyökerekhez: nincs semmi nagy ötlet, csupán – mint a régi szép időkben – kicsi kukacok lövik egymást nagy fegyverekkel – persze az utóbbi részek mintájára ezúttal is 3D-ben.

Robbanó cica rendelésre

Mivel az egész játék egy régről ismert, jól bevált receptet követ, nem igazán okozhat csalódást. Mégis, épp ez az egyik probléma is: lámpással kell keresni az újításokat. Az egyik ilyen a fegyvergyár, melyben összeállíthatjuk magunknak álmaink pusztító szerszámaikat, például olyan csacsiságokat, hogy a mindenki által rajongva szeretett „Airstrike” (légicsapás)

kitalálhatunk magunknak olyan genyó fegyvereket, melyekkel még kukacokhoz képest is gerinctelen módon moshatjuk le az ellenfelet a pályáról.

Klasszikusok diszkószemüvegben

Ugyanígy a különféle játékmódokat is kedvünkre átszabhatjuk, de még kukacainkat is, igaz, utóbbinak csupán esztétikai funkciója van. (Már amennyiben kukacok kapcsán lehet esztétikáról beszélni.) Minden csata után kapunk némi zsetont, melyekből különféle kiegészítőket vásárolhatunk, csillag alakú diszkószemüveget, mikrofonfrizurát, varázslósiplikát... mindenféle ökörséget, melyek révén kukacunk még lehetlenebbül néz majd ki – már amennyiben ez lehetséges. A pályák dizájnja átgondoltabbnak





GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Klasszikus Worms
KÖRNYEZET Kis szigetek

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐK Team 17

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Worms 3D, Worms Forts: Under Siege!

GYORSLINK >> 1271

Ez a mosoly sosem jelent jót

Ezek a pályák néha már szinte platformugrálósíba hajlanak, például amikor egy félbehagyott építkezés ojektumain kapaszkodunk fel, hogy szétszórjt szerszámokat gyűjtögessünk. (Ugye hiába próbálnám erőltetni, hogy bármekkora baromság, ennek megvan a maga elengedhetetlen szerepe az epikus ívű sztori dramaturgiájában? Csak mert... nincs.) Nagyobb gond, hogy a Worms irányítása, kamerakezelése tökéletesen alkalmatlan az ilyenmire, úgyhogy könnyen megeshet, hogy percekig leszünk kénytelenek ugrándozi egy hordó körül, míg végre sikerül felugranunk rá. Az ütközési modell nem mindig áll a helyzet magaslatán, úgyhogy ha néhányszor visszapattanunk róla, hát ne lepődjünk meg. Ami viszont a sztorimentes, gyors meccseket illeti, meglepő módon élvezetesek. A gép elleni küzdelem kimondottan szórakoztató, az MI



jól játszik, eltekintve attól, hogy az esetek legnagyobb részében gránátokkal dobál, néha pedig sikeresen rákúszik egy-egy aknára – de ki nem követ el hibákat?

Vicces, mint mindig – még utoljára?

A körítés most is mulatságos, aki nek bejön ez a fajta képi humor, a kukacok grimaszai, hangja, az ezúttal is jól fog szórakozni. (Jók a gépi kommentár megjegyzései is,

például amikor egy láda szállingózik a föld felé, s felvillan, hogy „OMG it's a crate LOL!”...) A grafika olyan, mint az előző részekben, maradt a rajzfilmszerű megjelenítés, igaz, a textúrák most valamivel tisztábbak és a robbanások effektjei is látványosabbak lettek. A hangokkal kapcsolatban csupán a kukacok szinkronját lehetne kifogásolni, hiszen egy idő után már fásaszó a „mimimi-mimi-mimimimi” – ennyi ugyanis, amennyit szegények

mondani tudnak. (Eltekintve a régi jó „sztyúúú-piiúú”-tól és az ehhez hasonló megjegyzésektől, amelyekkel csata közben ajándékoznak meg bennünket.) Az aláfestő zenék azonban most is hangulatosak, éppúgy, mint eddig bármikor. A somma? A Worms-fanatikusok ezt a részt is szeretni fogják annak ellenére, hogy nagyon kevés dolog változott. A „nagyon kevés” pedig kérdésessé teszi, hogy bárki is megvegye ezt a játékot, ahelyett hogy újból lerántsa a polcra a Worms 3D-t... Ami pedig a legszomorúbb, épp a legkritikusabb pontokon, vagyis az irányítás és kamerakezelés terén nem igazán érezhető a fejlődés, pedig nagyon elkeltnél volna. Gyakran megesik, hogy nem tudjuk beügyeskedni a kamerát oda, ahová szeretnénk, pedig nem lenne hátrány látni is, hogy épp nincs-e a lábunk (vagy mink) alatt egy akna. Szeretjük a srácokat, nincs azzal baj, de a néhány ötlet és az alig érezhető fejlődés miatt nagyon úgy tűnik, hogy kifulladt ez a sorozat.

mazur

HARDVER

MINIMUM
256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD
EZZEL TÖLTÜK
AMD XP 2000+, 1 GB RAM, RADEON 9600 PRO

„Azátvezetőanimációkközbentörténtekek furcsaságok, és a hangok is el-elmentek néha... remélhetőleg csak a tesztverzió hibája.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ↑ kukacok
- ↑ klasszikus játékméret
- ↓ kevés újítás
- ↓ rossz kamerakezelés
- ↓ nehézkes irányítás

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

Mazur VÉGSZAVA

Úgy tűnik, a fejlesztők kifogytak az ötletekből. Kevés újítás, továbbra is gázos kamerakezelés és irányítás – kár.

69%

ÉS A TÖBBI

Worms 3D	88%
Worms World Party	76%
Worms Blast	71%

Miközben repkedtek a gránátok, Billy azzal nyugtatta magát, hogy ez még mindig jobb, mint haleledelként végezni





A SÓLYOM 2005-BEN

FALCON 4

ALLIED FORCE

A modern harcirepülőgép-szimulátorok rajongóinak egy igen népes tábora mindezidáig az 1998-as Falcon 4-et tartotta a legék legének. Hét év elteltével idén júliusban látott napvilágot a kicsinosított, jelentősen kibővített és feljavított változat. Nézzük, ez a Sólyom repül-e olyan szépen, mint a nagy előd...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
F-16 szimulátor	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Napjainkban	Lead Pursuit
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK 1271

TRAINER a CD/DVD-n

Falcon 4, 2005-ös szinten – ez volt a Lead Pursuit fejlesztőinek célja az *Allied Force* készítésekor. Megőrizni mindazt, ami az eredeti verziót naggyá tette, és közben kiegészíteni mindazzal, amit a kor és a karosszékpilóták megkövetelnek a legjobbnak kikiáltott szimulátortól. Az első – és legszembeütőbb – változás természetesen a grafikát érintette. Ezen nincs mit csodálkozni, hét év nagy idő.

84

Kapcsolók tengerében

A *Falcon 4* különböző feltupírozott változataiban (értsd: házilag, félhivatalosan készített modokban) már eddig is elég sokat javítottak az eredeti grafikán; először a pilótafülkét csinosították, ezt követte néhány géptípus módosítása, majd végül – a legnagyobb lépésként – a tájat borító textúrák részletességén is csiszoltak egy keveset. Ami az *Allied Force*-ot illeti, az első és legszembeütőbb változás az elődökhöz képest maga a cockpit; ennél részletesebben elkészített pilótafülkét soha nem láttam még számítógépes szimulátorban. A fejünket forgatva minden oldalról megcsodálhatjuk a különböző műszerpaneleket, de ami igazán különlegessé teszi az egészet, hogy majdnem az összes kapcsolót, bizgentyűt, gombot és kart meghúzhatjuk vagy elforgathatjuk. Ezek 95 százaléka az eredeti funkciójának megfelelően működik, és bár a többségük elérhető valamilyen

gombkombinációval is, aki teljesen autentikus módon szeretne F-16-ot vezetni, az ezt is megteheti (soha ne felejtse el kibiztosítani a katapultülést...). A fejlesztők természetesen megőrizték a remekül működő virtuális pilótafülkét a padockos nézethez, illetve a teljesség kedvéért kaptunk néhány új műszerfal-nézőpontot is. Ami a járműveket/repülőket illeti, maga a Falcon természetesen gyönyörű. A Maverickek és egyéb fegyverek oldalán még a felirat is olvasható, sőt, akár a pilóta lábán fekvő

mok emelkednek ki a földből). A leglátványosabb fejlődés ezen a fronton mindenképpen a repülőtereket érintette; rengeteg új kiszolgálóépület került a kifutók mellé, a tüzoltóautó a hangár mellett pihen, ráadásul le- és felszálló gépek egész seregével találkozhatunk itt egy hadjárat alatt. Ami magát a tájat illeti: új, nagy felbontású textúrákat kapott a játék, és bár láttam már szebb földközeli tájat, túl sok panaszra nem lehet okunk. Igaz, esetenként lehetne picit változatosabb és „hepehupásabb”, ennek azonban az összehatás szem-

A pilótafülkében majdnem az összes kapcsolót, bizgentyűt, gombot és kart meghúzhatjuk vagy elforgathatjuk.

térkép is látható bizonyos kameraállásokból. Hasonlóképpen szépek a legismertebb NATO-s géptípusok, illetve az újabb MIG-ek is, a kevésbé ismert „tucatjárművekkel” (mint például az szállítógépek vagy bombázók) azonban láthatóan kevesebbet foglalkoztak a fejlesztők (némi darabosak, kevesebb és unalmasabb textúrával). Cserébe viszont kaptunk újabb földi tereptárgyakat, ráadásul a katonai célpontok mellett a városok is „sűrűbbé” váltak (több civil épület, esetenként parkok, fák – a célzás is nehezebbé vált ezáltal, hiszen nem csak a katonai objektu-

pontjából nincs igazán meghatározó jelentősége. Egy másik látványos újítás a 3D-s felhők megjelenése; remek hangulatot kölcsönöznek a játéknak, arról nem is beszélve, hogy a légi harc ezáltal még realisztikusabbá vált. A köd és a pára is gyakran megfigyelhető jelenségek, ezen kívül azonban más időjárási tényező nem szerepel a programban. A robbanások elfogadhatóak, az viszont már kevésbé tetszett, ahogy egy lelőtt vagy lezuhant gép kábé 4-5 darabra esik szét, és lényegében találat esetén a géptörzson se látni túl sok sérülést. Ettől eltekintve azonban



Még a felirat is olvasható a Maverick oldalán...



Pontosan a középhe, ahogy kell...

úgy vélem, minden szimulátorért rajongó játékos meg lesz elégedve a grafikai újdonságokkal, így a kulcsinről szaladjunk is át a hasonlóképpen fontos „belbecs” területére.

Irány Szerbia

A Lead Pursuit fejlesztői – bár az eredeti Falcon 4 kódjára támaszkodtak – valójában szinte teljesen újraírták a játékot. Ennek köszönhetően a mesterséges intelligencia rengeteget fejlődött, így egyfelől az ellenséges pilótákat ezúttal már sokkal nehezebb lesz egyszerűbb trükkökkel

megvezetni, másfelől az a virtuális hadszíntér – amely valójában az eredeti játék sava-borsát jelentette – látványosan komplexebbé vált. Hogy ez utóbbi gondolat pontosan mit is jelent, arról majd később, előbb nézzük tényszerűen, hogy miben is több vagy más az Allied Force.

A gép vezetése nem sokat változott, így aki veterán pilótának számít, az ezután is elbaldogul majd egy Súlyommal, aki pedig most kezdi a pilóták életét, az amúgy is rákényszerül – az egyébként igen részletes és színvonalas – gépkönyv segítségével. A programot úgy építették fel, hogy aki akarja, az egy mezei lövöldözős játék szintjére is lebutíthatja, a másik véglet pedig a radar követő üzemmódjainak, illetve a navigációs csatornák manuális beállításait jelenti. Százszázalékos realizmus mellett több dologra kell majd figyelniük, mint eddig bármikor, és bár a műszerek ismerősek lesznek, lehet, hogy nem árt majd végigfutni még egyszer az új tutorialokon. Az eredeti Falconban debütált koreai vidék mellett megkaptuk a Balkánt új hadszíntérnek, ami már csak azért is érdekes, mert ily módon néhány magyar bázis is a térképre került. Színterünként három hadjáratból választhatunk, a dolog érdekessége viszont, hogy tehetjük mindezt három különböző időszakban (valós, 2005, 2010), így összesen 18-ra

növelve a konfliktusok számát. Az átrajzolt főmenüben minden ismerős lesz, ott az Instant Action, a légi harcok kielemezésére szolgáló ACMI-rendszer, az elképesztően aprólékos enciklopédia a különböző harci eszközökről (kiegészítve az eltérő radarhangjukkal), és természetesen gyorsan megtaláljuk a játék lelkét, a kampányrendszert is. A Falcon 4 sikerét anno nem kis mértékben pont ez utóbbi résznek köszönhetette, hiszen „kampány” címén nem egyszerűen egymásra épülő küldetéseket kaptunk, hanem egy valóban „élő”, dinamikusan változó hadszínteret. Az eredeti rendszerrel azért persze akadtak kisebb-nagyobb problémák, éppen ezért a Lead Pursuit számára az egyik elsődleges prioritás pontosan a dinamikus kampány fejlesztése, illetve stabilitásának megteremtése volt. Úgy gondolom, a célt sikerült is elérniük, így akinek van bátorsága belevágni egy – elsőre elképesztően összetettnek és átláthatatlannak tűnő – hadjáratsorozatba, az biztosan nem fog csalódn.

Mindent összevetve tehát az Allied Force egyfelől minden ízében az eredeti Falcon 4-et idézi, másfelől viszont mégis sokkal több annál. Komplexebb irányítás, látványosabb grafika, okosabb ellenfelek, több hadjárat és jobban működő dinamikus hadjáratrendszer jellemzi, ami

pedig kimaradt volna a csomagból, arról a játék „modolhatósága” miatt hamarosan éppen a lelkes otthoni felhasználók gondoskodnak majd. A grafika területén akadnak ugyan apróbb hiányosságai, ám az egyéb vonalakon mutatott fejlődés semmi kétséget sem hagy afelől, hogy jelenleg ez a program a modern harcirepülőgép-szimulátorok királya. Aki csak egy kicsit is érdeklődik a téma iránt, annak mindenképpen kötelező darab.

Del

HARDVER

MINIMUM

P4 1,5 GHz | 128 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

P4 2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Még földközépen is folyamatos és dinamikus volt a mozgás.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Minden, ami Falcon 4
- ↑ Szébb, okosabb és profibb lett
- ↑ A pilótafülke
- ↑ Dinamikus hadjáratok
- ↓ Látunk már szebb terepet is
- ↓ Nincs szöveg a gyakorlóküldetéseknél
- ↓ Csak F-16-ossal repülhetünk

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

Del VÉGSZAVA



Magasan a legjobb modern harci repülőgép-szimulátor

91%

ÉS A TÖBBI

Flanker 2.5	91%
Jane's Attack Squadron	91%
Super Hornet	80%

DINAMIKUS HADJÁRAT

Avagy „stratégák előnyben”

A „dinamikus hadjárat” kifejezés lényegében annyit jelent, hogy minden, amit teszünk, valós hatással lesz az események alakulására. Szkríptelt folyamatok helyett a saját és az ellenséges MI dönt az elvégzendő feladatokról, és így persze tőlünk függetlenül is zajlik a háború, amit akár külső szemlélőként is végigélhetünk. A NATO-főparancsnok székéből mindent mi irányíthatunk, de ha kedvünk tartja, bármelyik éppen futó vagy induló küldetésbe is bekapcsolódhatunk. Őrjáratozhatunk, vagy éppen támadhatunk valamit, az AWACS gépekre érkező segélykérő hívásokra kell reagálnunk, de akár fix bázisról indulva egy létező F-16-os század mindennapjait is végigélhetjük. A játékoson múlik, hogy milyen módon és mennyire folyik bele az eseményekbe, de egy biztos: itt valóban háború dúl, akár ott vagyunk, akár nem...

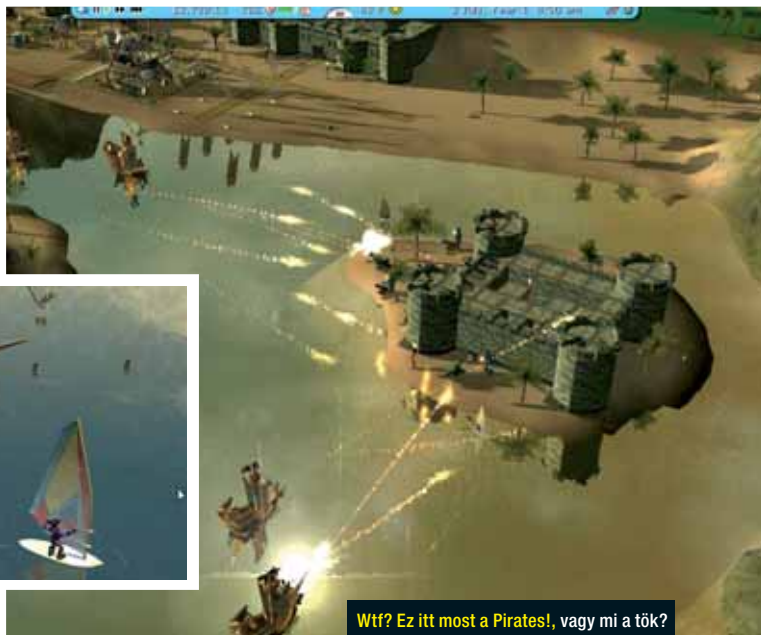


Hajnali támadás egy gyár ellen...





Aki a toronyból mer ugrálni, azt legközelebb magam hajtom le onnan!



Wtf? Ez itt most a Pirates!, vagy mi a tök?

KINT VAGYUNK A VÍZBŐL

ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Bár a RollerCoaster Tycoon 3 kicsit csillapított a botránys második rész után kialakult lincshangulaton, azért a harmadik részben is akadt elég gyenge pont. Sebaj, egy kiegészítő arra is jó, hogy az ilyen apró hibák javításával megmutassa a fejlesztő, mennyire fontos számára a közönség.

Habár címe alapján egy harmadik kategóriás erotikus film titulusa is lehetne, a vidámpark-menedzserek örökös bajnokának (ilyen gyenge versenyben mondjuk ez nem nagy teljesítmény) friss kiegészítőjét installálva azonnal óriási medencéket, cápák alatt elsuhanó hullámvasutat, fókákkal brillírozó gondozókat vizionáltam. A programban aztán ezen vágyálmok egy részét megtaláltam, másokat viszont itéletnapig kereshetnék. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a *Soaked!* gyenge add-on lenne – ép-pen ellenkezőleg!

Nem be-, hanem megfürdünk

Az eredeti gammában sem lebecsülendő arzenálunk elképesztő mennyiségű új játékszerrel bővül, természetesen ezek túlnyomó része szorosan köthető a vízhez. A medencék, vizes csúszdák, csónakok, vizesékek kavalokájába most nem is bonyolódna bele, lényeg, hogy normális vidámparkunk részeként alakíthatunk medencés szekciókat, ahol a kedves látogatók némi pénzmag fizetése (és egy kis vetkőzés-öltözés) után kedvükre használhatják

a bent található csodákat. Sajnos itt kell feljegyezni a játék egyik parányi fekete pontját, nevezetesen azt, hogy a medencés részek színvilágát kábé annyira lehet variálni, mint amennyire egy vasgolyót – semennyire. Essünk túl gyorsan akkor a másik

Ehhez képest az augusztus 20-i tűzijáték sutfniból fellőtt gyerekcsínynek tűnhet

furcsaságon: az elkerített részekre nem építhetünk fagyit áruló bódékat, szuveníres boltot, miegymást, így a k. látogatók nem is költenek egy pe-táktól sem addig, amíg rá nem unnak a pancsira. Harmadik dolog: hiába sikerül mocskos állapotba hozni a medencék vizét, az sem látványban nem különbözik markánsan a tiszta hullámoktól, sem pedig a közönség nem mutat különösebb ellenszenvet az elvileg trutymások közeg láttán. Örömteli hír ellenben, hogy az első epizódban még büszkén feszítő alagutak visszakerültek a programba. Sok játékos értetlenkedett emiatt az elmúlt időszakban, s úgy látszik, a hőzöngésnek ezúttal meglett az

eredménye. Azért hogy ne legyen felhőtlen a boldogság: lejtmenetes, netán emelkedő alagutakat nem vághatunk a sziklába, meg kell elégedni az egyenes barlanggal.

Delfin, hopp! Mária egyet elkaptott...

Nagy királyság, hogy delfinshow-kat és egyéb látványos programokat is szervezhetünk. Utóbbiak közé tartozik a lézerfényekre építő parasztrvak... akarom mondani: bemutató. Az igazán professzionális játékosok számára pedig valóságos kánaánt jelent az, hogy a tűzijátékok szerkesztéséért felelős alprogramba immár beépíthetünk lézerfényeket, vízi parádét, sőt még az említett

ha azok ennyit se tudnának, mint ez a kiegészítő. Hála a jó szagú vízi hullának (vagy tündérnek?), a *Soaked!* azért van annyira nívós munka, hogy ne csak a fanatikusok lubickoljanak vele.

-csonti-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Vidámpark-menedzser	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Na vajon?	Frontier Development
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
RollerCoaster Tycoon 3, RCT 2: Wacky Worlds	
GYORSLINK	1273

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sok új dolog	↓ Maradtak bosszantó hibák, hiányosságok
↑ Fenomenális show-kat tervezhetünk	↓ Az alapjátékra ráferne egy nagygenerál

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

MINIMUM HARDVER
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

-csonti- VÉGSZAVA

Kiegészítőnek kifejezetten minőségi darab. Kár, hogy amit kiegészít, az már nem annyira versenyképes.

78%

ÉS A TÖBBI	
Dino Island	87%
RollerCoaster Tycoon	72%
RollerCoaster Tycoon 2	58%

HATALOM KÁRTYÁI

Társasjáték a javából...
...csak egy kicsit másképp!

- Vannak benne jó csajok
- Izgalmasabb minden másnál
- Megunhatatlanul változatos
- Akárhányan játszhatjátok
- Pénzdijs versenyek is vannak, minden hónapban!
- Ráadásul tök olcsó!

Játsszatok ti is a Hatalom Kártyáival!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infóért, ahol ráadásul most **GameStar** magazint is kaphattok ajándékba!

3D | VFX | DTP | CAD

államilag akkreditált szoftveroktatások
hivatalos tréningközpont
adóvisszatérítés, munkaügyi támogatás

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

BUDAPEST, H-1132 NYUGATI TÉR 4. 1/14.
TELEFON: +36 1 359 6410 WWW.3DTRAINING.HU

HAWAII, DE NEM ANNYIRA...

HEROES OF THE PACIFIC

A Csendes-óceánon nagyon komoly, egyben igen durva események zajlottak jó hatvan évvel ezelőtt. Talán éppen ezért nem szokása a fejlesztőknek, hogy agyatlan akciójátékokat álmodjanak ebbe az érába. Kivételek azonban mindig akadnak...

Szó sincs arról, hogy azonnal kívánnám meszelni a jó nevű Codemasters szárnyai alatt dédelgetett, Heroes of the Pacific névre keresztelt, akcióval igen gazdagon megöntött szimulációszerűséget, csak már a bevezetőben jelezni kívántam, hogy az alapötlet nálam nem kapott tapsot.

Mi a pilótaként szolgáló gyermeket irányítjuk, míg testvérünk az Arizona csatahajó fedélzetén védi az amerikai hazát. Már ameddig védi, ugyanis a Pearl Harbor elleni támadáskor az Arizonából gyorsan halálzóna lesz (én kérek elnézést az idéetlen szöviccért). Természetesen mi hiába hadakozunk hősiessen az elfogyni nem akaró japán



a repülő, illetve azt se nagyon akarja megengedni, hogy lendület hiányában menthetetlenül meginduljunk a talaj/hullámok felé. Ezzel szemben a hardcore változat közben is simán megesik, hogy nagy sebességgel

odaverjük magunkat a földhöz, majd – néminemű sérülés bekönyvelése után – mandinerből felpattanva vígan repülünk tovább. Gyorsan tegyük hozzá, ebben lehet némi szerepe annak, hogy a drága fejlesztők voltak oly jók, és a megjelenés előtti utolsó verziót időben megküldték, hogy Ti értesülhessetek az elsők között a HotP teljesítményéről. Maradjunk annyiban, maradt némi csiszolnivaló az utolsó napokra is.

Ki gépen száll fölébe, annak gázos e táj

Radnóti jobb sorsra érdemes költeményét fordítottam el annyira, hogy az már igaz legyen jelen tesztalanyunk kinézetére is. A konzolokra egyaránt fejlesztett programon érződik, hogy nem PC-s csúcsgépekre van kihegyezve – optimisták még reménykedhetnek némi last minute kalapálásban ezen a területen is. A gépek még csak-csak elmennek, de a táj meglehetősen lehangoló, közelről meg egyenesen siralmas. Mindenesetre annyi pozitívum elmondható, hogy a nyilván még



Talán azért lönek ránk, mert nem kértünk leszállási engedélyt

Amerikából jöttek

Sajnos a hadjáratához fűzött történeti szál sem fog a legjobb forgatókönyvnek járó Oscar-díjért versenyezni. Adott egy vérbeli pilóta, aki kimentti egyik bajtársát, amikor annak gépe gyakorlatozás közben kigyullad. De minő balszerencse, úgy megég a jótékonyági performanszban, hogy többé nem repülhet. Sebaj, két fia rajong a hadseregért, úgyhogy mikor beköszönt a második világháború, a papa büszkén konstatálhatja, hogy csemetéi az elsők között bonyolódhatnak harcra az agresszor japánokkal.

repülőkkel, bátyókánkra mindenképpen ez a szomorú sors vár – hiszen így mérhetetlenül eredeti motivációt kapunk a Zerókkal való csatározáshoz.

Arctalan arcade

A játék szimulátoros oldalának komolyságáról sokat elmond, hogy minden küldetés előtt választhatunk, hogy realiztikus (muhahaha...), netán arcade irányítással kívánjuk halálba küldeni a fél japán légerőt. Az „árkádok alatt” sok problémánk nem lesz a gépmadár teregetésével: a számítógép lelkesen szintbe hozza



Pearl Harbornál a tisztes vereség a maximum, ami elérhető



jól elbarmolhatunk a küldetésekkel. Elvégre a változatosságra abból a

szempontból nem lehet panasz, hogy egyszer egy csatahajót kell kilyukasztanunk, másszor egy bombázókötélének kell felmutatni a STOP-táblát, megint másszor meg csak simán le kell mészárolnunk a körülötünk döngicsélő 20–30 ellenséges vadászgépet. A szétlőhető gépekből,

nak lenni egy cirkuszban. Meg azt is, hogy melyik CD-t keressem a polcon, ha egy kis felelőtlen repkedésre és lövöldözésre vágyom.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

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

"Nem volt tökéletes, de a boltba kerülő változat azért még javulhat."

Reméljük, azért tűzoltó-készülék van a szerencsétlennél



járművekből, hajókból is széles a spektrum, hiszen még orosz és német haditechnikát is láthatunk majd felbukkanni.

A maximalisták számára szinte minden küldetésen belül felbukkannak másodlagos feladatok is, ezek kipipálása azonban néha csak úgy lehetséges, hogy – legalábbis egy időre – feladjuk az elsődleges teendőnket. Ez a fajta taktikázás kellemes színt visz az amúgy pergő és élvezetes darálásba. Sokat elárul a játékmene-tről az, hogy lőszerkészletünk még a komolyabb változatban sem fogy el soha... Kétségtelen, hogy az IL-2-n nevelkedett karosszékpilóták számára kacagtató, hogy a leszállás annyiból áll (már amennyiben egyáltalán erre megkér minket a gép nagy néha), hogy áthajtunk két, levegőbe rajzolt karikán. Mindegy, most már legalább tudom, milyen érzés oroszlán-

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Pergő akció
- ▲ Sok(fejleszhető) géptípus
- ▲ Hangulatosmenü
- ▼ kevés újítás
- ▼ Realitás teljes hiánya
- ▼ Nem túl szép grafika

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

Csonti VÉGSZAVA



Egy majdnem százszázalékos verziójú játék, amely messze nem százás...

73%

ÉS A TÖBBI

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	9%
Enigma – Rising Tide	81%
Wings of War	79%

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ

Akciós szimulátor Codemasters

KÖRNYEZET FEJLESZTŐK

Csendes-óceán II. vh. IR Gurus

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAJ

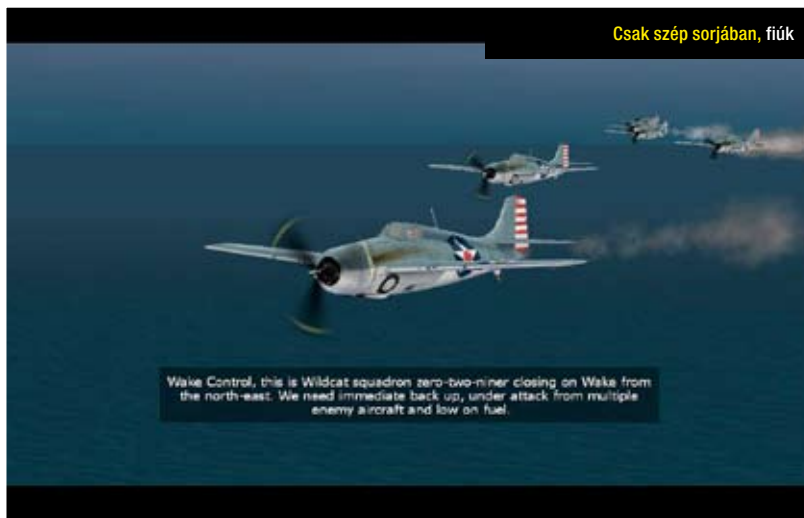
Nincs

GYORSLINK >>> 932

optimalizálás előtt álló változat tűrhető sebességgel repült, s azt sem tartom elképzelhetetlennek, hogy a fejlesztők által beígért monumentális multis légi csatáknál sem jön majd zavarba egy erősebb számítógép. Majdnem elfelejtettem mondani: a felhők egész mutatósra sikeredtek,

rapodik a bevethető géppark (mind ez kísértetiesen hasonlít az arcade autós játékok elmaradhatatlan trükkjéhez), de a jó teljesítményért és/vagy magaviseletért járó pontokból ennél is tovább mehetünk. A meglévő madárkakat ugyanis egy adag piros pontért felturbózzhatjuk egy fokkal jobb típusúakra. Erősebb páncélzat, nagyobb és több vihető bomba, jobb fordulékonyág – bármi változhat, lényeg, hogy nekünk egyre pöpecebb járgányunk legyen. Akinek még ennyi nem elég, az benézhet a szerelőkhöz, és megkérheti őket, hogy a neki kedves beállításokkal és fegyverzetel engedjék útjára a madarát.

Csak szép sorjában, fiúk



ami egy repülő játékánál komolyan veendő apróságnak minősül. A feladataink nagyjából kimerülnek az ezt lödd le, azt pusztítsd el típusokban, bár nagyritkán előfordul, hogy nem kell használni a fedélzeti géppuskát. Ilyenre példa, amikor alacsonyan szállva fel kell fedeznünk egy partraszálláson ügyeskedő japcsi tengeralattjárót. Igaz, miután felfedeztük, utána csak rá kell fordulni, hogy be is fejezzük a szerencsétlent ☺.

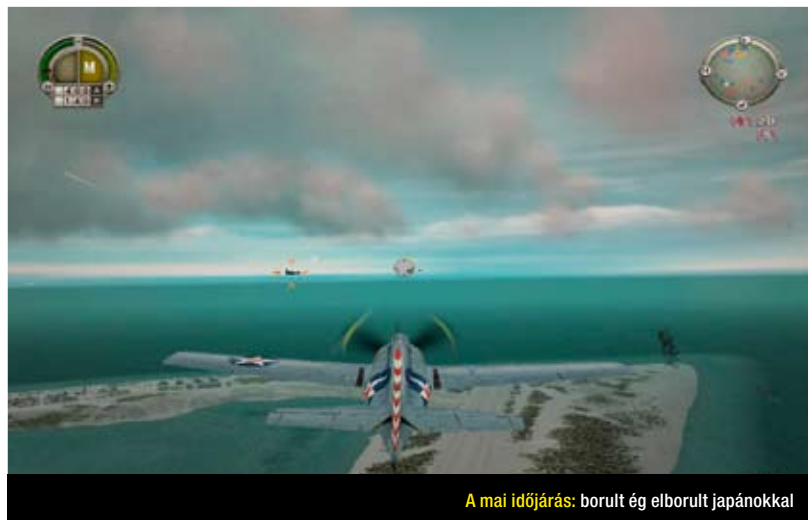
Példának okáért egy olyan küldetésben, ahol zömmel földi célpontokat fogunk támadni, érdemes alpból lejjebb állítani a géppityut (ugyanis így kvázi vízszintes pozícióban tudunk maradni, miközben a földön álldogáló épületekből, járművekből próbálunk ementálit csinálni), s az sem hátrány, ha ilyenkor torpedó helyett rakétákat és bombákat csomagoltunk.

Tengerparti parti

Ha elvonatkoztatunk a rugalmasan kezelt fizikától, illetve az olyan butaságtól, mint például a realitás, akkor tulajdonképpen egész

Tiszta NFS

Ahogy egyre-másra gyűrjük le az eléink állított akadályokat, úgy gya-





Hmm... ha nálam lenne a digitális fényképezőgépem...



Jól van, cicus, nem bánt a bácsi!



A játék egyik legjobb fejtörője: hogyan lovagoljuk meg a rénszarvasokat

ŐSEMBER NEM VÉNEMBER

ECHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN

Nem mondhatni, hogy dúskálnánk manapság őskori környezetű kalandjátékokban. Habár az is igaz, hogy Cro-Magnon és Neander-völgy lakosai nem épp észbeli képességeik miatt maradtak meg az utókor emlékezetében...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Point'n'click
KIADÓ The Adventure Comp.

KÖRNYEZET Őskori
FEJLESZTŐK Kheops Studio

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Return to Mysterious Island

GYORSLINK 1272

Az idei év eddigi legnagyobb kalandjátékos meglepetése számomra a *Return to Mysterious Island* volt. Az addig (és azóta is) a „noname” titulusnak örvendő francia Kheops játéka, leszámítva kissé elavult grafikáját, eredeti inventory-rendszerrel és a műfajban rég nem látott, ötletes fejtörőkkel kápráztatott el. A játék persze a szokásosan amatőr szintű kalandjáték-promócióknak köszönhetően teljesen eltűnt a sülyesztőben. Én viszont elhatároztam, hogy a közeljövőben sokkal jobban odafigyelek a Kheops játékaira. Ezért is fogadtam nagy örömmel a cég új programját, bár a játék elkészülésének gyorsasága kissé gyanút keltett bennem. Nem is teljesen alaptalanul...

Barlangból jöttem. Foglalkozásom címere: festőművész

A történet főhőse Arok, egy ifjú cro-magnoni ősember, akinek élete nagy álma, hogy híres festőművésszé vál-

jon. Ha belegondolunk, eléggé furcsa egy álom ez: 17 ezer évvel ezelőtt élt őseink csak elhanyagolható hányada kereste ugyanis az önmegvalósítást a művészi formák szabad kezelésében; az egyéni karriert ekkoriban még elsősorban a bunkósbot egyengette. Arok azonban megrögzött individualista, akit gyerekkorától lenyűgöztek idős mestere, Klem mágikus erejű barlangfestményei. A fiú elhatározza, hogy tanítója nyomdokaiba lép. Ehhez azonban hosszú

Aroknak, egy ifjú cró-magnoni ősembernek élete nagy álma, hogy híres festőművésszé váljon

utat kell megtennie, amely során a festékek keverési technikáját éppúgy meg kell tanulnia, mint a hajítódárda és a függőhíd készítését, vagy az emberevő medvék likvidálásának leghatásosabb módszereit. A történet elején Arok, vadászösvényről letérve egy barlangban találja magát. A klánjától elszakadt fiú tüzet gyújt, és a sötét csarnokban rögtön elé tárulnak Klem lenyűgöző festményei. A fiú felidéri tanulóéveit, és megvilágosodik előtte: meg kell találnia a mestert, és hozzá hasonló művészt kell válnia. A gond csak az, hogy a barlangot egy hatalmas oroszlán őrzi, aki kissé dühös Arokra, és ezért a fiú

bekebelezését tűzi ki célul. Az első feladat nem csekély tehát: a barlangfestményeket megfejtve hajítódárdát kell készíteni, és azzal kell elkergetni a fenevadat. Ha sikerrel járunk, újabb barlangok, zuhatagok, őserdei ösvények és újabb vadállatok következnek, míg végül Lascaux barlangjába érünk, hogy ott bizonyítsuk be: Leonardo da Vinci névtelen senki hozzánk képest.

Ne ébreszd fel az alvó emberevő medvét!

A csodálatos altimairai és a lascaux-i barlangfestményekről, melyeket felfedezésük idejében még hamisítványoknak hittek, mára kiderült, hogy a legkorábbi művészi ábrázolások közé tartoznak, és a dekoratív funkció mellett elsősorban mágikus feladatuk volt. A sámánisztikus szertartások során például az elejtett bő-

A készítőik sajnos elhagyták a *RtM* zseniális inventory-rendszerét, és a kissé nehézkes tárgyhasználatot idegesítő pixelvadászat is megnehezíti. Engem személy szerint ugyancsak zavartak a játék során megjelenő oktatórészecskék, melyek jobbfejta történelemkönyvek módjára beszámolnak őseink életéről: bár dicsérendő az oktató szándék, ezek a részecskék teljesen kikököntettek a játékból. Az *Echo* hihetetlenül rövid: alig három óra alatt nyomtam végig. A kissé összecsapott, vékonyka történetről, a linearitástól és néhány frusztráló puzzle-től eltekintve azonban mégis élvezetes pár órát adott a játék. Maradandó élményt azonban ne várjon senki sem tőle.

Berr

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Ötletes barlangfestmény-puzzle ▼ Rövid és lineáris

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

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Berr VÉGSZAVA



Az *Echo* rövidsége ellenére kellemes, és némileg hiánypótló játék. A hangulatos fejtörők miatt érdemes kipróbálni, de reményeim szerint a Kheops következő játéka, a Verne regényből készülő *Voyage* sokkal jobb lesz.

73%

ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Broken Sword 3	90%
Post Mortem	80%

Küldj SMS-t és nyerj!

