

THE LONGEST JOURNEY - TELJES JÁTÉK A DVD-N!

DVD
KIADÁS

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

GameStar

2005/09

1896 Ft

**DUPLA
DVD**

140 OLDALON!

DEMÓDÖMPING A DVD-N!

F.E.A.R., GT LEGENDS, DUNGEON SIEGE 2, MYST 5.

FABLE

FÓKUSZBAN AZ UTÓBBI ÉVEK LEGÖSSZETETTEBB,
LEGEREDETIBB JÁTÉKA... BŰN LENNE KIHAGYNI!

BLACK & WHITE 2

KEZÜNK KÖZT A TESZTVERZIÓ,
ÁLLUNK MEG A PADLÓN...!

ÖLNI ÉS ÖLNI HAGYNI!

QUAKE 4 · UT 2007

SERIOUS SAM 2

ET: QUAKE WARS

BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2 ÉS TSAI

EURÓPA LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL JELENTJÜK — 10 OLDALON!

Játékteszt: FIFA 06, Sudeki, Sims 2: Éjszakák, Hellforces, Powerdrome, Aurora Watching, RHEM 2...

Mélyvíz: PCI-Expresses Intel alaplapok tesztje, Írható DVD lemezek tesztje, Creative Audigy LS teszt, Flash-szerkesztés Flash nélkül...

Játékdemók: 9 db, köztük: FEAR, Dungeon Siege 2, GT Legends, Heroes of the Pacific, Myst 5, Rome: Total War – Barbarian Invasion, Dragonshard



9 771583 318026

0 5 0 0 9



EXTRÉM MÓD **GRAND-PRIX MÓD**

TUNINGOLHATÓ UTCAI MOTOROK **16 HIVATALOS MotoGP PÁLYA**

16 ÚJ UTCAI PÁLYA **24 VALÓDI VERSENYZŐ**

ONLINE JÁTÉK TÖBB MINT 16 SZEREPLŐVEL

motogp 3

Ultimate Racing Technology



**PÁLYÁRA TERVEZVE...
AZ UTCÁN TESZTELVE**

www.motogpthegame.com



Games and Software (c) 2005 THQ Inc. MotoGP™(s) UMT 3 and (c) 2005 Dorne Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses therein are the exclusive property of Dorne Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Studios. Climax Studios and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

TARTALOM

Gyorskereső

Aurora Watching	B, T	86
Black Buccaneer	H	17
Battle for Middle-Earth 2	E	44
Beach Volleyball Hot Sports	H	20
Black & White 2	E	36
Caesar IV	EI	10
Crash Dummy vs. The Evil D-Troit	H	14
Dark Messiah of Might & Magic	H	12
DrIVer	E	52
Enemy Territory: Quake Wars	E	32
F.E.A.R.	E	52
Fable	B, T	56
Fahrenheit	Ui	25
FIFA 06	B, T	66
Gene Troopers	H	21
Grotesque	H	21
Hellgate: London	E	48
Hellforces	B, T	82
Heroes of Annihilated Empires	H	15
King Kong	E	46
Martin Mystere	B, T	80
Need for Speed: Most Wanted	H	15
Powerdrome	B	84
Quake 4	E	28
RHEM 2	B	88
Rise & Fall	E	50
Rush for Berlin	H	16
S.T.A.L.K.E.R.	H	15
Serious Sam 2	E	30
Sims 2: Nightlife	B, T	76
Sudeki	B, T	70
The Wall	H	13
Titan Quest	H	20
TOCA Race Driver 3	Ui	24
Total Overdose	E	49
Trials of Obi-Wan	H	17
TRS 2006	H	20
Unreal 2007	E	34
Whirlwind of Vietnam	H	14



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 játék: The Longest Journey	8



Első látásra: Caesar IV 10

Újdonságok

Hírek	12
Új infók	24
Ölni és ölni hagyni	27
Black & White 2	36



Játékkészítés - fejlesztői szemszögből	40
Games Convention 2005	43

Játékbeutatók

Fable	56
FIFA 06	64
Sudeki	70
Sims 2 Nightlife	76
Martin Mystere	80
Hellforces	82



Powerdrome	84
Aurora Watching	86
RHEM 2	88
Játszottuk még	90

CÍMLAP



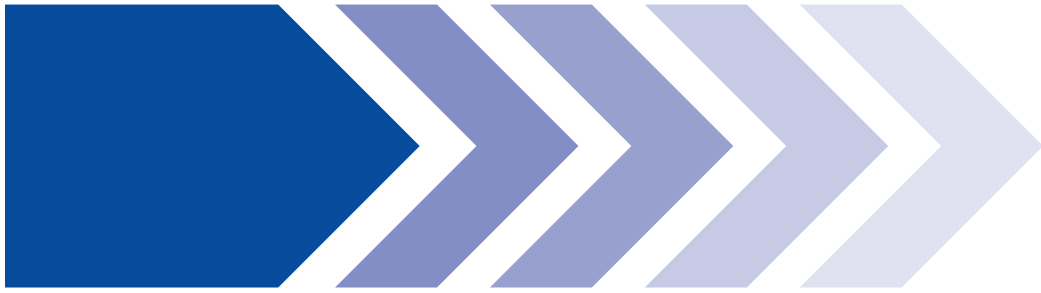
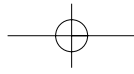
FABLE

56. OLDAL

„A nyugati RPG-kkel ellentétben, melyek inkább a dalkos helyszíneket kedvelik (börtönök, erdők, barlangok), a japán szerepjátékban vissza-visszatérő elem a virágokkal, pillangókkal teli napfényes mező, a természet ártatlan szépségét ábrázoló folyó és tópart, víz-esés. A Fable valósággal dúskál ilyen motívumokban, egyetlen nyugati játékban sem találni ennyire színpompás, aprólékos, szívdertő természetképeket.”
FOKUSZTÉMA - 61. o.

70. oldal: Sudeki





SZTORI



„Ha ahhoz van kedvünk, akár kereskedhetünk is, vagy ha nagy, gonosz, erős antihóstit akarunk, akkor mindenkit kiirhatunk a városban, játszhatunk a gyerekekkel, de akár meg is félemlíthetjük őket, betérhetünk a kocsmákba, és hülyére ihatjuk magunkat, hogy aztán a végén egy szép kiadós hányással koronázzuk meg tivornyázásunkat.“



68. oldal: FIFA 06



76 oldal: The Sims 2: Night Life



www.gamestar.hu | 2005. szeptember

Komolyan mondom	92
Citrompótló	94
Játékműzem	96

Tippek, Trükkök

Rövid tippek, cheatek	98
Fable tippek	102
Sudeki tippek	103
FIFA 06 tippek	104

Mélyvíz

Mélyvíz hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
Új generációs Intel alaplapok	114
"Intelek" a mindennapokban	116
DVD-nyersanyagok	118
Soundblaster X-Fi	120
Flash-szerkesztés Flash nélkül	122
Digitális zeneszerkesztők	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

Beköszöntő

ÜDV olvasó!

Itt van az ősz, itt van újra... Végre! Oké, tudom, hogy sokatoknak ez egyet jelent a sulival, vége a nagy szabadságnak, de egyrészt aki suliba jár, az örüljön annak, hogy neki még van egyáltalán nyári szünete, másrészt meg az elme pallérozása nem ritkán hasonlóképpen élvezetes foglaltság tud lenni, mint egy kiadós CS parti a haverokkal - ezt ne feledjétek.

Harmadrészt meg - csak megjegyzem - véget ért a nyári uborkaszezon.

Ez utóbbi pedig meg is látszik az ehavi lapszám felhozatalán: az újságban olyan neveket sikerült tollvégre kapni, mint a Fable (fenomenális...), a Black & White 2 (kolosszális...), a Quake 4, UT2007 és társaik (orbitális!), a DVD mellékletre pedig olyan sztárjátékok demóit sikerült becserkészni, mint a F.E.A.R., a Dungeon Siege 2, a GT Legends, vagy a Myst 5 (Sajnos a CD-re ők nem értek fel, tekintve, hogy átlagban fél-egy gigabyte méretűek...). A lapban egyébként a keleti játékkultúra jeles képviselőit (illetve félig-meddig képviselőit) is vendégül láttuk szeretettel, s mivel az ehhez hasonló alkalmak elég ritkán adatnak meg a mi kis féltekénk PC-s játékjóságai számára, így kaptunk is rajta, és elmorfondíroztunk néhány érdekes kérdésen a téma kapcsán.

E hónap legjelentősebb játékipari történése azonban kétségkívül a lipcsei Games Convention volt, melyen természetesen a GameStaros újságírók is jelen voltak. Kipróbáltunk rakat játékot, beszélgettünk sok-sok fejlesztővel, az új infókat és a tapasztalatokat egyrészt az erre a célra létrehozott összeállításban olvashatjátok, másrészt találkozhattok velük itt-ott elszórva más cikkekből is interjúk, és saftos szövegrészeket formájában.

Az élénkülő őszi felhozatalnak mi is adóztunk egy enyhe design-frissítéssel, melynek leginkább a hírek-rovat esett áldozatul. Várjuk a véleményeket, ha nektek is legalább annyira tetszik ez az irányvonal, mint nekünk, akkor a további fejlesztések sem késnek soká, a következő időszakban biztosan várhatóak lesznek. Ragadjatok tehát billentyűzetet, és irjatok! Előtte viszont olvassatok, mert van mit dögivel. A következő hónapok pedig még ennél is durvábbak lesznek... egyre durvábbak... Jön a F.E.A.R., a CoD2, a Q4, az NFS: MW... Teljes játéknak meg az 1-2 hónapos Psi-Ops... Hiába, no, itt van az ősz, itt van újra ☺!