Ebben a hónapban ezt az értékes **LinkPro WLAN NYEREMÉNYCSOMAGOT!**

A CSOMAG TARTALMA:

- Két darab LinkPro WLT-108AIA 802.11a+g Wireless PCI Adapter
- Egy LinkPro WLT-108AAP 802.11-a/g 108Mbps Wireless AccesPoint

MŰSZAKI PARAMÉTEREK:

- Dual band 2,4 GHz és 5 GHz frekvencia tartomány
- 11 MB (802,11b) és 54/108 Mb (802,11 a/g) adatátvitel
- Super A/G átviteli mód
- 64/128/512 WEP titkosítás
- WPA PSK/TKIP/AES titkosítás
- WIFI minősítés
- Többféle üzemmód
- Atheros chip
- 2 év garancia

KÉRDÉS:

Mire használható a csomag?

GS A – Vezetéknélküli hálózathoz két PC között

GS B – Gyorsíthatunk vele két gépet

GS C – TV és rádió adások vételére

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C)

a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje:

2005. szeptember 9.

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu



Agenda-Age Kft.

„Hálózati megoldások...”

Cím: 1086 Bp. Erdélyi utca 15.

Tel.: 06-1-313-1073

Web: www.agendaage.hu



GameStar

HATALOM KARTYAI

GYŰJTSZD ÉS JÁTSZD!

Keressétek a játékboltokban, könyvesboltokban, szerepjáték szaküzletekben, vagy kattintsatok a www.hkk.hu weboldalra bővebb infóért, ahol ráadásul most **GameStar** magazint is kaphattok ajándékba!

Gyárlátogatás

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Újabb mesefilm, újabb játékadaptáció, újabb lehúzás. Miért is lennének meglepve? Gyorsan összefoglalánk a tanulságot: a regényt érdemes elolvasni, a filmet érdemes megnézni, a játékot érdemes nagy ívben elkerülni.

Zsenge gyermekkoromban, amikor még nem volt számítógépem és ezért könyveket olvastam, nagy kedvencem volt Roald Dahl Karcsi és a csokoládégyár című meseopusa. Nem hittem volna, hogy valaha még viszontlátom, főleg nem, hogy filmként. Fő-főleg pedig azt nem, hogy játékként, ilyen játékként. Pedig semmi meglepő nincs ebben, megint beigazolódtott a jól ismert formula, mely szerint egy sikeres filmhez gyorsan hozzácsapnak egy összehajigált játékot, ami tökmindegy, hogy milyen, úgyis lesz néhány kiskölkök, akinek megveszi apuanyu. Felesleges lenne hosszasan ecsetelni, hogy miért nem érdemes ezzel a szutyokkal másodperceknél több időt eltölteni. Nincs benne semmi, ami miatt tartalmasabb szórakozást nyújtana, mint ha egy fél tégla próbálnánk egyensúlyozni az orrunkon. (Ami, most így belegondolva, kimondottan lehet ehhez képest.) A grafika randa, az irányítás rettenetes, a játékmenet pedig olyan, mintha néhány gyengébb netes flash-játékot másoltak volna össze egymás után.

Minijátékok hülyegyerekeknek

Aki nem lenne képben, hősünk lehetőséget kap arra, hogy exkluzív látogatást tegyen a titokzatos Willy Wonka csokigyárában. Ott aztán kiderül, hogy nem ám fenéig tejfő, avagy csoki a minden, mert a látogatásra érkező gyerekek mind-mind nagyon komoly veszélybe kerülnek.



Szegény Johnny, ha látná, biztos depi lenne



Fuss, Karez, fuss!

De majd mi megmentjük őket jól, jöhetnek a remek-beszabott minijátékok, mágikus nyalókák gyűjtögetése, tili-toli, flipper, miegymás. Szigorúan 800x600-as felbontásban, ami már önmagában is olyannyira vérlázító, hogy bizonyos országokban zavargások törnének ki miatta, de mindegy, hagyjuk is. Regény jó, film jó, csoki jó, játék felejthős.

ÉRTÉKELÉS

> **32%**

KIADÓ
Global Star
FEJLESZTŐ
Backbone Ent.

Az én kicsi börtönöm

PRISON TYCOON

Azért egy börtönös Tycoon-játék megindítja az ember fantáziáját... Nem lehet nem eljátszani a gondolattal, hogy vajon kik ülnek ez elé? Kik áldoznak ilyesmire a szabadidejükből?

Igen, megint egy Tycoon-játék, ne is mondja. Mielőtt folytatnánk az iménti gondolatmenetet, rezenéstelen arccal fussuk végig, hogy mi minden szépet-jót kínál nekünk ez a csudálatos kis játék. Egyszerű: felépíthetjük álmaink börtönét. Elhelyezhetjük a különféle épületeket, hálókörleteket, cellákat, tornatermeket, ésatöbbit. A törvény keze persze nem malmozik, megállás nélkül érkeznek az újabb rabok, akikről gondoskodnunk kell, ezzel párhuzamosan folyamatosan fejleszteni, bővíteni kell a komplexumot, maximalizálni a biztonságot, hogy ne lóghasson meg még a Viszkis-rabló sem. Sem a David Copperfield, ha

netán erre jár. Ahogy nő a bevételünk (pontosabban a rendelkezésünkre álló tőke), akár gyárakat is építhetünk a raboknak, hogy ne unják magukat dögre cellájukban a tévé előtt. Így legalább szakmát tanulhatnak, netán nyelveket, közben pedig a börtönpszichiáterrel beszélhetik meg problémáikat – például ha... klausztrófóbiájuk van.

A börtön ablakából

A rabok között persze hamar kialakulnak a különféle bandák, ezt az öröknek is jobb észben tartani, hiszen egy börtönlázadás senkinek sem jó. Erre való tekintettel gondoskodnunk kell a rabok moráljáról, akár úgy, hogy rendszeresen elküldjük őket a börtönpszichiáterhez vagy a börtönlelkészhez, akár úgy, hogy kellőképp hangulatos környezetet teremtünk számukra. Ez nem jelenti azt, hogy minden cellába plazmatévé és lávalámpák kellenek, de azért meg lehet találni bizonyos egyensúlyt. A Prison Tycoon abszurd témaválasztásától eltekintve viszonylag tisztességes budgetdarab. Látszik, hogy nem vérprofik csinálták, és nem volt akkora a költségvetése, mint egy felső



Gyerünk, emberek, kezdődik az electric boogie-óra!

A műhelyben épp autótolvajoknak tartanak szimpóziумot



kategóriás stratégiának, de azért a próbálkozás dicséretet érdemel. Bár továbbra is nehezen tudom elképzelni, hogy kik számára lehet úgy igazán szórakoztató, azért ne ez legyen a fő szempont. Jó magaviseletért ennyit kap.

ÉRTÉKELÉS

> **68%**

KIADÓ
Virtual Playground
FEJLESZTŐ
ValuSoft (ki más?)

Az óra, ami először ütött

NANCY DREW AND THE SECRET OF THE OLD CLOCK

Kíváncsi lennék, itthon is van-e Nancy Drew-nak, a helyes detektív lánykának olyan rajongói bázisa, mint a tengerentúlon. Ha igen, lehet örülni, mert itt a... sokadik rész. Azért az már valamit sejtetni enged, ha egy sorozat tizenkettedik epizódjánál tart. Igaz, eddig diszkréten szemet hunytunk felette, mert ugyan tényleg vannak, akik totálisan odavannak Nancy Drew-ért, mi az ilyen gyerekektől kicsit félünk. Még egy szempont, amiért

megemlékezünk a sorozatról: a játék az első Nancy Drew-könyv alapján készült, annak 75. évfordulójára. A játék maga nem egy különösebben kiemelkedő darab, mindegyik része teljesen egyforma. Klasszikus kalandjáték, némi nyomozgatással, gyanúsítottakkal, akik közül az utolsó pillanatban persze mindig kiderül, hogy nahát, nem is az a hunyó, akire gondoltunk. Bizonyos részek állítólag félelmetesek is, de ebben a játékban az volt a para tetőpontja, amikor Nancy egy

alagútban sejtelmesen megjegyezte: „azt hiszem, nem vagyok egyedül...” Ó, a horror.

Sherlock Holmeson innen, Scooby Doo-n túl

Ezek a játékok elsősorban az ifjabb korosztályt célozzák, le sem tagadhatnák. Két nehézségi fokozaton lehet játszani (a „senior” inkább annyiban macerásabb, hogy belevethetjük magunkat a pixelvadászatba, hiszen a használható tárgyak nem világítanak...), ha valakinek kicsit is van érzéke az ilyesmihez, például letolt már egy-két Myst-klónt, az egy este alatt kényelmesen végigjátszhatja. Jó kérdés, hogy nem rövid-e? De, baromira. Kicsit olyan ez a sorozat, mint az AC/DC lemezei – már amennyiben kedves olvasóink nem túl fiatalok ahhoz, hogy emlékezzenek erre a bandára. Minden lemez tökegyforma, aki rajongó, mégis megveszi, tudja, mit várhat, tudja, mit kap. Viszont mennyit érdemel? Na jó, legyünk nagyvonalúak, különben is, vége a sorozatnak, ez volt az utolsó rész. Adunk egy hetvenest, de részünkről akár el is lehet osztani testvériesen a tizenkét epizód között.

ÉRTÉKELÉS

> 70%

KIADÓ
Her Interactive

FEJLESZTŐ
Her Interactive



Hm... gyanús ez a kocsi. Ja, nem. Ez a mi kocsi.

Vajon a bemozdó néni hogy keveredett bele az ügybe?

Véged van, mint a hétnek

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Nos igen. „A játék, mely csak annyira agresszív, amennyire Te.” Mekkora kamu duma! A második kiegészítőben már meg sem próbálják leplezni, hogy ez a játék semmi egyebet nem akar, mint vért, verejtéket, könnyeket.

De inkább csak vért. Aki játszott az alapjátékkal, az tudja, hogy mire számíthat. Véres-beles-agyvelős akció, megkattanás, ámokfutás. Ezúttal olyan új, egzotikus helyszíneken, mint egy tálib kiképzőtábor, vagy egy elefántrezervátum. Kapunk új ellenfeleket is, például kergemarha-kórral fertőzött zombikat és gyilkos harci macskákat, szóval van itt móka, kacagás. Akad néhány új fegyver is, blabla... Mindez teljesen lényegtelen. Aki fanatikusán rajong ezért a játékért, az

először is keresse fel kezelőorvosát, gyógyszerészét, másrészt úgyis megveszi, mert az Apocalypse Weekend még egy kellemes hétvégével megfajlítja a Postal 2 heti mészároló road show-ját. Bizonyos értelemben véve, nagyon áttételesen, mintegy jelképesen szólva, azaz erős túlzással élve sztori is akad, de ezt inkább ne is löjük le (szóvicc helyel),

mert a játék nagyon beteg humora kellő flexibilitással azért élvezhető. Néhol már a szórakoztatóan primitív kategória felé hajlik, körülbelül úgy, mint Csonka Pici dalai. Vagy legalábbis a ding-ding-dong (azért érdemes Delhusa Dzsoni bácsit is meghallgatni ebben a kategóriában... – Csonti).

Ez komoly?

A pályák felépítése sokkal hagyományosabb, mint az előző részekben, sokkal kevesebb a szabadon bejárható terület, inkább csak menni kell és ölni. Ezzel kapcsolatban fontos megjegyezni, hogy a kiegészítő bármelyik rajongónak becsületére vált volna, ha délutáni matekszakkörök után hegeszti össze magánszorgalomból, majd lelkesen fellövi a netre, a haverok szórakoztatására. Csakhogy: ez egy hivatalos kiegészítő, s mint olyan, nagyon-nagyon haramos. A grafika... olyan. Az irányítás nem jobb, fejlődés nincs, csak az idő repül, fussunk is tovább, annyi szép dolog van az életben.



Lerobbantom a fejed, mert csak

ÉRTÉKELÉS

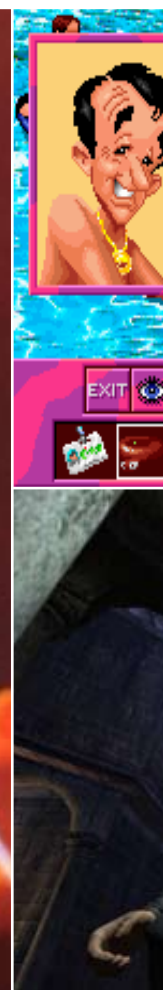
> 65%

KIADÓ
Hell-Tech

FEJLESZTŐ
Running With Scissors



Hősök és antihősök: nehéz manapság igazán eredetit kitalálni, főleg a GTA CJ-je után. Bad Sector ezért úgy döntött, a San Andreas után kicsit utánajár a témának...



HŐSEMBEREK

JÁTÉKHŐS-TÍPUSOK

A számítógépes játékok őskorának homályába vész az a pillanat, amikor a Kreátor megalkotta az első pálcikaemberből összerakott superhőst. A játékvilág Ádámja óta a hírók egyre összetettebbé és sokszínűbbé próbálnak válni, hogy a figyelmünket és szimpátiánkat egyaránt felkeltsék.

Talán furcsán hangzik, de a megfelelő játékkarakter kitalálása, megformálása bizonyos szempontból nehezebb feladat, mint egy regény, vagy egy film főhősé. Míg ezekben a médiумokban a (forgatókönyv)író szabad kezét kap, hogy olyanná formálja a karakterét, amilyenné akarja, csak kellően érdekes legyen, addig a játékokban muszáj valamilyen szinten karakteressé, szimpatikusá formálni, hogy szívesen bújjunk a bőrukbe a játék idejére. A designerek ezért gyakran gondolkodnak bejáratott kategóriákban, klisékben, és csak félve mernek új hőstípusokba belevágni. Alábbi kis írásunkban a különféle sémákat szeretnénk áttekinteni, külön kitérve az eredetibb ötletekre is.

Übermacsó

Ez a legelső, legerőteljesebb változat. Mucho izom, jobb kezében ott figyel hanyagul a rocket launcher,

arcán nyugodt derű, úgyis mindenkit lenyomok, ha meg nem, akkor ott a quick load. A spectrumos, commodore-os időkben élték aranykorukat az ilyen típusú hírók: ha egy ilyen a kazetták vagy flopi dobozaira raktak, az a biztos sikert jelentette. PC-n a leghíresebb macho karakter egyértelműen a szándékosan karikírozott Duke Nukem, az izompacsirta, laza FPS-hős, aki tulajdonképpen saját maga paródiája is volt, épp ezért is szerettük annyira. A legtöbb sci-fi FPS viszont általában kicsit más úton járt: akár a Doom, Quake vagy a sok klón többé-kevésbé névtelen, vagy épp ellenkezőleg, alaposan kidolgozott főszereplőjére gondolunk. Az id egyébként azt a filozófiát követte, hogy minél inkább háttérbe szorul a főhős, annál jobban bele tudja élni magát a játékos. Más cégek be-beprobáloztak karakteresebb „B” mozikat idéző macho karakterekkel, de a legtöbben hamar totális érdektelenségbe fulladtak

a játékosok részéről. Ki tudná például megmondani (azok közül, akik anno játszottak vele), hogy ki volt a Sin főszereplője, pedig Alexis Sinclairre, a nagymellű femme fatale főgonoszra biztos sokkal többen emlékeznek...

Csinibaba, neved velem

A formás keblekkel pedig elérkeztünk a dögös testalkattal rendelkező női főszereplőkhöz. Nyilván mindenki Lara Croft-ra asszociál, hiszen ő „testesíti” meg a játékhősök szexszimbólumát. A Tomb Raider fejlesztői saját bevallásuk szerint anno csak azért találták ki Larát, hogy a kazamatákban játszódó hosszadalmas bolyongások során egy csinos nőt lássunk kívülről, ne valami macho izompacsirtát. Maga Lara mégis döbbenetes sikert aratott. A fejlesztők kissé laza visszaemlékezéséhez azért annyit hozzá kell tenni, hogy Lara volt az egyik olyan karakter, akin



a marketing osztály a legtöbbet dolgozott, hogy egyszerre legyen vonzó, dögös, de ugyanakkor kellő háttérrel is rendelkezzen. Larának külön önéletrajzot is kidolgoztak, amelyben taglalták azt is, hogyan vált régészé apja halála után, illetve a különféle képességeiről és tulajdonságairól is egy hosszú leírást találhattunk. Erre már mégsem nagyon emlékezünk, hiszen végső soron Lara Croft mégis csak nagy mellű

A macho hősön mucho izom, jobb kezében ott figyel hanyagul a rocket launcher, arcán nyugodt derű: ha meghalok, ott a quick load.

cicababa maradt meg a játékosok zömének emlékezetében. Miss Croft emberi kapcsolatai a hosszú, magányos kalandozások során háttérbe szorultak, és mivel a régész nő keveset kommunikált bárkivel, ezért túl sokkal többet nem is tudtunk meg róla. Az Angelina Jolie-val készült filmek, illetve a legutóbbi gyalázatosan gyenge Tomb Raider megpróbálták ezen változtatni, több-kevesebb sikerrel. Ezeknek köszönhetően kicsit felemás lett Lara imidzse: korábbi hírnevének és Jolie-nak köszönhetően kétségtelenül továbbra is az egyik olyan játékhős, aki a legjobban bele van égetve az emberek agyába, ugyanakkor azon egyelőre nem sikerült változtatni, hogy ne nyomjunk el egy ásitást, valahányszor meglátjuk, annyira sekélyessé vájt figurája.

Ha már Laráról beszélünk, nem mehetünk el a róla mintázott, komoly kebelmérettel rendelkező női hírók mellett sem. Lara „vetélytársainál” a készítőik általában valamilyen eredeti csavarral próbálták kikerülni, hogy a plágium vádját süssék rájuk. Julie Strain, a Heavy Metal FAKK 2 hősnője például egy valódi képregény adaptációja, az abban szereplő Julie-t pedig egy hús-vér modellről mintázták saját rajongó férje. A játékban maga Julie Strain volt saját 3D-s modelljének szinkronhangja volt – kell ennél több motiváció? Sőt, a játék még jó is lett, és a stílussal sem volt semmi baj, a FAKK 2 mégsem aratott igazán sikert. Bár a végső animáció folytatás reményét villantotta fel, ez nem készült el... A FAKK 2 anyagi bukása mutatja a leginkább, hogy a nagy mellű „babe” főszereplők kiválasztása valahol zsákutca.

A ravasz agy, aki füstölő puska-csővel érvényesül

A macho szuperhősök, nagy mellű cicababák egyeduralmát egyetlen játékkal törölte el a Valve: a sajátos hangulatú sci-fi FPS-sel, a Half Life-fal. Gordon Freeman minden volt, csak heroikus nem: egy szakállas, szemüveges, magának való tudós, akit események váratlan láncolatában (melyeknek ő is részét képezi...) válik hőssé. Az ötlet a játékvilágban zseniális, de nem szabad elfelejtenünk, hogy a hetvenes-nyolcvanas években, az új generációs Hollywood gurujainak filmjeiben (Spielberg, Lucas, Coppola) ez már alapvető motívumként szerepelt, mint például a Cápában, ahol egy vízszintben szenvedő derék, ám a cápavadászathoz egy fikarcnyit sem értő kisember, egy rendőrfőnök győzi le végül Góliátot.

A Valve tehát nem tett mást, mint hogy ezt a régi filmes ötletet alkalmazta: minél inkább emberközeli egy hős, annál jobban bele tudja élni magát szerepébe a játékos. Többek között ezért is aratott akkora sikert egy másik „kisemberes” játéksorozat, a Silent Hill. A Konami hátorzongató túlélő-horrorjaiban minden alkalommal különleges helyzetbe kerül egyszerű magánembereket kellett irányítanunk. A játék így még félelmetesebbé vált, annál is inkább, mivel a rendelkezésünkre álló fegyverek is szándékosan gyengék voltak az akciójátékok-

kacagató főszereplő karakterek ideje hamar lehangyatlott, mivel a kalandjátékok iránti érdeklődés is lankadni kezdett. A leginkább konzolra fejlesztett platformjátékokban próbálták egy új generációt a köztudatba préselni – több-kevesebb sikerrel. Ide tartozik például Rayman, vagy az utóbbi számunkban tesztelt Psychonauts is. Mivel a Psychonauts kivételével a vicces platformjátékok inkább a fiataloknak szólnak, ezért az idősebb generáció kicsit azt érezheti, hogy a PC-s játékvilágból kicsit kiveszett a humor...

Kés villan a sötétben

Amivel viszont az darkos stílusért jobban rajongó idősebbek kicsit kárpótolva érezhetik magukat, az a kegyetlenebb, leginkább a sötétben harcoló antihős egyre gyakoribb szerepeltetése. Az ilyen karakterek általában nagy gonddal megalkotott és kidolgozott figurák. Sokkal karakteresebbek, mint más jófiú főszereplők, és talán éppen ezért jobban tudunk azonosulni velük. Valahol sötétebbik énünket hívjuk elő, amikor Garettel, a Thief főszereplőjével hátra szúrunk egy várban sétálgató őrt, vagy a Hitmannel egy zongorahúrral fojtjuk meg áldozatunkat. Az ilyen hősök abban is különböznek például macho kollegáiktól, hogy általában gyengébbek, amikor tömegesen kell az ellenséggel szembeállniuk, vagy valamilyen egyéb módon vannak „hátrányos helyzetben”, mint például az állandó vérszívásra kárkoztatott és a nappali fényben elpusztuló vámpírok. Az éjszaka vérszívói egyébként mostanában egyre népszerűbbek: elég



csak a Vampire the Masquerade-ekre, illetve a Blood Omen vagy a BloodRayne sorozatra gondolnunk.

Végül a vámpírokon kívül nem szabad elfelejtenünk kedvenc autótolvajainkat sem, akikkel a GTA-s részekben garázdálkodhatunk. A GTA-k hősei hatalomra és pénzre éhes kis bűnözők, akikből a játék végére az alvilág urává válhatunk. Az ő sztorijuk igazi karriertörténet, míg a többi negatív hős a játék végére legfeljebb épp bórrel ússza meg az eseményeket, de ritkán ér el totális győzelmet.

Új hőstípus kerestetik

Bár a felsorolt kategóriákon kívül még találunk egy-kettőt, de ezek nem játszanak komoly szerepet, s mindenképpen azt érezzük, hogy egy kis felelősség nem ártana a játékvilágban hősügyileg. Mivel a dramaturgiai szál egyre fontosabbá válik, így a fejlesztők még inkább kereshetnének mintákat a regényekből vagy a filmekből. Már csak egy kis képzelőerőre lenne szükség...

Bad Sector



Miután Bad Sector megállapította, hogy új típusú játékhősökre lenne szükség, úgy gondoltuk rögtön segítő kezét is nyújtunk a fejlesztőknek. Mazur szeretettel adja át eme néhány zseniális ötletet, szokás szerint ingyen és bérmentve. (Kéne ezen változtatni...)



A MI HŐSEINK

ÚJ TÁVLATOK NYÍLNAK

Szép hagyományunk, hogy időről időre igyekszünk kisegíteni az ötletihánnal küszködő fejlesztőket. Ezúttal új játékhősöket javasolunk szíves felhasználásra, de mivel eredeti ötleteinkre (American McGee's Anettka, Singstar PopWorld with Csonka Pici) kevés esélyt látunk, maradunk inkább az általánosságoknál. Következzen néhány hőstípus, melyeket eddig sajnos viszonylag ritkán láthattunk játékokban.

A Pék

Első látásra talán furának tűnik, de ha egy vízvezeték-szerelőből is lehet játéktörténelmi ikon (Super Mario forevah!), akkor pékből miért nem? Izmos, igazi warrior alkat, fegyvere a kétkézes péklapát lenne (Paek'Lapaath: 192–289 damage, 3.40 speed, 70.7 DPS, +22 agility, +16 stamina), és egy csavaros RPG-ben kalandozhatna, míg a balra görbülő kifli titkos receptjét rejtő ősi pergamen után folya a hajsza. Leleplezné a Sötét Oldalra átállt pékek gonosz összeesküvését, és zsömlevetőjével leteritene mindenkit, aki szembezáll vele. Ha pedig megdobná kövel, vissza-dobna kenyérrrel!

A Könyvelő

Érdekes, egyetlen játékban sem láttuk eddig, hogy a főhős eredeti foglalkozása könyvelő lenne. Pedig milyen jól hangzik: Accountant Man! Citromsárga latexruca, fekete maszk, mellkasán hatalmas százalékjel. Segít a bajban, ha a szegény polgárok az esedékes adóbefizetések idején az égre vetítenek egy világító éves mérleg-jelet, csak felkapja a golyóstollat, és már repül is. Számol, kitölt, pecsétel, felvéstet harminc aláírást, majd tovaszángul, mi pedig boldogan rikkantjuk utána: „Köszönjük, Accountant Man!” Esetleg lehetnének a játékban üldözési (ipar-üzési) jelenetek is, melyek végén

mindig kiszámolná a megfelelő adóösszeget és a TB-járulékot. A sztoriba még egy szerelmi szál is beleférne, Accountant Man női segítőtársát hívhatná akár... Evának.

A BKV-ellenőr

Ez miért nem jutott még senkinek sem eszébe? Vérbeli akciójáték készülhetne Gyula, az ellenőr főszereplésével. (Választható karakter lenne még Tiktett Tibi és Megvagy Marcsi.) Az üldözések, gáncsolások, közelharc jelenetek mellett sajátos ízt adna a játéknak, ha különféle módokon állíthatnánk meg a leszegett fejfel elsunnyogni készülő utasokat, például „hélóhéló!”, vagy „mondom JEGYI!”. Ha pedig jönnek az alávaló kifogások (másik kabátban hagyták, most járt le a bérlet, elvitte a cica), ravaszul kellene érvelni, különben egy idő után még megesik a szívünk a bliccelőn (ezt az ellenőr feje fölött egy felugró kiscica-ikon jelezni), és kénytelenek lennénk futni hagyni.

A Bölcsész

Végre felvirradna az igazi, intellektuális játékok korszaka! A hős elengedhetetlen kelléke lenne a tarisznya, mely egyben inventoryként is működik, valamint kötött pulcsi és sál, bakancs. Ha egy városban játszódna az események, neheztésképp be lehetne vezetni, hogy ha a bölcsész

elhalad egy kocsmá mellett, 12 oldalú kockával kell dobnia. Ha 11-et vagy kevesebbet dob, akkor be kell ülnie egy sörre. Ha 12-t, akkor egy kávéra (*sok rummal – Csonti*). Közben pedig szemináriumi dolgozatot kell írnia a térdén, véletlenül kiválasztott szavak felhasználásával (szemiotika, Horkheimer, jelnevalólet, el-különböződés). Ügyesen kellene kiválasztania, hogy éppen hol alszik: egy könyvtárban vagy egy előadáson. A játék végén a bölcsésznek megjelenhet egy verse az Élet és Irodalomban, de ha veszít, munkát kell találnia.

A Peter Molyneaux

Ez lenne ám a drámai fordulat! Egy játék, melynek a játékfejlesztő lenne a hőse. Végre bepillantást nyernék az olyan fejlesztőcsászárok hétköznapijaiba, mint John Carmack és Peter Molyneaux. Együtt vásárolhatnánk Carmacknak egy új piros Ferrarit, vagy Molyneaux-vel közösen sétáltathatnánk kutyáját, várva, hogy bekattanjon a következő zseniális, korszakalkotó ötlet, ami forradalmasítja a játékfejlesztést. Ha pedig ez megvan, nekiláthatnánk a munkának, interjúkat adhatnánk, villoghatnánk az E3-on, halasztgathatnánk a megjelenést, végül csak kiadnánk, és elégedetten olvashatnánk, hogy mit ír róla a GameStar.

mazur



Kicsit sok!?

Ez még nem minden! A többi a BNV alatt az INFOmarket-INFOtrend kiállításon.

Naponta élő koncertek!
 Quimby-Kozmix-Fiesta-Irigy Hónaljmirigy és még sokan mások!
www.bnv.hu

50%-os kedvezmény a MÁV és a VOLÁNUSZ magyarországi járataira.

SMS játék!
 Küldje el a BNV szót a 06-90-621-009-es telefonszámra és belépőt nyerhet!
A szám emittója: 120 Ft + Áfa/SMS. A játék időtartama: 2005. 08. 25 - 09. 25. Információ: www.bnv.hu, telefon: (06-30) 587-8300.

109. Budapesti Nemzetközi Vásár
 szeptember **17-25.**
HUNGEXPO
 Budapesti Vásárcsopont

INFO MARKET **INTERSOUND** **Ingatlan expo**

Kishegyed a BNV hivatalos lapja

Telemat Informatikai Kft.
 1085 Budapest József krt. 52-56
 459-2070
 1094 Budapest Tompa u. 15
 455-0397

Sulinet expressz
www.telemat.hu

AOpen, Linksys, Acer, ViPower
 termékek teljes választéka

Tetszőleges konfigurációk, alkatrészek forgalmazása, szaktanácsadás, átépítés, szerviz

AOpen FX6600GT 128MB



PCI-e: 36.200,- + ÁFA
 AGP: 37.000,- + ÁFA

Linksys VoIP akció!



WRT54GP2, RT31P2, PAP2 termékek
 árából 5% kedvezmény a hirdetés felmutatásával!

fix tv
<http://www.fix.tv>

minden csütörtökön 19.15-től **MACIANS.**
 az adások letölthetők a www.macians.hu-ról
 használt gépek adás-vétele www.oszeres.com

-földi sugárzás
 (UHF 26, 511,25 MHz)

-UPC kábel
 (319,25MHz)

-T-Kábel
 (147,25MHz)

telefon: (06 1) 374 0734, (06 1) 374 0735





Berr ebben a hónapban a Panzers Phase Two kapcsán elevenítette fel emlékeit az egykori jó kis háborús játékokról. Mennyi agyonnyüstölt szerencsétlen joystick lett áldozata ezeknek a jó kis C64-es stuffoknak...



AKI MER, AZ NYER

HÁBORÚS JÁTÉKOK A C64 VIRÁGKORÁBÓL

A gyerekkori grundélmények és a háborús filmek felelevenítésére kevés jobb lehetőség kínálkozott a nyolcvanas években, mint leülni egy C64 elé, és betölteni egy ropogós kommandós játékot. Igaz, Panzers - Phase 2-őnk akkor még nem játszhattunk, de a háború már akkor is népszerű műfaj volt.

Míg a Panzers-féle második világháborús RTS-k, illetve a mai olyan kommandós játékok, például a Metal Gear Solid, vagy a Commandos sorozat már erősen épít taktikai érzékeinkre, a műfaj klasszikusairól ezt csak nagyrítkán lehetett elmondani. Ezekben a játékokban általában egyetlen célunk volt: mindenkit kiirtani a képről, aki él és mozog, aztán lehetőleg élve megúszni a balhét. A klasszikus kommandós játékok igazi virtuális mészárszékek voltak, és nem véletlenül örvendtek akkora népszerűségnek a nyolcvanas évek közepén. Az USA és a Szovjetunió közti hidegháború ekkor még javában dúlt, és az Arnold Schwarzenegger, valamint Sylvester Stallone nevével fémjelzett kommandós filmek hangulata átragadt a játékkészítőkre is.

A kommandós játékok dobozai mindent elárulnak a programokról: vicsorgó ábrázatú, kigyúrt szuperhősöket látunk záporozó golyók között. Ezek a játékok általában ugyanarra a sablontörténetre és játékmenetre épültek: hősünkkel be kellett jutni az ellenség megközelíthetetlen táboraiba, és útközben mindent és mindenkit porrá kellett zúzni válogatott fegyverzenélunkkal. Golyószórók, gránátok, akna- és rakétavetők segítettek, helikopterek, tankok, ágyúk nehezítették az utunkat, de a hordában érkező ellenfelek mészárlása mellett általában a foglyok, túsok kiszabadítására is

ügyelni kellett. A kommandós játékok a korszak legdinamikusabb akciójátékainak számítottak, kommandózni kábé annyit jelentett akkoriban, mint ma Doomozni, vagy Quake-ezni. Nemcsak grafikailag hozták ki azonban a maximumot ezek a játékok a C64-ből, de zeneileg is: olyan zeneszerzők komponálták fülbemászó muzsikáikat, mint például Martin Gallway, Rob Hubbard, vagy a legendás Maniacs of Noise csapata.

Állj és lövök!

A műfaj egyik ősatyaja az Elite cég 1985-ös Commandója, a nagysikerű coin up átirat. A felül-nézetes, vertikálisan scrollozó, „ős 3D-s” programban kommandósunkkal egy sivatagi erőd szívébe kellett bejutni. A játék három részből állt, ezek végén egy-egy kisebb erődítést kellett ripityára zúzni. A rajokban érkező ellenfelek elől ideális búvóhelyet jelentettek a lövészárok, feltornyozott homokszákok. Golyószórónk nem merült ki soha, ellenben a gránátutánpótlásról állandóan gondoskodni kellett: az ellenséget látványos effektusokkal szétvető fegyvereket a pályán elszórt ládákban találhattuk meg. Néha hátrakötött kezű rabokat is kellett menteni, vigyázva arra, nehogy őket is kiirtsuk. A játék egyik legnagyobb hajtómotorja a szüntelen akció mellett az isteni Rob Hubbard zúzó-dallamos zenéje volt, amely annyira zseniálisra sikeredett, hogy az ember képes volt csak a

félpercenként visszatérő refrén kedvéért nyomulni a programmal. A Commandónak rövid időn belül elképesztő mennyiségű klónja született, példának okáért a Who Dares Wins, amely egy az egyben lenyúlta a Commando grafikáját, engine-jét, sőt még az egyes pályáit is. A pofátlan lopásból nagy botrány kerekedett, és az Elite még időben megakadályozta, hogy megjelenhessen a program. A játék kicsit később a piacra került ugyan, de átdolgozott grafikával, pályákkal, és a vicces, Who Dares Dies címmel. Külön érdekesség, hogy a játék egyik soha ki nem adott, eredeti példánya az Ebay internetes aukcióján nem olyan régen 50 angol font (azaz hozzávetőleg 20 ezer Ft) értékben kelt el.

A kommandós klónok közül meg kell említeni a Rambót, amelynek, akárcsak a filmnek, három része született. Silvesterral itt Afganisztánban ténykedtünk, és parancsnokunkat kellett kimenekíteni az ellenség karmaiból. A fülbemászó muzsikát ezúttal egy másik zseniális zeneszerző, Martin Gallway komponálta. Az ugyancsak Elite készítette Ikar Warriorsban szintén izzasztó trópusi hőségben kellett hentesni, ezúttal azonban egy dzsungel közepén találtuk magunkat, miután a kapitányunk kiszabadítására indított repcsi lezuhant. A játékot ketten is irányíthatták, hőseinkkel őserdőkön, sivatagokon, aknamezőkön, megduzzadt folyókon,



scrolloztak, de itt már nem csupán katonákat, hanem tankokat, helikoptereket, dzsipeket is vezettünk. Ez utóbbival igen mulatságos volt közlekedni, ugyanis nagy pattanásokra volt képes, ami azért valljuk be, nem megszokott még egy high-tech amerikai autótól sem...

Tűzön, vízen, jégen át

A kommandós láz idővel eluralkodott a szimulátorokról híres Microprose cégen is, és ennek köszönhetően megszületett a korszak legszínvonalasabb kommandós játéka, az 1987-es Airborne Ranger. Ebben a bonyolult taktikai játékban veszélyes küldetéseket kellett teljesíteni a világ legkülönfélébb részein a déli jégmezőktől kezdve szaharai sivata-



mocsarakon, ellenséges repülőtereken kellett átkelni. Az ellenfelek MI-je jóval fejlettebb volt, mint a Commando esetében, nem rohantak a karjainkba, hanem megbújtak a fák, sziklák mögött, és csak akkor ugrottak elő, ha a közelükbe értünk. Néha tankokat is irányíthattunk, ám a járgányok sajnos rövid idő múlva füstölögni kezdtek, és felrobbantak. A legnehezebb rész talán a folyókon való átkelés volt, itt ugyanis jócskán lelassultunk, a sodrással és a levegőhiánnyal is meg kellett küzdeni.

Egy mindenki ellen, mindenki egy ellen

Az ős 3D-s kommandós játékok mellett nagy divatnak örvendtek az oldalnézetes-scrollozós programok. A primitívebb térhatás miatt itt nem lehetett annyit ügyeskedni a „bújócskázással”, és ezért a játékmenet különböző platformelemekkel egészült ki: ugrándozás, különböző szinteken való közlekedés bonyolította meg a dolgunkat. Az egyik nagy klasszikus az Imagine 1986-os Green Berets című alkotása volt, melyben az amerikai zöldsapkas

elit kommandó hősét alakítottuk. A változatosság kedvéért most is egy szovjet bázisra kellett bejutni, hogy kiszabadítsuk társainkat. Az első pályát egy híd jelentette, a másodikat a kikötő, végül a harmadik a rakétabázis volt. A dolgunkat jócskán megnehezítette, hogy a játék elején egyetlen fegyverünk egy rövidke tör volt, amely ugyebár nem a legmeg-

felelőbb fegyver, ha vérszomjas dobermannok, karate nagymesterek, ejtőernyővel aláereszkedő géppuskás katonák ellen kell harcolni. Szerencsére minden pályán találtunk egy-egy jobb fegyvert is, a piromániások például lángszóróval pörkölhették halálra ellenfeleiket. A dobpergéssel ízesített gyönyörű zenét ezúttal is Mark Gallway szerezte. A másik nagyágyú a műfajban a Bionic Commando, egy újabb coin up-os átírat volt. Hősünk itt egy gyilkos őserdőben landolt, és nemcsak a fák között bujkáló dzsungelharcosokkal, helikopterekkel, robotokkal, kamikaze pilótákkal, csatornában garzdálkodó patkányokkal, de óriási darazsakkal, vadállatokkal is harcolt, sőt a pályákat időlimitt alatt kellett végignyomni. Leghűségesebb segítőtársunk és fegyverünk kampós végű, messzire kilőhető műkarunk volt, mellyel félrelökhettünk az utunkból az ellenséget, és Tarzant megszégyenítő ugrásokra is képesek voltunk. Az Army Moves és a Navy Moves játékok ugyancsak oldalirányban

Vicsorgó ábrázatú, kigyúrt superhősöket látunk záporozó golyók között.

gig, és eközben egyre feljebb juthattunk a katonai ranglétrán. A pályák elején egy repülőgépből kellett leugrani ejtőernyővel, de vigyázva, nehogy az ellenség aknamezőjén landoljunk. Ugyancsak ügyelni kellett arra, hogy felszerelésünket is időben kidobjuk a gépből. Miután összeszedtük a fegyverekkel, gyógyszerekkel teli cuccokat, nekivághattunk a veszélyes küldetésnek. A rejtőzködés, a lopakodás, a tér kiismerése létszükségletté vált, ugyanis az ellenfél igen fejlett MI-vel rendelkezett: ha például túl hangosan mentünk, menten golyózáport zúdítottak ránk. Különösen óvatossá kellett lenni a jégmezőkön, mert a vékonyabb szakaszokon könnyen megrepedt a jég, és elnyelt minket a fagyos víz. Az Airborne Ranger új műfajt teremtett, mert az első olyan kommandós játék volt, ahol a megszárlás szerepét a taktikázás váltotta fel. Így a program a mai kommandós játékok, például a Metal Gear Solid és a Commandos őseinek is tekinthető.

Berrr

Cheatz

PANZERS PHASE 2

TIPP Egy tapasztalt veteránnak nem okozhat gondot a Panzers Phase 2 küldetések megoldása (különösen tippjeink segítségével), de azért ki tudja, hátha hasznosítják páran azért a hozzá tartozó kódokat is. A cheatek aktiválásához nyomjuk meg játék közben az [Enter] gombot, majd írjuk be a cheatet, ezután ismét nyomunk egy [Enter]-t.

Cheat	Hatás
VoteMeForPope	Isten mód
BlessingOfWisdom	Tapasztalatot gyűjtünk
OfCourseIamPresident	Plusz 1000 presztízsponttal leszünk gazdagabbak
KillBill	Mindenkit pillanatok alatt elintézzünk
BigBackPack	A szállítójárművek bármennyi rakományt elbírnak
IbrahimHonestTraderOfQualityGoods	Sebezhetetlenek leszünk
support@stormregion.com	További külső támogatás jön megsegítésünkre
MilestoneWasYesterday	Megnyerjük a küldetést (viszont így nem látjuk a pályavégi befejező animációt)

COLD WAR CONFLICTS

TIPP A folyamatos harc kiszívja az erőnket, nem is baj, ha néha mások viselik a küzdelem nehezét. Válasszuk a cheateket: ők nem panaszkodnak, és használatuk esetén nem lesz gondunk semmire. A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben az [Enter] gombot, majd írjuk be a cheatet, ezután ismét nyomunk egy [Enter]-t. Ha beírjuk, hogy „blitzkrieg”, akkor győzünk a pályán. A többi esetben lenyomva kell tartanunk a [+] gombot is, miközben beírjuk a kódot.

Cheat	Hatás
I	Láthatatlanság
O	Sebezhetetlenség
L	Meglepi

ROLLERCOASTER TYCOON 3

TIPP Egy vidámpark üzemeltetése a sorozat harmadik részében sem lett könnyebb. Ha némi lazításra vágunk, egyúttal rövid úton fel szeretnénk virágoztatni élménykomplexumunkat, forduljunk Cheat úrhoz, aki minden bajra talál gyógyírt. Ha a játék közben bármelyik látogató nevét átírjuk az alábbiak valamelyikére, akkor máris működésbe lép a kiválasztott kód.

Cheat	Hatás
Atari	Minden látogató elkezd hahotázni
Frontier	Az összes gépünk tökéletesen fog üzemelni és sosem robban le
Guido Fawkes	Hozzáférünk a továbbfejlesztett tűzoltószerszertőhöz
Chris Sawyer	A vendégek ugrálnak az örömtől
Sam Denney	Csirkék utaznak az összes hullámvasúton
Jon Roach	Csirkék utaznak mindenféle gépen, kivétel a hullámvasutak
John Wardley	Eltűnnek a magassági korlátok, mikor hullámvasutat építünk
James Hunt	Megkapjuk a buggyt, amellyel átszáguldozhatunk az egész parkon
Shifty	A látogatók táncra perdülnek

BOILING POINT: ROAD TO HELL

Utazási módok

1. TIPP A leggyorsabb eszköz A pontból B-be a taxi, azonban egyúttal ez a legdrágább is. A második leggyorsabb viszont nagy meglepetésre a motorcsónak: különösen Puerto Sombra és Pueblo Faro között hajókázva, kétszer olyan gyorsak vagyunk, mint autóval! Persze ennek is van hátránya, hiszen csak oda juthatunk el vele, ahol van folyó. Legkevesebb haszna a helikopternek van, mert bár a levegőben minden egyéb járművet lekörözzünk, de leszállni csak városokban vagy benzinkutaknál tudunk, ami erősen beszűkíti utazási lehetőségeinket.

Hogyan szerezzünk kocsit?

2. TIPP Mit tegyünk, ha úgy alakultak a dolgok, hogy autó nélkül maradtunk, pedig szükségünk lenne egyre? Első opció: keressük meg a főutcát, és ott haladjunk addig rajta, míg oda nem érünk egy roncskereskedőhöz, aki potom 1200 pesóért már ránk sző egy masinát. Kettes számú opció: várjunk türelmesen addig az út mellett, amíg egy ellenséges frakció tagja furikázik el mellettünk. Onnan ismerhetjük fel, hogy ellenséggel van dolgunk, hogy ráirányítva célkereszt jelenik meg. Egyetlen módon állíthatjuk meg: ha kilőjük a vezetőt, ami nem igazán úriemberhez méltó cselekedet. Kerüljünk egy összecsapás közelébe, amelynek nem vagyunk résztvevői csak nézői – gyakoriak az ilyen incidensek, így nem kell sokáig keresnünk. Ha egy autó a tűzvonalba kerül, és golyókat kap, akkor vezetője azonnal kiszáll belőle, majd elmenekül. Ezt követően nekünk már csak oda kell rohannunk, beszállunk a gépjárműbe, és elhajtunk. Ez a mód amúgy egyfajta pénzkereseti forrásként is szolgálhat, tekintve, hogy minden autót eladhatunk pár száz pesóért a kereskedőknek.

GTA SAN ANDREAS

Testünk fejlesztése

1. TIPP Látogassunk el – lehetőleg még a játék elején – egy konditerembe. Töltsünk el legalább egy fél órát az erő és a kisugárzás tréningjével, amíg CJ el nem éri a maximumot. Ezt követően már nyugtunk lesz, és nem kell idegesítő és fásasztó sportgyakorlatokkal foglalkoznunk, viszont jól tudunk futni és ugrani.

Speciálizálódjunk

2. TIPP A gyakori használatból fejlődik hősünk képessége a különböző fegyverek terén is, ezért érdemes az elején mindenképpen egy-két olyan fegyverre specializálódnunk, amelyhez sok löszert találunk. Ilyen ideális eszközök többek között a kisebb géppisztolyok. Sok gyakorlással ugyanis ezek is igencsak halálos fegyverekké válhatnak.

Mentés kibővítése

3. TIPP Idegesítő örökség a konzolverzióból: csak 8 mentést csinálhatunk. Szerencsére erre is van megoldás: másoljuk ki a GTA San Andreas User Files könyvtárból az elmentett állásokat egy biztos helyre, majd mentsünk rá a korábbi mentésekre. Ha pedig szükségünk van korábbi állásokra, akkor másoljuk vissza a fájlokat ebbe a könyvtárba.

IMPERIAL GLORY

Kezdeti lépések

1. TIPP Az első időkben a háborúzás helyett koncentráljunk inkább az arany gyűjtögetésére és a diplomáciai megegyezésre. Építsünk ki kereskedelmi kapcsolatokat a környező területekkel, állítsunk össze egy ütőképes hadsereget, majd várjuk meg, amíg valamelyik nagyhatalom felajánl egy védelmi szövetséget. Csak ilyen háttér támogatással kezdjük neki más államok megtámadásának.



100

+1 oldal tipp
Lula 3D, Heroes OTP, Worms4



102

NHL 06
Jeges legjobb



104

Panzers: PT
Ne legyünk sivatagi rókák

Vigyünk magunkkal ágyúkat

2. TIPP Az ágyúk igen praktikusak a csatában olyan szempontból is, hogy saját veszteség nélkül tudunk szétlőni épületeket, amelyekben elbarikádozta magát az ellenség. Éppen ezért legyen nálunk mindig legalább egy üteg.

Egészséges bakák

3. TIPP Elméletileg csak az autokratikus államoknak van lehetőségük sebesült katonáik meggyógyítására úgy, hogy katonai kórházakat alapítanak. Szerencsére akkor is van megoldás a sebesülteink ápolására, amennyiben demokratikus államberendezkedést preferálunk, ráadásul anélkül, hogy elveszne a megszerzett tapasztalatuk: hozzunk létre egy olyan új alakulatot, mint amelyet meg akarunk gyógyítani, majd egyesítsük.



LEGO STAR WARS

Ugráljunk

1. TIPP A játék egyes részeiben szükségünk van arra, hogy különösen magasra ugorjunk, ezzel elérjük igen fontos tárgyakat. Az ilyen szituációkban a legjobb megoldás Grievous tábornok testőreit alkalmaznunk, tekintve, hogy ők egyetlen ugrással hatalmas magasságokat képesek elérni, miközben egy normál halandó, mint mondjuk Jaj Jar Binks ugyanezt csak dupla ugrással tudná megtenni.

Droideka irányítása

2. TIPP Sok ellenség elleni harcban a Droideka egy kifejezetten erős karakter. Egyetlen hátránya, hogy gurulás közben elég sebezhető. Ajánlott ezért úgy irányítanunk, hogy mozgás közben átváltunk egy másik szereplőre, majd utána vissza a Droidekára – így az előnyei megmaradnak, de a hátrányát is kiküszöböltük.

Bónusz-pálya

3. TIPP A jutalom pályára akkor van lehetőségünk eljutni, amennyiben „Igazi Jedi” szinten játszottuk végig a programot. A plusz pálya egy hatalmas teremből áll, különböző színű LEGO-elemekkel. Állítsuk ezeket úgy össze, hogy a „LEGO” szót adják ki. Ha sikerült, akkor az égből kék LEGO-darabkák fognak esni (LEGO-eső ☺).

Uhu

PSYCHONAUTS

TIPP Múlt havi fókuszjátékunkhoz megérkeztek a kódok, így már az is kedvet kaphat hozzá, aki eddig túl nehéznek találta, vagy valahol véglegesen elakadt. A cheatek támogatásával most már semmi sem szegheti kedvünket a program végjátásában. A kódok aktiválásához különböző gombokat kell megnyomnunk játék közben (*nem mondja!* -ender).

Gombok	Hatás
X, X, F, E, [Tab], F	Minden erőt megkapunk
[Tab], Egérgörgő, [Tab], E, X, E	Minden erőnk upgrade-elődik
Egérgörgő, [Space], [Tab], [Tab], F, X	A maximális lőszerkészlet birtokába jutunk
[Space], egérgörgő, E, F, bal egérgomb	Teljes nyílhegykészletet kapunk
[Tab], E, E, X, [Space], egérgörgő	Az összes életünket megkapjuk
Egérgörgő, X, E, E, jobb egérgomb, [Tab], F	A globális tárgyak boldog tulajdonosai leszünk

PSYCHOTOXIC

A gáma egy igazi csihi-puhi lövöldözős program, ahol szörnyek tömegeit kell lehentelnünk, itt aztán igazán jól jöhet egy kis segítség, néhány szorgalmas cheat képében. A kódok működésbe lépéséhez nyomjuk meg játék közben a [] gombot, majd a legördülő konzol ablakba írjuk be a kiválasztott cheatet.

Cheat	Hatás
lua allammo()	Maximális lőszer birtokába jutunk
lua god()	Isten mód
lua levelend()	Átugorjuk az adott pályát és a következőre kerülünk
lua medave()	Fegyverek szerencsés tulajdonosai leszünk
lua medoof()	Gyilokeszközökkel jutalmazódunk meg
lua PlayerInvisible()	Láthatatlannokká válunk
lua PlayerVisible()	Ismét láthatóvá leszünk
lua PTFly([on/off])	A repkedés lehetőségének be/kikapcsolása
lua PTLowGoreVersion()	Az erőszakos látványelemek alacsony szintre kerülnek
lua ResetWeaponSlots()	Kiürül a fegyvertárunk
lua speed([XXX])	A sebességet XXX értékűre állíthatjuk
lua summon(PickupSniper)	Egy mesterlövészpuska erősíti fegyverkészletünket
lua summon(PickupGatlingGun)	Egy géppágyú kerül a birtokunkba
lua summon(PickuplonRifle)	Egy ionpuskával bővül fegyvereink tárháza
lua summon(PickupPitBull)	Egy Pitbull vidám tulajdonosai leszünk
lua summon(PickupSpectreEyes)	Megkapjuk a Spectre Eyes fegyvert
lua ungod()	Isten mód deaktiválása

PARIAH

Ha már nagyon nem bírjuk a ránk nehezedő lelki nyomást, ne legyünk páriák – íme néhány kód, amellyel felvidíthatjuk magunkat, ha már úgy érezzük, minden hiába, nem megy tovább. A hasznos kis kódokat a főmenü „Cheat Codes” almenüjében tudjuk beírni, illetve aktiválni.

Cheat	Hatás
P33kaB00	Az átvezető animációkat átugorhatjuk
IMALAZYBEEOTCH	Az egyszemélyes kampány küldetései mind elérhetővé válnak
F3ARM3	Isten mód
ALLAMMO	Kapunk egy halom lőszer

LULA 3D

Egy kicsi szex sohasem árt...

1. TIPP Mivel a játékban a legnagyobb örömforrást (vagy épp csalódást) a különféle szexjelenetek jelentik, ezek viszont nem feltétlen velejárái a sztorinak, érdemes minden „ígéretesnek” tűnő lehetőséget megragadni. Ha például valamiféle szexuális segédeszközt (pl. vibrátor), vagy erotikus tartalmú kép és hanghordozót (újság, videokazetta, DVD) találunk, próbáljuk ki minden szereplővel és minden helyszínen, mert igen meglepő, forró perceket szerezhetünk ezzel magunknak és másoknak is...

Jár a lábam, mint az ingaóra

2. TIPP A játék egyik legfontosabb eleme az információgyűjtés, és ezért sajnos egyfolytában ingáznunk kell a különféle szereplők között. Ráadásul egy-egy elejtett szóról, mondat-töredékről csak később derül ki, mennyire fontos információ-tartalma van. Figyeljünk ezért oda nagyon mindenre, amit a szereplők mondanak, és kérdezzük meg őket részletesen az összes, nálunk lévő tárgyról is, valamint próbáljuk meg használni ezeket a tárgyakat velük. Ha valami újat megtudtunk, irány a többi szereplő, mert azok értékes többletinformációt adnak, esetleg valami olyan akcióval lepnek meg minket, ami előrébb viszi a sztorit. Sajnos fel kell készülni a nagy adagban érkező frusztrációra, illetve időpocsékolásra, ahogy folyton ugyanazokat a köröket rojúk, úgyhogy akinek nincs elég türelme, bele se vágjon a játékba.

Üsd-vágd, nem anyád

3. TIPP A harc a Lula 3D fontos, de igen egyszerű eleme. Általában harmadik-negyedik próbálkozásra még a legkeményebb ellenfeleinket is kiűthetjük. A legjobb taktika, ha megvárjuk, amíg támadnak, ekkor visszavonulót fújunk, majd ha kiadták dühüket, hirtelen nekik ugrunk: egy-két jól irányzott, gyors mozdulat, és már szépséges lábaink előtt hevernek... A tűzpárbajok szintén hihetetlenül egyszerűek, én itt inkább a „durr bele a közepébe” technikát javaslom.



HEROES OF THE PACIFIC

Gyors, gyors, lassú...

1. TIPP A játékban nagyon fontos szerepe van a sebességnek. A pergő akció feszes határidejű feladatokat követel, s ennek maradéktalanul eleget is tettek a készítőik. Így amikor csak tehetjük, adjuk rá a spéci kakaót a madárkára (a plusz tolóerő alapból a [,] billentyűvel aktiválható). Majd az esetek többségében érdemes a célpont közelében szinte teljesen lecsavarni a motorokat, mert így hosszabban és könnyebben tudunk célózni aktuális áldozatunkra.



Upgrade kell ide

2. TIPP Ne sajnáljuk a pénzt (pontosabban pontokat) a fejlesztett, feltápolított változatokra, mert a küldetés közben kifizetődik a befektetésünk. Ha gyorsabbak vagyunk, ha erősebb tűzerővel rendelkezünk az egyben azt is jelenti, hogy a miszsiót könnyebben és hatékonyabban oldhatjuk meg. Ez utóbbi pedig kihatással van a jövőben összegyűjthető pontjainkra, azaz ismét lesz miből fejleszteni.

Kötélékek támadása

3. TIPP Nem egyszer kell teljes kötélékeket likvidálnunk, lehetőleg minimális időn belül. Bombázók esetében a legjobb támadási pont a hátuk mögül, alulról és kicsit oldalról támadni. Ebben a szögben leszünk a legkevésbé kitéve a fedélzeti lövészek macerálásának, ellenben mi kellően lassúak lehetünk ahhoz (mivel majdnem ugyanabba az irányba tartunk, mint lomhább áldozatunk, ráadásul felfelé haladunk), hogy komótosan legéppuskázzuk akár az összes gépet. Vadászgépek esetében már nehezebb a feladat, mivel némi sérülés beszedése után kitérő manőverbe kezdenek. Ilyenkor érdemes gyorsan követni a madárkát, mert a sebzett, de nem leterített vad később csúnya meglepetéseket szerezhet.

WORMS 4: MAYHEM

Szelek szárnyán

1. TIPP Mindig figyeljünk arra, hogy aktuális fegyverünk lövedékére hatással van-e a szél: a páncélöklőre például igen, a shotgunra (természetesen) nem. Ha igen, az erő és távolság függvényében vegyük figyelembe a szélirányt is.

Dupla ugrás FTW!

2. TIPP Ne feledkezzünk meg arról, hogy ha kétszer gyorsan rácsapunk az ugrás gombjára, kukacunk sokkal magasabbra juthat fel. Talán triviálisnak tűnik, de tudunk olyanról, aki fél óráig ugrált egy hordó körül, mire eszébe jutott.

Téged vár a fegyvergyár

3. TIPP A Weapon Factoryban remekül el lehet hülyéskedni különféle fegyvertípusok kikísérletezésével, de arra is alkalmas, hogy meglévő fegyverünket jobban megismerjük. Nézzük végig, milyen attribútumok befolyásolják a hatást, hogy megfelelő helyzetben megfelelő fegyvert válasszunk.

Nézőpont kérdése

4. TIPP Használjuk gyakran a [Q] és [E] gombokat: előbbi FPS-nézőpontra vált (páncélöklő használatakor elengedhetetlen), utóbbival pedig felülnézetből tekinthetjük át a pályát (például a célkövető rakéta becsapódási helyének meghatározásához hasznos).

Rugalmas kukacok

5. TIPP Ne feledjük, már nem vagyunk rákényszerítve, hogy adott körben azt a kukacot irányítsuk, aki éppen sorra kerül... A [Tab] jó barát, tessék használni!

Ami késik, robban

6. TIPP Tanuljunk meg használni a gránátok időzítőjét – a késleltetést át is állíthatjuk, de a legjobban akkor járunk, ha a gránát akkor robban, mielőtt épp földet érne. Így biztos, hogy nem pattan el valahova, és a robbanást sem árnyékolja le semmilyen tereptárgy.



EGY KIS FINESZ SOK GÓLT ÉRNET NHL 2006

Az NHL-sorozathoz, mint minden sportjátékhoz, inkább tanácsokat lehet adni, mint tippeket, hiszen minden egyes mérkőzés más. Azonban ezek az általánosságok sok gólt hozhatnak nekünk, és itt csak az számít, ki nyer. S elárulok egy titkot: mindegy, hogy 20-0, vagy 18-17 az eredmény: lényeg az, hogy mi győzzünk 😊.

Használjuk testi erőnket

1. TIPP Ahogy azt már láttátok hokiközvetítésekből, az ütközés nagyon fontos olyankor, amikor meg szeretnénk szerezni a korongot. Nemcsak látványos, hanem igen hasznos, ugyanis a korongos ember kiesik a ritmusból, jobb esetben a korongot is elveszíti, így az a miénk lehet. Vigyázzunk! Egy rossz ütemben végrehajtott bodicsek-kísélet után a támadók emberelőnybe kerülhetnek a kapu előtt.

Emeljük a korongot

2. TIPP Laposan meglőtt koronggal nem sok keresnivalónk van, azokat a kapusok nagyon könnyen védik, ezért fontos, hogy bármelyik lövésdobó folyamatos nyomva tartásával kicsit emeljünk a korongon, mert úgy sokkal nagyobb esélyünk lesz arra, hogy betaláljunk a ketrecre. Érdekes ilyenkor a gombot lenyomva valamelyik oldal felé korcsolyázni: ezzel csökkenthetjük annak lehetőségét, hogy belelépjenek a lövésbe.

Ha az ellenfél levitte a kapust

3. TIPP Előfordulhat, hogy ellenfelünk levitte kapusát, hogy gyorsan egyenlíthessen a meccs végén. Ilyenkor, ha megszereztük a korongot, bátran emeljük a kapura akár saját harmadunkból is, és gyorsan korcsolyázzunk rá valamelyik csatárral, hogy ne legyen túlítés. Szerencsés esetben a korong becsúszik a kapuba, ezzel megfosztva ellenfelünket reményeitől.

Mi ne vigyük le a kapust

4. TIPP A gép ügyesen találja el a mi üres kapunkat, tehát hasonló szituációban csak a nagyon ügyesek próbálkozzanak a saját kapus levitelével: szinte csak vesztenivalónk van rajta.

Cselezzünk irányváltóztatással

5. TIPP A régi NHL-ek hangulatát visszacsempésző bal jopad gombjával előcsalt irányváltóztatás nagyon hasznos lehet, hiszen ennek segítségével könnyen ki lehet billenteni vagy le lehet rázni a védőt: egy gyors irányváltással akár helyzetbe is kerülhetünk. Ilyenkor esetleg még egy irányváltást érdemes végrehajtani, hogy a helyzetre felfigyelő védőt is kikerüljük. Ne feledjük azonban, hogy a sok cselbe belebonyolódva saját gólütési esélyeinket rontjuk.

Korong a kapu mögött

6. TIPP Nagyon hasznos funkció a jégkorongban a pakkot a kapu mögé vinni. Amennyiben védekezünk, ebben a helyzetben elég nehéz szerelni minket a szűk hely miatt, és jobban lehet a korongot irányítani, illetve könnyen létszámfőlénybe lehet egy gyors támadással kerülni. Támadáskor viszont, mivel szegény kapusnak nincs hátul szeme, elég érdekes helyzeteket lehet kialakítani. Egyrészt meg lehet próbálni kapura kanalizálni a korongot, másrészt pedig tökéletesen látható a kapu mögül, ha valamelyik csatártársunk helyzetbe kerül, így egy gyors passzal és kapáslövessel még a legjobb kapusokat is meg lehet lepni.

Legjobb védekezés a támadás!

7. TIPP A jégkorong nem foci: itt bunkervédekezéssel egygólos előnyt szinte lehetetlen kihúzni. Így nincs mit tenni, támadni kell: amíg a korong az ellenfél harmadában van, addig nem kaphatunk gólt. Ha sokat zavargunk a kapus előtt, akkor akár több bedobást is elérhetünk, az pedig ott tartja a pakkot, távol a mi kapunktól.

Hogy oldjunk meg egy 2 vs. 2-t

8. TIPP Képekkel mutatjuk meg, mi ilyenkor a teendő:



Timonen a jobb szélről befelé indul, a kapus fogja a szöveget, a bekk visszafelé korcsolyázva hamar szerelheti, így valamit tenni kell.



Befelé cselez, a bekk, aki azt hitte, lövés lesz, kifelé csúszik, közben Timonen lövés helyett passzol, a másik oldalon robot egy másik szélső. A kapus még mindig fogja a szöveget.



A passz pontos, a jobb bekk lemaradt, a balszélső pedig kapásból lő: a gyors passzra a kapus képtelen volt reagálni, így az egyetlen dolgot teszi, amit lehet: elvetődik a másik sarokra, lábaival minél nagyobb felületet próbál lefogni.



Lehtinen azonban okosan felemelte a korongot, így a kapu alját fogó kapuvédőnek semmi esélye a védekezésre. Főleg azért, mert a csatár felüli a botos keze, nem a lepkés...

LEGYÜNK RAVASZAK, MINT A (SIVATAGI) RÓKA

PANZERS: PHASE TWO

Amennyiben megfelelő nehézségi fokozaton játszunk, úgy igen kemény harcokban lesz részünk. Ez persze jó, hiszen csak az igazi kihívások megoldása után érezzük megérdemeltnek a győzelmet. Pár tippel segítünk, hogy minden parancsnok sikerre vezethesse csapatait.

A nehézségi szint beállítása

1. TIPP Ahogy az első résznél, úgy itt is ajánlott a nehéz fokozatot választanunk. Igaz, így a legtöbb küldetésnél meg fogunk izzadni, de így arra leszünk kényszerítve, hogy taktikázzunk, illetve fufangokat, trükköket vessünk be. Emellett sokkal jobban megbecsüljük veterán egységeinket is.

Tapasztalatszerzés

2. TIPP Bár sok küldetésnél igen nagy szerepet kap a gyalogság is, az ütközetek eldöntői továbbra is a páncélosok. Emiatt, és azért, mert tovább bővültek a fejlődési lehetőségek (10-es szintig), ajánlott első körben a páncélosokat tápolni, az ütközetek sűrűjébe vetni. Hosszú ideig érdemes egyébként az olasz harcokcsinál maradni, és csak mikor megjelenik a Marder II, illetve a Panzer IVF2, érdemes lecserélni őket ilyen gépekre. Ha viszont elérhetőek lesznek az F2-esek, akkor lehetőleg minden harcokcsinát cseréljük le erre (a maradék pénzből meg vegyünk Mardert).

Csapatösszeállítás

3. TIPP Csapatunk összeállítása a következő egységek-ből ajánlott: legalább egy mesterlövész, a két géppuskás szintén hasznos tud lenni, érdemes legalább két lövészt is venni az ütegek kezelésére. Egy, majd később még egy 150-es tüzérségi löveget is vegyünk (vontatóval), plusz ajánlott egy 88-as Flak beszerzése is. Egy, majd alkalomadtán még egy javítójármű megvétele kötelező, valamint egy lőszerszállító kocsi is. A maradék pénzből pedig kizárólag harcokcsinát vegyünk. A tankelhárító gyalogságnak viszont semmi haszna nincs, tekintve, hogy pillanatok alatt megölik őket, és nem is sebeznek olyan sokat – ezért ilyeneket ne is vegyünk, és ha van, adjuk el nyugodtan.

A mesterlövészek szerepe

4. TIPP A mesterlövészek kiváló felderítők, azonban övük is óvatosan kell bánni, ha azt akarjuk, hogy túléljék az ütközetet. Mindig vonjuk ki őket a páncélosok csatájából, mert az előrenyomuló ellenség fel fogja fedezni őket, ami nem tesz jót az egészségüknek. Harcra is csak mértékkel alkalmazzuk őket: bár néhány katonát még ki tudnak löni, de ez nem egy Blitzkrieg, ahol egy fél hadsereget lelőhetünk büntetlenül – itt előbb-utóbb vissza fognak ránk löni.



Érdemes bejárni a városok zegé- zugát, mert sok hasznos dolgra lelhetünk

EGY KIS TÉRKÉPISMERET SOSEM ÁRTHAT

A játék pályái nehéz fokozaton sem folyamatosan nehezülnek, hanem egyes küldetések nehezebbek, mások még inkább ☺. Három olyan pályát mutatunk be, ahol alaposan oda kell figyelnünk, ha a végén a győzelmi képernyőt szeretnénk látni.

Rögtön a sűrűjébe!

1. TIPP A tengelyhatalmak legelső küldetése nem tűnik alaptól nehéznek, de miután megkezdjük a visszavonulást, rendszeren felhevülnek a dolgok. Igaz, már addig is lesznek lőszer-utánpótlási gondjaink, amelyeket csak nehezen tudunk áthidalni, kivétel... ha még időben elfoglaljuk a térkép közepén lévő krátereszerű képződmény közepében elhelyezkedő angol bázist! Itt ugyanis fel tudjuk tölteni készleteinket, másrészt a visszavonulás során be tudunk ide húzódni, amíg rendezzük sorainkat. Ezt követően már ki tudunk törni, és – kemény harcok árán – eljutni a kijelölt körzetbe.

Közel a végső győzelemhez

2. TIPP A tengelyhatalmak utolsó küldetése is kemény dió. Itt, akármekkora erővel indulunk is, a frontális támadásnál szinte biztos a kudarc, tekintve, hogy hatalmas brit erők állomásoznak velünk szemben, ráadásul számtalan javítójármű, valamint két bázis is gyógyítja őket folyamatosan. A megoldás kulcsa: a bal szélen elsunnyogunk, időben elfoglaljuk a vasútállomást – ezért kapunk rögtön kettő Panzer IVF2-t –, majd a hátsó vonalak teljes felgöngyölése (beleértve a legfelül lévő légvédelmi állásokat), illetve a jobb felül lévő másik harcálláspont elfoglalása után kezdünk neki a két bázis körül gyülekező brit erők szétverésének. Itt nagyon oda kell figyelnünk, mert csapatunk egy részét az útnál lévő pontnál kell hagynunk, amelyet állandóan támad az ellenség, és csak a másik részével tudunk támadásra indulni. Érdemes a statikus erőket – tüzérség, páncélelhárítás – otthagyni az úton, és a gyors mozgású harcokcsinát támadni. Ha végül a hosszas támadás-visszavonulás-javítás-újratámadás módszerrel végre sikert aratunk, utána még leszedjük a jobb alul lévő város melletti hegyen lévő löveget, majd elfoglaljuk a települést, és gyönyörködünk a befejező filmben.

Visszavonulásból támadás

3. TIPP Az angolszászok első bevetése is rögtön a mély vízbe hajítja a játékost. Itt két dologra kell ügyelnünk: egyrészt, hogy a domb tövében lévő négy páncélelhárító ágyút magasabb, így előnyösebb pozícióba helyezzük – a többivel ne foglalkozzunk, úgysem tudjuk megmenteni –, illetve a leromlott, elhagyott harcokcsinát összeszedni, legénységgel feltölteni, és javításra a domb tetejére visszavonni. Ezt követően már csak arra kell figyelnünk, hogy kitarasszuk a támogatás megérkezéséig. Hozzáteszem, nem lesz egyszerű...

**NE HAGYD, HOGY
MEGFIGYELJENEK!**

**CSAK
3990 FT!**



Rendszerkövetelmények

Microsoft Windows 98/ME/NT4/2000/XP
150 MHz processzor, 15 MB szabad tárterület
32 MB rendszermemória, internetkapcsolat
CD/DVD-meghajtó, Windows XP SP2 kompatibilitás

A GameStar olvasói a Webroot Spy Sweeperhez most 9 362 Ft helyett mindössze **3 990** forintért (+ postaköltség) juthatnak hozzá!

Megvásárolható az IDG Hungary Kft.-nél:

1075 Budapest, Madách I. út 13-14.; 577-4301; terjesztes@idg.hu; mediashop.idg.hu

Egy éves frissítéssel. A program angol, német, francia, spanyol valamint holland nyelveken található meg a CD-n. A szoftver mellé részletes magyar nyelvű telepítési útmutató és e-mail alapú támogatás jár. A termék használatba vételéhez, valamint az adatbázis és a program frissítéséhez internetkapcsolat szükséges. Az akció a készlet erejéig tart. Minden jog fenntartva!

A kép kizárólag illusztrációként szolgál.

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

SZERKESZTŐI JEGYZET



Ahogy reméltük, több, igencsak nagy szenzáció is befutott szerkesztőségünkbe az elmúlt hetekben. Talán nyugodtan kijelenthetem, hogy közülük a legutósebbet az NVIDIA mestereinek köszönhetjük. A 7800 GTX elnevezésű grafikus vezérlő a leggyorsabb megoldás manapság, és most, ezt számadatokkal is alá tudjuk támasztani. Második "szcenárió", hogy amint lehetett, lecsaptunk a Windows operációs rendszer következő generációjának első tényleges teszt példányára, mely a Beta 1 verziós megjelölést kapta a keresztségben. Természetesen összehasonlító tesztjeink sem maradhattak el. Először megpróbáltuk kideríteni, hogy milyen gépházakat érdemes venni azoknak, akik modding megoldásokban gondolkodnak, mégsem házilag akarják megoldani a kérdést. Gyu bácsi volt olyan jó, hogy összehasonlított hat különféle 5.1-es hangkártyát, így ezen a téren is letisztul a kép. Mivel pedig igen tudjuk, hogy még ez sem elég, Mady kolléga kiderítette, hogy a valóságban mennyire állja meg a helyét egy X800-as notebook.

ZeroCool

OS/2 - ISTEN NYUGOSZTALJON!

A Nagy Kék hivatalosan is bejelentette, hogy az év végén lezárul az OS/2 Warp 4 operációs rendszer támogatása, így a platform, amely igazából soha nem bontakozhatott ki, végleg eltűnik a süllyesztőben. Az IBM bejelentésében egészen pontosan az OS/2 Warp 4 és az OS/2 Warp Server for e-business Version 1 támogatásának megszűnését említik, így bátran kijelenthetjük, hogy a vállalat végleg elfordul az érezhetően csak nyűgnek tekintett platformtól. A cég terveiben sem új operációs rendszer, sem további frissítések nem szerepelnek, így a platform valóban lassú halálra ítéltetett. Az ügy pikantériája, hogy az IBM nemrég egyezett meg a Microsoft vezetésével, és 775 millió dollár fejében hajlandó volt elállni a trösztellenes vádaktól. Aki a színpalak mögé látott, az mindig is tudta, hogy bár a Windows erősen akadályozta az OS/2 terjedését, az IBM és épp eléggé nemtörődöm volt saját „gyermekével”, így a megálapodás inkább a vélt vagy valós károkat igyekezett peres úton helyreállítani.



Az internet népszerűbb a televíziónál

A televízió fokozatosan veszít a népszerűségéből, helyét a fiatalok körében egyre inkább a világháló veszi át. A 15 és 24 év közötti európai internetezők 46 százaléka már több időt tölt rendszeresen naponta az interneten, mint a televízió előtt ülve. Többek között ez derült ki az European Interactive Advertising Association (EIAA) nevű szervezet Londonban nyilvánosságra hozott felméréséből. A televízió abban a tekintetben ugyanakkor továbbra is vezet, hogy a fiatalok 31 százaléka szert tévét nézni, rádiót 27 százalékuk hallgat, a világhálót 24 száza-

lékuk használja, azonban újságokat már csak 10, míg folyóiratokat 8 százalékuk olvas. A felmérés szerint az európai fiataloknak csak 20 százaléka szörföl rendszeresen az interneten, vagy küld naponta elektronikus leveleket. Az internetet a fiatalok 58 százaléka chatelésre használja. Ezzel párhuzamosan az európai 15 és 24 év közöttiek válaszaiból kiderült az is, hogy mióta rendszeresen chatelnek, több mint egy harmaduk kevesebbet telefonál, míg 26 százalékuk kevesebb rövid szöveges üzenetet (SMS) küld.

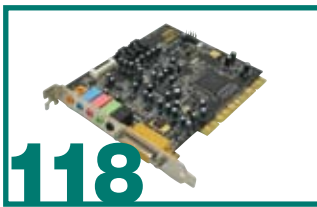
A hazai internetes átlagember

Volt egyszer régen egy P.Mobil nótá, amely minden egyszerűsége ellenére nagyon nagy siker lett. Ebben énekeltek azt, hogy „Az átlagnál szebb vagy, az átlagnál jobb vagy...”. Nézzük, ez így van-e. Az Adverticum AdServer (reklámkiszolgáló szerver) június 28-án összesen mintegy egymillió internetező gépének adatait rögzítette, ez alapján készültek a felmérések. Idehaza a legelterjedtebb operációs rendszer a Windows XP, a felhasználók 78 százaléka ezt használta. A második legnépszerűbb (8,76 %) a vállalatok körében továbbra is széles körben elterjedt Windows 2000, de még mindig sokan (8,51 %) használják a nem túl korszerű Windows 98-at. Az élen haladó triót követi a Windows NT és a Windows ME, a Linuxnak a hatodik hely jutott, 0,8 százalékos részesedéssel. A böngészők terén nem váratlan, hogy toronymagasan vezet az Internet Explorer 6, az Adverticum AdServer használó weboldalak látogatói közül 82 százalék ezt használja. A második helyen a Firefox található, kicsivel több, mint 10 százalékkal. Ahogy ez lenni szokott, ebben ismét le vagyunk maradva a „nyugattól”: egy nemrégiben közzétett francia felmérés szerint az ottani internetezők 22 százaléka használja a Firefoxt, Németországban pedig már 23 százalék körül jár. Jól szerepelt a böngészők versenyében a Mozilla és az Opera is, de még az Internet Explorer 5-ös változatának is jutott 2 százalék. Az Apple saját böngészőjét, a Safarit a netezők 0,18 százaléka használta, a Konquerorra 0,07 százalék szavazott. Az internetezők legnagyobb többsége 1024x768 pixeles felbontást használ. De sokan még az egyszerű 800x600-as felbontásban neteznek. Vélhetően a 17 hüvelykes TFT-k terjedésének tudható be, hogy a netezők 9 százaléka már 1280x1024 pixeles felbontást használ.





Házteszt
Korszerű borítás mindenkinek



Hangkártyateszt
Olcsó 5.1-esek



GeForce 7800 GTX
Next Generation

Ne lopjuk mások Wi-Fijét!

Az Egyesült Államokban letartóztatták az első olyan embert, aki egy idegen Wi-Fi jelét lopta számítógépe segítségével. A vád ellene: behatolás idegen hálózatba. A vádlott, Benjamin Smith Richard Dinon jeleit lopta el, miközben az utcán egy egyterű gépkocsiban ült egy laptopot használva. A technológia annyira új, hogy a rendőrségnek még statisztikái sincsenek arról, milyen mértékben lopkodják az emberek egymás Wi-Fi jeleit, de mindennap megtörténhet hasonló eset, hiszen csak az Egyesült Államokban több millió olyan háztartás található, ahol a hátsó kertben, de akár a szomszéd házban is fogható Wi-Fi rendszerek működnek. Egyébként az illegális használatot kódolással vagy jelszó kérésével meg lehetne akadályozni, de ahogy az lenni szokott, a felhasználók elsőprő többsége nem törődik ilyesmivel.



MOBILOS DOMAINNEVEK

Az mTLD Top Level Domain Ltd. bejelentése alapján 2006-tól indul az új csúcshintű domaintípus, mely a mobil eszközök felhasználói számára jelent majd igazi újdonságot.