Boe/GameStar Team

PS: az Online kódunk ebben a hónapban „whatareyouwaitingfor” lesz. Ajánlón szíves figyelemeteket!



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 The Longest Journey telepítésével akarsz kezdeni, futtasd az első CD-n található „setup.exe” fájlt. A DVD esetében a fájlok a főkönyvtárban vannak!

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék: The Longest Journey
- > Játékdemó

CD 2

- > Teljes játék: The Longest Journey
- > Játékdemó

CD 3

- > Animációk
- > Extra
- > GS TV
- > Játék-kiegészítések
- > 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 azon kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 7 játékdemó, több játékhoz gyűjtött kiegészítés, 30-cal több animáció, 20 extra segédprogram, 30 egyedi teljes verziós minijáték és még sorolhatnánk.

Mi az a DUPLA DVD?

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

Ha problémád van a lemezzel

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más 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 minden földlakónak! Itt a szeptember, és végre jó hírrel kezdhetem a szokásos mondókámat. Úgy tűnik, vége a nyári uborkaszезonnak, ugyanis ebben a hónapban csak úgy záporoztak a jobbnál jobb anyagok. Remélem, mindenkinek jól telt a nyaralása, és kellő energiával érkezett vissza, hogy belevesse magát a játékforgatagba.



JÁTÉKDEMÓK F.E.A.R.

>kiadó: Vivendi >méret: 678 MB >hely: Dupla DVD



HÓNAP
DEMÓJA

További demók a CD-ken

- > Pilot Down
- > Scooter War3z

További demók a DUPLA DVD-n

- > Dragonshard
- > GT Legends
- > Heroes of the Pacific
- > Myst V
- > Rome: Total War - Barbarian Invasion

Aki túlságosan is jól alszik mostanság, az azonnal kattanjon rá a most felbukkant F.E.A.R.-demóra. Ebben a kemény, horrorisztikus elemekkel tarkított FPS-ben garantáltan nem fogunk csalódní, sőt a hatás fokozásaképpen javasoljuk, mindenki próbálja meg éjjel is végigjátszani ©. A kipróbálható verzió egyébként a végleges játék egyik méreatesebb pályáját foglalja magában.

Dungeon Siege 2

>kiadó: Microsoft >méret: 1,5 GB >hely: Dupla DVD



EZT
SE HAGYD KI!

A mostani produkciót talán fel sem kell konferálnunk, nincs az a játékos, aki ne hallott volna már a Dungeon Siege-ről. Megérkezett végre a második rész kipróbálható verziója, mely sokkolóan nagy mérete miatt csak a Dupla DVD-re fért fel. 1,5 gigabájtos méretéből is látszik, hogy nem csupán 5 perces szórakozásra kell számítanunk. De kár is pazarolni a szót, inkább próbáljátok ki, mit tud a második rész.

Kit keressek?

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

Videók

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

Tomb Raider: Legend

➤ **kiadó:** Eidos Interactive ➤ **hely:** Dupla DVD



Le mernék fogadni, hogy az igazi Tomb Raider-fanatikusok már szinte minden napvilágra kerülő screenshotot és videót fejből tudnak a most készülő Tomb Raider: Legendsből. Ebben a frissen kiadott videóban végre jó minőségben is megcsodálhatjuk az egyik kezdő pályát, ahol Lara-baba alapos bemutatást tart az új képességeiből. Csekkoljátok le, érdemes!

További animációk

CD 3:

Caesar IV, Nascar 06, NBA Live 06, Neuro Hunter, Prey, Rainbow Six Lockdown, Sims 2 Nightlife, The Incredibles 2, The Matrix Path of Neo, The Suffering 2

DUPLA DVD:

Bet On Soldier Alaska, Blitzkrieg 2, Call of Duty 2, City of Heroes: CoV, Coffee Break, Conflict Global Terror, Dark Messiah of M&M, DoW: Winter Assault, Ducati World Championship, East Front, El Matador, Gauntlet, Ghost Recon 3, GODS: Lands Of Infinity, GUN, Hammer & Sickle, King Kong, L.A. Rush, LOTR BfME2, Madden NFL 2006, Quake 4, Sniper Elite, Star Wars Battlefront II, UFO Aftershock

Filmelőzetesek:

CD 3:

Ice Age 2: The Meltdown, The New World

DUPLA DVD:

Bad News Bears, Barnyard, Fun with Dick and Jane, Ice Age 2: The Meltdown, Lord of War, Prime, Rumor Has It, The Exorcism of Emily Rose, The Brothers Grimm, The Prize Winner of Defiance, Transporter 2, V for Vendetta

Extra:

Silent Hill 2 szinkron

A játékszinkron.hu oldalnak köszönhetően ebben a hónapban egy igen különleges csomaggal szolgálhatunk Nektek. A srácok ugyanis összedobtak egy profi Silent Hill 2-es szinkront. A szinkronszínészekkel felvett alkotás igazán remek, minden elismerésünk a készítőknek! A csomagban megtaláljátok a szinkront és az időközben megjelent javításokat is.

Lapozz

a Teljes Játékhoz

GAMESTAR TV

Kedves GS TV nézők! Há! istennek elmúlt ez a rémes nyár, és végre a játékipar is felocsúdíban van az uborkaszezontól, így újabb videóritkaságokkal, soha nem látott jelenetekkel lephetünk meg titeket a GS TV legújabb adásában. A mostani számunkban Boe, mazur, ender és Gyu kommentálja az eseményeket. Extraként pedig készítettünk egy rövid Games Convention-videót. Jó szórakozást a 9. adásunkhoz!



Videobemutatók: Hellgate: London, Indigo Prophecy, Rise & Fall, Starship Troopers, Total Overdose

Extra: Games Convention 2005

Megjegyzés: Ebben a hónapban a CD-s GameStar tulajdonosai három videót láthatnak a GS TV adásából!

JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



GTA: San Andreas Weapon Pack

Azoknak a GTA: San Andreas-játékosoknak szeretnénk figyelmükbe ajánlani ezt a parányi, ám annál hatékonyabb módosítást, akik valamiért nincsenek megelégedve a játékban szereplő fegyverekkel. Egy halom új fegyver lesz a jutalmunk, ráadásul a régi-ek is új tulajdonságokat fognak kapni. Ha el kell simítani valamit a rivális bandával, akkor előtte célszerű élesíteni a progit.



World of Warcraft Mod pack

Sokan kérték, hogy tegyünk fel még a mellékletünkre hasznos kiegészítéseket, apró modokat, programokat a World of Warcraft-hoz. Összeválogattunk hát egy csomag friss modifikációt, melyek között megtalálható például az AutoRepair, CharactersViewer, DuelDatabase, Instance Resetter módosítás is. Megéri feltenni ezeket, mert nagyban megkönnyíthetik az életünket.

Ezt se hagyd ki a CD/Dupla DVD-ről:

Battlefield 2, DOOM3, GTA: San Andreas, Half-Life 2, Rome: Total War, World of Warcraft

TELJES JÁTÉK

THE LONGEST JOURNEY HOSSZÚ ÚT PORÁBÓL...



Örömmel jelenthetem be, hogy e havi teljes játékunk egy igazi művészi mestermunka, történelmi kincs az elmúlt évtized, azazhogy évszázad, azazhogy évezred utolsó éveinek kalandjáték-ínséges időszakából.

Ma már kevesebb elcsépelet téma létezik újságíró- és játékos berkekben, mint a kalandjátékok esetleges halála és még esetlegesebb feltámadása, de 1999-ben még eléggé másként festett a helyzet. Nyakra-főre jelennek meg a cikkek, elemzések arról, miért, hogyan és mikor került a nagy múltú műfaj válságba, és van-e esélye a túlélésre az új évezred hajnalán. A Mystet utánzó klónok és az interaktív mozik ekkorra kifűjtak, a történetmesélésre koncentrált, ráérősebb kalandjátékok nemigen tudtak mit kezdeni a 3D támasztotta igényekkel. A játékosok új generációja, amely könyvek helyett filmekben és klipeken nőtt fel, a hagyományos történetmesélés és a szürkeállomány fejlesztése helyett inkább pörgős vizuális élményekre és folyamatos adrenalinpumpálásra vágyott. A pixelvadászat, a logikai „fejtörés” idegesítő, felesleges nyuggá vált. Ha ezekben az években New York valamelyik éjszakai bárjaiban borostás arcú férfit lehetett látni whiskys pohárral a kezében, esetleg valamelyik híd pillérjén billegett egy ösztövéralak, nyakában kötéllel és kővel, valószínűsíthetően a Sierra vagy a Lucasarts egyik elbocsátott kalandjáték-fejlesztője volt...

Mint derült égből villámcsapás

Ebben a biztatónak cseppet sem mondható helyzetben óriási meglepetés volt a The Longest Journey, mely egy ismeretlen norvég csapat, a Funcom, és azon belül is egy Ragnar Tornquist nevű elvetemült egyén fejlesztése volt. A TLJ rövid időn belül óriási siker lett, ami azért is meglepő, mert forradalminak cseppet sem nevezhető, hagyományos kalandjátékról volt szó, melyben minden megvolt, ami ellen kézzel-lábbal tiltakoztak a kiadók. A TLJ-ről azonban első látásra süttött: igazi művészi alkotás, a külsín és a belbecs egyedülálló ötvözete. A nagy siker igencsak jót tett a műfajnak, felkavarta az állóvizet: a Syberia például elképzelhetetlen a TLJ nélkül.

Stark és Arcadia földjén

A jövőben játszódó sztori hősnője Apryl Ryan, egy meglehetősen szem-

revaló ifjú hölgy, aki akaratán kívül egy világmegváltó küldetés főhőssévé válik. Apryl a tudomány és technika uralta Stark földjén él, ám egyszer csak rá kell jönnie arra, hogy létezik egy párhuzamos világ, Arcadia, melyet a mágia ural. A két világ közötti harmóniát az Őrizők hivatottak fenntartani évezredek óta, ám valami gubanc folytán a jelenlegi Őrnek nyoma vész. Aprylre, mint kiválasztottra hárul a hálásnak cseppet sem nevezhető feladat: eljutni a valóságból a mágia birodalmába, megkeríteni az Őrt, és visszaállítani a harmóniát a káoszba süllyedő világban. A 13 fejezetre osztott játék két univerzumban játszódik: a felhőkarcolókkal, rohanó forgalommal, éji lebujsokkal, drogosokkal és prostituáltak teli Starkon, és a különös lényekkel, helyszínekkel teli Arcadia mágikus birodalmában. Tornquist eredeti foglalkozására nézve forogatókönyvíró, és talán ezzel magyarázható, hogy a közhelyesnek tűnő, valójában azonban igen szövevényes, sőt, merem azt mondani, költői történet mesteri módon, szinte észrevétlenül bomlik ki: egyik pillanatról a másikra azon kapjuk magunkat, hogy mélyen átéljük Apryl konfliktusait, és egyetlen célunk a káoszba süllyedt világ megmentése.

Mint fénixmadár a hamvaiból

Mint mondtam, a TLJ cseppet sem forradalmi és hibátlan játék. Például rengeteg tárgyat kell begyűjteni, sok-sok logikai feladvány és még több párbeszéd vár ránk. A grafika gyönyörű ugyan, de a 3D-s szereplők és a 2D-s háttér összevegyítése nem mindig sikerült tökéletesen. E kisebb hibák ellenére azonban az irodalmi szintű történet, a különös szereplők, a melankolikus hangulat és a gyönyörű prezentáció miatt igazi mestermunkát kaptunk. A TLJ nemcsak azt bizonyította be, hogy Lara Croftnak van nőnemű vetélytársa a kalandjátékok világában, de azt is, hogy a műfaj képes feltámadni fénixmadárként hamvaiból. Ha végigjátszottátok Apryl kalandjait, komoly elvonási tünetekre számíthatok – remélem azonban, nem sokáig, mert a folytatást, a Dreamfall őszre ígérték a fejlesztők. **Berr**

CD GALAXIS

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

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

- 7 Sins HUN7 990
- Act of War dvd5 990
- Afrika Korps vs DR HUN...Hivj
- Age of Empires Gold1 990
- Airport Tycoon 3 és Lux...1 990
- American Conquest.....1 290
- American C. Fight Back...1 290
- Amiga Classics 11 990
- Amiga Classics 21 990
- Arcanum990
- Armies of Exigo HUN.....3 990
- Army Men: Sarge's War.....990
- Atlantis Evolution HUN...6 990
- Aura990
- Autocracy pakk (4 játék) 1 990
- Bad Boys 21 990
- Bard's Tale dvd7 990
- Battlefield 19423 990
- Battlefield 2 dvd11 990
- Beyond Divinity.....3 990
- Beyond Good & Evil1 990
- Blitzkrieg.....1 290
- Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990
- Blitzkrieg: Green Devils.....2 990
- Blood Omen 2990
- Breed.....1 290
- Brothers in Arms dvd9 990
- C64 Classics.....1 990
- C&C Generals Deluxe.....3 990
- Call of Duty "év játéka".....3 990
- Capitalism 2 HUN.....990
- Carmageddon TDR 2000990
- Cat in the Hat.....3 990
- Chaser HUN1 990
- Chronicles of Riddick.....3 990
- Claw990
- Close Combat First to F...1 990
- 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
- Croc.....1 990
- Cross Racing Ch. HUN...4 990
- Crusader Kings1 990
- D-Day HUN3 990
- Dead to Rights1 990
- Delta Force Xtreme6 990
- Demon Stone dvd3 990
- Devastation1 990
- Diablo990
- Diablo 2 + Lord of Destr. 3 990
- Divine Divinity.....1 290
- Disney játékok, /-től990
- Doom 3.....6 990
- Doom 3 Resurrect. of E...7 990
- Driver1 990
- Driver 3 dvd5 990
- Dungeon Lords6 990
- Dungeon Siege2 490
- Dungeon Siege 2*9 990
- 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 HUN990
- Europa Universalis HUN...990
- Europa Universalis 21 990
- Everquest 2 dvd/online...Hivj
- Evil Genius3 990
- Far Cry dvd3 990
- FIFA 2004.....3 990
- FIFA 2005.....7 490
- Fire Captain HUN.....5 990
- Flight Simulator 200412 990
- Flight Sim kiegészítők...Hivj
- Ford Racing 21 990
- Freedom Force vs 3rd R...7 990
- Freelancer2 490
- Fritz 8 Sakk HUN*9 990
- Fritz 8 Sakk HUN*9 990
- 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 Theft Auto990
- Grand Theft Auto 2990
- GTA San A. Limited dvd.11 990
- Great Escape990
- GTR (FIA GT Rac.) HUN...9 990
- Ground Control 2 HUN...1 990
- Guild Wars /online*7 990
- Gunship1 990
- Gyűrűk U: Király vissza...3 990
- Gy.U.: Harc Középf.dvd...7 490
- Half-Life 2 "év játéka" *...Hivj
- Hard Truck HUN990
- Harry Potter Bölcsék k...3 990
- HP 2 Titkok kamrája...3 990
- HP 3 Azkabani fogly3 990
- Hearts of Iron 29 990
- Heaven and Hell1 290
- Heavyweight Thunder...1 990
- Heroes of Might & M. 2.....990
- Heroes 3 Complete1 990
- Heroes 3 Essential HUN...1 990
- Heroes 4 Complete HUN...5 990
- Hidden & Dangerous 2...1 990
- Hidden & Dangerous 2...1 990
- H&D 2 Sabre Squadron...1 990
- Homeworld 2 HUN.....1 990
- House of the Dead 34 990
- Hulk.....2 990
- IGI 22 490
- IL-2 Sturmovik1 990
- IL-2 Forgotten Battl HUN.2 990
- Imperial Glory9 990
- Imperium Galactica 2 HUN.990
- Industry Giant 2 HUN.....990
- Inkvizíció HUN990
- Italian Job990
- Jagged Alliance 2 Gold...1 990
- Jeanne D'Arc HUN5 990
- Juiced7 990
- Jurassic Park Op. Gen.2 990
- Kelták királya HUN.....1 990
- Kill Switch.....1 990
- King of the Road990
- Knights&Merch. 2 HUN...1 990
- Korea: Forgotten C HUN...1 990
- Larry Magna Cum Laude.3 990
- Lego játé 17 féle, /db1 990
- Lego Star Wars7 990
- Legió HUN990
- Lock On2 490
- Lords of the Realm 33 990
- Majhongg Master 51 990
- Majestic Chess.....5 990
- Medal of Honor.....3 990
- Medal Pacific Ass., dvd...7 490
- Medieval Lords HUN.....7 990
- Men of Valor3 990
- Midtown Madness 22 490
- Might and Magic 7990
- Might and Magic 91 990
- Monopoly Tycoon1 990
- Morrowind csomag.....2 990
- Mortal Kombat 4990
- Mortyr 2 HUN.....5 990
- Moto GP 39 990
- Myst 4 dvd.HUN3 990
- Myst URU Ages beyond. 1 990
- Nagy Sándor, a hódító...2 490
- NHL 2006*1 990
- NFS Underground3 990
- NFS Underground 27 490
- Neverwinter Nights Dix...5 990
- Nexus HUN3 990
- No Man's Land1 290
- No One Lives Forever 2...1 990
- Oil Tycoon 25 990
- Outcast1 990
- Op Flashpoint csomag...2 990
- Pacific Fighters HUN3 990
- Panzers Phase 1 HUN...4 990
- Panzers Phase 2 HUN...7 990
- Painkiller2 490
- Painkiller:Battle out of...3 990
- Painkiller csomag4 990
- Pirates! (Sid Meier)3 990
- Pirates of the Caribbean 2 490
- Platoon HUN1 990
- Pokoli Szomsz 1+2 HUN.6 990
- Port Life HUN4 990
- Port Royale 2 HUN7 990
- Postal 2 HUN1 990
- Prince of Persia Sands...2 490
- Prince of P. Warrior With 6 990
- Pro Evolution Soccer 3...2 990
- RS3 Raven Shield Gold...2 490
- Rally Trophy HUN990
- Return to Castle Wolf...3 990
- Richard Burns Rally3 990
- Rise of Nations.....6 990
- Road to Fame HUN.....1 990
- Robin Hood: Defen.HUN.1 990
- Rollercoaster Tycoon 3...5 990
- Rollercoaster 3 Soaked...5 990
- Rome Total War6 990
- RPM Tuning HUN1 990
- Runaway HUN1 990
- Rune990
- Sacred Plus (új kiadás) ...3 990
- Sacred Underworld3 990
- Sacred Plus + Underw...5 990
- Screamer 4x4 HUN990
- Settlers 59 990
- Settlers 5 kiegészítő4 990
- Severance990
- Shadow Ops Red M. dvd.3 990
- Sherlock Holmes ezüst f.3 990
- 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
- Sims 2 Éjszakák HUN*...7 490
- Sinbad3 990
- Singles HUN4 990
- Singles 2 HUN7 990
- Soldier of fortune 2 gold.3 990
- Soldiers of Anarchy HUN 1 990
- Soldiers: Heroes of dvd.2 490
- Soul Reaver 2990
- Space Colony990
- Space Hack HUN3 990
- Splinter Cell1 990
- SC Pandora Thom. HUN...3 990
- SC Chaos Theory dvd6 990
- Scrapland HUN5 990
- Starcraft és Brood War...1 990
- SW Galaxies pakk /onl...7 990
- SW Jedi Outcast3 990
- SW Jedi Academy.....3 990
- SW KOTOR3 990
- SW Republic Commando 6 990
- Streets Racer 2: Fast Dr. 1 990
- Stronghold990
- Stronghold 27 990
- SWAT 49 990
- S.W.I.N.E. HUN990
- Temple of Elemental Evil 3 990
- Thief 2990
- Throne of Darkness990
- TOCA Race Driver1 990
- 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 HUN7 990
- Unreal 23 990
- Unreal Tourn. 2004 dvd* 3 990
- V-Rally 33 990
- Vampire Bloodlines3 990
- Victoria1 990
- Vietcong.....2 490
- War of the Ring2 990
- Warcraft 32 990
- Warcraft 3 Frozen Thron.2 990
- Warlords 4 HUN1 990
- Wings of War dvd1 490
- Wizardry 8990
- World of Warcraft /online. Hivj
- Worms 2990
- Worms 4 Mayhem9 990
- Xpand Rally HUN2 990
- XIII - HUN1 990
- Zoo Empire HUN5 990