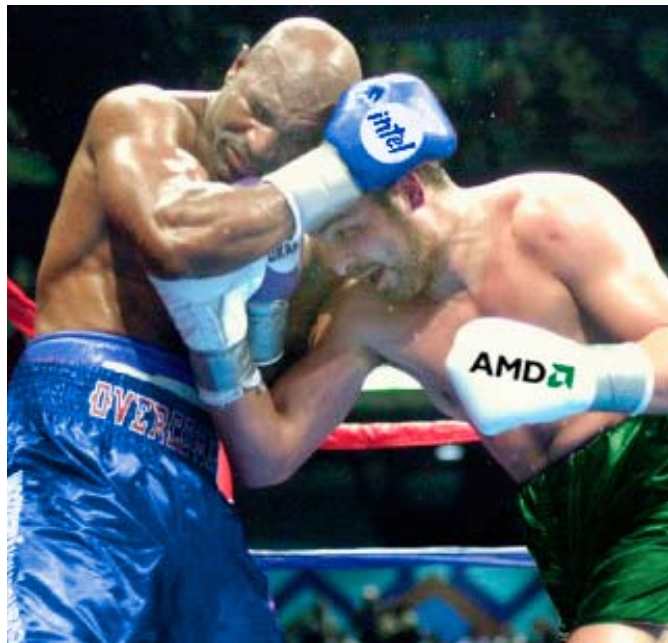
A terveik szerint a .mobi domain egyértelművé teszi a felhasználó számára, hogy a keresett oldal tökéletesen működik mobiltelefonon is. Akár az is megoldható lenne, hogy a numerikus billentyűzeten történő, nem túl kényelmes böngészést segítendő, a .mobi kiterjesztést automatikusan a beírt webcím mögé illesztenék a készülékek. Az ilyen domain alá tartozó oldalaknak ezenkívül képeseknek kell lenniük kis sávsebességen is működni, valamint egyértelműen előre kell jelezniük a korlátos tartalmat.

A .mobi domainek tervezett ára 15 euró (3000 forint) körül várható.

www.gamestar.hu | 2005. augusztus

AMD vs. Intel

Nos, ez a hír nem a szokásos „melyik processzorgyártónak mekkora a piaci részesedése” típusú, ugyanis a két cég egymásnak esett a bíróság előtt: az AMD beperelte az Intelt. A 48 oldalas keresetben az AMD azzal vádolja az Intelt, hogy törvénytelen módon nyomást gyakorolt 38 gyártóra, illetve disztribútorra, hogy azok ne vásároljanak AMD gyártmányú procikat. Olyan cégekről van szó, mint a Dell, Sony, Toshiba vagy a Gateway: az AMD szerint olyan exkluzív megállapodások kötöttek, amely alapján a keresetben felsorolt 38 cég csak Intel CPU-kat használ, illetve forgalmaz. Sőt az AMD tovább is ment: a kereset egyik pontjában azt állítja, hogy az Intel nagy pénzeket áldozott arra, hogy az említett gyártók semmiféle üzleti kapcsolatot ne kezdeméyezzenek az AMD-vel. Az AMD szerint az Intel jogsértő módon tudott monopóliumhelyzetbe jutni a piacon, ezzel súlyosan sértve az Egyesült Államok monopóliumokról szóló törvényeit, illetve az AMD üzleti érdekeit. Mivel a per még nem kezdődött el, ezeken a hasábon a jövőben is beszámolunk majd a fejleményekről.



Google az egész világ

A híres keresőmotor működtetője, a Google érdekes új programot jelentetett meg. A Google Earth nem más, mint egy az egész világot bemutató, műholdas fotókból összerakott nagy mozaik, amely segítségével az egész földfelszínt megnézegethetjük, áttekinthetjük: a nagyobb városokra rákereshetünk, sőt, főleg az Egyesült Államok esetében nagyon részletes, 3D-s képet kaphatunk a tájról, illetve bármiről, amely a műholdképeken szerepel. Nagyon jópofa program, órákat lehet szórakoztatni vele. A Google adatbázisába került képek az elmúlt három év munkáját tükrözik, de a cég folyamatos frissítést ígér. Az alap Google Earth szolgáltatás és alkalmazás ingyenes, futtatásához Windows 2000 vagy XP, minimum 500 megahertzes processzor, 128 megabájt RAM, 3D-s grafikus kártya és legalább 128 kbit/s-os internetkapcsolat szükséges az Inquirer szerint.



Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Az** Opera lett az első olyan böngésző, amely beépítve tartalmaz Bittorrent-támogatást. A 8.02-es változatban emellett hibajavítások is találhatóak, ezek közül a legfontosabb a Flash-kezelés megújítása.
<http://www.opera.com>

→ **Az** egyre népszerűbb internetes telefonálóprogi, a Skype fejlesztői sem ülnek a babérjaikon: legújabb fejlesztésük a Skype 1.3.0.54, amely a hibajavítások mellett optimalizációt is tartalmaz.
<http://www.skype.com/>

→ **A** Sony PSP lemezformátumát (UMD) használó filmek eladása a közelmúltban átlépte az első bűvös számot: a 100 ezret. Ebben az adatban nem található meg a Spiderman 2, amelyet a PSP-hez adtak. Egy UMD formátumú film ára 20 és 30 dollár (4–6 ezer forint) között található.
<http://www.us.playstation.com/psp.aspx>

→ **DVD** Jon ismét feltört egy védelmet. A neves norvég hacker, Jon Lech Johansen ezúttal a Goggle új, böngészőbe épített videolejátszójának kódját törte fel 24 órával azután, hogy a plug-in letölthetővé vált a Google honlapjáról.
<http://video.google.com>

→ **Újabb** frissítés Longhorn-ügyben. A legújabb pletykák szerint a Windows következő változata 2006 őszén kerül majd szállításra, azonban ez a dátum akár át is csúszhat 2007 elejére. Az Office 12 Beta 1 erre az őszre várható, míg a végleges változat 2006 második felében.
<http://www.microsoft.com>

→ **A** RIAA újra akcióban! Az amerikai zenei szerzői jogokat védő szervezet és négy nagy kiadó cég újra harcra száll a zenei kalózkodás ellen: a legújabb, minden eddigit felülmúló kampányban sokan félhetnek, hogy fájlletöltőkön keresztül zenei csereberéjük bírósági rémálomná változhat. Legyetek óvatosak!
<http://www.riaa.org>

Rövid hírek

HARDVER

→ **Az** ATI All-in-Wonder kártyái új chippele, az X800-zal gazdagodnak. Ez azt jelenti, hogy ezentúl X800XL szintű grafikai teljesítménnyel is vehetünk All-in-Wonder kártyát, amely újra támogatja a Microsoft Windows Media Center Editiont.

<http://www.ati.com>

→ **A** Prodisc 4,9 GB-os DVD-R lemezt mutatott be. A 200 MB-nyi nyereséget úgy érték el, hogy a sávokat picit összébb húzták. No persze az ilyen korongot nem akármilyen író írja, azonban a nagyobb gyártók készülékei máris támogatják az új formátumot. <http://www.prodisc.com.tw/>

→ **A** Google áramvezetékeken át használható szélessávú szolgáltatás előkészítésébe fektetett mintegy százmillió dollárt. A hír érdekessége, hogy az IBM is hasonló szolgáltatás beindítását kezdeményezte a közelmúltban. <http://www.google.com>

→ **A** PS3 várható ára 400 dollár (80 ezer forint) lesz (jövő év elején történő megjelenésekor). A gép előállítási költségei elérik a 495 dollárt (majdnem 100 ezer forint), így minden bizonnyal a szoftver-eladásoknak kell majd behozniuk a gép gyártásán keletkező veszteséget.

<http://www.us.playstation.com/>

→ **Az** új, 90 nm-es technológiával készült ATI R520 chip, amely a GeForce 7800 GTX nagy riválisa lehet, harmadik negyedév (azaz a júliustól szeptemberig tartó időszak) közepén kerül szállításra nagy mennyiségben testvéreivel, az R530-tal és az RV515-tel együtt. Az ATI következő nagy durranása, az R580 2006 elejére várható.

<http://www.ati.com>

→ **Az** Intel kivonul az olcsó chipszetek piacáról? Ez a pletyka kezdett terjedni: különböző alaplapgyártók is megerősítették, hogy az Intel hagerja kifutni 865 és 915PL/GL chipkészleteit, és sem az olcsó, sem a közepes kategóriában nem versenyez tovább, mindezt külön bejelentés nélkül teszi majd. Ezzel átengedi a piacot a SiS-nek, VIA-nak, ULI-nak és az ATI-nak. Maga az Intel még nem erősítette meg ezt a pletykát.

<http://www.intel.com>

Boldog MP3! szülinapot

1995 július 14-én nemcsak az épp aktuális francia nemzeti ünnep zajlott, hanem egy igen fontos bejelentés is: a német Fraunhofer Institute munkatársai .mp3 kiterjesztést adtak annak a hangadatnak, amelyet az MPEG Audio Layer 3 segítségével kódoltak. Azon a napon még senki sem tudhatta, hogy ez a három betű totálisan átalakítja majd a zenei világot. S most ne térjünk ki arra, mi történik manapság, a fájlcsere-lők korszakában, de az tény: a világ bármely zenésze megmutathatja művészetét bárkinek és bárhol. Bármelyik lemez előzetesét vagy hangmintáit meghallgathatjuk, és a zsebünkben egy merevlemezes MP3-lejátszóval akár 1000 nagylemeznyi anyagot is elvihetünk magunkkal bárhova. Mi ez, ha nem forradalom? S az MP3 minden egyéb formátum (.wma, .ogg, mp3pro) „támadását” túlélte, s egészségesebb, mint valaha: beköltözött az autókba, hifinkbe, az életünkbe. Boldog 10. születésnapot MP3!



2 KÉP, 1 MONITOR

A Sharp olyan LCD képernyőt fejlesztett ki, mely két különböző, ám teljes értékű képet tud megjeleníteni egyszerre, attól függően, milyen szögből nézzük.

A prototípusok sorozatgyártása már meg is kezdődött. A tervek szerint akár olyan felhasználási területek is elképzelhetővé válnak, mint például egy tévé, melyen két csatornát is nézhet két ember különböző szögből, egy időben - de említették a bemutatón az egymás ellen játszott stratégiák vagy harci játékok új generációját is. Gondoljunk csak el, egy gépen és egy monitoron multizunk a mellettünk ülő haver ellen. A Sharp speciális 3D-s kutatásait követően született meg ez a technológia, ahol a képek jobb vagy bal felé történő megjelenését úgy szabályozzák, hogy minden páros sor csak egy irányba szánt képeket jelenít meg, míg a páratlanok a másik irányt. Magának az iránynak a kiválasztását vékony, függőleges, fekete csíkok határozzák meg, melyek a panel elé kerülő vékony műanyag fólián helyezkednek el. Természetesen lehetőség van arra is, hogy minden sorban ugyanazt a képet jelenítsük meg, ezáltal "normális" LCD panelként használva a képernyőt. Felhasználási lehetőségei a végtelenbe tartanak, szóval hamarosan találkozunk ezekkel a speciális LCD képernyőkkel.



EGY A SEBESSÉG!

Talán kicsit furcsa a cím, de ideillő: a Matrox ugyanis bejelentette az első, egyszerűes PCI Express típusú csatlóba helyezhető videokártyát, a Matrox Millennium G550 PCIe-t. Ez az első PCI Express-es grafikus kártya, amely a Linux és Unix operációs rendszereken használatos nyílt forráskódú meghajtókkal érkezik, hiszen legfőképp szerverekbe vagy speciális ipari számítógépekbe szánják: olyan alaplapokra, amelyeken nincs 16-szoros PCI Express csatló. A kártya 32 megabájt RAM-ot tartalmaz: a G550 grafikus processzor pedig két darab pixelfutószalaggal rendelkezik. Ebből is látszik, hogy ez a kártya nem játékra teremt, nem is azzal a szándékkal készítették. A G550 PCIe legkorábban augusztusban kerül a boltokba, induló ára 139 dollár, azaz mintegy 28 ezer forint lesz.



MS OFFICE LINUXON?

A pletyka felütötte a fejét! S bár a Microsoft tagad, ennek ellenére hadd húzzak elő egy ősi szólást: nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél. Stuart Cohen, az Open Source Development Labs igazgatója a Commonwealth Technology Forum 2005 elnevezésű rendezvény résztvevői előtt tartott beszédében elmondta, hogy nem lepődne meg, ha a szoftveróriás már a közeljövőben elindítaná főbb fejlesztéseit a nyílt forráskódú platformokon. Azonban ez a linuxosok számára is egy korszak végét jelentheti: hiszen ha megjelennek a komoly, üzleti-irodai csomagok, kereskedelmi szoftverek azzal a Linux elfogadottsága is növekedhet, amely a platform életét és lehetőségeit növelheti. Így a linuxos fejlesztők nem tehetnek mást, mint reménykednek a Microsoft párfordulásában. Egy biztos: ha lenne Linuxon Office, akkor a legfőbb anti-linux ellenérv szűnne meg...

Mobilhírek

Nagy sikere van a virtuális „családtagnak”

www.ihf.com

Mostanában egyre több hírt lehet hallani a virtuális kapcsolatokat kínáló cégekről. Igaz, ezek egyelőre csak külföldön használható szolgáltatások, ám gyanítjuk, a 3G megérkezésével hamarosan nálunk is találkozhatunk majd hasonló furcsaságokkal. A legújabb virtuális hölgyeménnyel 35 ezer különféle témában cseveghetünk a ruháktól kezdve egészen a PC-s hardverekig. Vivienne azonban a valódi barátnőknél sokkalta olcsóbb, hisz e 3D-s hölgy beérik havonta mindössze 6 dollárral. Persze, nem utasítja vissza igazi gáláns úriemberek ajándékait sem, melyekért igazi pénzt kell fizetnünk. Ha pedig kapcsolatunk kellően komolyra fordulna, akkor külön díj ellenében megfontolhatjuk a lánykérést is.

Jön a tíz is

www.samsung.com



Alighogy feldolgoztuk a Samsung CeBIT-en bemutatott 7 megapixeles csúcstelefonját, máris itt a következő bejelentés. A szakemberek szerint 2006-ra elérhetőnek tűnik a 10 megapixeles álmhatár is. A különféle lencsákat és optikákat külön vásárolhatjuk meg a készülék mellé, így jogosan tehetjük fel a kérdést, vajon mobilt vettünk fényképező funkcióval, vagy egy komoly fényképezőgépet, mellyel mellesleg telefonálni is lehet?

iTunes támogatású telefon a Motorólától

www.motorola.com

Egyelőre csak találgatni lehet, hogy a Motorola nagy titokban tartott zenetelefonja hogyan is fog kinézni, és egészen pontosan milyen paraméterekkel fog rendelkezni. A cég egy éve az Apple-lel közösen tett említést egy esetleges iTunes-képes modellről. A hivatalos információk szerint év végén kívánják piacra dobni az igen komoly zenei képességekkel felszerelt telefont, amely már mobil eszközökbe szánt merevlemezrel lesz szerelve. A neten terjedő hírek szerint egy 4 gigabájtos winchestert tartalmazni majd, amely méretét tekintve pontosan megegyezik az iPod Mini kapacitásával.

Jön a WLAN-os e-papír

www.hitachi.com

Mobil rovatunkban már beszámoltunk az e-papírról, mely forradalmasíthatja a hagyományos értelemben vett újságokat. A fejlesztőknek most újabb áttörést sikerült elérniük, megalkották az első olyan elektronikus papírt, amely integrált WLAN-egységgel és akkumulátorral is rendelkezik. Mindemellett a Hitachi prototípusa alig egy centi vastag. A bemutató során az egyelőre csak fekete-fehér „lap” egy szerverről kapta a megjelenítendő információt, amit 10 másodperces késéssel meg is jelenített az A4-es felületen. Az e-papírt 2006 második felétől tervezik piacra dobni.



A világ legkisebb WLAN-kártyája

www.spectec.com

Nem maradhat hónap világszenzáció nélkül. Az igen érdekes fejlesztés eredménye egy 5 grammos WLAN-egység, melyet Mini SD típusú tokozásban fognak összesen piacra dobni. A parányi adóvevő bármelyik Mini SD-s foglalatnál rendelkező mobilba behelyezhető, de persze a jóval nagyobb SD-foglalatot PDA-k is használhatják majd egy átalakítóval. A 11 Mbps teljesítményű kis kártya a Wi-Fi IEEE802.11b szabványt támogatja, és legnagyobb különlegessége a méretén kívül, hogy energiafogyasztása hihetlenül alacsony.

ASUS P505

Ereje teljében

Az idei CeBIT-en már találkozhattunk az ASUS okostelefon-csodájával, melyet most végre mi is megkaptunk egy teszt erejéig. Első ránézésre azt mondhatnánk, a P505 igen nagy hasonlóságot mutat a Sony Ericsson P800, P900-as családjával. Kihajtható flippet kapott, mely egy érintésérzékeny kijelzőt rejt. A PDA-mobil kombó méretét tekintve egy hajszállal kisebb, mint egy átlagos telefon, és a viszonylag nagyobb súly is hamar megszokható. Becsukott állapotban ugyanúgy használhatjuk, mint egy mobilt, ám igazi tudását kétségkívül akkor mutatja meg, ha a gombokat tartalmazó előlap mögül kicsalogatjuk a 320x240 pixel felbontású kijelzőt. A mobil operációs rendszerek közül a Windows Mobile 2003 for Smartphone Second Edition teljesít szolgálatot, mely alá tekintélyes vasat pakoltak a készítő. Szokatlanul erős, 520 megahertzes Xscale procit és

64 mega RAM-ROM-ot találhatunk benne. A tesztprogramok szerint nagyon erőteljes gépet sikerült az ASUS-nak összehegesztenie, hisz a 3D-s alkalmazásokban, játékokban igen kiemelkedő eredményeket ért el. Persze nemcsak erejére, tudására is büszkék lehetünk, hisz a hagyományos infravörös porton kívül Bluetooth-csatlakozással is ellátták. A mobil internetet GPRS-en keresztül érhetjük el, egyetlen szívfájdalmunk, hogy nem támogatja a WLAN-t, így az esetleges hotspotokról le kell mondanunk. Jó hír viszont, hogy az 1,3 megapixeles digitális fényképezőn kívül SD/MMC-s kártyahellyel is rendelkezik, így később bővíthetjük akár WLAN-kártyával is.



bevezetés alatt
www.asus.com

90%

MOBILVILÁG

Nokia 6101

Designos külső

Érdekes, hogy a Nokia küllemtervező szakosztálya mostanában nemcsak új ötletekkel rukkol elő, hanem már korábban látott, vagy látni vélt alakokat örökölnék tovább. Jelen esetünkben is erről van szó, de mivel ez nem a reklám helye, nem írjuk le, hogy melyikre hasonlít. Jaj, de nehéz megállni – szóval Samsung. Gyorsan lássuk a tényeket: 128x160 pixeles, egészen elfogadható minőségű, 65 536 színes kijelző. Beépített digitális VGA-kamera, FM-rádió, XHTML-es böngésző a nagyoknak. Kicsit nehézkes, annak ellenére, hogy nem olyan nagyon hatalmas. Összességében nem egy tudásbajnok, nem is hivatalnokoknak való, de hát mi igazi játékosok vagyunk, vagy mik. Ha éppen egy háromnormás készülékre vágysz, egészen jó lesz ez neked.



Nokia Magyarország
www.nokia.hu

88%

Siemens CX75

Apró meglepetés

Már első ránézésre is elegáns hatást kelt a CX széria legújabb tagja. Némi használat után pedig valóban könnyen bele lehet szeretni. Funkcióiban gazdag, tetszetős, bár nem annyira könnyű, mérete elfogadható. Beépített 1,3 megapixeles kamerájával (négyeszeres digitális nagyítással megspékelve) látványos képeket csinálhatunk, ezeket MMS-ben, illetve Bluetooth segítségével azonnal tovább is küldhetjük. 132x176 pixeles kijelzője 262 144 színt jelenít meg, ez bizony meg is látszik rajta – nemcsak képek nézegetése, hanem menü navigáció közben is. MP3 és AAC formátumokat játszik le, memóriáját MMC-kártyával bővíthetjük. Akárcsak korábbi Siemens készülékeknél, itt is megtalálhatóak nagyon szép 3D-s játékok. Mindezt egyben már valóban érdemes beszerezni!



Siemens Magyarország
www.siemens.hu

91%

MSI Free Talk FT100

A parányi bluetooth-os headsetek népes táborát szeretné erősíteni az MSI terméke, a Free Talk FT100-as is. Mivel elég sok kékfogú headset van jelenleg a piacon, ezért nem mondhatnánk, hogy könnyű a választás, legalábbis elsőre nem tűnik annak. A problémák általában akkor jönnek elő, ha az ember felpróbálja őket, és kiderül, hogy a tökéletesnek hitt szupermini füles jól néz ki ugyan, de nagyon kényelmetlen.

Szerencsére ez abszolút nem mondható el a minőségi anyagokból készülő FT100-asra, sőt, igen kellemes érzés hordani. Az észrevétlenséghez nagyban hozzájárul, hogy elemekkel együtt is csupán 26 grammot nyom. Egyetlen feltöltéssel akár 3-4 napig is képes „életben maradni”, bár ha mondjuk vezetés közben aktívan használjuk, akkor ez az érték 4-5 órára rövidül.

www.msi.com.tw



A
HÓNAP
mobil kutyúje

Szoftverek

Egyptian Prophecy

www.tacgames.com

Kalandjátékok terén sajnos PDA-n is elég szegényes a felhozatal, ezért különösen örülhetünk, ha egy-egy minőségi példány jelenik meg. A most bemutatott Egyptian Prophecyben az ókori Egyiptomban kell nyomoznunk.



Tennis Addict

www.pocketgamers.org

Ha már kellően szétkarcoltuk kedvenc PDA-nk kijelzőjét a különféle lövöldözős játékokkal, akkor itt az ideje egy kis ujjtornának. A tenisz-megszállottaknak készített progiban a kupáért folytathatunk harcot a leghíresebb teniszcsillagok ellen.

Rádiózzunk Pocket PC-n

www.resco.net

Pocket PC-nket mostantól nemcsak játékokra, filmnézésre, jegyzetelésre használhatjuk, hanem útközben akár a netes rádiókba is beleköszölhetünk. A Resco Radio 1.0 ráadásul időzített felvételre is képes.

Piactér



SAPPHIRE X850XT PCI-E

Grafikus kártya

Expert Computer Kft. | 06-1-450-2430 | **140 320 Ft** | www.expert.hu

A mindig új ötletekkel elő-
rukkoló Sapphire hazai
képviselője egy felettebb
figyelemre méltó VGA-kártyával
állított be szerkesztőségünkbe. A
Radeon familia jelenleg legbüszkébb
tagjáról, a már jó ideje kereskedelmi
forgalomban is kapható X850XT-ről
van szó, ráadásul PCI Express kisse-
relésben. Összesen 256 megabájt
GDDR3-as, 256 bites memóriát
kapott – ez igazából csak azért nem
512 mega, hogy egy csöppnyit ala-
csonyabban tartsák az amúgy igen
tekintélyes vételi árát. Ahogy a többi,
ma fejletlenek mondható VGA, ez is
2048x1536 pixel felbontású képet
jelenít meg maximálisan, mindezt
85 hertzes frissítés mellett. A CRT-
csatlakozás mellett megtalálhatjuk
a DVI-t és az S-Videót is, ahogy azt
szintén megszokhattuk az elmúlt
évek grafikus kártyáinál.

Pontos mérési adatokat sajnos
ezen szűkös sorokban nem tudunk
közölni, de megnyugtató volt a
tudat, hogy egy 3,4 gigahertzes
processzor, valamint egy gigabájt
memória támogatásával, akár-
mennyire akartuk, egyik játékot
sem tudtuk maradandóan lelassíta-
ni (na jó, a GTA: San Andreas egy-
egy nagyobb terep töltésekor meg-
rezzent, de annak a csodajátéknak
a mennyek gépe sem elegendő).
Igazából csak egyetlen dilemma
adódhat, ha ilyen, vagy ehhez
hasonló VGA-t akarunk vásárolni:
megéri-e ennyiért, vagy inkább
spóroljunk még kicsit, és legyen
belőle egy NVIDIA-féle 7800-as? A
te döntésed, az viszont tény, hogy
ez egy villámgyors kártya.

- ▲ **A leggyorsabb X850XT**
- ♦ **Drága**



MSI P4N DIAMOND

Alaplap

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | **68 200 Ft** | www.ramiris.hu

A z MSI háza tájáról is
befutott az NVIDIA-féle
SLI rendszerre felkészít-
ett alaplap. A P4N teljesen hű
a nevéhez, egy igazi gyémánt
a javából. A jelenleg legkorsze-
rűbb technológiákat tartalma-
zza a megoldás, melyeket most
igyekszünk ebben a néhány
sorban összefoglalni. Az intelés
alapú, Socket 775-ös foglalatra
elég sokféle procit tehetünk,
még az egészen új Celeron D-t
is. 1066/800/533 megahertzes FSB-
s támogatással látták el, és Dual
Channelben pakolhatjuk az 533-as,
illetőleg a 677-es DDR2-es memó-
riákat. A dobozán található „SLI
Ready”-logó egyértelművé teszi,
hogy két 16-szoros PCI Express-es
foglatat található rajta, közvetlen az
egyetlen szem egyszerűs mellett.
Kicsit meglepő, de jó tudni, hogy
négy memóriahelyébe akár 16 giga-
bájt RAM-ot is tehetünk. ATA133,
természetesen RAID funkcióval
kiegészítve, SATA, SATA2 (adatát-
viteli sebesség akár 300 megabájt
is lehet másodpercenként), 7.1-es
audio, Dual Gigabit LAN, WLAN,
illetőleg Bluetooth támogatás kiegészíté-



szítő egységekkel... Ez mind meg-
található rajta, és akkor még csak
egy részét soroltuk el. Mellékesen
megemlítenénk még a 10 USB-s
portot, és persze a Firewire csatla-
kozást is. Kellhet még valami? Nos,
nem igazán van olyan dolog, amit
erre a termékre ne tettek volna rá,
vagy amit ez ne tudna. Nyilván nem
képes megküzdeni az AMD pro-
cesszorokkal, de ezt nem róhatjuk
fel hibaként. Borsos ára ellenére is
ajánljuk mindenkinek.

- ▲ **Nagyon modern**
- ♦ **Drága**



ALTEC LANSING AHS602 GAMING HEADSET

Fejhallgató

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | **13 475 Ft** | www.ramiris.hu

A Logitech által a viszonylag
közelben múltban felvásárolt
Altec Lansing már hosszú
évek óta elég jó termékeket készít.
Többek között ilyen az AHS602-es
mikrofonos fejhallgató is. Noha
első ránézésre kidolgozása kissé
puritánnak tűnik, bátran mondat-
juk, hogy a minőségére semmi-
féle panaszunk nem lehet. A fülre
helyezendő gumirozott kidolgozás
kifejezetten kellemes, több óras
folyamatos használat után sem
vált nehézkessé, problémássá.
Bal oldalára szerelték rá a szabá-
lyozható állású mikrofont, melynek
végére szívacsot tettek. Ez némileg
tisztítja a hangzást, illetőleg a felvé-
teleink zajszintjét szűri. A zsinórára
szerezve találhatjuk meg a távirá-
nyítót, melyen az alapvető hang-
erő-szabályozáson kívül akad még
némi apróság. Először is feltűnhet,
hogy miért ilyen nagy ez a rész:
a készülék különlegessége, hogy
Surround-hangzást képes előállíta-
ni, ehhez azonban egy elemet kell
feláldoznunk a készüléknek. Ezt az
AAA típusú egységet kell beletusz-
kolnunk a „távirányítóba”, illetve
ennek aktivitását is innen tudjuk



szabályozni. Természetesen a fej-
hallgató és a mikrofon is működik
az elem nélkül, de ebben az eset-
ben nem kapcsolhatjuk be a 3D-s
hatást – ami mellékesen szólva
egészen jó, noha egy 7.1-es hang-
rendszer, totálisan érthető okokból
sokkal mesésen muzsikál. Véleményünk szerint egy kicsit
borsos az ára, de csalódnai bizto-
san nem fogunk benne.

- ▲ **Jó hangminőség**
- ♦ **Alaktalan távirányító**



DIVA ULTRA DU1G

Zenelejátszó

ATCOMP Multimédia Kft. | 06-1-431-3415 | 39 500 Ft | www.mp3center.hu

A kissé miniatúr, mobiltelefonra hajazó zenelejátszó igen elegáns, fémes borítást kapott. Másik, igencsak említésre méltó képessége, hogy nem kevesebb mint egy gigabájt memóriával rendelkezik. Igen, ebben a pillanatban elérkeztünk ahhoz a mérethez, amiért már valóban érdemes pénzt is kiadni. Ennyi helyre kellemes mennyiségű muzika fér már, nem is beszélve arról, hogy teljes CD-s programokat is szállítmányozhatunk rajta. Lássuk röviden a képességeit: négyszínű OLED-kijelzőjén a legszükségesebb információkat láthatjuk. MP3, WAV, illetve WMA lejátszására alkalmas, sajnos az OGG támogatása kimaradt belőle. Szerencsére azért FM-rádió van benne (87,5–108 MHz), így bizonyos, hogy nem fogunk unatkozni út közben. Ha akarjuk, MP3 formátumban fel is vehetünk vele a rádióból, vagy beépített mikrofonjával némi szövegezt. Meglepő, de egyetlen feltöltéssel közel 20 órás folyamatos lejátszást bír, amivel egészen egyedülálló a hasonló kategóriás készülékek között. USB-, illetve



DC-adapterrel egyaránt tölthető egyébként. A számítógéphez USB 2.0-n keresztül csatlakozik, ez tökéletesen megfelelő, még egygigányi adatmennyiség másolásához is. Megemlítenénk még, hogy mindösszesen 45 grammot nyom, amivel még egy dicsőséges pehelysúlyú érmet is ajándékozhatunk neki. Nyugodtan ajánljuk mindenkinek, mivel az ára is teljesen elfogadható. Remek választás.

↑ Egy gigabájt memória
↓ OGG-t nem támogat

5

ASUS WL-530G

Router

Alphasonic Kft. | 06-1-231-4090 | 21 560 Ft | www.alphasonic.hu

A világ lassan minden táján ismeretes ASUS-ról sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy lustán fejlesztenének. Újdonságaik között találhatjuk meg a WL-530G típusjelzésű, zsinór nélküli útválasztót, mely méretében és funkcionalitásában is figyelemre méltó. Első ránézésre inkább csak papírnehezéknek tűnik, sőt még másodikra is elég nehezen hihető, hogy egy ekkora ketyerével zsinór nélküli hálózatot kreálhatunk. Vékonyabb oldalán található a fő hálózati csatlakozó, másik felén pedig négy 10/100-as Baste-T Ethernet-es hely található. Ideális arra, hogy kis lakásunkban egy felettebb korszerű hálózatot építsünk ki szerverrel, kliensgépekkel és egy notebookkal a kertben. Beépített védelmi rendszere (ami mellé azért nyugodtan telepíthetünk szoftveres tűzfalat is) lehetővé teszi, hogy csak azon felhasználók láthassák a hálózatot, akiknek mi is jóváhagyjuk. Szülőknek kifejezetten kellemes képességeknek számít-



hat, hogy beépített URL-szűrőt is kapott, mellyel a gyermekek elől elzárandó weboldalak listáját házilag is elkészíthetjük. A kicsike még a DHCP-t is támogatja, így jobb esetben még a hálózati beállításokkal sem kell bajlódunk. Egy igen felhasználóbarát telepítőt is kapunk hozzá, mellyel webes alapú felületen konfigurálhatjuk az eszközt. Elegáns, könnyen telepíthető, igen mobil eszköz, bárhol jól jöhet kisebb hálózat kiépítésénél.

↑ 4 Ethernet-csatlakozó
↓ -

4

SIEMENS GIGASET USB STICK 54

Hálózati adapter

Siemens | Bevezetés alatt | www.siemens.hu

A Siemens cégtől a GameStar hasábjain eddig inkább csak mobiltelefonokról olvashattál. Most azonban egy huszáros vágással megtörjük ezt a „hagyományt”, azon egyszerű oknál fogva, hogy egy egészen jópofa hálózati adapter futott be kicsiny tesztlaborunkba. A zsinór nélküli adatmozgatást lehetővé tevő berendezés nevében találhatunk egy 54-es számot: ez annyit tesz, hogy nem kevesebb mint 54 Mbps-os sebességgel képes adatot átadni. Ez tökéletesen elegendő ahhoz, hogy mondjuk egy otthoni, vagy egy kisebb céges hálózatban bármit megtegyünk. Aprócska méretének és súlyának köszönhetően pofonegyszerűen szállítható, és persze nem csupán noteszgépekhez, hanem asztali testvéreihöz is kiválóan alkalmazható. Működés előtt csatlakoztatni kell szintén zsinór nélküli LAN-routerünkhöz, persze általában ez teljesen automatikusan működik (tiszteltet a kivételnek). A gépünkhöz USB 2.0-s vagy normál USB-s porton



csatlakozik, utóbbi esetben értelemszerűen visszafogott képességekkel üzemel. Lakásban, falakkal elválasztott területeken körülbelül 30 méteres távolságban sugároz, szabad téren ez a távolság akár 150 méter is lehet. Bármely, ma még használatos Windows operációs rendszer alatt működik, de azért nem árt, ha megütjük a minimális hardverkövetelményeket is. Nem kell aggódni, ezek nem túl magasak, remélhetőleg már mindenkinek jobb számítógépe van otthon.

↑ Hordozható
↓ -

5

X-MICRO SLIM PORTABLE HDD

Merevlemez

Mistral Computerworld | 06-1-236-0000 | 29 990 Ft | www.mistral.hu

A z előző számunkban volt szerencsénk bemutatni egy hordozható mini merevlemez, melyet akkor az InnoDV küldött számunkra. Most az X-Micro újdonságát, a Slim Portable HDD-t nyüstöltük egy kicsikét, mely mindössze 13 milliméter magas (134 hosszú és 73 széles), ezzel egy pillanat alatt belopta magát a szívünkbe. A csöppségnek több változata is van: 40, 60, 80, illetve 120 gigás kiserelésben kerül forgalomba. Nálunk a hatvanas volt, noha a negyvenes is tökéletesen használható adatok „hircibálására”. A készülék bővíthető, legalábbis kicserélhetjük benne a merevlemez – bármely, 2,5 inches merevlemez kompatibilis az alumínium anyagú rackkel. USB 1.1-es és 2.0-ás szabványú csatlakozókra köthetjük, ha tehetjük, mindenképpen utóbbira tegyük rá, mert annak már elfogadható az adatátviteli sebessége. Két megabájtos buffermérete nem nevezhető tökéletesnek, hasonló megoldások akár a dupláját is nyújtják – persze ezzel párhuzamosan drágábbak is.

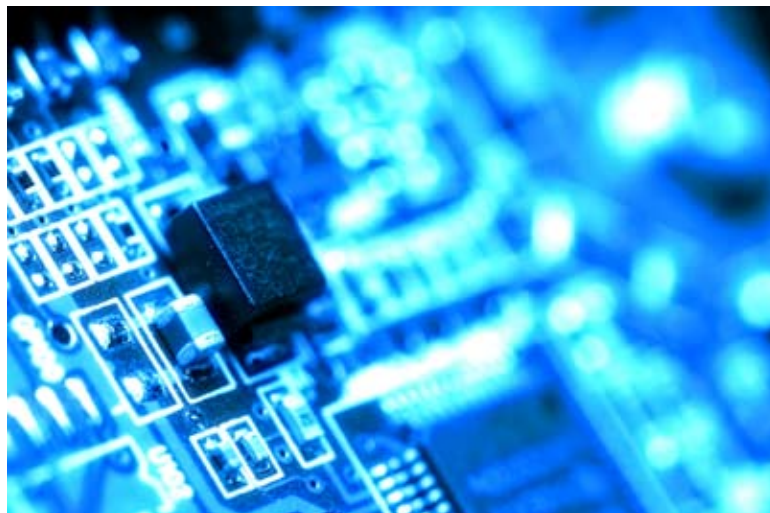


Mellékelt lemezen a Windows 98 és ME operációs rendszerekhez szánt meghajtót és kézikönyvet találhatjuk. Windows 2000 és XP rendszerekhez csatlakoztatva (akár menet közben is természetesen) kisvártatva működésbe lép. Még egy elegáns táskát is kapunk hozzá, mely megvédi az apróbb sérülésektől, karcoktól. Összegezve elmondhatjuk róla, hogy remekül használható, jobb, mint egy normál méretű merevlemez cipelgetni, csak kár, hogy elég borsos áron juthatunk hozzá.

↑ Nagyon vékony
↓ Gyorsan melegszik

5

ÚJ GENERÁCIÓS INTEL ALAPLAPOK TESZTJE



SZÉP ÚJ JÖVŐ, IMMÁR PCI EXPRESSZEL!

A legtöbb rutinos PC-felhasználó már jól tudja, ha ősz, akkor irány gépet felújítani. Ideje felkészülni a gépigényes játékok áradatára, s a kedvező árak miatt szintén mostanság célszerű lecserélni a kiöregedett alkatrészeket. Lássuk, milyen irányba érdemes fejleszteni!

CMint említettem, az ősz az az időszak, amikor érdemes komolyabb változtatásokat eszközölni a gépünkön. Anyagi szempontból is megéri ilyenkor fejleszteni, ráadásul ebben az időszakban jönnek ki az újabb – és vélhetőleg jobb – terméksaládok. Nincs ez másként az Intel alaplapoknál sem, a korábbi 865PE és 875P lapkakészletet nyugdíjba küldik a most tesztelt 925XE és 945P típusok. Azoknak sajnos rossz hírünk van, akik még AGP-s rendszerben gondolkodnak, az új lapkacsalád már egytől egyig PCI Express-es támogatással rendelkezik. A tendencia pedig AMD-fronton is hasonló, nincs mit tenni, ha fejleszteni akarunk, kénytelenek leszünk előbb vagy utóbb áttérni, ugyanis az új VGA-kártyák már elbúcsúztatták a jó öreg AGP-s portot.

A tesztbe összesen öt gyártó termékét válogattuk be, három 925-ös és két 945-ös változatot. A gépünkbe egy 3 GHz-es P4-es processzor és 1GB DDR2 memória csücsült egy ATI X850 XT társaságában. A

945-ös alaplapokat ráadásul már az új kétmagos Intel procival kínáljuk meg.