Dungeon Siege 2
9 990,-

Panzers Phase 2
7 990,-

Sims 2 Éjszakák
7 490,-

Singles 2
7 990,-

Splinter Cell 3
6 990,-

Worms 4 Mayhem
9 990,-

Fritz 8
9 990,-

7 Sins
7 990,-

Riddick
3 990,-

Sacred Underworld
3 990,-

Call of Duty "év játéka"
3 990,-

Nexus
3 990,-

Hidden & Dang. 2.
1 990,-

H&D 2 Sabre Squadron
1 990,-

Homeworld 2
1 990,-

Ground Control 2
1 990,-

TOCA Race Driver 2
2 490,-

Stronghold
990,-

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 + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Internet Áruház!

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

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelemtkezés 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

CAESAR IV



**ELSŐ
LÁTÁSRA**

Na mi van, mindenki hazament telefonálni?

Városunk új díszé Junius Caesar szobra, jövő hónapban Juliusra cseréljük



A régi jó „városépítő” stratégiák egyik nagy klasszikusa visszatér. A Caesar IV legfontosabb újítása természetesen a 3D-s megjelenítés lesz, emellett persze számtalan apróságon finomítottak. (Így kell szépen mondani, hogy semmi forradalmi újdonságra nem kell számítani...) A játékban ezúttal is egy provinciális kormányzó tógájába bújunk (persze csak képzetesen), majd karrierünkkel párhuzamosan nevelgetjük városkánkat is. A városban 75 egyedi karakter is sétálgat, akik mind-mind más szempontok alapján értékelik munkánkat. Bármelyik járóelőt leszólíthatjuk, hogy ugyan mondja már meg, megvan-e elégedve a dolgokkal. (Legfeljebb az oroszlánok elé vetjük.) Mi magunk jelöljük ki az utakat, épületeket, igyekszünk gondoskodni arról, hogy lakóink egészségesek és elégedettek legyenek, semmiféle külső-belső veszély ne fenyegetse őket. Jobb megelőzni a bajt, ezért előre ügyelni kell a tűzvészek, járványok esélyének minimalizálására, illetve az sem baj, ha a barbár hordák nem tudnak kopogás nélkül berombolni a

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Városépítő stratégia	Vivendi
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2006.	Tilted Mill

GYORSLINK 1276

belvárosba. Természetesen az ipart és a kereskedelmet is fel kell virágoztatnunk. Előnyös üzleti szövetségeket kell kötnünk szomszédainkkal, majd gondoskodnunk kell a zavartalan kereskedelmi útvonalakról. A cél, hogy minél hatékonyabban építsük ki a termelést, hiszen ha több dolgot tudunk helyben elkészíteni embereink számára, akkor munkahelyeket is teremtünk és az árat is alacsonyan tarthatjuk – nem utolsó sorban pedig eladhatjuk a felesleget. Persze lesz, amit kénytelenek leszünk importálni, ezért érdemes jóban lenni más (római vagy külföldi) tartományokkal. Ha jól ügyeskedünk, városunk egyre nagyobb és fényűzőbb lesz, mi pedig egyre feljebb kúszunk a politikai ranglétrán, míg végül mi magunk nem leszünk a császár.

2005. szeptember | www.gamestar.hu



RÉSZLETEK VARÁZSA

A készítők ezúttal arra is ügyelnek, hogy városunk utcái, házai ne legyenek teljesen egyformák.

FÉNYEK, ÁRNYÉKOK

A grafika nem csupán csilivilit jelent, jól láthatjuk a napszakok változását, ennek megfelelően tudjuk igazán felmérni a város életét.

ÉG A VÁROS, ÉG A HÁZ IS

Az igazi veszélyeket ezúttal sem csak a barbárok jelentik majd, hasonlóan sok kellemetlenséget okozhatnak városunk belső problémái is.

ISTENADTA NÉP

Embereink szorosabban követik munkánkat, hamar visszajelzik, ha valami nem tetszik nekik.



Vidáman indulunk háztűznézőbe



Azok ott a távolban már Kazincbarcikum fényei



Ha ügyesek vagyunk és időben feltaláljuk, városunkat helikopterről is megcsodálhatjuk!



Kétezer éve még nem volt ilyen zsúfolt a Váci utca



A polgárok békésen igyekeznek a délutáni Aquincum SC-Oroszlánok meccsre



ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves egybegyűltek!

Nagyon szép költői képpel is kezdhethem akár a bevezetőmet, mely szerint éledező tavaszi fuvallat érezhető a játékvilágban – sajnos ezt meggátolja az a tény, hogy ősz van. Az éledezés viszont határozottan érezhető, szinte már tépjük le a celofánt a friss ropogós TDK... akarom mondani játékdobozokról. Ez elsősorban – részemről persze szerencsére – jelenleg még az előzetes rovatban ölt testet. Rengőten új információt tudunk meg érdekes programokról, leginkább a Games Convention 2005 kiállításnak hála. Gyu és ZeroCool élménybeszámolója alapján egyébként már maga a vásár is egy sikertörténet. Az amerikai E3 európai (egészen pontosan lipcsei) párja az idei évre teljesen felnőtt tengerentúli testvérehez, mind a látogatók számát, mind a kiállítás méretét és látványvilágát tekintve. Valószínűleg jövőre ezt egyébként a kiadók érdeklődése is követi – már előre várjuk az először Európában elhangzó nagy bejelentéseket, szafos kis információkat. Addig viszont csemegézzetek, hogy mi vár rátok a következő hónapokban... nem lesz semmi, arról biztosíthatok mindenkit! A legújabb generációs FPS-ek pedig annyi újdonságot vonultatnak fel, hogy erről egy külön összeállítást is készítettünk.

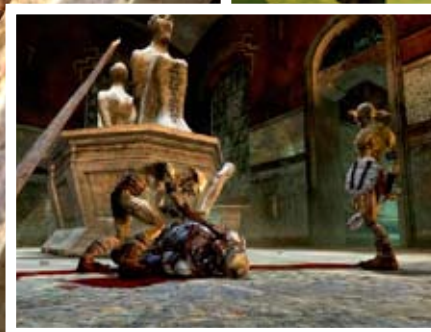
ender

RAKÉTAVETŐ HELYETT TŰZLABDA



A Ubisoftt igen óvatosan nyúlt a Heroes of Might & Magic sorozathoz, hogy ötödik része ne hogy csalódást okozzon a rajongóknak. Ám most kiderült: ha úgy látják jónak, a drasztikus változtatásoktól sem riadnak vissza. A szintén patinás Might & Magic széria új epizódja ugyanis érdekes meglepetéseket tartogat...

Az FPS-t eddig a „first person shooter” rövidítéseként tartottuk számon, most azonban majd kiderül, hogy ugyanez RPG-be ültetve, akár „first person spellcasting”-ként is megállja-e helyét. A **Dark Messiah of Might & Magic** ugyanis a korábbi részek hagyományait folytatja, azonban igen merészen lép előre az FPS-szerű megjelenítés terén. Nem csoda, hogy a Ubisoft az Arx Fatalisról elhíresült Arkane Stудиót bízta meg a fejlesztéssel, és hogy ne rabolják egymás drága idejét a grafikus motor hegesztésével, a Half-Life 2 által használt Source engine-t licencelte nekik. Reményeik szerint a csúcsra járatott engine segítségével lélegzetelállító képi világot varázsolhatnak majd a játékosok elé, mely egyaránt elnyeri az akciójátékosok és a régi motoros Might & Magic-rajongók tetszését is – ugyan elsőre



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

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

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

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



34

Ölni és...