Akcióban az i925XE

Az Intel 925-ös chipkészletből összesen három versenyzőt állítottunk rajthoz. Legelőször az MSI egyik új modelljét, az MSI 925XE Neo Platinumot próbáltuk ki. A megszokott minőséget és szolgáltatásokat kaptuk. A beállítás gyegekjárték, semmi komoly probléma nem jelentkezett, a BIOS-frissítés azért javasolt. A weboldalon egyébként piros betűkkel fel is hívják a gyanútlan felhasználó figyelmét,

kívül a P4 Extreme Editiont is támogatja, és a Hyper-Threading technológiáról sem kell lemondanunk. Memóriák terén fel van készítve a legismertebb DDR2-es modulokra, melyekből összesen akár 4 gigát is belepakolhatunk. A VGA-kártyát a már említett 16-szoros PCI-E-s foglalatba illeszthetjük bele. Emellett persze rengeteg extrát találunk, 3 további PCI-foglalatot, Serial ATA-s támogatást, 7.1-es hangkártyát, PCI-E Gb LAN-vezérlőt, FireWire-t, USB 2.0-t és még számtalan extra cuccot. Hasonló a helyzet az Epox EP-5LWA+ típusával, ezt sem nevezhetnénk fapados kiszereles-

rendelkezik, i925XE lapkakészlete egészen 4 Ghz-ig képes kezelni a procikat. Az Epox egyébként híres az alaplapra integrált spéci cuccairól, itt sincs ez másként, ledek és mindenféle kütyük segítenek az alaplap működésének nyomon követésében. Igaz, ez csak nyitott oldali háznál lehet érdekes.

Nem lenne teljes a teszt, ha nem indítottunk volna ASUS terméket. Az utolsó 925-ös versenyzőnek tehát a P5AD2-E Deluxe típusú ASUS-vasat választottuk. Spéci DDR2-es támogatással van felvértezve, a tipikus DDR2 400/533 mellett támogatja a natív 711 megahertzes módot is – ez mondjuk különösen jól jöhet extrém tuningolásnál. Az alaplap egészére elmondható, hogy jól bírja a terhelést, és nem okoz neki gondot egy kis tuning sem, ám célszerű itt is az új BIOS letöltésével kezdeni a műveletet. Teljesítményében szinte fej-fej mellett haladnak az MSI alaplapjával, sőt, árban is hasonló a helyzet.

865PE és 875P lapkakészletet nyugdíjba küldik a most tesztelt 925XE és 945P típusok.

hogy Windows 2000-nél régebbi oprendszerrel nem fog elindulni. Sebaj, mi XP-vel teszteltük, ráadásul SP2-es javítócsomaggal. Az új LGA775-ös tokozású procikat kedveli csak, a Socket 478 már a múlté. A Prescott magos processzorokon

nek. Tudásban nagyon közel jár az MSI-hoz, de egy kicsit alacsonyabb pontszámot ért el. Tuningolás terén ez is megbízhatóan teljesít, sőt talán kicsivel jobban is bírja a terhelést. Paramétereit tekintve megegyező tulajdonságokkal

Az utolsókból lesznek az elsők

A tesztünkbe két i945P lapkakészletű alaplapot is kipróbáltunk az érdekesség kedvéért. Kíváncsiak voltunk, hogy miként viszonyul a két család egymáshoz, bár tisztában vagyunk vele, hogy az igazi érdekességet az AMD alaplapjaival történő összemérés jelentené (csendesesen megjegyeznénk, az összehasonlítást egy következő számunkba meg is fogjuk ejteni). Szóval elsőnek a nagy kedvencünket, a Gigabyte GA-8I945P-G típust próbáltuk ki. Hozta is a megszokott formáját, a dobozban minden extra kelléket felvonultat. A proces-

	MSI 925XE Neo Platinum	ASUS P5AD2-E Deluxe	Epox EP-5LWA+	GigaByte GA-8I945P	AOpen i945Pa-PLF
Chipset	925XE	925XE	925XE	945P	945P
Dual-Core CPU támogatás	-	-	-	igen	igen
Ár: (Ft+Áfa)	50 740	45 240	35 000	27 800	33 000
Forgalmazó	Ramiris	Ramiris	Herta	CHS Hungary	Sowah Hungary Kft.
Web	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu	www.herta.hu	www.chs.hu	www.sowah.hu
Tel	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-451-3600	06-1-451-3600	06-1-350-4539
3DMark05	5986	5933	5898	6189	6122
SiSoft Sandra05	18672	18538	18314	20852	20340



AOpen i945Pa-PLF

TELJESÍTMÉNY: **47/50**

EXTRÁK: **28/30**

TUNINGOLHATÓSÁG: **8/10**

ÁR: **8/10**

PRO: **ÁR/TELJESÍTMÉNY BAJNOK**

KONTRA: **ÁTLAGOS TUNING LEHETŐSÉGEK**

91%

GigaByte GA-8I945P

TELJESÍTMÉNY: **48/50**

EXTRÁK: **28/30**

TUNINGOLHATÓSÁG: **8/10**

ÁR: **9/10**

PRO: **A LEGGYORSABB**

KONTRA: -

93%

EpoX EP-5LWA+

85%



TELJESÍTMÉNY: **43/50**

EXTRÁK: **27/30**

TUNINGOLHATÓSÁG: **7/10**

ÁR: **8/10**

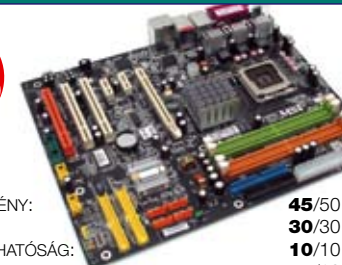
PRO:

KONTRA:

**JÓL HÚZHATÓ
KEVESEBB EXTRA**

MSI 925XE Neo Platinum

89%



TELJESÍTMÉNY: **45/50**

EXTRÁK: **30/30**

TUNINGOLHATÓSÁG: **10/10**

ÁR: **4/10**

PRO:

KONTRA:

**REMEK SZOLGÁLTATÁSOK
INDOKOLTANUL MAGAS ÁR**

ASUS P5AD2-E Deluxe

88%



TELJESÍTMÉNY: **44/50**

EXTRÁK: **30/30**

TUNINGOLHATÓSÁG: **9/10**

ÁR: **5/10**

PRO:

KONTRA:

**SOK EXTRA
ÁTLAGOS TELJESÍTMÉNY**

szort azonnal felismerte, egy kis BIOS-finomítás után pedig azonnal akcióra is lehetett fogni. Egyébként a Celerontól kezdve egészen a legújabb kétmagos Pentium D processzorokig ez is szinte mindent képes kezelni, mindehhez pedig hozzájön a maximálisan 1066 megahertzes FSB-támogatás. A 945P hasonló finomságokat tartogat számunkra, mint a 925XE, GigaRAID-et, többszornás hangkártyát és megannyi extra csatolót. A DDR2-es memóriákat maximum 667 megahertzen képes hajtani, összesen pedig 4 gigabájt passzírozható bele, ami még egy jó pár évig elégnék bizonyulhat. A teljesítményére egyáltalán nem panaszkodhatunk, jobban szere-

pelt, mint a soron következő AOpen i945Pa-PLF. Egyébként ez utóbbi szinte teljesen megegyező tulajdonságokkal rendelkezik, leszámítva egy-két Aopen-különlegességet. A tuningolásra itt is viszonylag nagy hangsúlyt fektetett a gyártó, bizonyos kereteken belül egész jól húzható. Egy kicsivel viszont drágább a Gigabyte extrákkal zsúfolt változatánál.

Most akkor hogy is van ez?

Persze megszokott dolog, hogy minden alaplapgyártó leigéri a csillagokat az égről új modelljeivel és különféle marketingfogásokkal erősebbnek és gyorsabbnak állítja be a saját termékét. Azt azonban

ne felejtjük el, hogy az azonos chipkészletekre épített rendszerek olyan kiugróan nagy különbséget soha nem fognak mutatni – leszámítva persze, ha a gyártó nem tol el valamit. Azok, akik most szánják el magukat a gépük felújítására, mindenképpen az i945P lapkakészletet válasszák társnak egy új Dual-Core proci mellé. Mint azt említettem, hatalmas különbségekre nem kell számítani, a teszt alapján a Gigabyte és az AOpen termékét ajánljuk elsősorban. Ha az olcsóság a főbb szempont és nem akarunk vagy nem tudunk proci cserélni, akkor a 925XE lapkakészletű MSI-t kell választanunk. Persze az olcsóság, mint olyan, relatív, ezek az alaplapok jóval drágábbak,

mint azt az előző 478-as rendszerektől már megszokhattuk. Az Intel ebben az évben valamiért csak a felső kategóriát célozta meg, jelenleg más választást nem kínál. A várakozóknak viszont jó hír, hogy a jövő év első negyedévében számíthatunk a jóval olcsóbb i945GZ típusjelzést viselő chipsetre, mely butított tulajdonságaival az olcsóbb szegmensbe nézelődőknek jelenthet majd alternatívát. Igaz, ellentétben a tesztelt alaplapokkal csak egyszornás módban kezeli majd a DDR2 memória modulokat, viszont cserébe, a most vásárolt AGP-s kártyánkat nem kell lecserélnünk, a PCI-E ugyanis kimarad a ficsőrlistáról.

Mady

WWW.CDBAG.HU

CD TARTÓK NAGY VÁLASZTÉKBAN,
24 - től az 504 darab CD tárolására alkalmas modellekig
notebook táskák, digitális kamera tartók



Országos hálózatunk bővítéséhez viszonteladók jelentkezését várjuk!

KÜLLEMBŐL JELES HÁZTESZT

Gondolkoztunk azon, mi az a hardverkategória, melyet már nagyon régen teszteltünk. Aztán azon is agyaltunk, mi az a valami, amiből annyi van a piacon, hogy ki sem látunk belőle. Így esett a választásunk a számítógépházakra, melyek közül nehezen, de sikerült szemezgetni.

Na jó, elismerjük, hogy elég sok, ma kapható hardverelemre el lehet azt mondani, hogy annyi van belőle, mint égen a csillag. Bármennyire is küzdöttünk, nem sikerült egy értelmes határvonalat húzni: milyen árkategóriában keressünk termékeket, pontosan mennyi házat teszteljünk és így tovább. Minthogy több, karvastagságú könyvet is tele lehetne írni az egyes termékekkel, úgy határoztunk, hogy teljesen, illetve majdnem teljesen a cégekre bizzuk, hogy mit küldenek el nekünk. Csak annyi kikötésünk volt, hogy „valamiben” térjen el az átlagtól, adjon valami extrát. Nos, ez sikerült is, legtöbbször szemmel láthatóan a hazánkban is egyre inkább közkedvelt modding-stílus képviselőit favorizálták.

Arra számítottunk, hogy egy-egy házban nem lesz beépítve táp, viszont azt nem hittük volna, hogy ez az állítás a többségre igaznak bizonyul. Bizony, manapság már inkább tápnélküli házat lehet kapni. Ennek előnye és hátránya is van. Jó azért, mert ha megtetszett egy ház, nem kell elfogadnunk, ha mondjuk a gyártó úgy érezte, csak egy 250 wattos tápot pakolt bele. Kellemetlen pediglen abból a szempontból, hogy amikor megvesszük akármilyen összegért a kiszemelt burkot, még további papírpénzekért kell kutatnunk a tárcánkban – mivel a működéséhez elengedhetetlen a

táp. Annyit mondanánk, ha tehetitek, semmiképpen se vegyetek tápot ötezer forint alatt, legyen az bármilyen teljesítményű is. Érdemes 400, vagy annál több watt teljesítményűben gondolkodni, főként, ha erősebb grafikus kártyánk van, illetve több optikai meghajtó és merevlemez.

Átlagosak, mégis eltérnek a többségtől

Elsőként az AeroCool AeroEngine Jr-SV-t próbáltuk ki. Az enyhén szőlő- vagy is turbinára emlékeztető elülső kialakítás, ha úgy vesszük, futurisztikus külsővel társul. Oldallapja egy áttetsző lap, belepillantva további érdekességeket találunk. Azonnal feltűnik, hogy a gigantikus elülső ventilátor mellett további három, természetesen világító kis testvért tettek bele. Ezek egyidejű használata nem ajánlott, mert eléggé zajos szerkezetet eredményez. Az egyik kismeghajtó helyén az ezeket kontrolláló sebességállítók találhatók, ezzel visszafoghatjuk a lóerőket. Szintén belül, két gyárilag elhelyezett neonsövet is találhatunk benne. Jobb első oldalán kihelyezték az USB, a Firewire, illetve a hang és a mikrofon számára kedves csatlakozásokat. Szerelése viszonylag könnyű, bár csak az oldallapokat lehet csavarhúzó nélkül leszerelni. Jópofa, afféle moddingos feelinget áraszt magából.



AeroCool
AeroEngine Jr-SV



AeroCool
Magic 3D



AeroCool
Acrylic Case II

Második versenyzőnk szintén AeroCool, ezúttal azonban X204-es típusjelzéssel. Az alapvető elgondolás hasonló, hiszen ugyanúgy átlátszó oldallapja, cipelést segítő fogantyúja és több világító eleme van. Itt azonban ez utóbbiak kívülre kerültek, hogy teljes pompájukban láthassunk mindent. Bekapcsolás után látványos, bár valaki ezt inkább idegesítően világítóknak nevezi. A temérdek ventilátorhely ebben is megvan, ám ezúttal azokért külön kell fizetnünk. Előlapja legalján, rejtve található meg az USB, Firewire és audio típusú kimeneteket. Ha úgy vesszük, ez is egy tipikus olyan ház, amelyen már nem sokat kell moddingolni... persze lehet. Bármilyen meglepő, még mindig az AeroCool-vonalnál maradunk. Aktuális kiszemeltünk nem más, mint a Magic 3D, mely részben ötvözi a legelőször tárgyalt ház elemeit. Bár a képen nem látható, előlapján rejtve egy hasonlóan méretes ventilátor található – ennek még a részben áttetsző, de nem átlátszó rácsos oldalára is került egy hasonló hűtőberendezés, és bár adott még hely

	Forgalmazó	Telefon	Honlap	Ár (Ft)
MIDI Mistral2 Plexi	Mistral Computerworld	06-1-236-0000	www.mistral.hu	11 240
AeroCool Acrylic Case II	Mistral Computerworld	06-1-236-0000	www.mistral.hu	18 740
AeroCool AeroEngine Jr-SV	Mistral Computerworld	06-1-236-0000	www.mistral.hu	12 490
AeroCool Magic 3D	Flash-Point Kft.	06-1-801-9800	www.flash.hu	14 850
AeroCool X204	Flash-Point Kft.	06-1-801-9800	www.flash.hu	11 863
CoolerMaster STC-T01	Juventus Team Kft.	06-1-469-5847	www.juventus-team.hu	42 375

Természetesen egy ilyen házhoz teljesen fekete TFT-monitor dukál, de azért ennyire nem feltétlenül kell előrehaladni a költekezésben. Ha mindenképpen, olyan világító házat keresel, amelyhez nem nagyon kell hozzányúlni, most találtál egy jó megoldást.

Speciálisabb megoldások

A drágább, ám kifejezetten elegáns megoldások egyike a CoolerMaster-féle STC-T01. Első ránézésre inkább szervertáknak mondanánk, de azért simán használható bármely otthonban is. Előlapján kifejezetten sok meghajtóhelyet találtunk, ezek tetőtől talpig terpeszkednek. A felső részen, a

különleges benne? Nos, először is az, hogy teljesen átlátszó, vagyis minden egyes csavar, plüssálatka, szóval tényleg bármilyen látszik, amit beleteszünk. Ennél azonban valamivel viccesebb dolog, hogy mielőtt beletehetnénk a hardverelemeket, bizony csavarról csavarra össze kell raknunk. Úgy bizony, egy szépséges kis tervrajzot kapunk hozzá, amelyen néhány órácskát elszószólva máris összerakhatjuk a komplett házat. Igazából nem nehéz megoldani, csak egyszerűen pepecs melő. Mondjuk tény, hogy az igazi modding-emberek álma ez a ház, hiszen nem kell túl sokat trükközni, hogy látszódjon a különféle világító megoldások egész garmadája.



MIDI Mistral2 Plexi



AeroCool X204



CoolerMaster STC-T01

Ezeket választanánk

Mint láthattatok, elég sok, sőt, leginkább csak AeroCool-féle termékeket teszteltünk. Nos, be kell valljuk, hogy amikor megkértük a cégeket, hogy küldjék be azon házaikat, melyek szerintük a legmegfelelőbbek ehhez a teszthez, nem mondtunk semmi konkrétumot. Érdekes látni, hogy szerintük majdnem mind ugyanattól a gyártótól származnak. Mint már említettük, képtelenség lenne mindegyik, hasonló minőségű házat letesztelni, így, bár szerettük volna, hogy változatosabb legyen a mezőny, nem bántuk meg, hogy „csak” így sikerült.

Igazából két megoldást emelnénk ki – noha ezen házak közül bármelyiket nyugodtan beszerezheted. Az egyik a legutóbb tárgyalt, teljesen átlátszó ház. Jópofa, nem szokványos, az igazi moddingos külső birtokosa. A másik, noha jóval drágább, mint az átlagos megoldások, kifejezetten elegáns, ráadásul nagyon sok hely van benne. Biztos kitalálad már, hogy a CoolerMaster termékéről van szó, az egyetlenről, amelyik tényleg igazán eltér a többiektől.

ZeroCool

Nagyon sok ház ma már táp nélkül kapható.

néhány beszerelésére, gyárilag ezt a kettőt adják hozzá. Az előlapja, típusától függően több színben is pompázhat – ilyen láthatnak élőben azok, akik eljutottak legutóbbi nyílt napunkra a MOM Parkba. Kellően sok hely van belül, valóban a legkacifántosabb hardverelemek is beférnek. Sajnos táp nincs hozzá, de így legalább szabadon választhatunk. A negyedik megoldás MIDI Mistral2 Plexi névre hallgat, amely egy igen-csak funkciódús kijelzőt tartogat birtokosa számára. Az előlapon látható képernyőn lekérdezhetjük többek között a processzor, a ház, a merevlemezek, illetve a grafikus kártya hőmérsékletét, az aktuális időt, és még néhány apróságot. Szerelése minimálisan körülményesebb, mint a többiek esetében, de nem igazán vészes ez sem. Összesen kettő, gyárilag beépített világító ventilátor, három további világítót (két neon és egy spirál elől) és egy táp található benne.

sötét védőburkolatok alatt, közvetlen a merevlemezek előtt egy nagyobb méretű ventilátor található, ez sokat segít az onnan áramló hő elvezetésében. Hátul és oldalt ugyanekkor hűtőszerkezet található, és még továbbiak beszerelésére is van elegendő hely. Legfelül találhatóak a különféle kivezetések, melyeket megvétel után ajánlatos azonnal átcsatlakoztatni alulra. Miért is? Csak mert nem túl logikus, hogy a ház tetejétől lógnak le azok a meghajtók és kábelek, melyeket rácsatlakoztattunk a gépre. A belső szerelés nagyon egyszerű, mindent kényelmesen elvégezhetünk. A meghajtókat pattintó rögzítéssel emelhetjük be, illetve ki. Mindenképpen ajánljuk, csak kár, hogy ennyire magas az ára – ráadásul táp nélkül, ami legalább még egy tízest rádob. Utoljára hagyunk egy nem éppen mindennapi megoldást. Igazából nem is lepődtünk meg, hogy ez is AeroCool, és az Acrylic Case II nevet kapta a keresetsgben. Mi olyan

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Bátorfi u. sarkán)

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: 20/538-55-46 H-P: 8-20 30/489-13-39 Szó: 10-16

web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

Áruhitel, bankkártyás fizetési lehetőség!

Processzorok bruttó Sempron 2200 OEM/dob. 12.410/12.590 Sempron 2400 OEM/dob. 12.690/14.660 Semp. 2500dob./2800 OEM 17.790/18.365/ Athlon64 3000+ (939) OEM Venice 28.690 Athlon64 3000+ (939) dob. Venice 33.940 Athlon64 3200+ (754) dob. 36.990 Athlon64 3200+ (939) OEM Venice 41.690 Celeron-D 2.4GHz dob. 16.890 Celeron-D dob.: 2.6/2.8GHz 18.990/21.890 Intel P4 3.0GHz Prescott dob. 42.990 Intel P4 3.0GHz Presc. LGA dob. 41.890	Memóriák bruttó DDR400 256/512 MB Brand 5.390/10.190 C.F. Kingst. 128/256/512 3.360/5.590/8.690 PenDrive 128/256 MB 2.850/4.365 PenDrive 512MB/1GB 6.990/13.490 MP3 Inno 128 / 256 / 512 10.190/14.390/19.990 MP3 TeiStar 128/256/512 8.490/11.990/15.990 Sec.Dig. 256/512/1024 MB 5.990/9.950/16.990	Alaplapok bruttó ABIT NF7S2/NF7S2G (1év) 10.875/11.865 ABIT KV8Pro 3rd EYE (2év) 22.690 ABIT AN8Ult.(1év)/ AX8(2év) 28.490/22.490 ABIT IS7E2/IS7E2G (2év) 16.240/16.990 ABIT IC7G / AG8 (2év) 28.990/25.740 ASUS K8V-X/P4P800S-X 15.490/32.490 Asrock K7S41GX/P4I65GV 8.900/12.490 Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év) 21.360/23.990
Videókártyák bruttó ABIT 9250/9550 128MB 9.190/14.240 ABIT 9550/9600XT 256MB 19.550/26.490 INNO 6600GT AGP/PCI-E 38.990/36.990	Merevlemezek bruttó Maxtor (2M) 40/80/120 11.390/12.490/15.590 Maxtor (8M) 80/120/160 13.590/16.240/18.590 Maxtor (SA)120/160/200 17.690/18.990/22.365 Sams. (2M)40/80/120 (3év) 11.790/13.190/16.480 Sams. (8M)80/120/160 (3év) 14.490/18.650/19.860 Sams. (SA)120/160/200 (3év) 18.990/21.240/25.360 Seag. (8M) 120/160/200 17.990/19.690/23.225	CD, DVD-írók bruttó Toshiba COMBO Feh./Fek. 7.450/7.450 LG 4163 DVD-RW White/Black 10.865/10.960 NEC 3540 DVD-RW White/Black 10.690/10.990 Pioneer 109D DVD-RW White/Black 11.970/12.190 Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! További részletek online árlistánkon!



VÁSÁRLÁS ELŐTT

TUNINGOLT HÁZAK

Nilván láttál már különleges kis gépházakat, ha máshol nem, akkor az alig néhány héttel ezelőtt megjelent előző számunkban. Gondoltad volna, hogy bizony ilyeneket házilag is lehet bátran készíteni? Érdekes azonban odafigyelni néhány apróságra, mielőtt flexszel rontanánk a berendezésnek.

Ha az ember számítógépházat vásárol, természetes, hogy a legelső pillanatokban inkább a külsőt figyeli. Mekkora a kiszemelt céldoboz, milyen a színe, milyen extra kis ketyerékkal rendelkezik. Ezután jönnek csak a funkcionális megfigyelések: mennyi hely van benne, mekkora alaplap fér bele, mennyi meghajtót tudunk belepakolni. Az egyik legfontosabb dolog, melyet sajnos elég sokan csak harmadlagos dologként kezelnek, hogy mekkora teljesítményű táp terpeszkedik a szerkezetben. Manapság alapnak nevezhető a 250 wattos teljesítmény, ez alatt teljesen felesleges beruháznunk – noha gyengébb gépek esetén a kisebb táp is elegendő lesz, de sokkal biztonságosabb nagyobb teljesítményűt beszerezni. Nem is beszélve arról, ha már több merevlemezt, erősebb procit, több memóriát, DVD-írot és hasonló apróságokat pakolnánk a gépbe,

egy 250 wattos táp egyszerűen már nem tud kiszolgálni minden elemet. Ezért gondolkodjunk inkább 300 watt fölött. Tegyük fel, hogy egy ház külseje nagyon megtetszett, mégis elég szerény teljesítményű áramfor-

rást pakoltak bele. Ilyenkor a megoldás az, hogy először is próbáljuk meg eladni a belekerült tápot, majd vegyünk egy izmosabbat. Ilyenkor azonban kalkuláljuk bele, hogy némi pluszpénzt kell majd áldoznunk.

Szabványosság mindenekfelett

Noha az elmúlt években már igyekeztek a különféle gépházak gyártói meghatározott szabványok szerint alkotni, bizony előfordulnak apró

egyenlenségek. Nem érdemes például olyan házat venni, melynek nincsenek sorjázva az élei. Természetes, hogy nem nyúlunk be mindig a gépházba – tisztelet a kivételnek –, de ha mégis szükség van erre, nehogy szétszabdálja a kezünket. Másik megfigyelendő dolog, hogy efféle az alaplapunk mellett az optikai meghajtó. Néhány háznál úgy oldották meg, hogy a meghajtó mellett csúszik el az alaplap, ott nem is lesz gond. Viszont ahol CD vagy DVD mögött helyezkedik el, bizony akadhat probléma. Úgy a legérdemesebb házat vásárolni, ha elvisszük a boltba az optikai meghajtót és az alaplapot, és igenis próbáljuk bele – ha erre

– néha nem árt lefújni a porcicákat, elkerülendő az érintkezési problémákat.

Ha már moddingolunk...

Házi módszerekkel is teljesen látványos dolgokat lehet előhozni egy házból. Nem muszáj kemény tízezreket költeni egy csilli-villi megoldásra, ha mondjuk egy 8 ezer forintost is át tudunk alakítani. Matricázni, rajzolni, esetleg festeni lehet kezdő szinten, vállalkozó szelleműek akár flexszel is nekiláthatnak a nagy feladatnak. Ha eleve szét akarjuk vágdosni a falat, teljesen felesleges üvegoldalút venni – bár, ha mondjuk csak az üveget cserélnénk, esetleg kiolvasztanánk – bizony, ebből is igen látványos dolgokat lehet csinálni. Hogy mit, hogyan és mennyiért lehet megoldani, erre nincs pontos leírás. Az ár attól függ, hogy mennyit akarunk költeni – lehet neont kapni két darabka ezresért, de akár százezerig is eljuthatunk, ha több érdekességet akarunk magunknak tudni. Érdemes egyébként ellátogatni néhány kiállításra, ahol saját szemünkkel megtekinthetjük a lehetőségeket. Kis hazánkban is van egy ilyen rendezvény, épp a közelmúltban rendezték. Ha gondold, legközelebb csatlakozz Te is az egyre bővülő sereghez, hogy még szebb eredmények születessenek.

ZeroCool

„Gondolkodjunk inkább 300 watt feletti teljesítményben”

JÁTÉKOK A VÁSÁRBAN!

Együtt az INFOmarket-INFOtrend

A 4. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár idén megújult formában kerül megrendezésre a Budapesti Nemzetközi Vásárral egy időben. Tavaly több mint 120 ezres közönség érkezett a BNV-re, a HUNGEXPO Budapesti Vásárközpontba. Nagy érdeklődés mellett zajlottak a tavalyi INFOmarket pc-s és konzolos bajnokságai is, ezért idén – 2005. szeptember 17. és 25. között – a látogatókat minden eddiginél több játék és bajnokság várja kilenc napon át.

Vadászpilóták bajnoksága

Az INFOmarket-en központban szerepel a GAME szekció, a játékok nagy választékával. A közönség 2005-ben először kísérheti figyelemmel a repülőgép szimulátorok bajnokságát a „B” pavilonban. A III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra szeptember 17–25. között kerül sor. Az előselejtezők, valamint a döntők izgalmas pillanatait a látogatók kivetítőről nézhetik. A jelentkező vadászpilóták további információkat találnak a www.jet-fly.hu honlapon.

FIFA 2005 – World Cyber Games

A hétköznapokon mindenki kipróbálhatja a játékokat, a hétvégéken, pedig szurkolhat a bajnokságok résztvevőinek: az első hétvégén a World Cyber Games – Counter-strike offline selejtezők versenyzőinek, a következő hétvégén, pedig a látogatók



részesei lehetnek a FIFA 2005 Bajnokság mérkőzéseinek. Hasznos tudnivalók a jelentkezésről megtalálhatóak a www.earthquake.hu és a www.fifahungary.com honlapokon.

Újdonságok a kínálatban

A kiállításra elhozza újdonságait többek között Magyarország legnagyobb konzolforgalmazója. A GAME szekció mellett a KLASSZIKUS, azaz a hagyományos kiállításon a felhasználók megismerhetik a legmodernebb vírusirtó programokat, irodai, ügyviteli- és nyelvoktató szoftvereket. Ezen kívül megtalálhatóak a hagyományos hardvertermékek, a legújabb MP3 lejátszók, valamint vetítéstechnikai berendezések.

Computer designerek a fedélzeten

A 4. Magyar Tuning és Modding Kiállítás és Verseny először kerül megrendezésre az INFOmarket-INFOtrend-en. A computer designerek paradicsoma egyedi építésű számítógépekkel várja a nagyközönséget.

Kilenc nap kikapcsolódás

Az INFOmarket szeptember 17–25. között az egész család számára betekintést nyújt a játékok világába, az informatika és telekommunikációs piac kínálatába. A játékos bajnokságokat a párhuzamosan zajló BNV szórakoztató programjai egészítik ki a HUNGEXPO Budapesti Vásárközpontban.

További információ: www.infomarket.hu (x)



5.1-ES HANGKÁRTYÁK

NE CSAK NÉZZ, HALLGASS IS!

Szemben a videokártyák piacával, a hangkártyáké lassan fejlődik. Megszokhattuk, hogy az alaplap hang is elfogadható, így talán kevés szó esik mostanában arról az alkatrészről, amely ha van, fel sem tűnik, de ha nincs, akkor eléggé hiányzik.

Célunk ezúttal az volt, hogy a piacon kapható olcsóbb kategóriás hangoskodókat hasonlítsuk össze. A teszthez használt konfiguráció AOpen XC-Cube EA-65-ös BareBone (Intel 865G chipset) Intel Celeron 2,5 gigahertz processzor és 512 megabájt memória volt. A méréseket egy TerraTec Aureon 7.1 FireWire külső egység segítségével végeztük. A mérési eredmények eltérhetnek a gyári adatoktól: a mért hangkártyák összehasonlítására szolgálnak. Tesztünkben alapvető feltétel volt, hogy az adott kártya 5.1-es legyen, azaz hát hangszórót lehessen rá csatlakoztatni. A használt operációs rendszer Windows XP (SP2) volt.

Sweex Soundcard 5.1

Egyszerű doboz, sallangoktól mentes kártya, csak és kizárólag a meghajtóit tartalmazó CD, rövid, 12 nyelvű kézikönyv, sajnos a magyar nem tartozik bele. A hangkártyán egy CMI8738 HRTF chip díszel, a három hangszórókimenet mellett egy Line IN és MIC található a joystick csatlakozója felett. Telepítése, egyszerűségéből fakadóan, nagyon gyorsan és fájdalommentesen ment. A kártyát felismerte a WinXP, majd a mellékelt lemezről feltelepült a meghajtó. Az egész procedura a kártya behelyezése és a zenehallgatás

között körülbelül két percig tartott, s bár megállapíthatjuk, hogy ez a hangkártya a végtelenségig fapados, bátran ajánljuk azoknak, akik kezdők a Windows kezelésében, illetve gépépítésben. Nagyszerűsége egyszerűségében rejlik. Hangja kellemesen telt és dinamikus volt.

Ectiva Audio 5.1

Spártai egyszerűségű doboz: semmi design, semmi felesleges cimoma, a kihajtogatható kézikönyvön kívül csak egy SFF-adapter bracketet tartalmaz. Ez pedig azt jelenti, hogy az a csatlófelület, amelyen a kártya kimenetei vannak, egyszerűen átalakítható Small Form Factor, azaz kis házak igényeire is. Ez pozitívum. Más extrát nem tartalmaz. Maga a kártya elsőre rejtélyes volt, de kis nyomozással ki lehet deríteni, hogy az Ectiva „Copyright Creative Labs”, így aztán a kártyán Creative márkájú chip szolgáltatja a hangot. Line-In, illetve mikrofonhoz való bemenete mellett a három standard kimenettel rendelkezik. Hangja nagyon kellemes, ahogy ezt a Creative hangkártyáktól megszoktuk.

Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical

Praktikus doboz, amelyben egy darab hangkártya, egy hatnyelvű kézikönyv (benne a magyar), egy

nyolcnyelvű másik kézikönyv, egy külön digitális kivezetés és egy digitális zsinór található. A kártyára CMI8738 HRTF chipet építettek, csatlakozói a következők: LINE IN, MIC IN, FRONT, REAR, CENTER, JOYSTICK. A kis külön kimeneten a digitális ki- és bemenetek koaxiális és optikai változatai találhatóak. A hozzáadott CD-n a meghajtóprogramok mellett apró, ámde hasznos szoftvereket is találhatunk. Telepítése egyszerűen zajlott, behelyezése után a WinXP felismerte, meghajtói könnyen települtek, gépbe építése kezdőknek is ajánlott. Hangja nagyon kellemes, és az általa nyújtott szolgáltatások ebben a kategóriában igencsak jó fényt vetnek rá.

Soundblaster Audigy LS

Doboza a Creative-től megszokott igényességet hozza: a kézikönyvet és a meghajtó CD-jét külön borítékban kapjuk, igényesen tálalva. A kártyán a megszokott csatlakozókat találjuk, különbség csak az, hogy a digitális kimenet megegyezik az 5.1-es analóg kimenet harmadik, azaz CENTER-SUB csatlakozójával, így egyszerre nem lehet használni. Magán a kártyán találhatóak TAD, AUX IN, továbbá a Creative saját szabványát követő csatlakozási lehetőségek. A dobozban található még a Hitman 2: Silent Assassin teljes játéka is. Hangja az Ectivához hasonlóan telt, a Creative-től elvárható jó minőségben. Amivel azonban a szokásos probléma volt, az a kártyához adott meghajtóprogram és utility-lemez telepítésekor jelentkezett, ugyanis a mintegy 300 megás csomag

EREDMÉNYEK

Jel/zaj viszony: Ez a szám azt jelzi, mekkora az a leghangosabb hang, amelynél már zaj is megszólal. Minél nagyobb az abszolút értéke, annál jobb. Ha ez az érték alacsony, akkor is zaj jelentkezik, ha a zenében csend van. -70 és -80 decibel felett már jónak számít az érték.

Dinamika: Minél nagyobb az érték, annál dinamikusabban fut fel a hanggörbe, annál jobb a hang. Minél nagyobb az érték, annál jobb.

THD%: Total Harmonic Distortion, azaz harmonikus torzítás. Ez azt jelenti, hogy a megszólaló hangban hány olyan harmonikus keveredik, amely nem odavall. A hang tisztaságát lehet vele mérni. Minél alacsonyabb, annál jobb.

Intermodulation: A nemlineáris torzítás mértékét fejezi ki. Minél kisebb, annál jobb.

Stereo Crosstalk: Sztereó áthallás a két csatorna között. Minél magasabb az (abszolút) érték, annál jobb.

felpakolásakor adódtak gondok. Szerencsére ez a kártya működőképességét nem befolyásolta.

Genius Sound Maker Value5.1

Ha egymás mellé tesszük a már tárgyalt Trust termékével, akkor nagy meglepetésünkre szinte tökéletesen megegyező kártyákat kapunk. Ebből következik, hogy ezen a kártyán is CMI8738 HRTF chip gondoskodik a hangról, kimenetei pontosan megegyeznek a Trustéval, csak magán a lapon az extra csatlakozó hiányzik: ebből következően ez a kártya csak az alapszolgáltatásokat nyújtja. Doboza spártai egyszerűségű: kicsi kézikönyv (csak angolul) és a kártya maga. Ennyi. A hozzáadott CD is a puritánság jegyében fogant, nincs hozzá WinDVD, vagy hasonló extrák, csak néhány egyszerű utility, és persze a meghajtóprogramok. Szerencsére telepítése és használatbavétele a CMI-s versenyzőktől megszokott egyszerűséggel zajlott, hangja pedig szintén hasonlóan teljesített.

TerraTec Aureon 5.1 Fun

Aki azt várta, hogy ebben a mezőnyben majd a TerraTec megmutatja a Creative-nak, az most tévedett.

	Ectiva	Trust	Genius	TerraTec	Audigy	Sweex
Frekvencia-reakció	+0.42, -0.17	+0.57, -3.6	+0.78, -3.65	+0.52, -3.47	0.5, -0.29	+0.52, -3.52
Jel-zaj viszony	-60.7	-61.5	-61.5	-61.6	-61.6	-60.1
Dinamika	+60.4	+61.1	+61.7	+61.1	+61.4	+60.1
THD %	+0.019	+0.071	+0.116	+0.066	+0.018	+0.091
IMD +zaj %	+1.49	+1.646	+1.596	+1.546	+1.311	+1.78
Sztereó áthallás	-73.1	-72.6	-76.2	+73.1	-74.2	-74.8
IMD 10kHz	+0.06	+13.411	+13.402	+13.415	+0.054	+13.408



Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical (A)

TELEPÍTÉS **8/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **16/20**
 EXTRÁK **16/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **26/35**
 ÁR **10/15**

76%

Soundblaster Audigy LS (B)

TELEPÍTÉS **5/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **18/20**
 EXTRÁK **17/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **32/35**
 ÁR **6/15**

78%

Sweex Soundcard 5.1 (C)



66%

TELEPÍTÉS **9/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **7/20**
 EXTRÁK **5/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **26/35**
 ÁR **15/15**

Ectiva Audio 5.1 (D)



71%

TELEPÍTÉS **9/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **10/20**
 EXTRÁK **6/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **32/35**
 ÁR **14/15**

Genius SM Value5.1 (E)



56%

TELEPÍTÉS **9/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **7/20**
 EXTRÁK **6/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **27/35**
 ÁR **15/15**

TerraTec Aureon 5.1 Fun (F)



72%

TELEPÍTÉS **9/10**
 SZOLGÁLTATÁSOK **15/20**
 EXTRÁK **12/20**
 MÉRÉSI EREDMÉNYEK **27/35**
 ÁR **9/15**

Ugyanis ez a kártya ugyanúgy a CMI-istállóba tartozik, hiszen CMI8738 HRTF chip hangoskodik rajta. Ami viszont hasonló testvérei elé helyezheti, az a jelenlévő szolgáltatások széles köre: a megszokott 5 csatlakozón (LINE IN, MIC, FRONT, REAR, CENTER) kívül magán a kártyán optikai be- és kimenet található. Kis „öcsikártyával” még a joystick-MIDI portot is megoldották. Doboza igényes, ahogy a TerraTectől megszoktuk.

Hangja és teljesítménye nemigen tér el hasonló chippel szerelt „testvéreitől”, telepítése és beszerelése szintén villámgyors volt.

Nem túl drágák, mégis jók
 Szoros volt a verseny a dobogón,

de hangminősége miatt az Audigy még magasabb árfejkvése ellenére is nyerni tudott. A Trust főleg extrái miatt tudta hajszállal megelőzni hasonló hangminőségű versenytársát a TerraTectől. Az alsó régiókban egyértelmű a verseny: aki a legolcsóbbat akarja, veheti akár a Genius, akár a Sweex megoldását, közöttük csak hajszálnyi mérési különbség volt. Azonban aki olcsót akar és jót, annak az Ectivat javasolnánk: bár igen puritán, eredményei meggyőzőek – ez a kártya nyújtotta a legjobb ár-teljesítmény arányt is. Hangminőségben az Audigy LS és az Ectiva, extrákban a Trust és a Terratec, árban a Genius és a Sweex a legkedvezőbb.

Gyu

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK

Telepítés: Minél egyszerűbben telepíthető és vehető használatba az adott kártya, annál magasabb pontszámot kapott.

Szolgáltatások: Ez a kategória mutatja, milyen külön szolgáltatásokat nyújt a kártya. A legnagyobb érték itt azt a kártyát jelzi, amelyek a legtöbb szolgáltatással bírt.

Extrák: A kártyához adott extrák (programok, egyebek) mennyiségét jelenti a minél magasabb szám.

Mérési eredmények: Itt a legjobb mérési eredmények adták a legmagasabb pontszámot.

Ár: Ebben a kategóriában a minél kedvezőbb ár jelentette a nagyobb pontszámot.

	Forgalmazó	Telefon	Honlap	Ár (Ft)
A.	Ramiris	06-1-888-3200	www.ramiris.hu	7 275
B.	Ramiris	06-1-888-3200	www.ramiris.hu	15 220
C.	Gépbolt.hu	06-1-469-5800	www.gepbolt.hu	2 736
D.	Gépbolt.hu	06-1-469-5800	www.gepbolt.hu	4 660
E.	G.Network	06-1-239-7020	www.genius.hu	3 125
F.	Pixel Multimédia	06-1-321-2909	www.pixel.hu	11 238

DELUX

Új game design hardver eszközök a DELUX-tól!

Információ és a forgalmazók listája: www.delux.hu

Combo: MIDI ATX ház, Real 300W SATA PSU, Speaker, WebCam, RF KB.+Opt. Mouse

Most érkezett: Army FPS Game Design Multimedia PS/2 Keyboard+Optical Mouse





DUPLÁZZUNK OKOSAN

NVIDIA GEFORCE 7800 GTX

Alig néhány nappal a párizsi bemutató után az NVIDIA máris eljuttatott hozzánk egy gyönyörűsége teszt példányt legújabb gyermekéből, a 7800 GTX-ből. Iszonyatosan nagy reményeket fűzünk hozzá, most pedig kiderítjük, hogy mégis mennyi igaz a sok marketinges maszlagból...

Már az is igencsak figyelemreméltó, és kifejezetten dicséretes, amit az NVIDIA végrehajtott – egyelőre nem a sebességértékeket, a fogyasztást, a tranzisztorszámot és hasonló okosságokat emelnék ki először. Sokkal fontosabb, hogy a kártya hivatalos bejelentésével egy napon már a boltokban is van több mint 10 gyártó, 7800 GTX-es alapra épülő kártyája. Ez valóban rekord, erre még senki nem volt képes – itt az idő, hogy az ATI is példát vegyen.

Mit is tudunk?

Na jó, elég a dicsőhimnuszából, lássuk gyorsan a konkrétumokat. A grafikus chip 302 millió tranzisztorból áll, ezzel messze-messze túllépte korát, még csak véletlenül sincs semmi olyan megoldás, amelyik képes lenne akár megközelíteni is ezt az értéket – persze csak egyelőre. Bár már egy ideje ismertek a technikai adatok, azért vessünk rájuk egy pillantást: 430 megahertzes órajel, 8 vertexfeldolgozó, 24 pixelfutószalag, 1200 megahertzes GDDR3-as memória (a tesztelt hardver esetén 256 megabájt). Természetesen egy rakat olyan effektet is hardveresen támogat, melyet eddig csak kemény programozási tudással lehetett megoldani, természetesen a számítógép processzorára terhelve a többletet. A tesztkörnyezet egy 3,4 gigahertzes proci, egy gigabájt memória, legfris-

sebb Windows és NVIDIA meghajtók, és persze aktuális kedvenceink, a Doom 3 és a Half-Life 2. Hát, ha nem is minden ígéretet igazoltak a progi, bizony lestünk hatalmasakat.

Megdöbbenő eredmények

A legnagyobb meglepetések közé sorolhatjuk, hogy egyetlen 7800 GTX

„302 millió tranzisztor található a GPU-ban.”

adott körülmények között gyorsabb volt, mint két, egymás mellé kötött 6800 Ultra, ami lássuk be, nem kis teljesítmény. Elismerjük, hogy nem szárnyalja túl eszement módon, de azért csak abba gondoljunk bele, mennyibe kerül a két kártya együtt (egy darab 7800 GTX külföldön körülbelül 115 ezer forint). A tesztekből az is kiderült, hogy két 7800 GTX-et egybekötve további mesés fps-eredményeket csálhatunk elő. Viszont – és itt érdemes elgondolkodni – a GTX-et egyetlen ma piacon lévő játék sem képes kihasználni. Egyszerűen nem kell még ekkora sebesség, noha jól néz ki egyes mérőprogramokban, hogy jobban teljesítünk, mint a haver. A legjobban csak azt sajnáljuk, hogy még fogalmunk sincs, mi az, amivel az ATI az idei nyár legvégén előrukol. Oké, gyors lesz meg szép, meg nem is olcsó... de akkor is.

Halkabb, és kevesebbet is eszik. Szintén igencsak örömteli meglepetés volt tapasztalni, hogy nem csupán nem lett hangosabb a megoldás, úgy vettük észre, valamivel halkabb is, mint a 6800 Ultra. Műszerekkel ugyan nem mértük a zajszintet, de az egymás után kipróbált termékek majdhogynem egyértelműen ezt a hatást keltették. Másik, számunkra szintén igen meglepő dolog, hogy az új 7800 GTX a gép indulásának pillanatában kevesebbet fogyaszt, mint az ATI Radeon X850XT. Üzem közben is csak alig fogyaszt többet, de még így is kevesebbet, mint az előző generáció leggyorsabb képviselője (a 6800 Ultra). Kellhet még ennél is több? Nos igen, bizonyára mostantól



nagyon sokan szeretnének ilyen kártyát. Egyet mondanánk csupán – ha már megvan az erre a hardverelemre szánt pénzösszeg –, várjuk meg, hogy mivel fog virítani az ATI. Ki tudja, lehet, hogy pofára esik a mostanra kis előnyhöz jutott, az elmúlt két évben komolyan megtépzott NVIDIA.

ZeroCool

	Half-Life 2 4xAA		Doom 3 4xAA	
	1600x1200	2048x1536	1600x1200	2048x1536
GeForce 7800 GTX SLI	140,3	119,3	101,3	96,1
GeForce 7800 GTX	119,2	69,8	90,3	68,2
GeForce 6800 Ultra SLI	118,1	71,1	97,4	70,8
GeForce 6800 Ultra	70,8	38,2	72,8	39,6
Radeon X850 XT	100,2	52,2	64,1	40,9

True Tone

06-90-629-329

- Hangok-effektek:**
- Babanevelés GST 23
 - Fing GST 24
 - Lány - Csoportos orgazmus GST 202
 - Lány - Fuck me GST 206
 - Elgyorsulás GST 37
 - Báránybégetés GST 305
 - Kacsa hápgógás GST 331
 - Kutyaugatás GST 333
 - Lézerkard suhogás GST 334
 - Metro GST 338
 - Wc öblítés GST 355
 - Szörny bőfögés GST 430
 - Cicanyávogás GST 432
 - Béka GST 17
 - Orgazmus GST 29
 - Malacfrögés GST 434
- Gyözik:**
- Gyözi kiborul GST 480
 - Hozza ki mindet! GST 483
 - Nekem mondják, hogy kell csórizni? GST 485
 - Police, police GST 487
 - Van itt minden öcsém GST 490
- Szerintem:**
- A csajod szerintem GST 86
 - A főnököd szerintem GST 224
 - Fergeteges partiz hívás szerintem GST 91
 - Nem felvevős szerintem GST 94
 - Szerintem az anyóéod GST 232
 - Szerintem csórógás szerintem GST 95

- Zenei:**
- A kis tehén GST 67
 - A Szovjetunio himnusza GST 358
 - Anima_sound_system_Tekerd GST 361
 - A-Studio-S.O.S GST 357
 - Aventura-Obession GST 362
 - Balázs Klári-Az új évezred szerelme GST 363
 - Bárány és Jován - Perfect harmony GST 235
 - Barátok Közt GST 195
 - Beethoven Symphony No 9 GST 364
 - Bergendy zenekar-Meseautó GST 365
 - Bonanza Banzai - Induljon a Banzáj GST 236
 - Bonanza Banzai - Valami véget ért GST 237
 - Cserhádi Zsuzsa - Édes kisfiam GST 238
 - Cserhádi Zsuzsa - Különös szívesztler GST 165
 - David Morales-How would you feel GST 368
 - Deep dish-Flashdance GST 369
 - Demjén Ferenc-Szereltem az első vérig GST 370
 - Denzel - Pump It Up GST 52
 - Deux-Sometimes GST 371
 - DJ Sammy - Sunlight GST 58
 - Edda - Elhagynom a várost GST 240
 - Edda - Kölyköd voltam GST 241
 - Freestyler-Push up GST 373
 - Ganxsta Z.& Kartel-Gertilla Funk GST 374
 - General-Könnyű élmot hozzon az új GST 375
 - Global Deejays-The sound of San Francisco GST 376
 - Groovehouse - Ha táncolsz velem GST 242
 - Groovehouse - Hol vagy nagy szerelem GST 244
 - Hofi - Párl a föld GST 173
 - Horgas E. & Charlie-What a wonderful world GST 380
 - Horgas Eszter-Romeo and Juliet GST 381
 - Hungária - Csavard fel a szőnyeget GST 119
 - Hungária - Hotel Menthol GST 245
 - Hungária - Limbó hintó GST 246
 - Irigy Hónaljmirigy - Boban Markovic GST 403
 - J.Winchester és Hruška R-It's your life GST 382
 - Kovács Kati - Úgy szeretném meghátralni GST 388
 - Köszönjük néked Rákos elvtárs GST 384
 - Lajcsiá Emilio - Barriopedro La mer GST 248
 - LGT-Szól a rádió GST 385
 - Milk&Sugar - Love is in the air GST 62
 - Ogli G és Ganxsta Z.-Csorba és Lakatos GST 387
 - Omega - Gyöngyhajú lány GST 250
 - Pain-Hárem GST 389
 - Pátvölgyi Géza-Lonely angels land GST 390
 - Panjabi-MC-Yogi GST 391
 - Spigiboy-Éjjel érkezem GST 392
 - Szécsi Pál - Gedeon bácsi GST 252
 - Vivaldi-A négy évszak tavasz GST 395
 - V'Moto rock-Angyalilány GST 393
 - Zambo Jimmy - Ugye nem adod fel GST 411

HÁTTÉRKÉPEK

06-90-626-026

TOP

GSH 4363, GSH 4349, GSH 5595, GSH 5496, GSH 5590, GSH 4358, GSH 4845, GSH 4844

GSH 4702, GSH 4835, GSH 4834, GSH 4843, GSH 5441, GSH 4356, GSH 4337, GSH 4842

GSH 4836, GSH 1792, GSH 3173, GSH 1793, GSH 5524, GSH 5513, GSH 5511, GSH 5256

GSH 4837, GSH 4789, GSH 3878, GSH 2136, GSH 2470, GSH 2480, GSH 4717, GSH 4775

GSH 5489, GSH 5492, GSH 2136, GSH 5431, GSH 3837, GSH 3182, GSH 4676, GSH 3838

További erotikus mobil ingyencégeket **weben www.EZASZEX.hu** oldalon találsz!
wapon wap.EZASZEX.hu

CSENGŐHANGOK

06-90-626-026

Legőjjabbak:		Polifónikus	Monó
Az operaház fantomja	Musical	GSP 2538	GSC 9378
Bartók Eszter és Caramel	Ugyanúgy soul	GSP 2468	GSC 9270
Batman	Begins	GSP 2602	GSC 9436
Belga	Gyere kislány gy	GSP 2539	GSC 9377
Bella Levente	Csak a szíved kell	GSP 2560	GSC 9389
Beyonce	Summertime	GSP 2561	GSC 9396
Black Eyed Peas	The apl song	GSP 2276	GSC 9105
Erős vs Spigiboy	Rég várok valakire	GSP 2551	GSC 9407
Fiesta	Amor Latino	GSP 2141	GSC 9000
Galambos Dorina	Instant nő	GSP 2571	GSC 9408
Gwen Stefani	Hollaback Girl	GSP 2609	GSC 9443
Hooligans	Tele van a zsák	GSP 2573	GSC 9411
Kill Bill	Twisted nerve	GSP 2622	GSC 9382
Kistehén Tánczenekar	Szálber gyerek	GSP 2363	GSC 9191
K-Maró	Crazy	GSP 2604	GSC 9364
LL Junior	Mr raggamoffin	GSP 1809	GSC 8713
Ludacris	Get back	GSP 2577	GSC 9415
Megasztárak	Téli Dal	GSP 2475	GSC 9272
Morcheeba	Wonders Never Cease	GSP 2612	GSC 9446
Nox	A tél dala	GSP 2105	GSC 8963
Star Wars	A Sith-ek bosszúja	GSP 2477	GSC 9340
Stefano és Rita	Mindörökké	GSP 2614	GSC 9448
The Chemical Brothers	Believe	GSP 2578	GSC 9417
Tiesto	Love comes again	GSP 2064	GSC 8306
Unique	Itt vagy velem	GSP 2579	GSC 9418
United	Végso valiomás	GSP 2264	GSC 9119
Heti TOP:			
50Cent	Realest killaz	GSP 2554	GSC 9390
Barátok Közt	sorozat	GSP 1819	GSC 8703
Gáspár Laci	Hagyd meg nekem a dalt	GSP 1802	GSC 8695
Lagzi Lajcsi	Kék a szeme	GSP 1634	GSC 4447
Megasztárak	Zenevonat	GSP 2605	GSC 9305
O zone	Dragostea din tei	GSP 1690	GSC 8547
Sex és New York	sorozat	GSP 1765	GSC 8672

MOBIL VIDEO

06-90-629-329

Már hanggal is!

GSJ 145, GSJ 143, GSJ 148, GSJ 92, GSJ 99, GSJ 101, GSX 98, GSX 94, GSX 100, GSX 97

További rengeteg háttérképet és csengőhangot a **www.mobilissimo.hu** oldalon találsz!

JAVA JATEKOK

06-90-629-329

Tartd az ujjaid az újonc csorbát! az éleddéket!

NEW

HELLY FACTORY

Kód: GSJ 304

Tárgyszett kódjai:

Kód: GSJ 442

A tartd az ujjaid az újonc csorbát! az éleddéket!

NEW

JARVIS

Kód: GSJ 271

Háttérképek most csak **AKCIÓ**

240.-Ft+Áfa áron!

GSJ 102, GSJ 866, GSJ 725, GSJ 875, GSJ 1654, GSJ 1798, GSJ 872, GSJ 924, GSJ 2042, GSJ 1446

06-90-624-426



Windows Vista™

AZ ELSŐ IGAZI TESZTVERZIÓ

Egészen pontosan 2005. június 22-én a Microsoft jelentette, hogy a korábban Windows Longhorn néven ismert, következő generációs operációs rendszerük neve Windows Vista lesz. Röviddel ezután megérkezett az első hivatalos Beta 1-es változat, melyet ki is próbáltunk. Röviden: „De hát ez jó lesz!”

Körülbelül ez fogalmazódott meg bennem, elég rövidnek mondható próbálgatás és nyüstölés után. Először is szögezzünk le pár dolgot: ez a verzió Beta 1-es, ami annyit jelent, hogy még tele van hibákkal, hiányosságokkal. A következő nagyobb fejlődési szint, név szerint a Beta 2-es idén, november 16-án érkezik, ezt követi a 2006. március 6-ra várt RCO, majd a június 28-i RTM, vagyis a Ready To Manufacture változat. Amint látható, még több mint egy évig folyamatosan csak fejlődni fog a rendszer, a több ezer bétateszter pedig csak ontani fogja magából az ötleteket. Másodszor nem is annyira alkalmas arra, hogy következtetéseket vonjunk le, mivel lehet, hogy a jelenlegi lehetőségek fele nem is lesz benne a bolti változatban, de persze valószínűbb, hogy sok olyan lesz, ami most még nincs készen. Azért lássuk, mit tud most.

Vannak jó ötletek rendszeren

Bár legtöbbször nem sokszor látják, megnyugtató a tudat, hogy az eddig is eléggé egyszerű telepítés sokkal átláthatóbb lett. Csak teljesen minimális adatokat kérdez a rendszer, majd miután felkúsztak a fájlok, egyetlen automatikus újraindítás után már fut a Vista. Első ránézésre leginkább úgy tűnik, mintha valami

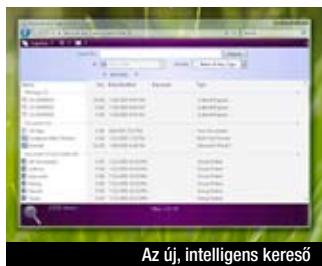
grafikai segédprogram lenne rápakolva az XP-re. Ismerős a Start menü, az ablakok, és egyébként minden. Maga a GUI kinézetét, illetve annak speciális hatásait nem a CPU, hanem a GPU, vagyis a grafikusártya processzora számolja. Így ez alig lassítja a videolejátszást, a tömörítést és egyéb,

a rendszerpartíción található összes MP3-at kilistázza. Ilyen, illetve ehhez hasonló szűrésekkel remek katalógusokat, listázásokat, miegymást készíthetünk anélkül, hogy az eredeti fájl helyét megváltoztatnánk. Ötletes, villámgyorsan működik, és naponta használni fogjuk.

funkciót beletették, így egy kis mikrofon segítségével jól játszhatunk.

Hiányosságok és kellemetlenségek

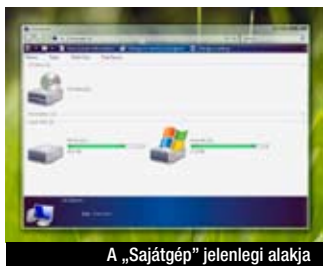
Érdekes volt látni, hogy a Beta 1-es verzió még csak és kizárólag a bluetooth-os nyomtatókat kezeli, a sima, direkt rákapcsoltakat, illetve a hálózatiakat nem. Egyelőre még csak a Windows Media Player 10-es van benne, mire elkészül, nyilván ennek is egy újabb átíratra lesz elérhető. Örömmel tapasztaltam azonban, hogy – bár



Az új, intelligens kereső



Elegáns, és egyben praktikus kidolgozás



A „Sajátgép” jelenlegi alakja

processzorigényes feladatokat. A Start menüben egy nagyon részletes és kiválóan kezelhető keresőt találhatunk. Ez nemcsak a fájlok, hanem a programok között is tallóz. Ha beírunk mondjuk egy keresett szót, akkor csak azon programok ikonjai jelennek meg a menüben, amelyekben szerepel a kifejezés. A könyvtárak szerkezete, azok használata látszólag nem változott.

Kicsit kutakodva rájövünk, hogy az úgynevezett Virtual Folder-„dolog” kifejezetten hasznos. Egy olyan XML alapú tárolási rendszerrel van szó, amely valójában nem is létezik. Ezt úgy kell érteni, hogy mondjuk csinálunk egy ilyen könyvtárat, annak megadunk egy feltételt (például: „C:*.mp3”), és amikor rákattintunk,

Ismerős elemek

Tény, hogy az Internet Explorer 7-es verziója ismerős, rengeteg érdekes újítást tartalmaz – talán a sors iróniája, hogy ezek nagy részét a már jól ismert, egyre erősödő konkurensnek már tartalmazzák. Ilyen a teljes (és az eddigieknél jóval intelligensebb) RSS-támogatás, az egy ablakon belüli fülek kezelése (kevesebb memóriafelhasználás ablakok megnyitásánál). Szintén jó ötlet, hogy végre kellemes a weboldalak nyomtatásának lehetősége is, tény, hogy ezt nem túl sokan használják... legalábbis egyelőre. Korábban már találkozhattunk segédprogramokkal, melyek lehetővé tették, hogy hangvezérléssel irányítsuk a rendszert. Most ezt a

ezt mérési adatokkal nem tudom alátámasztani – valamivel gyorsabb, mint a Windows XP, ami egy Beta 1-es változattól szép teljesítmény. Az igazán nagy csalódást természetesen az okozta, hogy a korábban beígért, igazán forradalmi újítások elmaradtak, és sajnos legtöbbjük nem is lesz benne a Vistában (talán majd a Vista 2-ben, amire persze megint várhatunk vagy hat évet). Ilyen a WinFS, melyről bár sokat nem árult el a cég, igen érdekes, gyors és felettebb felhasználóbarát fájlrendszernek indult. Kár, hogy egyelőre semmi sem lesz belőle. Amint lehet, igyekszünk némi videót is összerakni róla, hogy megnézhessék „előben”, egyelőre sajna még nem adott erre engedélyt senkinek a szoftveróriás.

ZeroCool

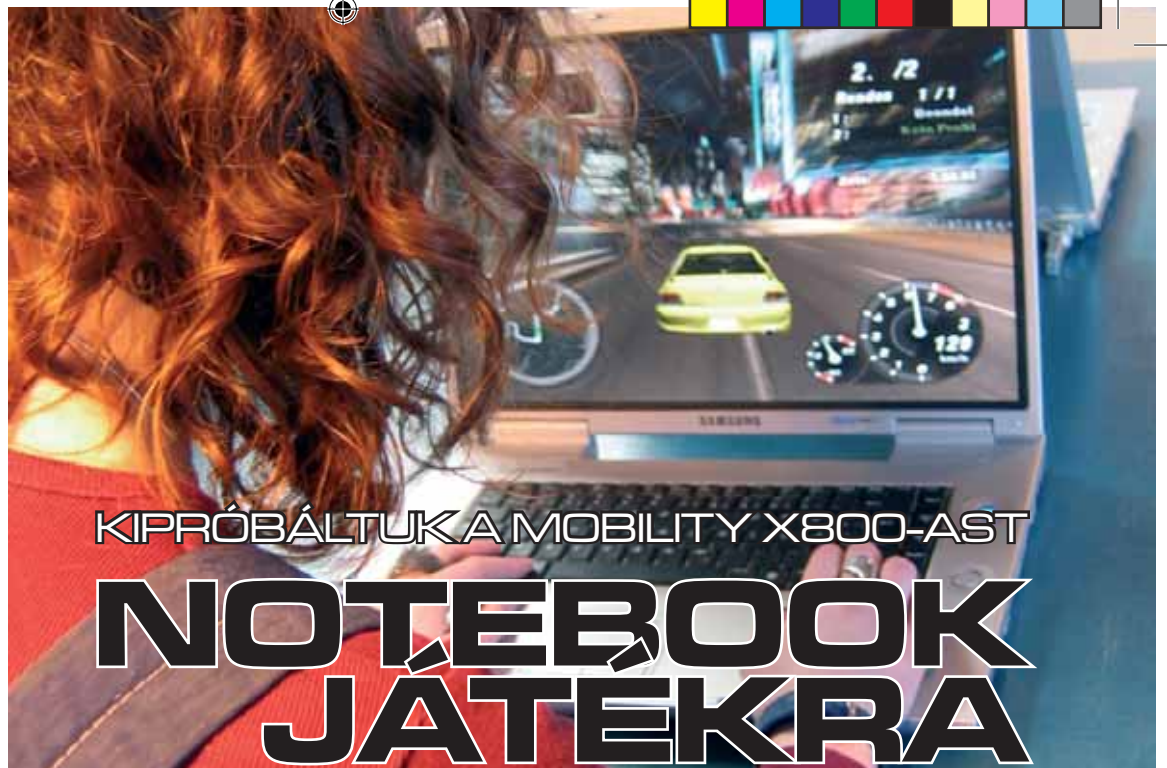
„De hát ez jó lesz!”

Mivel elég sok levelet kapunk a noteszgépekkel kapcsolatban, ezért úgy döntöttünk, készítünk egy kisebb helyzetjelentést a jelenlegi teljesítményéről. Tesztünkben az aktuális csúcsgépet próbáltuk ki.

A notebook drága, és nem lehet vele játszani – körülbelül ez a kép alakult ki az évek során a PC-k hordozható testvéréről. A helyzet igazából elég sokat változott, hirdetésekben itt-ott már az asztali konfigurációknál is olcsóbban kínálnak megoldásokat. Persze ezek játékokra egyáltalán nem alkalmasak, viszont egy átlag PC feladatát tökéletesen képesek ellátni. Cikkünkben arra keressük a választ, hogy az idehaza kapható gépek mennyire jelentenek alternatívát a játékosoknak. A notebook.hu jóvoltából egy Clevo D700T típusú termék vendégeskedett nálunk, melyet sikerült igen alaposan megizzasztani.

Amit figyelembe kell venni

Amit egy notebooknál szem előtt kell tartani, az a processzor és a VGA-vezérlő. Utóbbit általában igen borsos áron cserélhetjük le jobbra, előbbi viszont az esetek 90 százalékában már egyáltalán nem fejleszhető. Tehát érdemes olyan modellt választani, ami minél jobb VGA-val rendelkezik. Játékokra manapság az asztali konfigurációkban is legalább 128 megás videokártya javasolt, de a 256-os az optimális. A notebookok esetében szerencsére elég gyors volt a felzárkózás. ATI és NVIDIA kínálatában egyaránt létezik már Mobility X800 és 6800-as termékcsalád, 256 megabájt memóriával. A tesztgépeknél ennek a kitételnek is tökéletesen



megfelel, hisz az ATI idehaza jelenleg kapható csúcskártyája, a Mobility X800-as csúcsul benne. Tuningolni természetesen ezt is lehet, jó néhány weboldal foglalkozik például speciális notebook-túlhajtásokkal. Mi nem változtattunk a gyári értékeken, a gép alapudására voltunk kíváncsiak. A már említett processzor a második legfontosabb tényező, melyből manapság az Intel Centrino rendszerek a legelterjedtebbek. Kis energiafogyasztás és átlagosan két gigahertzes órajel jellem-

est és egy Mobility X800-ast tudhat magáénak. Minden konfiguráció egy gigabájt DDR-memóriát kapott. Legelsőnek egy igen kellemes játékosokkal kínáltuk meg a gépeket. Ebben Doom 3, Half-Life 2 és World of Warcraft szerepelt, melyeket meglepő módon minden gép jól vitt. Talán csak a Radeon 9700-asnál érződött a 128 megabájt hiánya, például a Doom 3 textúráinak betöltésénél elgondolkodott egy kicsi. Sikerült is alaposan elhúzni a tesztet, mert annyira

játékosoknak, mert azt jelenti, hogy a mobil gép is volt annyira erős, mint az asztali. Egyébként 3790 pontot ért el a notebook, míg 3780-at teljesített az asztali PC. Persze csöndesen megjegyeznénk, hogy azért a mezei X800-as sem egy mai darab.

A választás

Meglehetően jól teljesített a Mobility X800-as, mondhatjuk, egy csupasz asztali X800-as teljesítményét képes produkálni, ami azért nem olyan rossz egy akkumulátorral működő négykilós géptől. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy az X800T-t még nem is láttuk, ráadásul, ha hihetünk a híreknek, akkor az X850-es széria is úton van. Az NVIDIA oldaláról a 6800-as széria kínálkozik alternatívaként, de itt is hamarosan várható a szériaváltás. Az árról még nem beszéljünk: egy ilyen „játékgép” ára körülbelül 300–400 ezer forint körül mozog, ami azért még jóval drágább egy átlagosan 250 ezer forintból kihozható játékokra alkalmas PC-nél. Ám vegyük figyelembe azt is, hogy ezért az árérték arányért egy TFT-t és egy rakat extrát is kapunk (és *tolhatjuk a mel-lékhelyiségben is* @... – Csonti)

Mady

Jó hír nekünk, játékosoknak, hogy a mobil gép is volt annyira erős, mint az asztali

zi, ami ne tévesszen meg senkit, mert ennél azért jóval erősebb a kicsike. A tesztgépeknél viszont a csúcskategóriás 3,6-os P4 lapult, mely jelenleg az egyik legerősebb proci – AMD-kevelőknek persze létezik Athlon 64-es változat is. Igazából teljesítmény szempontjából a harmadik legfontosabb dolog itt is a memória. Erre külön nem térnénk ki, mert bővíthetők (mondjuk kétszeres áron, mint egy PC-s memóriamodul). Alapjában véve a mennyiségre kell csak odafigyelni. Az 512 megabájt DDR már itt is alapnak számít, de általában felár ellenében lehet kérni az egygigás kiegészítést is.

A puding próbája a játék...

Tudjuk, hogy mindenki azonnal teszt eredményekben gondolkodik, de azért először szeretném megosztani a játéktapasztalásokat. A tesztet összehasonlításképpen három géppel végeztük el. Egy asztalival (mely Athlon 64 4000+ processzorral és egy mezei X800-assal rendelkezett), egy előző szériás noteszgéppel (Radeon 9700, 128 megabájt DDR) és a már említett Clevoval, mely 3,6 gigahertzes P4-

belemerültünk a „tesztelésbe”, hogy napokig leállt az élet a szerkiben. Végül, mikor kijátszottuk – akarom mondani: kiteszteltük – magunkat, következhetett a rend kedvéért a 3DMark 05 javított változata. A Mobility Radeon 9700-as végzett az utolsó helyen, 1510 pontos teljesítménnyel. Meglehetősen meglepő módon a második és harmadik helyért igen szoros volt a küzdelem, így végül egy döntetlenben egyeztünk meg. Ez jó hír nekünk,



www.tvnet.hu

Infovonal: **1258**

„A varázslatok Internetszolgáltatója!”

Cím:
1134 Budapest, Lehel. u. 11.

Telefon: **(1) 999-4550** Fax: **(1) 999-4551**

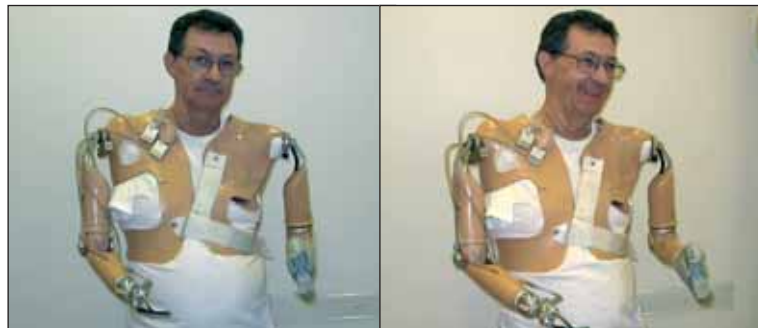
A modern technológia nagyon sok ihletet szerzett a sci-fi irodalomból, hiszen az írók fantáziája szabadon szárnyal, míg a tudósok olvassák ezeket a könyveket, ellesik az ötleteket, és titkos (vagy kevésbé titkos) laboratóriumaikban igyekeznek ezeket megvalósítani. Ebben a Jövönézőben csak olyan témákról lesz szó, amelyek bármely sci-fi lapjairól leléphettek volna: robotok, bionikus művégtagok, Tatoonéhoz hasonló bolygók és napelemek népesítik majd be a hasábokat. S remélem, a teleportálás is dolgozik már valaki, hogy ne kelljen annyit zötykölödni a tömegközlekedésen.

MEGSZÜLETETT A BIONIKUS MŰKAR

Akinek újra lehet karja

Jesse Sullivan világhírű lett. Pedig mindent szeretett volna, csak ezt nem: azonban egy baleset következtében mindkét karját elveszítette, s most egy chicagói kórház és kutatóintézet segítségével új esélyt kapott. A világ legfejlettebb műkarját tesztelhetette az elmúlt napokban. Idegeit a mellizmára kötötték át sebészeti módon, az idegi utasításokat itt egy érzékelő fogadja, amely közvetíti a kar felé. Jesse-nek csak gondolnia kell egyet, és bionikus karja úgy reagál, mint egy igazi: ha össze akarja zárni az ujjait, megtörténik. Sullivan a kar nyilvános bemutatóján megfogott és felemelt egy borospoharat.

Minden csoda ellenére a kar még nincs kész: egyelőre a tudósok azon dolgoznak, hogy az ujjbegyekbe érzékelőket építsenek, amelyek segítségével a páciens érzékelhetne is. Ez az új technológia nemcsak az amputált végtagok, hanem gerincideg-sérülések esetében is segíthet, hiszen a szó szoros értelmében össze lehet kötni az emberi testet egy géppel, amely majdnem teljes mértékben helyettesítheti az eredeti emberi funkciókat. S mielőtt bárki megjegjedne: ezek csodás dolgok, hogy emberek visszakaphassák a teljes életet. Természetesen ez a cucc egyelőre nem túl olcsó, mintegy hatmillió dollárba került a kifejlesztése.



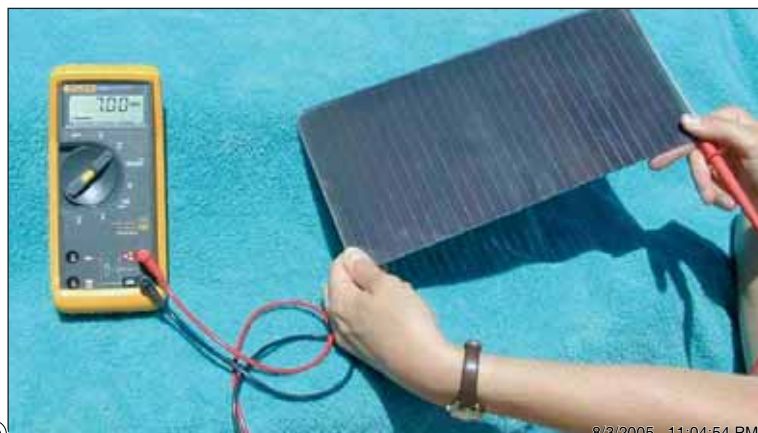
MŰANYAG NAPELEM MINDENKINEK?

Olcsón mindenhova

Biztosan vannak köztetek olyanok, akik aggodalommal lesik a világszerte folytatott természetpusztítást, környezetszennyezést, a nagy energialobbik érzéketlenségét az alternatív energiaforrások iránt. Mert valljuk be őszintén, bármennyire hasznosak is a modern „szélkerekek”, nem túl szépek nagy tömegben. Az űrhajózásból ismert napelemek sem túl effektívek, s ehhez képest roppant drágák. Pedig adná magát az ötlet: házak tetejére, autók burkolatára nem kevés napelemet lehetne elhelyezni.

Nemrégiben dán kutatók áttörést hajtottak végre, hiszen az eddig teljesen megbízhatatlan és rövid élettartamú műanyag napelemek sikerült úgy továbbfejleszteni, hogy 2–2,5 évig is bírjanak energiát szol-

gáltatni. Eddig a drága, szilícium alapú megoldások voltak csak képesek erre. S ami a legcsodásabb az egészben, hogy ezáltal egy 800 dollárba (160 ezer forint) kerülő napelem ára visszazuhanhat 15 dollárra (3000 forint)! Ez eddig jól hangzik. A kérdés persze ilyenkor is az, hogy milyen hatásokkal működhet az elem, hiszen az sem mindegy. A szakértők egyelőre szkeptikusak: a műanyag napelemek hatásfoka egyelőre csak 0,2–5 százalék, míg a szilícium alapú megoldásoké 12–15 százalék. Reméljük, a közeli jövőben megszületnek majd az olyan megoldások, amelyek elfogadható áron egyesítik a két technológia előnyeit. S akkor a házam tetejét majd szépen teleépítem napelemekkel.



ROBOTOK A HÉTKÖZNAPOKBAN

Nemsokára hozzánk is beköltözhetnek

Elgondolkodtatok már azon, mire tudnátok otthon egy robotot használni? Például le tudná vinni a blökit sétálni, ha esik az eső, esetleg ha kiömlött a kakaó a földön, csak szólni kéne neki, és máris eltakarítaná. Ez a szép jövő?

Sokszor írtunk már ezeken a hasábkon robotokról, azonban az egyszerű, hétköznapi használatra szántakról még nem esett szó: pedig a robotika talán legizgalmasabb területe ez. Ha valaki látta az Én a Robot című filmet, akkor elképzeli, miről lehet itt szó: a fogyasztói társadalom rengeteg dologra tudná felhasználni a robotokat.

Megváltozott játszótér

Manapság a játszótéren a sok huncut kölyök mellett rengeteg szülőt vagy gondviselőt láthatunk: ez változhat meg a jövőben. A gyerekek ugyanúgy játszanak, azonban közöttük egy egy méter magas, 130 kilós robot őrökdi. Minden srác fel van szerelve egy kis rádiós adóvevővel. A robot maga első látásra nyugodtan gurulgat a srácok között. Azonban a rá felszerelt kamera segítségével egy távoli ellenőrzőponton dolgozók pontosan nyomon követhetik az eseményeket. Ha bármelyik srác kilép a biztonsági zónából, a robot azonnal reagál: sem hisztivel, sem mással nem lehet meglágyítani a szívét. S ha idegen közeledik a gyerekekhez, a szerkezet azonnal agresszív üzemmódba vált: villogó lámpákkal és szirénázva követi a behatólót, akire még füstöt is bocsáthat. S persze többször lefotózza, hogy legyen bizonyíték. Jónak tűnik? Vagy ijesztőnek? Viszont bárhogya is gondoljuk, a technológia már ma is működik. Havi 2700 dollárért (ez mintegy 540 ezer forint) lehet ezt a készüléket bérelni Japánban, amelynek segítségével iskolai udvarokat lehet megfigyelni a már említett módon. S a szülők mobilon kaphatnak infót arról, merre tartózkodik gyermekük. S mindez a rádiófrekvenciás azonosításnak, az RFID-nek köszönhető.

Okos játékok

Ha már gyerekekről esett szó, az otthoni felhasználások egyik legfontosabb terepe a gyerekszoba: képzeljük csak el a kommunikáló Barbie esetét, amikor közli, hogy azonnal vegyenek neki egy Kent, mert hiányzik. Illetve felhívja gazdájára figyelmét arra, ha újabb és újabb kiegészítők jelennek meg hozzá. Netán hálózatban kom-

munikál az épületben található többi hasonló kategóriájú játékkal. És még folytathatnánk a sort. No persze ettől ismét lehet pánikba esni, avagy örülni: a haladásnak ez az ára. És milyen érdekes lesz, ha ezek a játékok életre kelnek... hehe. Na jó, ez csak vicc volt, de hát túl sok horrorfilm foglalkozott már ezzel a témával.