Lesz mivel fraggelni



40

Black & White 2

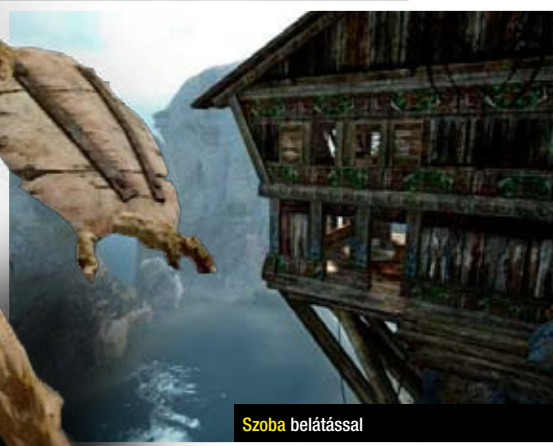
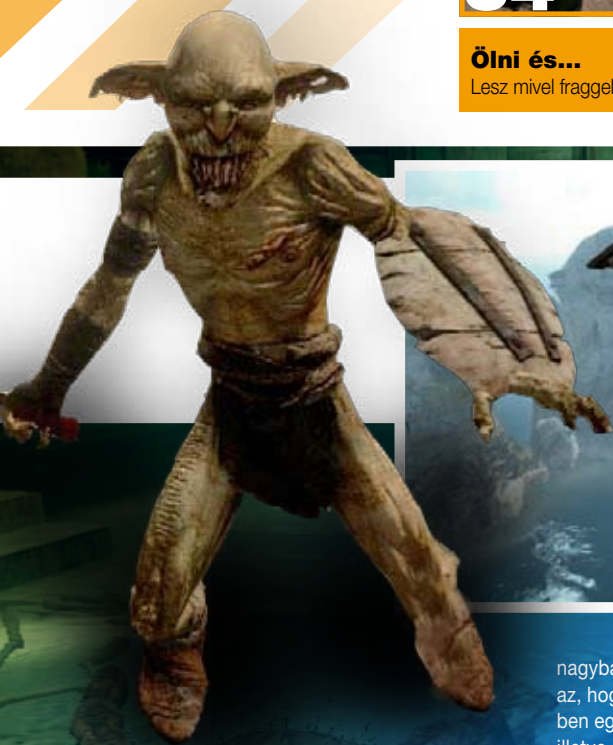
... és mindjárt itt is van!



43

Games Convention 2005

Tiszta Amerika!



Szoba belátással



Tibor érezte, hogy kellemetlen meglepetésben lesz része, ezért felkészülten érkezett a Mónika Show felvételére

kicsit nehéz elképzelni, hogy egy játék mindkét közönségnek egyaránt meg tudjon felelni, de azért szurkolunk.

Orkok, goblinok, trollok, sárkányok...

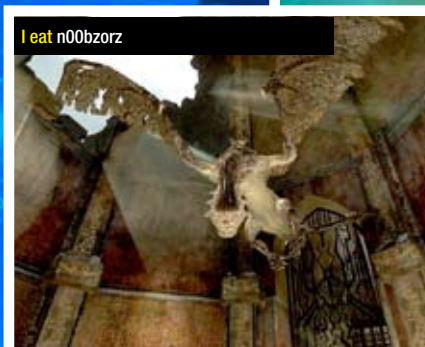
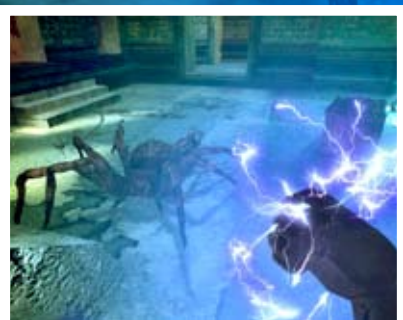
A játékban egy új világba, Ashan földjére jutunk el. (Zárójelben említjük meg, hogy a Ubisoft Ashant, mint a „jövőbeli Might & Magic játékok színhelyét” mutatta be, így nagyon bízhatnak a sikerben és a későbbi folytatás(ok)ban...) A hely meglehetősen barátságtalan, a lakosok hangulatát

nagyban meghatározza az, hogy szabad idejükben egymást mészárolják, illetve az ősi, baljós próféciákban beígért Sötét Messiás eljövételét várják. Hősünk Sareth lesz, egy ifjú harcos, akit mestere egyaránt kiképezett a fegyverek és a mágia használatára – elsősorban arra az esetre, ha netán tényleg befutna az említett Sötét Messiás. Hogy aztán pontosan merre is fejlesztjük képességeinket, rajtunk múlik: lehetünk közelharcosok, mágusok vagy bérgyilkosok – mindegyik szakmának megvan a maga szépsége és pusztító arzenálja, több mint negyven közelharc- és távolsági fegyver, számtalan varázslat. Ami azonban talán a legérdekesebb: a játék többjátékos módokat is tartalmaz majd, az egyszerű deathmatch-től kezdve egészen a multiplayeres kampányokig, ahol is a játékosok menet közben folyamatosan fejlődnek.

ÚJ KOR SZAK AZ RPG-BEN?

Bár az FPS-ek perspektívája korábban sem volt idegen a szerepjátékok világától (hogy a klasszikusok közül a Wizardryt vagy éppen a Morrowindet említsük), és a korábbi Might & Magic játékok

is az első személyű nézetet használták, most RPG-kben eddig példátlan módon minden olyan tényező szerepet kap, mely eddig csak az FPS-ekben került előtérbe. Ilyen például a Source egyik legtöbb lehetőségét hordozó fizika, vagy a testek ütközésmo- dellje. Ezek révén realisztikus módon léphetünk kapcsolatba a játéktérrel, illetve olyan taktikai elemeket is kihasználhatunk, mint a lopakodás.



I eat n00bzorz

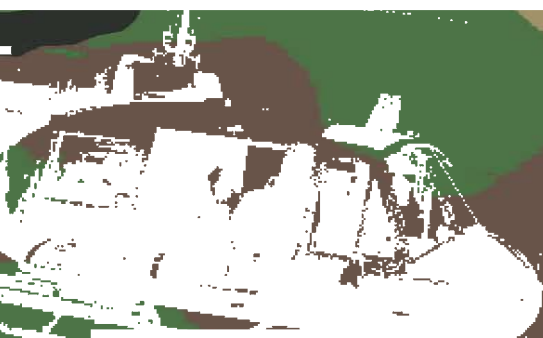
MÁR A RÉGI GÖRÖGÖK IS...

A Sparta: Ancient Warson is munkálkodó World Forge máris belevágott egy új projektbe, mely az antik környezetbe ültetett RTS-től merőben eltérő műfajjal próbálkozik. A **The Wall** afféle kicsit misztikus thriller, némi sci-fi beütéssel, melyben egy európai kisváros (a nyugatiaknak ez biztos konkrétabb kategória, mint nekünk) szörnyű események célpontjává válik. Hősünk egy orvos, aki kénytelen ráébredni, hogy sorozatos rémálmai, melyben kedves helyi lakosok halnak rút halált, lassacskán valóra válnak. Hogy a drága doktor még kellemetlenebbül érezze magát, álmában saját magát is látja a szerencsétlen áldozatok gyilkosaként. A fejlesztők szerint a játéktér teljes egészében lerombolható lesz, méghozzá úgy, ahogy eddig egyetlen játékban sem láhattuk.



Talán vannak olyanok, akiket már nem hoz extaktikus izgalomba egy újabb „vietnami háborús játék” (itt a szerkesztőségben látótávolságon belül rá tudnánk mutatni legalább ötre), de a **Whirlwind of Vietnam** kicsit más lesz.

VIETNAM FELÜLRŐL



Persze, mindig ezt mondják. Most azonban helikopteres szimulátorról van szó, mely a műfaj rajongói számára bizonyára izgalmas lesz. Egyrészt mert szimulátorokhoz képest a játékot számtalan filmszerű elemmel igyekeznek... filmszerűbbé tenni, de a témában járatosak azzal is tisztában lehetnek, hogy a vietnami konfliktus volt az első olyan háború, ahol kiemelt szerephez jutottak a harci helikopterek. A Huey gépről például máig sok embernek Vietnam jut eszébe... sőt, ez talán fordítva is igaz. A játékban a korszak összes fontosabb földi és légi egysége is megtalálható lesz, ami pedig az irányítást illeti, teljesen külön játékmódot kapnak az árkádosabb változat rajongói, illetve azok, akik le sem ülnek olyan játék elé, melyhez nem hongkongi telefonkönyv méretű manuált mellékelnek a fontosabb billentyűkombinációkkal.



GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Egy ideje készülődik az annak idején sok vihart kavart gázolós-autóversenyzős Carmageddon remake-je, bár úgy tűnik, a fejlesztés néhány hete szünetel. Egyelőre nem tudni, befulladt-e a projekt, vagy csak kiadót vált, az Eidos mindenestre nem tervezi a játék forgalmazását.

Rayman papája, Michel Ancel egy interjúban bevallotta, hogy milyen rosszul érintette a Beyond Good & Evil anyagi bukása. Annak idején trilógiának szánták a sorozatot, ám mivel nem kapott kellő reklámot, hiába lelkesedtek a kritikusok (mi is), eltűnt a süllyesztőben. Ha azonban a King Kong igazán nagyot durran, a kiadó talán mégis megszavazza Ancelnek a folytatást... reménykedjünk.

Tovább szállingóznak a pletykák a Halo filmváltozatáról: a művit a Fox stúdió forgalmazza világszerte, az Universal pedig az USA-ban. A Microsoft a bevétel 10 százalékát, valamint ötmillió dollárt kap a jogokért, a film forgatókönyvírója, Alex Garland pedig egy misivel lett gazdagabb. A film legkorábban 2007-re várható.

Egyes források már az osztrák JoWooD kiadó halálhírét keltik, mivel tavalyi veszteségüket sikerült több mint duplájára emelni. Ez több játékot is érint, a StarGate Alliance fejlesztésének leállításáról már fel is reppentek az első pletykák. Hasonlóképpen veszélyben van a Gothic III és a SpellForce 2 is, bár ezek a címek (a JoWooD játékeinak többségével ellentétben) valószínűleg hamar új kiadót találnának.

JÁTÉKBEJELENTÉSEK



Kalandjátékosok, figyelem! A THQ és a Revolution Software büszkén jelentette be a méltán elhíresült Broken Sword sorozat negyedik epizódját, melyről egyelőre csupán annyit tudni, hogy... semmit. Illetve azt, hogy jövő nyáron érkezik.

Aki mérhetetlen filantrópiától fűtve sosem emelne kezét (avagy puskát) a vadlibákra vagy galambokra, most agyaggalambokon kiélheti magát. Bár ezúton emelnék fel szavunkat az agyaggalambok jogaiért, akit ez nem hat meg, még idén ősszel rávetheti magát az Independent Arts sportlövős játékára, az International Sport Shooting 2006-ra.

Az Unreal Tournament játékmódjait arcátlanul lenyúló, ám annál szórakoztatóbb Arena Wars fejlesztői új RTS-en dolgoznak, melynek címe Armies of Steel lesz. Újdonsága, hogy... nem lesz benne újdonság. Sőt, a klasszikus RTS-ek legszebb hagyományait folytatnák, hősök, RPG-s vagy fantasys beütések nélkül. Négy frakciót, sztorival megspékelt egyjátékos és pergős multiplayer módokat ígérnek, egyebet nem tudnak elmondani.

TÖRETLEN LELKESEDÉSSEL



Aki nem tudná, a „crash dummy” az a szerencsétlen baba, „akit” kizárólag arra használnak, hogy beültessék egy dögös autóra, majd jól röpítjék. Az autóval együtt. Ebből a kutatók és az autógyártók mindig fontos következtetéseket vonnak le, pedig maguknak sem merik bevallani, hogy csak a babázás és az autók röpítésére törése miatt csinálják. A **Crash Dummy vs. the Evil D-Troit** című humoros akciójátékban egy ilyen baba bőrébe bújunk, ami sejtetően nem életbiztosítás. Ennek ellenére nem kell különösebben véres akcióra számítani: bár a játék a Havok engine révén nagy hangsúlyt helyez a fizikára (végül is érthető, ha már szakmánkba vág), ez nem a „mindenkit szíjjeldisztrójolok” szempontjából jelentős. A jó babákat megmentjük, a rossz babákat elintézzük, nagyjából ennyi.



ÚJ NFS-BABE A VOLÁNNÁL

Az utóbbi **Need for Speed** játékokban már szériafelszerelésnek számítottak a dögösebbnél-dögösebb cicamicák, nincs ez másképp a következő epizódban, azaz a **Most Wanted** esetében sem. Hősünk új női segítőtársa, Mia, a Van Helsingben és az Aviatorban is látott Josie Maran lesz, aki a színészkedés mellett modellként éli világát. Az Electronic Arts különösen büszke új technológiájára, mellyel minden eddiginél élethűbb módon emelik be Josie arcát (és egyéb fontos testrészeit) a játékba – kíváncsian várjuk, persze kizárólag a szakmai érdeklődéstől vezérelve.



A HÍR SZENT...

A HÍR: Az Electronic Arts fogja kiadni a Valve két következő játékát, a **Half-Life 2: Game of the Year** és a **Counter-Strike: Source**-t.

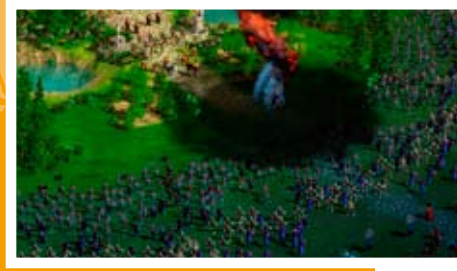
A VÉLEMÉNY: Miután a Valve végre-valahára megszabadult a Vivenditől, látványosan ünneptétek magukat, és persze az agglégényéletet. Elvégre minek is a kiadó, majd a Steamen keresztül értékesítik a játékokat, a kézikönyv miatt sem kell esőrdöket kívánni, és így tovább. Az E3 idején persze már megindultak a pletykák, hogy talán mégis elégük lett a nagy szabadságból. És most már kiderült, ki a szívük választottja: hát az EA. A Steam persze marad, de úgy látszik, hiába elemzték azt az elemzők, hogy ez itten a nagy tuti (mármint elektronysan értékesíteni a játékokat), még mindig nem áll rá készen a világ. Hiába a „szegény fejlesztők kontra zsarnok kiadók” duma, azért továbbra is ez a kényelmes megoldás.

TOVÁBBI KÉRDÉSEK A S.T.A.L.K.E.R. KÖRÜL

Előző számunkban beszámoltunk az ukrán FPS-csoda, azaz a **S.T.A.L.K.E.R.** megjelenése körüli hercehurcáról, ám a Games Conventionön minden eddiginél aggasztóbb pletyka röppent fel. A Krawall Gaming Network ugyanis a kiadóhoz közeli forrásra hivatkozva váltig állította, hogy a THQ immár nem hajlandó finanszírozni a fejlesztés költségeit... A THQ persze hamarosan cáfolt, megerősítve, hogy a játék megjelenik, majd... valamikor 2006-ban, arról azonban már több egyéb forrásból is tudni lehet, hogy egyre kevésbé felhőtlen a viszony a kiadó és a fejlesztő GSC között. Mi pedig mi mást is tehetnénk, továbbra is abban bízunk, hogy a játék nem lép át a Duke Nukem Foreverrel karöltve a mesék birodalmába.

ROM BIRODALOM

Épp egy évvel ezelőtt, a tavalyi GC-n jelentették be a **Cossacks** és az **American Conquest** fejlesztőinek következő RTS-RPG hibridjét, a **Heroes of Annihilated Empires**t, mely a közelmúltban nemzetközileg is bebiztosította magát: jövő év első hónapjaiban érkezik. Bár az **Age of Empires III** fényében már kevésbé tűnik olyannyira „OMG”-nek, mint tavaly, még mindig igen hangulatosan fest. Sőt, máig nemigen találkozhatunk olyan RTS-RPG-vel, ahol a **Cossacks**-epizódokban látott sokezer ember egyszerre rúgja-csúpi-harapja egymást a képernyőn. Közben csőrűcsavaros sztori is bonyolódik, a főhős pedig többszáz küldetés (mármint quest) közül választhat.



Ez olyan, mint a Heroes V, csak nem az

MagiComp

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori 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

Sulinet express

Processzorok		Memóriák		Alaplapok	
Sempron 2200 OEM/BOX	12.590/13.100	DDR400 Brand: 256/512 MB	5.390/9.790	ABIT(2év): NF7-S2/NF7S2G	13.290/13.690
Athlon64 3000+ (939) OEM	26.190	CF Kingst.: 128/256/512	3.360/5.190/8.590	ABIT(2év): AX8 / ABN Ultra	22.490/30.590
Athlon64 3000+ (939) BOX	31.890	SD Kingst.: 256/512/1G	5.690/8.690/14.990	ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	16.590/17.490
Athlon64 3200+ (939) OEM	41.290	XD Olympus 256/512	8.790/15.290	ABIT(2év): IC7/IC7G	25.890/31.490
Athlon64 3200+ (939) BOX	42.740	PenDrive(2.0) 128 / 256 MB	2.590/3.890	ABIT(2év): AG8	27.390
Celeron-D 2.4GHz BOX	16.590	PenDrive(2.0) 512MB / 1GB	5.890/12.350	ASUS ABN-SLI	31.890
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.990	MP3 Inno 128/256/512	9.890/13.990/17.590	Asrock K7S41GX/P4V88	8.900/9.600
Celeron-D 2.8GHz BOX	21.890			Gigabyte (2év): K8N5/K8NF9	17.990/23.490
Intel P4 3.0GHz BOX LGA	39.990				
Videokártyák		Merevlemezek		CD, DVD-írók	
ABIT 9258/9550 128MB	5.290/14.990	Maxler (BM) 120/160/200	15.890/17.090/21.140	LG CD-RW/Combo	4.690/7.390
ABIT 9558/9600XT 256MB	19.550/26.290	Maxler (SA) 120/160/200	19.990/17.090/23.490	LG 4163 White/Black	11.290/13.960
ABIT X600Pro (X700Pro)	19.990/30.590	Sams. (2M)40/80/120	11.790/13.190/17.290	NEC 3540 White/Black	9.590/13.190
MX 4300 64MB	9.990	Sams. (8M)120/160/200	17.890/18.990/28.690	Pioneer 110 White/Black	11.290/13.990
INNO 6600GT AGP/PCI-E	37.990/35.190	Sams. (SA)160/200/250	19.990/23.890/28.690		
		Snap (SA) 120/160/200	18.990/23.350/23.990		
		Fujitsu 2.5" 40GB/80	11.590/13.990/23.990		

Árak bruttó árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek online árlistánkban!