S ez még mind semmi

Bár lehet vitatkozni azon, szükség van-e ilyesmire vagy sem, mindenestre a jövőt vizionáló tudósok szerint feltétlenül. Olyannyira, hogy ennél az ötletnél nem is álltak meg. Egy amerikai egyetemen például vakokat segítő utcai robotot fejlesztenek, amely segítene vásárlási feladatokban, illetve a közlekedésben. Megint más fejlesztők otthoni feladatokra koncentrálnak: idős, beteg rokonok ellátásának segítésére, a gyógyszerek bevitelének ellenőrzésére stb. A számomra legszimpatikusabb azonban mégsem ez volt, hanem a német Infineon porszívós robotja, amely tökéletesen találja meg a legkisebb porszemet is, miközben a legoptimálisabb útvonalon közlekedik a parkettán. S persze az otthoni felhasználások száma végtelen: bár számomra egy robotikus porszívó maga lenne a csoda ☺, esetleg jöhetne egy robotmosogató és egy robotvasaló is ☺.

Mire lesz még jó az egész?

A felhasználások száma immáron végtelen: ugyanúgy készíthetnek majd sírásó robotot az RFID segítségével, mint szemetes robotot, amely összeszedi a kukákat. Sőt, kedvenc nagyáruházunk raktárában is megjelenhetnek ezek a masinák, ami rengeteg emberi munkaeőrt válthatna ki. No persze mindenkinek és mindennek rendelkeznie kell RFID-jelzővel, hogy a robot azonosítani tudja: e nélkül az egész technológia összeomolhat egy másodperc alatt. Félreértés ne essék: ez az egész robotosdi egyelőre csak gyerekcipőben jár: jelenlegi színvonalán maximum demózásra jó, igazi feladatok végrehajtására még nem. Azonban a tudósok és a fejlesztők (illetve

felhasználók) érdeklődése egyre nagyobb: olyan világcégek is a robotika mellé álltak, mint az IBM, vagy a Wal-Mart. S akkor ne feledjétek azokat az erőfeszítéseket, amelyeket a NASA tesz, hogy más bolygók felfedezésében is használjon robotokat. Hogy ez egy szebb és jobb jövő-e? Még nem tudhatjuk. De hogy izgalmas, az biztos!

Gyu



MEGTALÁLTÁK A TATOINE-T!

De végre igazibb!

Nem a Csillagok Háborújából ismert planéta került meg (bár, ki tudja), hanem ezt a típusnevet kapta az első olyan bolygó, amely nem egy, hanem egyből három nap körül kering. A Cygnus csillagképben egy Jupiter nagyságú gázplanétát fedeztek fel tudósok, mintegy 149 fényévre a Földtől. Ha a bolygó felszínén állhatnánk, akkor egyszerre három napot is láthatnánk: a központi nap sárga, a messzebb levő „ikerpár” pedig narancs és vörös fényrel világítana. Érdekes, hogy a Csillagok Háborúja ezzel örökre beírja magát a tudományba is, hiszen a „Tatooine típusú” bolygó fogalma ezentúl azt jelenti majd: olyan bolygó, amely több nap körül kering. Mielőtt bárki azt hinné, hogy ez egy csillagászati felfedezés volt, elárulom, hogy az egyre szaporodó bolygófelfedezések inkább a matematikának köszönhetőek, hiszen a testek térbeli mozgásának modellezése során derül ki, hogy ott még lennie kell egy másik égitestnek. Egyébként maga a felfedezés azért csodálatos, mert így minden bizonnyal még több bolygó létezik a világegyetemben, mint amelyre eddig gondoltunk.



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Lehet, hogy bennünk van a hiba, és még nem írtuk le elégszer, de igen, a magazin minden egyes forintos árát átírtuk **bruttó** végfelhasználóira, éppen ezért növekedtek meg hirtelen. Remélhetőleg mostmár utoljára kellett leírni. Jó böngészést az akutális táblázathoz!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frisstülés	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	88%	40 000 Ft	2005. 03.
Frisstülés	Inno 3D GeForce 6200 PCX	82%	27 500 Ft	2005. 02.
	Connect 3D ATI Radeon 9600 XT	77%	27 500 Ft	2004. 08.
Ártipp	HIS Radeon 9550	82%	28 750 Ft	2004. 09.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Új	Sapphire X850XT PCI-E	89%	140 320 Ft	2005. 08.
Új	Club3D Radeon X850 Pro	88%	106 990 Ft	2005. 02.
	Sapphire Toxic X800 Pro	82%	108 750 Ft	2004. 11.
Ártipp	MSI GeForce NX6600GT	87%	52 740 Ft	2005. 02.

Intel alaplap (Socket 478)

	MSI 848P Neo-V	83%	17 500 Ft	2004. 08.
	Abit IS7-V2	82%	19 375 Ft	2004. 08.
	Epox 4PLAI	81%	19 375 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	18 750 Ft	2004. 08.

AMD alaplap (Socket A)

	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 500 Ft	2003. 07.
	MSI K7N2G	89%	21 250 Ft	2003. 07.
	Aopen AK79G Max	88%	24 375 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 625 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Frisstülés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	42 500 Ft	2005. 01.
Frisstülés	P4 2.4 Ghz FSB800	-	30 625 Ft	Belső teszt
Frisstülés	Celeron 2.8 Ghz	-	20 750 Ft	2005. 01.
Ártipp	Celeron 2.4 Ghz	-	16 875 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

Frisstülés	AMD Athlon 64 3200+	-	42 750 Ft	2005. 01.
Frisstülés	AMD Athlon XP 2800+	-	24 000 Ft	Belső teszt
	AMD Athlon 64 2800+	-	30 000 Ft	2005. 01.
Ártipp	AMD Athlon XP 2400+	-	16 250 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Frisstülés	Thermaltake A1480	-	4 625 Ft	Belső teszt
	GlacialTech Igloo 4320	-	4 000 Ft	Belső teszt
	COOLINK Cool403	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	3 125 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

	GlacialTech Silent Breeze III	-	5 250 Ft	Belső teszt
	Cooler Master Vortex Dream 7	-	5 875 Ft	Belső teszt
	Spire 5R057B3 Racksper II	-	3 125 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 875 Ft	Belső teszt

Hangkártya

	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	36 625 Ft	2003. 03.
	TerraTec Aureon 7.1 Space	93%	29 500 Ft	Belső teszt
	Sound Blaster Audigy Player	89%	11 250 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	11 250 Ft	Belső teszt

Merevlemez

	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	29 750 Ft	Belső teszt
	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	24 625 Ft	Belső teszt
	Samsung 120 GB	-	23 750 Ft	Belső teszt
Ártipp	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	12 500 Ft	Belső teszt

CD-író

	Yamaha CRW-F1	94%	13 750 Ft	Belső teszt
	Plextor 52/24/52x	94%	12 500 Ft	Belső teszt
	Teac CD-W540E	91%	10 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	6 875 Ft	Belső teszt

DVD-író

Új	Asus DRW-1608P	93%	19,144 Ft	2005. 07.
Frisstülés	LG GSA-4160B	91%	21 250 Ft	2005. 02.
	NEC ND 3500A	86%	15 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	NEC ND 3500A	91%	15 000 Ft	2004. 11.

17" monitor

	Samsung S795MB	87%	39 375 Ft	Belső teszt
	LG 17 710S	85%	30 000 Ft	Belső teszt
	Proview 17 DX-797N	84%	35 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	LG 17 710S	85%	30 000 Ft	Belső teszt

DVD-olvasó

	Toshiba SD-M1612	95%	5 625 Ft	2002. 09.
	Pioneer DVD A06s	91%	7 500 Ft	2002. 02.
	LG 16/52x	87%	7 000 Ft	Belső Teszt
Ártipp	ASUS DVD E616	89%	7 375 Ft	2002. 02.

15" TFT monitor

	Samsung 510M	84%	82 125 Ft	2003. 09.
Frisstülés	IYAMA ProLite E380S	82%	77 500 Ft	2003. 09.
	SONY SDM-HS53	81%	84 375 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	72 500 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Új	SONY SDM-HX75	92%	107 125 Ft	2005. 07.
Új	Acer AL1730	90%	93 362 Ft	2005. 07.
Új	Viewsonic 171B	88%	110 500 Ft	2005. 07.
Ártipp	Acer AL1730	90%	93 362 Ft	2005. 07.



5.1 hangfal

	Logitech Z-5500 Digital	90%	89 375 Ft	2005. 03.
	Creative Megaworks 5.1	86%	71 250 Ft	2005. 03.
Új	Ozaki HM080 F8	78%	62 500 Ft	2005. 03.
Ártipp	Altec Lansing XA 3051	83%	35 800 Ft	2005. 03.

2.1 hangfal

	Logitech X-220	88%	10 250 Ft	2004. 01.
	Creative Inspire P380	85%	12 500 Ft	2004. 01.
	Altec Lansing XA3021	84%	10 000 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	9 375 Ft	2004. 01.

Egér

Frissítés	Logitech MX 1000	5/5	16 875 Ft	2004. 10.
Frissítés	Logitech MX 510	89%	12 125 Ft	2004. 09.
	Genius Netscroll+ Traveller 400	85%	4 375 Ft	2004. 09.
Ártipp	A4Tech Optical Office 8K	80%	3 125 Ft	2004. 09.

Billentyűzet

	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	5 000 Ft	2004. 11.
	Logitech Internet Keyboard Black	-	5 625 Ft	Belső teszt
	Genius KB21e Multimédia	-	4 375 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	3 125 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

	iRiver IFP-1090	88%	76 525 Ft	2004. 10.
Új	Oracom ORC-800	87%	29 250 Ft	2005. 07.
Új	Creative ZEN Micro	87%	36 875 Ft	2005. 02.
Ártipp	Oracom ORC-800	87%	29 250 Ft	2005. 07.

Gamepad

	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	11 500 Ft	2004. 11.
	Logitech Precision Gamepad	89%	4 000 Ft	2004. 11.
	Trust Vibraforce Feedback 850F	83%	8 500 Ft	2004. 11.
Ártipp	Logitech Precision Gamepad	89%	3 750 Ft	2004. 11.

Ház

	Casetek CK-1018-2B	85%	15 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Lian Li PC-60	84%	26 750 Ft	2004. 03.
	Cooler Master Wave Master	82%	28 125 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	10 000 Ft	2004. 03.

Táp

Új	Sirtech PW-480-302DF	93%	21 240 Ft	2005. 07.
Frissítés	Vantec Stealth 420W	93%	12 375 Ft	2004. 04.
	Coolink 400W	91%	14 375 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	7 500 Ft	2004. 04.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Egészen sok frissítést sikerült ezúttal eszközölni a táblázaton, ami azt is mutatja, hogy bizony mozgolódás van a piacon. Ez azért is van, mert már most kezdenek gondolkodni a kedves üzletek vezetői, hogy mégis mit lesz majd érdemes augusztus végén – szeptember elején, az iskolák kezdésének időpontja környékén akciózni.
VGA vásárlástól most egy-másfél hónapig mindenképpen óva intenénk Téged is, hiszen a bemutatott új grafikus kártyák – melyek közül egyiknek a tesztjét néhány oldallal korábban

olvashattad – kicsit felpeszditik majd az árlistákat. Ennek következtében olcsóbbak lesznek a közép kategóriás modellek, és mondjuk, ha nem is a csúcsmodelleket, 6800 GT környékén mindeképpen érdemes lesz gondolkodni.
A memóriák árai sajnos nem eléggé rugalmasak, előző hónaphoz képest teljesen fixáltak. Reméljük, hamarosan újra hozzá lehet jutni egy-két gigához, valamivel jutányosabb áron. Addig azonban figyeljük inkább a hamarosan megjelenő akciós plakátokat, és akár TFT, memória, vagy merevlemez van olcsóbban, csapjunk le rá, ha tehetjük.

Aktuális box: Barebone rendszerek

Új	Shuttle SN25P	91%	12,000 Ft	2005. 07.
Új	MSI MPC915	90%	72,750 Ft	2005. 07.
Új	AOpen XC Cube EX915	88%	71,000 Ft	2005. 07.
Ártipp	MSI MPC915	90%	72,750 Ft	2005. 07.

JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű bruttó 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

AMD

INTEL

OPTIMÁLIS

AMD

INTEL

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	20 625 Ft	MSI 848P Neo-V	17 500 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2800+	24 000 Ft	Celeron 2.8 GHz	20 750 Ft
Hűtő	Cooler Master Vortex Dream 7	5 875 Ft	GlacialTech Igloo 4320	4 000 Ft
Memória	512 MB DDR 400 Mhz	15 625 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston	15 625 Ft
Videókártya	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	40 000 Ft	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	40 000 Ft
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft
Merevlemez	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft
Optikai meghajtó	ASUS DVD E616	6 875 Ft	ASUS DVD E616	6 875 Ft
FDD	Toshiba	2 500 Ft	Toshiba	2 500 Ft
Billentyűzet	Samsung SWT PS	3 125 Ft	Samsung SWT PS	3 125 Ft
Egér	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft
Ház+táp	Noname ATX + 400 W	10 000 Ft	Noname ATX + 400 W	10 000 Ft
Összesen:	156 125 Ft	147 875 Ft	296 834 Ft	290 334 Ft

KONFIG-AJÁNLÓ



STARMUSIC

Static-X Start A War

Ritkán van szerencsém (most lehet örülni/szomorkodni) industrial metálról írni: a szaggatott, hardcore-elemeket tartalmazó, trash metálal rokonságot mutató muzsika nem túl széles körben elterjedt. A mély, közepes hörgés és a magas sikítás biztos sokaknak bejön, hosszú távon nem túl kellemes hallgatnivaló, pedig alapjában véve agyat robbantani jól lehet vele, a riffek ütnek, a dobolás is megfelelő, szóval a fling nagyon ott van: ennek ellenére az előző lemezeik jobban bejöttek. Háborúhoz ajánlott!

Ritka stílus jó képviselője	hosszú távon belehal az ember	85%
-----------------------------	-------------------------------	------------

Missy Elliott The Cookbook

A művésznőt – azt hiszem – nem kell bemutatni senkinek: ez az előadó már eddig is érdekes kísérleteiről volt híres. Mostani „szakácskönyve” valóban olyan, mint egy jó kis kajákat bemutató kötet: szerezzünk be mindenféle hozzávalót, és abból kotyvaszunk mindenfélét. Az East Coast hip-hop, electro, dancehall, R&B és rockos elemeket is tartalmazó album igazi bulis lemez azoknak, akik ezekre a stílusokra gízdulnak éjjel-nappal. A kőrités jópofa: az egész lemez meglehetősen invenciózus, tele különböző színekkel, hangulatokkal.

Változatos, invenciózus	rossz alapanyagból nem könnyű	87%
-------------------------	-------------------------------	------------

Timo Maas Pictures

A 2002-es Loud után újabb utazásra visz minket Timo, ha ilyen stílus egyáltalán létezik, akkor elektronikus progresszív dancefloor képeket kapunk: mert a groove-ok, a ritmusok ott vannak, és az egész mégis egy teljesen más zenei alkotássá transzformálódik, többet között a Placebo énekésének, Brian Molkonak is köszönhetően. A lemeznek picit félelmetes, darkos hangulata van, emiatt jobban bejön, mint a dance übergyszerű és überhepi próbálkozásai, amelyek nyomtalanul tűnnek el két lejátszás után. Ez az album nem fog...

Progresszív dance	Túl sötét	91%
-------------------	-----------	------------

Michele Luppi's Heaven Strive

A '80-as évek nagy hair metal bandái köszönnek vissza ennek az olasz előadónak a korongjáról: Michele nem kifejezetten üveghangú énekes, inkább a hard rockhoz passzol a hangja, a stílus pedig Tyketto, Winger, Toto, vagy akár Starship, esetleg korai Foreigner-elemeket is tartalmazó igen kellemes '80-as évekbeli rockzenével lát el minket, amely (valljuk be) nagyon jól is esik ebben a mostani, „elektromosodott” világban két rémes bulvárhír között: ez a zene pozitív töltésű, lendületes és végtelenül dallamos. Nyami!

Ettől magától megy az autó	Kicsit gyöngyöző stúdiómunka	89%
----------------------------	------------------------------	------------

Prayer Wrong Address

A dallamos rockzenét kedvelőknek nagyon jó év 2005: hál' istennek a stílus egyre nagyobb népszerűséget szerez, ezt próbálja meglovagolni rengeteg új zenekar a nagy elődök nyomdokain haladva. A finn Prayer pedig a lehető legklasszikusabb elemeket vette át a régi nagytól. Ugyanakkor túl sok eredetiséget ne is várjunk el tőlük: Boston- és Survivor-rajongók sok dallamfordulatot fedeznek majd fel, másoknak pedig azt ajánlom, az ez évi döbbenetes jó AOR-kínálatból inkább másra költsek a pénzüket.

Jó AOR-elemek	Unalmas	73%
---------------	---------	------------

Glass Hammer The Inconsolable Secret

Manapság a progresszív rockzene is kezd régi fényében tündökölni. Már a borító Roger Dean-féle festménye is jelzi, hogy itt valami hihetetlen nagyszerű dolog történik majd: a két CD-s album ismét egy prog. rockoperát takar, hiszen az amerikai Glass Hammer csak épikus műveket képes készíteni. Yes, Emerson, Lake and Palmer, régi Genesis, vagy akár az egykorvált szocialista progzene rajongói máris rohanjanak a boltba: ez a sztori talán a legjobb progresszív rocklemez az évben, és máris várom a következő GH-albumot.

Csodazene és extrák	Nincs	95%
---------------------	-------	------------

Pain of Salvation Be (DVD)

A tavalyi év talán legzseniálisabb lemeze DVD-n jelent meg, ezúttal rengeteg extrával megspékelve: a zenekar élőben nyomja a „Be”-t – vonósokkal kiegészülve. Az enyhén átszerelt zene így is döbbenetes. A korongon található extrák, a rejtett rész mind-mind zseniálisak: rengeteg új üzenetet hallhatunk Isten üzenet-rögzítőjéről. Kár, hogy a megvalósításra az alacsony költségvetés így is rányomta a bélyegét, hiszen ennél talán picivel többet is ki lehetett volna hozni belőle. Ennek ellenére nagyon ajánlott!

Zseniális áthangszerezés	Sok maradt még benne	90%
--------------------------	----------------------	------------

Eagles The Farewell Tour

Ez az a zene, amelyet szerintem a bolygó szinte összes lakója képes meghallgatni és felfogni. Az amerikai country-pop-rock legeslegesimertebb előadóját nem kell bemutatni senkinek: a Hotel California és a Desperado ma is rendszeresen megszólal a rádiókban. A búcsútorné videofelvétele fantasztikus kép- és hangminőséggel mutat be harminc olyan Eagles-dalt, amelyekben hatan vokáloznak valami hihetetlen kristálytisztán, és amelyen harmincas, negyvenes nézők énekelnek végig minden számot. Egyszerűen zseniális!

Döbbenetes dalok és zenészek	Kévszáz extra	94%
------------------------------	---------------	------------



STARMOVIE



Földre szállt boszorkány Bewitched

A film nem más, mint az azonos című, a hatvanas években nagy népszerűségnek örvendő tévésorozat mozis változata (amelyben a Dallas Jockey Ewingja, Larry Hagman volt a fess katonatiszt). A helyszín San Fernando Valley, Kalifornia. Isabelt (Nicole Kidman) egy új önmegvalósítási program közepén találjuk. A kedves és jólelkű boszorkány eltökélt szándéka, hogy nem használja többé természetfeletti képességeit, hanem „normális” életet fog élni, mint akárki más. Eközben Jack Wyatt (Will Ferrell), a magas, jóvágású színész a karrierjét igyekszik valahogy helyrerázní. Terveinek megvalósításához a „Bewitched” című, hatvanas évekbeli népszerű tévésorozat felújítását veszi célba, amelyben végül Darrin szerepében bizonyíthat. A sors szeszélye folytán Jack és Isabel véletlenül egymásba botlanak. Jacknek nyomban megtetszik a nő stb. Kellemes családi jellegű mókázásban lesz részünk, és azok járnak majd igazán jól, akik ismerik az eredetét.

Kellemes, mosolygató ✓ Nem árt ismerni az eredetét ⚠ **86%**

A sziget The Island

A történet a 21. század közepén játszódik, Lincoln 6-Echo (Ewan McGregor) és Jordan 2-Delta (Scarlett Johansson) több száz társukhoz hasonlóan szigorú ellenőrzés alatt élnek, mindegyikük abban reménykedik, hogy kiválasztják a Szigetre, amely az egyetlen lakható hely maradt a Földön egy ökológiai katasztrófa után. Lincolnt megmagyarázhatatlan rémálmodok gyötrik, egyre növekszik benne a kíváncsiság a külső világ iránt, amit sohasem látott, és szörnyű felfedezésre jut: minden hazugság, amit eddig saját magáról és a világról tudott, a Sziget meséje pedig a legkegyetlenebb átverés. Miután kiderül számukra, hogy holtan értékesebbek, mint élve, Lincoln és Jordan megszöknek a zárt létesítményből, ahol addigi életüket töltötték. Az ismeretlen külvilágban aztán szerelem ébred közöttük, de hajtóvadászat indul ellenük, és egyelőre csak egyetlen céljuk lehet: megúszni élve. Nagyon érdekes sci-fi thriller, amelyben az a legszomorúbb, hogy ez akár hamarosan meg is történhet. Izgalmas film, egyben elgondolkodtató.

Érdekes sztori ✓ Néhál dadogó párbeszéd ⚠ **87%**



Vad galamb Valiant

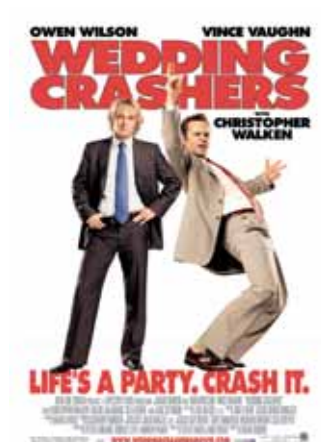
A Vad galamb a Vanguard Animation családi filmje, egy kis vadgalamb nagy álmairól mesél. Valiant néhány félresikerült cimborájával együtt csatlakozik a nagyon előkelő Királyi Postagalamb Szolgálatához. Hátrányos helyzete, vagyis apró termete dacára éppen ott győzedelmeskedik, ahol jóval képzetlenebb kollégái kudarcot vallanak. Mintha annak idején nekünk is lett volna egy picit hasonló témájú rajzfilmünk Vili, a Veréb címen... No persze az nem háborús körülmények között játszódott, ezt elismerem. Itt viszont háborús hős lesz a főszereplőből, aki természetesen jó, meg minden, és a végén győzedelmeskedik, ahogy kell (mindezt a Shrekből is megismert humorral). Abszolút tökéletesen végrehajtott animációs projekt: nem sokára minden gyermekes család polcán ott áll majd a DVD, s maguk a szülők is szívesen megnézik majd. A legjobb az egészben az, hogy nem amerikai gyártmány, így hál' istennek kicsit kevesebb benne az amerikai „íz” (annak ellenére, hogy azért Disney-„készítmény”).

Jópofa, aranyos ✓ Sose lesz vége a II. vh-nak? ⚠ **90%**

Ünneprontók ünnepe Wedding Crashers

Ritkaság, hogy az ember egy filmben két olyan komikust láthat, akiket egyéssel is nagyon szeret. Ráadásul Owen Wilson és Vince Vaughn igencsak furcsa hobbinak hódol: valóperes ügyvéd létükre esküvőkre járnak, amelyeket gyorsan tönkretesznek, mindezt azért, hogy egy-két sajtót felcsípjenek, és jól meg... -nevetessenek. Ahogy teszik ezt velünk is, hiszen ahogy ez lenni szokott, egyszer csak beüt a krach: a tönkretett esküvőből szerelem születik, és szépen sorjázna a mókásabbnál mókásabb jelenetek a két kiváló komikustól. Mindehhez tegyük hozzá a gyermekkorunk óta fennálló kacagtató érzést, amikor meztelenséget vagy felhőttes malacságokat beszélnek, így aztán (mindezt egyébként elegánsan előadva, ha lehet ilyen egyáltalán) lehet röhögni éjt nappallá téve. A két főszereplő egymásnak „felelgető” komédiázása az év egyik legjobb nevetetős filmjévé teszi még akkor is, ha a film vége jó szokás szerint el van... nevetetve. Én egy pillanatil sem unatkoztam alatta, és nem csalódtam nagy kedvenceimben.

Jól végigvitt móka ✓ Banális befejezés ⚠ **91%**



ÍRJÁL
ha véleményed, vagy kérdésed van egy játékkal, az újsággal, vagy a készítőikkel kapcsolatban!
arena@gamestar.hu

SZERKESZTŐI JEGYZET



Vasárnap van. Bent ülök a szerkesztőségben, miközben az épületben nem működik a légkondicionálás: tehát majd meghalok, mert iszonyatos meleg van, nincs levegő. El is kezdtem írni a nekrológomat, biztos, ami biztos: ha az Aréna helyén az lesz, akkor a mai napot nem éltem túl. Ha viszont igen, akkor kellemes Aréna-olvasgatást kívánok! Ja és mindenki szerezzon egy légkondit, hogy sokáig éljünk ☺.

A HÓNAP BUGSHOTJA

Nincs mese, ezúttal is második világháborús fejlesztés viszi el a pálmát: Mab Thera küldte be ezt a kis képecskét, s kommentárként saját szavait idézném: „Íme a vízálló U-Boot-legénység!!!! Mostantól alámerülve sem lesz gond a megfigyelőkkel, rövidebb a lemerülési idő, mert nem kell megvárni, amíg az őrszemek lejönnék ☺.” Bravó! Érdekes újdonság a tengeri hadviseléshez a Silent Hunter 3-ból.



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), 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.

Danta

Játékarak

Kedves Gyu!
A játékarak szerintem is tarthatatlannak, de szerencsére sikerült kidolgoznom egy megoldást, és már a megvalósítással is jól állok. Az egyik nagyobb hazai bankkal együtt kidolgoztunk egy mindenkinek megfelelő, zsebpénzbarát alternatívát. Mindenki az általa áhított játékra felvehetne egy hitelt és aztán a zsebpénzéhez/fizetéséhez mérten fizethetné a részleteket. Már látom is magam előtt, amint hirdetik, hogy Doom 4 hitelre THM nélkül. Hát nem lenne zsír?

Elképzelem magamat, ahogy a WoW 2 megjelenése előtti napokban beállok a sorba valamelyik bank előtt, tépek egy négy számjegyű sorszámat, majd elhelyezem a földön a kis hálósákomat, és várni kezdek, mikor kerülök sorra. A probléma az, hogy ilyen kicsi összegeket nem éri meg a banknak hitelezni: nem véletlen, hogy a hitelbe felvehető összegek általában hat számjegynél kezdődnek: abból lehet csak hasznosat termelni. Bár létrejöhetne a világ első bankja, ami csak kis összegekkel foglalkozik, a neve lehetne „Danta & Gyu International Bank Rt. – DaGIB Rt.”. S hitelezhetnének játékok havidíjait, meg mondjuk hardverfejlesztéseket is. Hamar csődbe mennének, de jó móka lenne ☺.

Blackbeast

Öröm! Alku? Segítség!

Hali Gyu!
Örülök, hogy tetszik az amerikai foci. Most alakult meg a csapatunk Zalaegerszegen. Éppen 2 hete jött meg a felszerelés, amikor olvastam, hogy voltál kint a farkasok meccsén. Jómagam a DEF. csapatban vagyok mint CB (szerintem értitek). Alkum a következő: Ha megmondod, hogy mi a csapatunk neve előfizetek 1 évre a Gamestar-ra (az Árpa tudta és mondta is az sxxxxx-rádióban (jó név... – ender), akkor talán ti is tudjátok).
Segítséget kérnék a következőben: Történt már 3 hete, hogy WoW-ban a Bloodscalp szerveren egy guild társam accountját ellopták és eladták e-xxx-en (ez kezd gyanússá válni... – ender) 25 euróért egy francia emberkének. Írt a stuff-nak már mailt, de csak egy sablon „tudomá-

A HÓNAP LEVELE

featka

GTA: SA GYE

Hi Gyu Master!
Arra gondoltam, meg kellene kérni a Rockstart, hogy készítse el a GTA: SA GYE -t, azaz a Grand Theft Auto San Andreas Gyu Editiont. Abban különbözne ez az eredeti játéktól, hogy mondjuk Los Santosban aláírásokat kellene osztani graffiti helyett, San Fieróban nem 50 épületet kellene lefényképezni, hanem 50 tuti csajt. Vagy, Las Venturasban az ilyen leveleket kellene gyűjteni mint ez, és majdnem kifelejtettem a legfontosabbat, a főszereplő nem más lenne, mint DGY. Na kitalálod-e, hogy ki? Talált: Dragon György (jaj de gyorsan elárultad... Vágó Pista ezért fél órát izzasztott volna a „használtzsepi” kérdéskor – ender). Nos, mit szólnál hozzá?

Hi! Nem lenne az jó, mert sokan csak azt hinnék, hogy az egész csak arra van, hogy sztároljam magam, de a nagy arcméretemet villogtassam: a világ tele van irigyekkel. Viszont ami miatt ez a levél a hónap levele lett, az maga a GTA: SA-botrány, amely kitört az utóbbi időkben. Abszolút felháborítóan tartom, ami történik: tipikus boszorkányüldözés. A játék már több mint egy éve a piacon van: eddig senkit sem érdekelt, hogy tömeggyilkolni lehet benne, vagy autókat lopkodni. Ez biztos Amerikában egy hétköznapi, normális, elfogadott dolog, olyasvalami, amit jobb, ha minden gyerek megtanul. De most, hogy egy külső (!), nem hivatalos program segítségével akár

szex-jeleneteket is nézhetünk a játékban, most már a sok idióta álszent elkezdett papolni, hogy „ilyen káros, meg olyan káros”. Eddig is 17+-os engedéllyel árulták. Kérdem én: a mai 17 évesek közül vajon mennyien tömeggyilkoltak már? Esetleg mennyien loptak autót? Na és mennyien szexeltek? És mennyien láttak már pornóvideót??? Úgy gondolom, hogy ez az egész botrány irrtozatos nagy marhaság. A legnagyobb röhej persze az, hogy egyből bevonták a játékot, hogy új változat készülhessen belőle, amelyben nem lehet meztelenkedni (mert az juj de ártalmas a szegény fejlődő léleknek), de még ez sem volt elég: most gyökerestül akarják a GTA: SA-t kiirtani. Szerény véleményem szerint inkább el kéne fogadni, hogy igenis vannak bandák az utcán, igenis vannak gettók, igenis vannak gyilkosságok és autólopások. Erről maga a TÁRSADALOM tehet, Az Egyesült Államokban az ottani társadalom hiányosságai miatt jöhetett ez létre, nem a GTA:SA miatt, sőt, a rengeteg bandatag sosem játszott ezzel a játékkal, mégis bandázni kezdett, lopni vagy gyilkolni. Sőt férfiak és nők szerelmeskedni szoktak egymással a világ minden táján: ez egy természetes dolog. Vagy ezt Clinton asszony nem tudja (szerintem olvasott róla az újságban elég sokat bő 5 évvel ezelőtt... – ender)? Érdekes... Ezzel az erővel inkább a valódi bűnözés ellen kéne harcolni, nem a GTA: SA ellen. Ja, hogy az nem megy? Amerika ismét szegénységi bizonyítványt állított ki magáról...

szul vettük .. köszönjük... stb. „ e-mail jött vissza rá. A poén az, hogy a srác azóta majdnem minden nap fel is lép a lopott karival. Talán egy trojan volt? Ötlet? Hogyan előzzék meg ezt a kellemetlenséget az előfizetők?

Igen, rólam köztudomású, hogy imádom az amerikai focit, és nagyon

remélem, hogy idehaza virágzó fociélet lesz hamarosan: alakulnak a csapatok és nagy a lelkesedés, ez pozitívum. Például Zalaegerszegen a Predators alakulgat. A CB posztot régen Defense Halfbacknek (azaz DHB-nek) hívták, azonban átnevezték cornerbacknek (CB). Általában két ilyen hátvéd van a védőcsapat-



133
Aréna hardver
 Hardveres problémák



134
Aréna szoftver
 Játék kérdések-válaszok



135
Közérdekű információk
 Minden, ami érdekes

ban: a pálya széleit próbálják megvédeni. Szóval nincs mese, jöhet az előfizetés ☺.

WoW-ügyben sajna nincsenek jó híreim: ha a Blizzard nem tud/nem akar segíteni, akkor nincs remény. Lehet, hogy Trojan volt, sőt szinte biztos: nem hiszem, hogy brute-force segítségével jöttek volna rá. Aki beparázik emiatt, annak a következők javasolnám (nem tudom működik-e de hátha): egyszerű kattints be azt az opciót, hogy a WoW emlékezzen a felhasználói névre (így azt nem kell begépelni), másrészt egy TXT fájlba írja le a jelszavát, és onnan másolja be: akkor nincs billentyűlítés és a trójai maximum CTRL+C és CTRL+V jeleket tud ellopni. Ja és persze mindig frissítse a vírus- és féregirtóit! Ez persze nem csak a WoW-ozóknak vonatkozik.

D. István

Sony PSP

Hy GameStar!
 Lehet Ausztriában PSP-t vásárolni? És ha igen, mennyi? Amikor megérkezik mennyibe fog kerülni a gép? Mert én nem akarok importból behoztatni 75–80 ezer forintért! És még egy valami és szeretetek mikorra hozza ki a Sony az UMD formátumot? És mennyibe kerülnek hozzá a játékok?
 Nem fogtok csinálni 5 év legjobb játékait, szerintem sokan szavaznának.
 És szeretnék még egyet kérdezni hol lehet chatelni a többi Gamestar többi többi olvasóval?

Huhh, komoly feladat volt visszafejteni ezt a levelet érthető formátumra (biztos eleve UMD-ben volt). Mivel a PSP szeptember 1-én jelenik meg

Európában, így az osztrák sógoroknál maximum ugyanolyan import készülékek vannak, mint idehaza. Az UMD formátum a géppel együtt megjelent, most már több mint 100 film kapható rá. Itthoni ára szerintem 55–60 ezer forint körül lesz, de ez személyes becslés. Tervezünk mindenféle összeállításokat, köszönjük az ötletet. Csetelni a többi GS-es többi olvasóval többi chatcsatornán többi lehet többi. A többi címe: www.tobb.hu... ja nem, www.gamestar.hu/chat többi ☺.

Sz. Gergő

NBA Live 2004

Hello GS!
 Lenne egy kis gond: feltelepítettem a laptopomra az NBA Live 2004-et, nagyon király meg minden, de elvesztettem a füzetet, amin rajta volt a telepítőkód, és most a másik gépemre is rá szeretném rakni. Mondjátok már meg, hogy mi a kód! Előre is köszi! (Tényleg eredeti a játék...)

Drága Édes Gergő! Bár nem ismerlek, de tiszta szíveimből hiszek Neked, hogy eredeti az **NBA Live 2004-ed** (ami igen dicséretes). Ami viszont nagyon nem az, hogy az értékes kódot elhánytatd valahova. Ugyanis nekünk nem áll módunkban kódot adni sem eredeti, sem illegális példányokhoz: ha megvetted a játékot és elvesztetted a kódot, akkor sajnos „Így Jártál”. Esetleg próbáld kommunikálni a játék magyarországi forgalmazójával, az **Electronic Arts magyar irodájával** (www.ea.hu), bár őszintén szólva nem sok esélyét látom annak, hogy tudnának segíteni rajtad. Amit még tehetsz, ha megveszed budgetban a játékot újra: ahhoz tuti lesz másik kód.

P. Edina

Xar

Hello! Elég sz*r az újság, lehetne színvonalasabb is! Példát vehetnétek a konkurenciától! Nem szoktam venni az újságot, de egyszer kölcsönadták nekem, hogy milyen jó, holott egy nagy sz*r! (Hogy ne csak pozitív véleményt kapjatok!)
 Ui.: Az olvasók is hülyék (mármint akiket ismerek).
Nincs mese, a jól felépített, a GameStart jól ismerő (egyszer kölcsönadták az újságot), elemző (Hogy ne csak pozitív véleményt kapjatok!), megfelelő megoldásokat (Példát vehetnétek) javasoló kritika nélkül nincs fejlődés. Így aztán magam is elképedve próbálok rájönni: ha ennyire rossz, amit csinálunk, miért is adunk el belőle sokkal többet, mint a másik lap? Biztos ennyi hülye van az országban, és a „normálisok” abszolút kisebbségbe vonulnak, mert nekik úgy jó. Én viszont büszke vagyok, mert ha az olvasóink hülyék, akkor én is az vagyok, és akkor meg nem számít: egyébként pedig mindenki azt mond, amit akar ☺. Jobb sok ilyen hülyével együtt bandázni, mint akár egy amolyan „normálissal”... Erről mindig az a vicc jut eszembe, amikor bemondják a rádióban: Figyelem, figyelem, az autópályán egy örült szembe hajt a forgalommal! Erre a sofőr: Micsoda? EGY örült? De hiszen mindenki szembe jön ☺...

D. Dani

Első Levelém

Helló Gyu!
 Mindig olvasom a GameStar, az Aréna nagyon tetszik, csak így tovább. Volt néhány értelmiségi levél

például: trütyölt tratyli, a sz.r nem robban, zokszigén, de az régi szöveg ugyanis van egy olyan figura, hogy Szalacsi és az ő parasztféjt bevágják mindenhova, és az a kép van hogy szalacsi mondja einsteinek, hogy: „és akkor a vízből veszi ki a zoxigént”. Van egy pár kérdés, az első:

1. Ha elromlik a számítógépem (ami gyakori), akkor mi lenne hogyha tele-tömném bolhás macskákkal a házat?
2. Vagy van valami pókriasztód? Mert volt olyan, hogy azért romlott el, mert egy keresztes pók rászült a videokártyára. Most is van benne egy keresztespók.
3. Ha atombomba van előttem, és 15 másodpercem van a hatástalanításra, és a piros drótot kell elvágni és ki van elem rakva 10 metszőolló akkor milyen újságot olvassak?
 Mondjuk ott van a 20 éves tesóm, ő elintézi a javítást! Elromlott a számítógép rúgjunk bele, úgy belerúgott, hogy elrepedt a ház az egészben az volt a legjobb hogy ismét működött.
 A rekordja egy billentyűzetre való ütással kiütötte az entert, a shiftet és a backspace-t.
 (OMG csávókám te kemény srác vagy... *Thats da spirit!* – ender)

Divatok mindig voltak, vannak és lesznek: engem csak az zavar, hogy manapság a butaságról sokan azt hiszik, hogy „humor”, a káromkodásról azt, hogy „vicces”, és egy adott témához való totális alkalmatlanságról azt, hogy „ez a legnagyobb”. Én szégyelltem magam valamelyik nap, amikor a fórumon egy olyan death-metal „paródian” röhögött mindenki, ahol a „zenészek” összevissza jatszottak, ordibáltak és trágárságokat kiabáltak. S ez volt vicces. Én szégyelltem magam, komolyan.