FUSS AZ ÉLETEDÉRT!



RUSH FOR BERLIN



VIHAR ELŐTT...

A Stormregion növekszik

Míg a Panzers – Phase Two még éppen hogy csak megjelent, a fejlesztők nem ülnek a babérjaikon, hanem már a következő játékot hegesztik. A Stormregionhoz ellátogatva nemcsak a következő nagy dobásukról tudtunk meg közeli információkat, hanem a cég további terveiről, fejlődési irányáról is.

Asokak szerint lassan tényleg agyonkoptatt második világháborús témában még mindig vannak tartalékok – legalábbis a Digital Reality újabb fejlesztése (Warfront) után most a másik jelentős magyar csapat, a Stormregion is ugyanennél a témánál marad. A különbség, amellyel játékkal ki akarnak tűnni az irdatlan nagy mezőnyből, több részből tevődik össze. Egyfelől továbbra is megmarad a fantasztikus grafika – az RfB is a Gepard grafikus motort

hatalmas haderővel szállunk szembe az ellenséggel, hanem inkább lopakodással, trükközéssel igyekszünk győzelmet aratni.

Csudamasinák és fegyverek

A másik jelentős különbség a szokványos világháborús programokhoz képest a csodafegyverek komoly szerepe: ezek között szót kapnak harc közben is tesztelt gépek, mint például a Me-262-es sugárhajtású repülőgép, illetve csak a prototípus szintjéig eljutó masinák, mint a félelmetes Maus harckocsi, sőt még olyan eszközök is, amelyek nem jutottak tovább a tervezőasztalnál. További radikális változtatás a korábbi részekhez képest az egység-

Kis hazánkban eddig megszokhattuk, hogy egy-egy fejlesztőcsapat pár tucat munkatársból áll, ők készítik el a teljes játékot az első programsortól az utolsó tesztelésig. Közben pedig nyugatabbra – bár már a cseh Illusion Software-nél is – az a normális, hogy több mint 100 fő dolgozik, no nem kizárólag egy fejlesztésen, de egy csapaton belül. Most viszont úgy tűnik, a magyar Stormregion is „kinövi magát”: ugyan eddig még csak az irodájuk lett háromszor nagyobb, de hamarosan új munkatársakat is felvesznek, így a bűvös 100-as számot náluk sem lesz nehéz átlépni. Természetesen ez azt is jelenti, hogy immár több játékot fejlesztenek párhuzamosan, azonban ezekről még érthető módon nem akarnak sokat elárulni. Ami sejtethető, hogy az RfB mellett még készül a Phase Three, s már a Panzers 2 is tervezés alatt áll.

is vigyáznak. Szintén átalakul a hősök szerepe is: egyfelől nem lesznek nagy ívű történetek, és nem lesznek nevesített hősök sem, mint a két Panzersben – ezt igencsak szomorúan hallottuk.

Gyorsan szabadítsunk fel valamit



Már aztán tényleg nincs túl messze a híd



használja, igaz, jelentősen továbbfejlesztve – és az elképesztően profi átvezetők. Ugyanakkor a már unalomig ismert történelmi eseményeket ezúttal kicsit felrázhatjuk, sőt módosíthatjuk is. Ez különösen a németeknél és az angolszászoknál érdekes: utóbbiaknál, ha elég ügyesek vagyunk, akkor a szovjeteket megelőzve foglalhatjuk el a német birodalom fővárosát. A németekkel pedig, ha folyamatosan nagy győzelmeket aratunk, akkor a háború befejezésével előnyösebb békét köthetünk. A harmadik játszható oldalnál, a szovjeteknél nincs nagyobb változtatásra lehetőségünk, épp elég kemények lesznek e nélkül is a feladatok. Összesen 3x7 küldetésben bizonyíthatjuk hadvezéri képességeinket, ezt követően pedig még a francia bónusz kampányban remekelhetünk. Ez utóbbi erősen hasonlít a Phase Two kiválóan sikeredett jugoszláv jutalom küldetésorozatához, vagyis nem

gyártás bevezetése: épületeket, bázist ugyan nem építhetünk, de ha a meglévőt megvédjük, akkor onnan újabb csapatokat küldhetünk bevetésre. Hogy mindez ne fadjon tömeges harckocsi-le-rohanásokká, arra a fejlesztők több szabállyal

Lesznek viszont tiszták, különböző speciális képességgel, mint propaganda, vagy egy lövéssel megsemmisítés – ezeket mind fel kell használnunk, ha sikeresen akarjuk megoldani a több szintű küldetéseket. Az időszak 1944 őszétől '45 tavaszáig fog tartani, és ha minden jól megy, ebből a játékból is kapunk magyar változatot.

Uhu



ÜZLETI HÍREK



A New York Times külön cikket szentelt a manapság egyre kevesebb eredeti játékkötlet témájának: példaképp az Electronic Artsot hozták fel, melynek idén megjelentetni kívánt 26 játéka közül egy kivételével mind folytatás, feldolgozás vagy filmadaptáció. Az elemzők szerint a cégek túl óvatosak, és nem mernek kockáztatni – vagy egyszerűen rossz üzletpolitikát folytatnak.

Némi felzúdulást keltett a játékosok körében, hogy a SWAT 4 a legutóbbi patch óta kissé furán viselkedik: minden indításnál egy reklám-szerverhez kapcsolódik, és néhány hirdetést helyez el a játéktérben. Ilyenkor rövid summát is küld szokásainkról: alkalmanként mennyit játszottunk, látjuk-e reklámokat, illetve mennyi ideig. A patch-hez a Vivendi új licencszerződést is csatolt.

Azoknak a fanatikuskoknak, akik nem hajlandóak gép híján hosszú órákat eltölteni World of Warcraft nélkül, netán azoknak, akik magát az MMORPG-t kihagyták, de érdeklődnek az univerzum iránt, a Blizzard és az Upper Deck gyűjtögetős kártyajátékot indít 2006 tavaszán. A szabályrendszer még nem tisztázott, de valószínűleg nem tér majd el látványosan a hasonló játékoktól – persze ott nincsenek tauren sámánok.

American McGee agyszüleményei játékok után képregényformában is napvilágot látnak: kezdve aktuális játékaival, a Bad Day L.A.-vel, de készülöben van az American McGee's Alice és a sajnos máig félkész American McGee's Oz is.

A Vivendi megállapodott napjaink egyik legsikeresebb ponyvaregényszerzőjével, Robert Ludlummal, aminek értelmében a szerző szoros közreműködésével egy vérbeli politikai thrillert készítenek a játékosok számára. Kémeikkel, összeesküvésekkel, miegyebekkel. Konkrétumokat még nem tudni, de ez akár a Ubisoft és Tom Clancy kapcsolatához hasonló hosszú távú együttműködés is lehet.



Billy, én vizespó, nem pedig lovaspó versenyre akartam menni...

KALÓZOK NYOMÁBAN

A **Black Buccaneer** mintha gyerekkorunk kedvenc kalózos regényeit hozná el nekünk újra. Gyermekkorunk kedvenc zombis rémálmaival együtt.

Bár a Karib-tenger kalózái korábban már diszkrétan megpendítette a témát, most végre kiderül a dermesztő igazság a XVI. századi kalózok és az élőhalottak titkos összeesküvéséről. Persze minden teljesen békésen indul, míg a játék hőse, Francis Blade hajótörést nem szenved, és egy ismeretlen szigeten nem találja magát. Jó, ez a XVI. században nem volt annyira nehéz, akkor szinte minden sziget ismeretlen volt, de ez a hely tényleg gyanús. Hősünk ráadásul egy rejtélyes talizmánra bukkan a parton, mely különféle vudu-mágiákkal ruházta fel. Nos, így már érdemes kincset keresni, több eséllyel szállhatunk szembe a kincset védelmező rémségek hadával. Indulhat a kalandozás és a henteles, kinek mi tetszik. A játék ugyanis komolyan veszi az „akció-kaland” meghatározást, és a harcolós részekben fordulatos sztori vezet át, itt-ott néhány fejtörővel megszórvva. Az persze csak hab a tortán, hogy ellenfeleink nem csupán a vicces „harr-harr” jellegű kalózok lesznek, hanem sötét mágiákkal felruházott élőhalottak, akik a frászt hozzák ránk.



NA MI WAN?

Akik nem rajonganak a Star Wars MMORPG-ért, még azok is elismerik: új ötleteknek nincs híján a játék.

Az új kiegészítőben például a drága jó Kenobi táborokkal spanolhatunk össze.

Novemberben érkezik a Star Wars Galaxies MMORPG harmadik kiegészítője **Trials of Obi-Wan** címmel – érdekes egybeesés: épp egy időben az Episode III DVD-megjelenésével és a Star Wars: Battlefronts 2-vel, hm. Összeesküvés-elmélet helyett azonban lássuk, mit nyújt: ezúttal magától Obi-Wantól (legalábbis kissé szellemképes, átlátszó verziójától) vehetünk fel küldetéseket, vadabbnál vadabb jutalmakért. Ehhez persze veszélyes helyeken kell átvargódnunk, de így jár, aki a lútra hajt. Az új helyszín természetesen Obi-Wan és Anakin összecsapásának színhelye, Mustafar. Néhány ottani telep is megbízhat minket ezzel-azzal, de ami a legviccesebb, a Knights of the Old Republic egyik legkarizmatikusabb szereplője is visszatér 4000 év után, vele is összefuthatunk. Hogy ki ő? Annyit elárulhatunk, hogy robot, és ki nem állhatja az embereket...