1. Ez attól függ, kinek a házát

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írunk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, ott lelíteket a megfelelő címeket.

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

Van egy olyan mondat, hogy az a jó hír, ha nincs rossz hír. Manapság csak a szerepjátékok altopikban fordultak elő kisebb-nagyobb „zörgések” a fórumozókkal, de szerencsére ez is hamar lejátszódott. Rend van, csend van és nyugalom: átléptük a 700 ezer hozzászólást, és új rekordot állítottunk fel a közelmúltban: „A fórum legaktívabb pillanata (153 felhasználó): Jun 7 2005, 12:51 PM”. Mindezek mellett a GTA: SA topik sosem látott magasságokban száryal: átlépte a 45 ezer hozzászólást, és semmi sem állíthatja meg, hogy elsőként szakítsa át a képzeletbeli 50 ezres célszalagot. Utoljára még egy kérés: tisztelettel kérünk minden fórumozót, hogy mielőtt topikot nyitna, nézze meg, adott témában létezik-e már topik, és ha igen, akkor inkább oda írjon, ne nyisson duplikátumot. Köszönöm! Jó fórumozást mindenkinek!

CSAK RÖVIDEN

Hi Gyu!!!!
Az lenne a kérdésem, hogy mindannyian kimentetek az E3-ra vagy csak páran? Mert a videón csak Boet, endert és Zerocoolt látni. (G3r3nd4)

Most jöhet a logikai dedukció: ha csak őket láttad, az miért lehet? Na? Ugye nem kell leírnom a megoldást ☺?

Csá Gyu!
Lehettek a hónap levele, ha azt írom: GameStar a király! (The Soul's Man) Szó sem lehet róla, üres hízelgéssel nem lehet célt érni: erre célszerűbbek az önkéntes pénzdíjazások... És... téged... uram, nem lehet megvesztegetni?... A köpcös szeme villant egyet, és szembefordult Baluzzal. – Azt próbáld meg!!! – Rejtő Jenő: Három testőr Afrikában

Sziaztok Gamekirályok! az nfs most wantwdról szeretnék bővebb infót (B. Roland)
Ez egy olyan játék, amelyekben autóval kell menni, vannak benne dögös csajok, jó zene, meg zsuruk üldöznek. Remélem, tudtam segíteni ☺.

Mik szerettetek volna lenni kis-korotokban, ha nagyok lesztok? (kareeka)
Én speciel azt tudtam, mi nem akarok lenni: például újságíró. Ahhoz képest... (No persze vannak olyan „rajongóim”, akik szerintem nem is vagyok ☺...)

Kedves GS!!! Mért nem csináltak magyarosító részleget ??? Szerintem az jó lenne Meg aztán gondolom nem hullá lassan csinálnátok ... (DoomKnightH >666<)
Igazság szerint néha még a szeretteinkre sincs időnk lapkészítés közben: szabadságról és magánéletéről nem is beszélve. Így újabb feladat felvállalása botorság lenne. Ne haragudj, néha ÉLNI is akarunk ☺.

Hello Gyu!
Író dedós volt az ehavi (júliusi) Fókuszban lévő játékokat! (B. Sándor)
Hát, ha Te így hívod, hogy valami egyéni, különleges, érdekes, akkor elfogadom. Egyébként pedig ne a grafikáét nézd: hanem ami mögötte van...

tömöd tele bolhás macskákkal.
2. Igen, ha a házból kifelé fújó ventid van, akkor az nem engedi a pókot bemászni.
3. Olyat, amivel megvagy 10 másodperc alatt, hogy még maradjon 5 másodperc elválni a drótot (...akkor az nem a GS – ender).

A tesód igazi szervizes szakte-kintély lehet, könyvet kéne írnia, ebben a mai világban milliókat kereshetne...

A. Tamás

Egy rákbeteg fiú édesapja

Hello GameStar!
Én egy 7 éves rákbeteg kisfiú édesapja vagyok. Istvánnak hívják. Tudom, sokan nem fogják elhinni közületek, de ez így van. A kisfiam szereti az újságotokat. Mindig unszolt: Apa, apa, írd egy e-mailt nekik! Én meg tettem, csak hogy öröme legyen. Van egy alapítvány, amitől kaptunk egymillió forintot. Ez egy műtetre elég pénz. November 10-én lesz a műtét. Éreztek együtt! Remélem, hogy legalább egy 1 perces néma csöndet szenteltetek neki.

Kedves Tamás, én nem szeretnék a kisfiadnak egy perc néma csöndet szentelni. Azt azoknak szokták, akik elmentek: inkább egy perc nagy zajt szentelnék azért, mert meggyógyul! Örüljünk neki, hogy rendbe fog jönni. Mind magam, mind a GS szerkesztősége, mind az összes GS-olvasó nevében bátran mondhatom, hogy veletek leszünk lélekben november 10-én: a kisfiad meg fog gyógyulni!

Killerboy

Örök Hála Neked!!!

Hi Master Gyu!
Egy régebbi Arénában olvastam egy csávó levelét, miszerint eltították a géptől, erre te azt mondtad hogy „jaj, de rossz neked, most el kell mennie bulizni, strandra kell járnia, satöbbi”. Nah, velem dettó ugyanez történt és megfontolván a tanácsod elmentünk bulizni a haverokkal és strandra

EMELÜNK-E ÁRAT?

Kell-e félnetek?

Nagyon sokan kérdeztétek, hogy most, amikor a benzin ára az egekbe száll, s megannyi szolgáltatás kénytelen árat emelni, mi ezt megteesszük-e. Jó hírem van! Eszünk ágában sincs árat emelni, ahogy ezt már évek óta nem tettük meg: emelhet árat bármelyik közlekedési vállalat, bármelyik szolgáltató, sőt akár a konkurens lap is: ez minket nem zavar. A GameStar ára nem változik! Sőt! Folytatjuk múlt hónapban elkezdett előfizetői akciónkat, melynek keretében a GameStarodat a mindenkor Teljes Játékkal egyetemben 990 forintért (!!!) kaphatod meg lapszámonként! Hát mi ez, ha nem a tökéletes árcsökkenés ebben a dráguló világban? Részletek a lapban található hirdetésen.

jártunk mi is. De ebben még nincs semmi extra. Igen ám, de mivel én is elég sokat ülök a gépem előtt ezért ritkán mentem valahova. És nem volt csajom elég sokáig. De most hála Neked, van már csajom, és – of course – Ő is GameStart olvass. Nah csak ennyi!

Mit mondhatnék ennél többet? Most totál megdőlt P. Edina teóriája, hiszen igen okos olvasóink vannak. Mindemellett annak a felhőborító fiatalembernek

Akárhogy is nézitek a Svárcegger meg a Stallone már kiöregedett és nem ártana egy új akciós és szerintem Diesel lehet az. (H. Dávid)

a teóriája is megdőlt, aki azt állította valamikor, hogy miniket csak kockafejűek olvasnak – tessék: buliznak, csajoznak, strandolnak. Sőt, a minket olvasó lányok meg pasiznak! S végre mindenki felfoghatná, hogy a PC-s játékokkal játszók maximum többek/jobbak lehetnek, mint mások, hiszen a szellemi képességeiket a játék erősen fejleszti (na jó, nemigen lesznek izompacsirták, de hát aki nagyon akar, akár az is lehet). Egyébként pedig szívesen, más-kor is.

H. Dávid

Hitman vs. Diesel

Hello Gyu!
Nem hittem volna, hogy ekkora felkavarodást okoz, hogy Diesel játsza Hitman szerepét. De örülök, hogy Boe és még páran Diesel mellé álltak mert nem rossz színész (ez oké, de akkor érdekelne: ki a rossz színész? – ender). A Riddick-filmekben és a Halálos Iramban nagyon jól alakított. Akárhogy is nézitek a Svárcegger meg a Stalone már kiöregedett, és nem ártana egy új akciós és szerintem. Diesel lehet az.
Tébként is a Riddickben jól alakította a hidegvérű gyilkost, és Hitman (Hogy hívják a vallásos bérnyilkost? – Hitman) is az. Na csak ennyit akartam.

Valóban nagy felzúdulást kavart a téma, viszont nem értem, miért. Hiszen a kedves olvasó a magánvéleményüket kérdezte, s mi azt is mondtuk. S kérdelem én: nekem nem lehet az a véleményem, hogy Vin Diesel nem túl jó színész? Sőt továbbmegyek: nem lehet többeknek is ez a véleményük? Szerintem simán gondolhatják a világon sok-sok millióan, hogy nem egy nagy durranás a fickó. Míg további milliók rajongának érte. Úgy látszik ebben az

országban kiment a divatból mások véleményének (főleg, ha az a mienktől eltér) tiszteletben tartása és elfogadása. Ezt a dolgot újra kéne tanulnunk... Én tiszteletben tartom a Te véleményed, remélem Te is elfogadod, hogy szerintem (és még sokan mások szerint is) Mr. Diesel bár tiszteletreméltó figura, nagy játékos, saját fejlesztő-stúdiója van s szívesen sörözgetnék veled, de inkább kevesebbet filmezz. S most itt kijelentem: senki sem akarta bántani őt – csak elmondtuk a véleményünket egy olvasói kérdésre. S a jövőben is őszintén fogunk minden ilyen kérdésre válaszolni és azt, amit mi mint magánemberek gondolunk.

TomCatFort

Miért?

Hozzád fordulok, ó, nagy Gyu mester. Megtaláltam a világ legnehezebb kérdését: miért nincsen rólatok fan art a neten? Kerestem, de a Google mindent adott, csak nem fan artot. Ááá... biztos szigorúan titkos helyen van elzárva, vagy a jövőben fog csak megjelenni? A „Gyu fan art” nem működött, egy képet sem találtam rólad. A „Zero Cool fan art” meg mangász lányokat adott eredményül. Ez nekem furcsa...

Az az igazság, hogy mostanában lehanyaglott az egykor oly divatos Fan Art-készítési láz: egy-két éve még elég sok olyan kép jött, amelyet az olvasók készítettek úgy, hogy bevágták a fejüket valamilyen játékszereplő fejére helyére, manapság csak lassan szivárognak az ilyen képek. S hogy miért nincs ilyesmi a neten? Nem tudom, de ha valaki komolyan szeretne ezzel a témával foglalkozni, akkor nyisson egy honlapot: én szívesen elküldöm neki azokat a képeket, amelyek nekem megvannak.



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.

Kauth László

Rack-próbléma

Két vinyó van a gépemben, mindkettő 80 gigás. Az egyik fixen van beépítve, a másik egy rackben van. A probléma akkor van, legalábbis megfigyeléseim alapján, ha mondjuk 2-3 napot nem használom a gépet. Ilyenkor bekapcsolás után teljesen randomszerűen valahogy befagy a gép. A Windows már el sem indul, egyszerűen megáll az élet. A racken lévő piros lámpa égve marad, a vinyó elkezd kattogni, mint a veszedelem, és kész. Mindkettő viszonylag új, 7200-es Maxtor, eddig nem is volt vele probléma, kábé három hete kezdte el ezt csinálni. Más gépbe berakva semmi baja nincs soha.

Az az igazság, hogy nem Te vagy az egyetlen, akinek gondjai támadtak rackhasználat során. Nálunk a szerkiben is vannak rackek, de mindig van valami gond velük (pl. szétverjük velük a billentyűzetet CS-zés közben... - ender). Sajnos a minőségi rackek nagyon drágák, ezek az olcsóbb típusok meg igen hamar képesek meghibásodni. A vinyóknak semmi baja, ezt az is bizonyítja, hogy a másik gépben tökéletesen működnek. Esetleg érdemes lenne kipróbálni a racket egy másik gépben is, és ha ott sem akar működni, akkor érdemes egy elegáns mozdulattal a recycle binbe hajítani.

István

San Andreas

Lenne egy nagy problémám: vettem egy 512 DDR RAM-ot, mert szaggatott a San Andreas, és beraktam, de még mindig ugyanolyan, semmi sem változott.

A gépem adatai: Fastframe Intel 845D chipset P4 FC-PGA2 mPGA 478 socket 4x AGP alaplap, 1,7 GHz Celeron proci, 768 MB RAM, HIS Excalibur Radeon 9600 XT 256MB. Szerinted mi lehet a probléma? Mit vegyek bele, hogy normálisan menjen (40-50 ezer forint értékben). Nem tudsz valami jó szoftveres tuningprogramot, ami biztonságos is?

Az igazság az, hogy szerintem a processzor lesz karcsú a játékhoz. Bevallom, én nem próbáltam még

2 GHz-es konfiguráció alatt a gépet, de gyanítom, ez lehet az egyik ok, ami miatt legfőképpen szaggat. Szerintem érdemes lenne egy komolyabb procit alavágni, mert akkor ezzel a VGA-val még el lehet játszogatni közepes grafikai beállítások mellett. Elvileg egy 3 GHz körüli P4-es proci már 40 körül beszerezhető, de mielőtt bármilyen is vennél, érdemes lenne az alaplap gyártójának weboldalán szétnézni, hogy mekkora procit támogat maximálisan.

Tamás

Gondok a DVD-íróval

Azért írok neked, mert halódik a DVD-íróm. Azért mondom, hogy halódik, mert még ír, de már nem minden lemezt. Régebben minden lemezt

hogy gyorsabban írtál rá, mint azt lehetne. Próbáld meg a Nero legújabb változatával és kétszeres sebességgel.

SpaceR

Nyomatatómizéria

Mostanában elég sokat szoktam nyomtatni. Egy HP tintasugaras nyomtatónk van otthon, nem egy csúcspéldány, de szépen nyomtat. A múltkor kifogyott a patron, és nem akartam 6-7000 forintot költeni egy újra, gondoltam, kipróbálok egy olcsóbb megoldást. Felénk kínálnak kétezerért patronutántöltést. Elvittem, és meg is csinálták. Most körülbelül három napja van bent, és már nem nyomtat rendesen, mintha nem lenne benne minden szín, vagy nem is tudom. Mit érdemes tenni vele? Nyomatassam ki, ami benne van, és

rég sikerült szerezni egy msi 848p neo-v alaplapot, mint amelyet ajánlottatok, új alaplap, új memória, vettem egy 333 MHz-s RAM-ot. Haza is vittem, de nem indult el vele, elővettem az alaplap kézikönyvét és átolvastam. Találtam egy táblázatot, mégpedig hogy az olyan procival, aminek az FSB-je 400 MHz, csak a 266 MHz RAM-ok mennek. Na most ti is 2,8-as Celeron procit ajánlotok, aminek ugye 400 MHz-es az FSB-je, 848p-vel és 400 MHz-es RAM-mal. Most akkor hogy van ez? Csak nekem nem ment? Kérlek, nézzetek utána, előre is köszönöm.

Utánanéztem ennek én is. Az MSI honlapján erről egy szót sem írnak, de elképzelhető a dolog, ha a kézikönyvben ezt írják. Viszont a most kapható 2,8 GHz-es Celeronok 533 MHz az FSB-je, és ez megy a 333 és 400 MHz-es ramokkal. Ezek szerint Te nem Prescott-magos Celeront kaptál, hanem rád sózták a kifutott Northwood-magos szériát. Annak még tényleg 400 MHz-es az FSB-je. Esetleg azt tudom tanácsolni, hogy próbáld megnézni a BIOS-frissítéseknél, hátha van rá valami megoldás.

P. Csaba

100 FPS

Azt szeretném kérdezni, hogy a CS: Source milyen géppel megy 100 FPS-sel? Légyszi, ajánljatok nekem valami jó gépet, esetleg processzort, alaplapot meg videokártyát, amivel 100 lesz az FPS-em!!! Előre is köszi! A gépem: Jetway P4FXBU alaplap, Intel Celeron 1700 MHz, 256 MB DDRRAM, 20 GB HDD, GeForce4 MX440 64MB DDR, 52x LG CD-ROM.

Rendkívül jó kérdés! Olyannyira, hogy a szerkesztőségi külön megbeszélésen sem jutottunk dűlőre, hogy milyen konfigurációra pontosan 100 FPS-t produkálni CS: Source alatt. Mondjuk, ez a felbontástól és grafikai beállítástól is függ. Valószínűleg egy 3,6 GHz-es P4-es és egy X850 XT már boldogulna a feladattal. Mady

„Az ilyen utántöltőkben nem lehet tudni, mennyire töltik fel a patronod.”

sikerült megírni, mostanában ugyanarra a márkára már nem tudok írni. Jó, nem egy nagy márká, de olcsón jutok hozzá. És a másik gondom, hogy vettem egy újraintható dual-layer lemezt. Gondoltam, kiírok rá egy-két dolgot. A probléma annyi vele, hogy más olvasó nem képes beolvasni, csak amivel írtam. Az íróm egyébként egy Samsung, de a pontos típusát nem tudom, év elején vettem.

A DVD-író egyik leggyakoribb betegsége, hogy már nem ír meg minden lemezt. Ha túl sokat írtál vele, akkor előbb-utóbb nyugdíjazni kell őket. Persze kétlem, hogy 2-3000 lemezt is megírtál volna, ezért én mégis azt mondom, hogy a nyersanyaggal lehetnek gondok. Az olcsó DVD-lemezekkel az a gond, hogy sokszor vannak hibás szériák. Tehát azt mondom, nem feltétlenül az író hibája. Érdemes lenne rajta egy firmware-t frissíteni, ezt a Samsung oldaláról tudod letölteni. Ha nem tudod a típusát, akkor szereld ki, és a tetején egy matricán megtalálod. Itt lesz a gyári szám is, ez is elengedhetetlen a frissítés letöltéséhez. A kétrétegű lemezek megírása még nagyobb körülményt igényel, az is előfordulhat,

megint töltessem fel, vagy vigyem vissza? Nem károsítja ez a nyomtatót?

Az ilyen utántöltőkben nem lehet tudni, mennyire töltik fel a patronod. Az is lehet, hogy nem csinálták meg rendesen, az egyik kazettát nem töltötték fel, és kifogyott az a szín. Garanciát nem hiszem, hogy vállalnak rá, már csak azért sem, mert nem igazán tiszta a dolog. Tudtommal a nyomtatókat készítő cégek meg is vonják a garanciát, ha utántöltött patronnal használod a nyomtatót. Ha pénzt akarsz spórolni, akkor töltsd fel magad. Lehet venni számítérboltokban is utántöltő-felkészítést néhány ezer forintért, amivel te magad tudod utántölteni a patronod.

B. Zoltán Zsombor

Brlépő szint

Hello, lenne egy kisebb problémám, mégpedig a 2005/06-os szám 127. oldalán lévő konfigurációjával, ebből is a belépő szint/intel résszel. Nekem nem-



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!

sithlord

Midnight Nowhere

Hy Berkenye! Elakadtam a Midnight Nowhere-ben. A 3. emeleten vagyok, a második gépnél, amelyiknek két zár van az oldalán. Leülök hackelni, belépek a „hullaházba” (a másik két-tőben nincs semmi), kiválasztom a középső opciót, és nem tudom a jel-szót. Már az összes hullaházi kódot próbáltam, de nem nyílik, és ez az eredeti verzió! Él tudnád küldeni a helyes megfejtést?

Hali! Naná, hogy eredeti, hisz ez volt a júliusi számunk teljes játéka! Amúgy meg ez egy olyan játék, ahol figyelni kell a részletekre, nem elveszni bennük. Ez bár nagyon szép volt, nem sok értelme van... A lényeg az, hogy bizony ott lent a boncteremben van a megoldás. Pontosan nem áruolom el (őnző vagyok, és nem is tudom), de vannak ott szákokon található sorszámok, az üvegszekrényben lógó

papírcetlin pedig „emergency password” is akad, sőt az egyik holttesten tetoválás is volt. Valamilyiket biztos nem vetted észre.

DOK

Sacred

Hello. A Sacredben elakadtam a 2. fejezetben. A délnyugati sivatagban vagyok. Átkeltem a Sárkány-hágón, és délen beszéltem egy katonával, aki elesett. Még délebbre találtam egy oázist, de nem tudom, mit kell csinálni. Vízre kellene vinnem neki? De hogyan? Előre is köszönöm segítségeteket!

Szia! Azért nem tudsz neki vizet vinni, mert nem eredeti játékod van. Ez egy amolyan másolásvédelem, amit úgy alkottak meg, hogy csak a másolt játékoknál jelentkezik ilyen hiba formájában, és erre az egyetlen megoldás az, ha megveszed a játékot eredetiben.

Szű

GTA: SA

Szevasztok! Tudtok segíteni a San Andreasban azon a pályán, amikor egy csajt kell követni a sex-shopba, utána a házáig, és ott mit kell csinálni?

Szia, jön egy öregember egy vibrátorral a kezében. Üsd le a csávót, és vedd el tőle, ami nála van (és utána... és utána??? – ender).

A. János

Battlefield 2

Hy! Azt szeretném kérdezni, hogy a Battlefield 2-ben a multís részben, a LAN-nál hogy lehet NPC-eket betenni úgy, mint például a Vietnamban.

Szia, ne haragudj, de ezt a levelet nem volt szívem helyesírásiilag teljesen korrigálni, mert így olyan aranyos (De nekem muszáj volt, mert ez a dolgom . – Csontji). Szóval először is az NPC-eket magyarul nem játékos karaktereknek nevezzük, ami az angol rövidítés tükörfordítása. Te a botokra gondoltál valószínűleg, ám azokat – információim szerint – nem lehet betenni LAN-játékba.

T. Ádám

Scrapland

Hi Berkenye! A Scrapland nevű játékkal kapcsolatban lenne egy kis segítségre szükségem. Az első crazy bets-es feladatokat simán megoldottam de a másodiknál az elsőt nem vágom, hogy hogyan kellene csinálni, amikor azt kéri, hogy „race challenges won against cops”, de fogalmam sincs, hogyan tudnék a rendőrök ellen versenyezni.

Hali! Mindössze annyit kell tenned, hogy találd meg a Boost gombot, ami olyasmi, mint a turbó. Nézd meg a controls menüben például. Azzal tudod lehagyni a rendőröket. Lényeg, hogy ne tudjanak követni, ne lássanak.

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákra próbál segítséget nyújtani. Segítséged örömmel fogadjuk!

- - PoP: SoT: Amikor a nagy melák zombifélékkel harcoltok, érdemes mindig átugrani fölöttük, és úgy kardozni, így könnyebb legyőzni őket. Ha beszorítanak a sarokba, érdemes a faltól elrugaskodni, és úgy szűrni, mert így jobb esetben el lehet menekülni. (keke)
- Sacrifice: Második küldetésben érdemes Jamest választani, mert megkapod a Basilisket, ami egy időre megbéníthatja az ellenfeleket (még az ellenség varázslóját is!). A sárkánnyal (Sirokko) ne kezdjünk ki, mert lever, mint vak a poharat (vak olvasóinktól ezúton is elnézést kérünk - ender)! Inkább a mágust intézzük el, mert ezzel elnyerjük minden sárkányok ősenek szövetségét egy időre. Rajtad áll, hogy meddig, igyekezz jó viszonyban maradni Persephonéval. (Juhász Márton) (faj, egy pillanatra azt hittem, Pershephone másik neve Juhász Márton... Ejj, nagyon elhúzódtott tegnap ez a Scholo... - ender)
- KotOR II: Ha Kreián hatást akarunk elérni, válasszuk a „Then I ...” kezdetű mondatokat, mert ezeket értékelni fogja. Amikor véleményt nyilvánít valamivel kapcsolatban, visszhangozzuk azt, mert ezt is értékeli. Ha társaink szába kerülnek, ne legyünk velük szemben elfogultak, mert Kreián ezzel bizalmat veszünk. (Zlatniczki Ádám)
- 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

GONDOLDÓ

Olvasói segítségnyújtás

Ne fogd vissza magad, ha segíteni szeretnél játékosársaidnak! Vágj hozzánk egy levelet a kaveszUNET@gamestar.hu e-mail címre! A legjobb tipp beküldőjét megjutalmazzuk!

R3d]-[uNt3R

GTA: San Andreas

1. Ha Los Santosban vagy, és kell pénz, lödd le a drogdílereket, mert azoknál mindig sok van. 2. Ha a bandás résznél elfoglalod az összes területet, a respected az egekbe szökik. 3. Ha Las Venturasban kaszinózn szeretnél, azt a The Four Dragons kaszinóban tedd, mivel az épület előtt közvetlenül van egy mentőhely. Bent mindig a legmagasabb tétellel játszd, és ha nyersz, akkor elmented kint, ha nem, akkor pedig visszatöltöd az előző állást. 4. Ha kevés az életed, és fel szeretnéd tölteni, de nincs semmilyen kajálka a közelben, keress étel- vagy italautomatákat. Sok helyen vannak elszórva a városban. 5. Ha meg akarsz szerezni egy területet, csak annyi embert vigyél magaddal, ahányan elférnek egy kocsihoz, és ha gyalogosan indulsz el velük, előfordul, hogy elakadnak vagy elcsapja őket egy kocsi, és alig maradnak néhányan, másrészt megeshet, hogy harc közben eléd állnak, és nem látsz tőlük semmit. 6. Ha a könnyűfegyvereknél eléred a Hitman szintet, akkor egyszerre kettő lehet nálad belőlük. Ilyenek a pisztoly, a Tec9 és a MicroSMG. 7. Ha betörsz egy házba, lopakodj oda a cucchoz, vedd fel, és rohanj ki az ajtón. Ugye ilyenkor nagy zajt csapsz, és 10 másodperced van a zsaruk érkezéséig, de ha kimész és visszamész, a ház lakói ugyanúgy alszanak tovább, mintha mi sem történt volna. 8. Mindig vegyél magadnak golyóállót mellény! Ez nagyon fontos. Így sokkal tovább bírod. (Bandaharcnál általában megjelenik a területen étellel együtt. A hullák között érdemes összeszedni ezeket.)



ÍRJÁL ha bármilyen gondod támad egy játékkal: kaveszUNET@gamestar.hu

-H4ngman-

Psychonauts

Psychonauts ez MI? MI EZ? Mire kapott 92 %-ot? Humoros? Ötletes? Eredeti? Szerintem sz'r száralmas agyszülemény! Húscirkusz????????????? LOL Szerintem 90 %-kal többet adtak a kelleténél! Ennél xarabb játék nincs a világon! Ez egy rémálom!!! Azért mert egyszer fejbőltek CS-ben már nem is játszol FPS-sel???? Még az xDk játékosait is fejbe lövik mégse hagyják ott a CS-t! Gondolom eszed ágában sincs betenni ezt a levelet a GS-be, de nem is várom el tőled.

Akkor most erre jól rápacsáltál, mert előtört belőlem a velem született gonosz, és nyilvánosságra hoztam, amit írtál, hadd okuljon mindenki. Szóval betettem a leveled a lapba, hehe ☺.

Igen, a Psychonauts egy RÉMÁLOM, hiszen ha elolvasod a cikket, akkor kiderül, hogy a különböző pszichékben, álmokban lehet járkalni. Humoros? Igen! Ötletes? Végre igen, nem a megszokott „II. Vh-s katona vagy és Normandiában öld a németeket”, vagy „bányászol, házat építesz, technológiát fejlesztesz, majd lerohanod az ellenséget”, esetleg „idegen bolygón jársz, ahol a földi bázist ellep-ték a gonoszok, de Te egyedül mind megöliöd őket” ötlet köré épül (hogy a további kliséket ne emlegessem). Attól, hogy Neked nem tetszik, még nem rossz. A húscirkusz pedig nagyon jó, szellemes és filinges helyszín. Eredeti-e a Psychonauts? Mindenképpen! Az utóbbi évek egyik (ha nem A) legeredetibb játéka. Ha Neked nem tetszik, akkor így jártál! Gondolom megvetted eredetiben, hogy ilyen markáns vélemény formálsz, így javaslom, vidd vissza a boltba, hátha kicserélik. Szerintem abszolút magánügyem, miért nem játszom a CS-vel. A Te logikád alapján most leírhatnám, hogy xar (mert nekem nem tetszik és szerintem 90%-al többet kapott a kelleténél) de nem teszem. Elismerem, hogy jó moka azoknak, akik nyomják. Nekem

SMS JÁTÉKUNK NYERTESEI

Az elmúlt hónapokban kevés információ szivárgott nyertesekről, most ezt pótoljuk.
A májusi GS SMS-játék nyertese, aki TvNet egyéves ingyenes ADSL internetelfizetést nyert, nem más, mint Sárándi Izabella, Kosd.
Június GS SMS-játékunk nyertese, aki egy Motorola készüléket vihet haza: Asbóth Tamás, Pécs.
Gratulálunk nyerteseknek!

nem jött be, mert szerintem nem egyenlők az esélyek, én pedig az olyan játékokat nem szeretem. Az xDk játékosainak is magánügye, hogy miért CS-znek. Ha nekik tetszik, hát tegyék . Ez a jó ebben a világban, hogy nem kötelező azt csinálni, ami Neked nem tetszik.

Player1

Rajzpályázat

Üdv GameStarosok! Én úgy érzem, hogy semmiben nem vagyok jó, ezt mindig is mondtam mindenkinek. Válaszképp mindig azt kaptam „persze rajzolni azt bezzeg tudsz!” Nekem 1 kérdésem lenne: pár oldalt nem tudnátok rászánni egy rajzversenyre? Például az olvasók fejében ha van 1 jó játékötlet, amit szívesen megosztana mindenkivel, lerajzolná és beküldenék nektek. Ti megnéizitek őket, berajjátok a GS-be, és később nyertest hirdettek! Válaszokat nagyon várom!

Nem tervezünk ilyen jellegű pályázatot: mi nem foglalkozunk játékefejlesztéssel és játékötletekkel, mi a játékokkal foglalkozunk. Azonban véleményem szerint, ha találsz egy-két hasonló érdeklődésű embert, mint amilyen Te vagy, akkor írjatok Madynak (mady@gamestar.hu), és indítsatok rajz-rovatot a CD/DVD-n. Toborozhatsz esetleg embereket a fórumon is (forum.gamestar.hu). Biztos többeket érdekelne, mire vagytok képesek. Engem tutira ☺.

Arszi

katonai Radar

Hi Gyu! Van egy világot megváltó ötletem! A 2005/6-os számban Berkenye azt mondta H. Mártonnak, hogy a haverja a megfigyelőképességével elmehetne katonai radarra. Miért ne! Délen úgylis radarhiány van. Ha leszerződtenék a gyereket, lenne délen is radarunk, biztonságban lenne Magyarország is, és a Zengőről is végre hazamehetnének az aktivisták. Na csak ennyi voltam, pá!

Elképzelem, amint H. Márton barátja (nevezzük Zs. Bélának) áll a Zengő ormán, kezével leányékolva szemeit, majd alacsony hullámsá-vú jeleket kibocsátva figyeli a déli légteret. Néha energiát vesz magához: benyom egy kolbis szendőt, iszik egy kis kólát, majd mintha mi sem történt volna, tovább figyel. Árkalkuláció következik. Zs. Béla költségei: havi 200 ezer forintot fizetés (mert hát ez értékes munka), havi 50 ezer kolbászos zsemle és kólára, havi 30 ezer ruházati díj. Környezeti károsító hatás: nagy, ha nincs a közelben szemetes, kicsi, ha van. Hi-tech radar díjai (ez csak sacc/kb): beruházás mértéke több mint 10 milli-

GS KUPA FÖLDVÁRON

Ebben az évben is megrendezésre került a szokásos GameStar vitorlás kupa Balatonföldváron. Ahelyett, hogy magam írnam le az eseményeket, hadd adjam át a szót Marsi nevű olvasónknak:

„Szasz Gyu! Nemrég volt a GameStar kupa Földváron, azt nagyon király volt, mert ott volt Szittyó, Berkenye, a végén Ender meg ZeroCool is... Csak TE NEM VOLTÁL OTT! Pedig dumcsiztam volna veled... Tök jó kis Gamestaros cuccokat szerváltam, meg az esti quake-party is jók voltak, meg úgy minden. Nah mind1, majd jövőre, de akkor legyél ott!”
Ha semmi nem jön közbe, ott leszek ☺.



árd forint. Fenntartási díj: havonta több millió forint. Környezeti károsító hatás: nagy. Asszem Zs. Béla nyert. Csak ezt szerintem a NATO-főparancsnokság nem fogja támogatni. Szegény Zs. Béla, pedig élete nagy lehetősége lett volna...

T. János Tamás

Hülye Viccek

Hi! Először is Tomi a nevem! Már 5 éve vagyok GS-előfizető bla-bla-bla!! Szóval kezdjük az első viccel: Lim és Lom megy az erdőbe i-t ázni. Lom eltűnik. Lim találkozik egy madárral és megkérdi tőle: – Nem találkoztál a társammal, Lommal???? A madár erre: – Társadalombiztosítás! Hahahahaha! A második: A férfi gumit akar vásárolni a gyógyszertárban, ahol egy szőke nő az eladó. Megkérdezi a férfitől: Helyben tetszik fogyasztani vagy becsomagoljam? Na csak ennyit akartam!

Üristen, P. Edinának a végén tényleg igaza lesz. Én mindenestre az agyhalál állapotába kerültem: ritkán érik az embert ilyen sokkok még az Aréna levelezésének olvasása közben is. Folytatom is a nekrológomat, biztos, ami biztos ☺.

Killerke

Érdekesség

Tiszteltem Gyu mester. Régi motoros vagyok már Aréna-levelekben, Sokszor

írják az olvasók hogy itt-ott látnak embereket GS-sel a kezükbe, nyilvános helyeken. Érdekes én még seose láttam senkit sem GS-el a kézben. Lehet, hogy talán bennem van a „hiba” hogy nem veszem észre. Én például szoktam nyilvános helyen GS-t olvasni. Na mindegy, csak ezt akartam.

Tudod, hogy van ez: aki épp a GameStart olvassa, az nem figyel másra. Teljesen elmerül benne, a cikkekben, a tesztekben, a táblázatokban. Se hall, se lát. Mit neki csinos nők, vagy bárki más, aki GS-t olvas. Szerintem akik GS-t olvasó embereket látnak, azok épp akkor maguk nem olvassák a lapot, mert akkor érthető módon úgysem vennének észre semmit. Én is ritkán látok GS-t olvasókat az utcán, de ez azért is van, mert ritkán járkálok a városban, s mindig szól valami zene a fülelem és olvasgatok valami jó könyvet.

Juj! Megoldottuk a radarügyi gondokat a Zengőn, egy picit dühönghettem a GTA: SA-botrány kapcsán, szurkolhatunk együtt egy hétéves rákbeteg GS-olvasó kisfiúért, létrejött a DaGIB Bank, megismerkedtünk a zalaegerszegi amcsi foci csapattal (engem majd a pom-pom lányok érdekelnének, de ők nagyon ☺) magasra csaptak az indulatok Vin Diesel-ügyben, szóval unalom megint nem volt. Azért szerintem érdemes a GTA: SA botránnyon elgondolkodni: hova halad ez a világ?
Gyu

E-mail: arena@gamestar.hu
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnós nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésedet köszönjük!

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

140
OLDALON



Jövő hónapban teszteljük a Sims 2 következő kiegészítőjét, amelyben kedvenc kis simjeinket végre elvisszük kicsit bulzni, csajozni (vagy a csajokat pasizni), és egyáltalán: élvezni az éjszakai életet. A Sims 2: Éjszakák a „komoly” Egyetem után igazi kikapcsolódás lehet.

Sims 2: Éjszakák

FIFA 06



Következő számunkban teszteljük az évente megjelenő híres focisorozat, a FIFA következő részét. Állítólag az érzelmek még jobban tükröződnek a játékosok arcán: csak az arcuk annyi poligonból áll majd, mint eddig az egész testük. Emellett továbbfejlesztették a kinetikus mozgást is. Ez mind szépnek és jónak hangzik, de hogy a tényleges játékmenet ez mennyiben befolyásolja, az a következő számunkból derül csak ki.

Domination



A Command and Conquer-stílusú RTS-ek rajongói a műfaj egy újabb darabját tisztelhetik majd a Domination című játékban. Egy látványos 3D-s RTS-szel van dolgunk, amelybe földön, vízen, levegőben kell harcolnunk. Hogy mennyiben képes kitérni a sok klón áradatából, az egy hónap múlva eldől.

Martian Mystere:
Operation Dorian Gray



Berrr már egy hónapja rágja a fületem, hogy mikor jön meg ez a kalandjáték, úgyhogy valószínűleg a műfaj rajongói nagy durranásra számíthatnak. A sztori az X-aktákat, vagy más fantasztikus témájú thrillereket idéz: időutazások, sötét gyilkosságok az MTI berkeiben, és egyéb nyalánságok, melynek nyomozó hősünknek kell utánajárnia.

TELJES JÁTÉK: LONGEST JOURNEY

MEGJELENIK
SZEPTEMBER
9-ÉN!



Következő teljes játékunk minden idők egyik – címében és tartalmában is – leghosszabb kalandjátéka, a Longest Journey! A főszereplő egy ifjú egyetemista lány, aki a jövő nagyvárosában él, és furcsa kalandokon kell keresztülmennie. A norvég fejlesztők által készített kaland program 2000-ben rengeteg díjat nyert, és még ma is az egyik legjobb, leghangulatosabb kalandprogramnak tartják. Azoknak is ezzel szeretnénk kedveskedni, akik már tükön ülve várják a készülődésben lévő, elképesztőnek ígérkező második részt!

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!



2005/08.

GameStar Warlords Battlecry III



2005/08.

GameStar Warlords Battlecry III

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyviz – zerocool@gamestar.hu

Munkatárs(k):

Beregi Tamás – Berrr (játékeszt) – beregit@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékeszt) – dauby@digitalreality.hu
 Lám Gábor – Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu
 Szeri István – Feworkh (GS TV) – szisztvan@earthquake.hu
 Kozma Ferenc – Kecské (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Virágh Márton – Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestar.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékeszt) – sam@idg.hu
 Széchényi János – Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu

DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvy Tamás – szexicokolade@freemail.hu

Pálotai Árpád (Malacht) – malacht@idg.hu

Címlapterv:

Lázárfalvy Tamás – szexicokolade@freemail.hu

Kiadja:

az IDG Hungary Kft.
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Internet: idg.hu

Felölts kiadó:

Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató:

Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető:

Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet:

Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató:

Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelete:

Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Hirdetési igazgató:

Poór Rozi – rpoor@idg.hu

Kereskedelmi asszisztens:

Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keiroda@idg.hu

Terjesztési igazgató:

Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing vezető:

Bogschütz Dániel – dbogschutz@idg.hu

PR munkatárs:

Lengyel Andrea – alengyel@idg.hu

Rendezvényszervező:

Boros Patrícia - pboros@idg.hu

Jogi közlemények:

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelölt képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjesztő: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkezelőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapelőfizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.
 GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,
 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft
 GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,
 1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