Fiam, te a vesémbé látsz



OMG FÜRDŐRUHÁS LÁNYOK



LOL



Ne áltassuk magunkat: a strandröplabdát nyilván lehet játszani a nemes versengés kedvéért is, de elsősorban a fürdőruhás lányok látványa miatt éri meg a belefeccölt energiát (amit aztán az ember alig győz néhány hideg sörrel pótolni...). A **Beach Volleyball Hot Sports** akár négy játékos számára is önfelédtt ugrándozást ígér, de a lényeg ugyanaz. Tengerpart, pálmafák, fürdőruhás lányok, a különféle játékmódok, helyszínek, miegyebek már csak hab a tortán. Jó lesz ez így ősszel, mikor már csak révedezve gondolunk vissza a nyaralásra. (És a fürdőruhás lányokra.)



Félreértések elkerülése végett hősünk a kép közepén található

IFJÚ TITÁNOK

Szívünk mélyén töretlenül reménykedünk, hogy hamarosan fellebben a fátyol a Diablo 3-ról - addig is tekintsük a **Titan Questet** afféle előételnek.

Bár csilivili 3D-ben pompázik, világa pedig (szinte) szabadon bebarangolható, az iszsszonyatos mennyiségű lút és a jól bevált „eztöld-eztöld” harcrendszer egyértelműen a Diablo szellemi örökségéről árulkodik. A játékot mellesleg az Age of Empires-sorozat egyik alkotója, Brian Sullivan jegyzi, és az ókori Egyiptomban és Görögországban játszódik. A sztori szerint az ősi istenek, azaz a titánok kiszabadultak mágikus börtönükből, most pedig kikapcsolódásként végigdúlják az egész vidéket. Az összes helyi turisztikai látványosságot be kell járunk, rég feledésbe merült titkok után kutatva, hogy visszazárhassuk őket: megfordulunk majd a knosszoszi labirintusban, ellátogatunk a nagy piramisokhoz, Babilon függőkertjeibe. A karakterfejlődés különösen érdekesnek ígérkezik, hiszen a fejlesztők minden eddiginél nagyobb szabadságot ígérnek: szinte bármilyen irányba alakíthatjuk hősünket, sőt az újonnan szerzett képességeinket testreszabhatjuk.

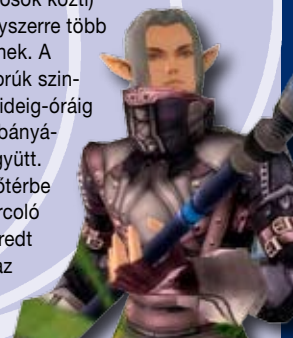


ODAVAGYOK MANGÁÉRT



Akit nem riasztanak el a kistányér méretű szemek és húszcentis fülek (azaz a manga), azok vélhetően örömmel vetik rá magukat a következő keletről importált MMORPG-be, a jövő tavasszal érkező RF Online-ra. A fantasy és sci-fi elemeket ötvöző szerepjáték már tavaly elindult a Távolságon, a nagy sikerre való tekintettel azonban a Codemasters úgy gondolta, hogy az európai és amerikai játékosokat sem hagyja ki a tutiból. Az RF Online legtöbbször méltott aspektusa a hatalmas PvP (játékosok közti) harc, melyekben egyszerre több ezren is részt vehetnek. A

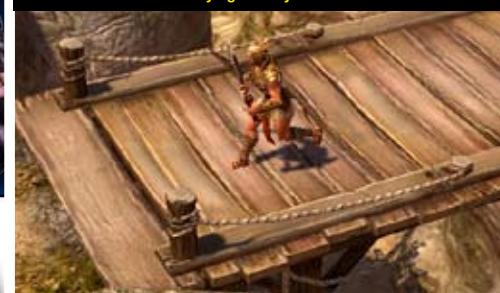
szokásos MMO-játékmenet mellett ezek a kisebb háborúk szinte minden nap kirobbannak, hiszen akik győznek, ideig-óráig birtokolhatják a Novus univerzum legértékesebb bányáját, az összes onnan lecsapolt nyersanyaggal együtt. A három szembenálló faj a mech-harcosokat előtérbe helyező Bellato Union, a misztikus, mágiával harcoló Holy Alliance Cora, továbbá a saját öntudatra ébredt robotok, azaz az Accretia Empire. A harc persze az egész Novus galaxis uralmáért zajlik, úgyhogy elő a kétméteres kardot, oszt gyakjunk!

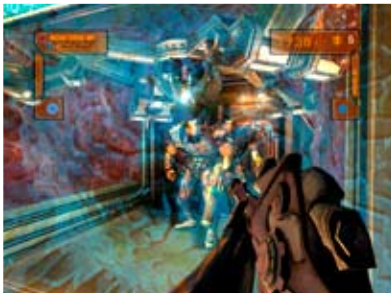


En mondtam, hogy szatirokat ne vegyünk be a csapatba...



Na de most aztán már tényleg komolyan nincs messze az a híd





GÉNEK ÉVADJA

A **Gene Troopers** azon kevés FPS közé tartozik, melyről első ránézésre is látszik, hogy nem mindennapi darab.

A Cauldron már előző FPS-ével, a Chaserrel is próbált eltávolodni a jól bevált „mész oszt ölsz” modelltől, ám akkor nem igazán jött össze nekik. Most úgy tűnik, okultak a hibákból: az unalmas, pasztell színeket szürreális fények váltották fel, a semmitmondó sztori helyett ezúttal mi magunk alakíthatjuk a sci-fi thriller menetét és végkifejletét. Az alapszituáció nem túl biztató: váratlanul felbukkanak a „gene troopers” alakulatai, akik nemes egyszerűséggel minden organikus életformát jól be akarnak harvesztelni. Hiába, mindenki azzal fűt, amije van. Mi persze nem hagyjuk magunkat, szembeszállunk velük, közben keresztül-kasul beutazzuk az univerzumot, hat, teljesen eltérő világot, hogy szövetségeseket is szerezzünk. Ezúttal is lesz buuullleeeet-tiiime, sőt, még néhány RPG-elem is: hőszűnek egy idő után új taktikákat taníthatunk, rajtuk múlik hogy inkább az előredöngetős arcborobantós iskola, vagy a diszkrétebb, árnyékban sunnyogó, torok-átvágós felfogas avatott tudoraivá képezzük magunkat.

KICSIT FURA

Az első képek alapján nem szorol különösebb magyarázatra, hogy miért is a **Grotesque** címet kapta a német Silent Dreams új játéka... Az eredeti képi világ klasszikus fantasy RPG-k nyomán halad – a fejlesztők a Gothic sorozatot, a Fable-t, a Baldur's Gate-et és a Planescape: Tormentet emelték ki fő inspirációs forrásként, a csavar abban rejlik, hogy a komolykodás mellé néhány humoros elemet is beemelnek a The Bard's Tale jegyében. Grotesque maga egy szokásos fantasy világ, melyet folyamatosan meg akarnak menteni különféle „kiválasztottak” – illetve olyanok, akik kiválasztottnak hiszik magukat. Jellemző módon a helyiek már fel sem veszik a dolgot, ezeket gyorsan dílházba küldik. Ám egy szép napon... De miért is lőnének le a poént, jövő ősszel kiderül.



*Felkészültél
a kalandra?*



WORLD CYBER GAMES 2005

Avagy olimpia nem csak sportolóknak

Az előző hír óta eltelt időszak alatt, az idei versengések, az online kvalifikáció már javában zajlik négy játékkategóriában. A FIFA 2005 kategóriában egyelőre a papírfórmanak megfelelően, a tavalyi WCG győzelemhez méltóan dignitas.PoPeC van az élen, ám még messze a vége és ne feledjük, hogy minden kategória első három helyezettje kap meghívást az októberi élő, tehát LAN-on megrendezendő döntőre. Kisebb meglepetésre a Starcraft Brood War verseny jelenlegi állása szerint a tavalyi győztes Gorky csak az 5., míg a megelőző években sorozatban győztes Cameleon a 2. helyen foglalnak helyet. Ám itt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a legjobb háromba kerülés a tét az on-line kvalifikáció alatt, így lehet, hogy csak taktikázás folyik a nagyoknál és majd a végén hajrázva kerülnek be a top 3-ba.

A WCG másik stratégia számában a Warcraft III-ban jelenleg Day_Night-AbuSE tartózkodik az első helyen. A lebonyolítási rendszer megegyezik a Starcraft Brood War rendszerével így a végső kimenetel még akár meglepetéseket is rejthet magában.



A Need For Speed Underground 2 kategória is megkezdte a versengést ám a sajtóság lebonyolítási rendszer miatt jelenleg még nincsenek helyezettek, hiszen folyamatos verseny zajlik.

Evezünk „hivatalosabb” vizekre.

Az ötödik és egyben az egyetlen olyan játék, melynek kvalifikációját nem online bonyolítjuk le, a Counter-Strike: Source. Lezárultak a megbeszélések a verseny helyszínét illetően, így a WCG 2005 Counter-Strike: Source játékkategória kvalifikációja a HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont területén, az INFOmarket-INFOtrend kiállításon (Információtechnológiai és telekommunikációs vásár) lesz megrendezve, 2005. szeptember 17–18-án.

Ugyancsak véglegesítettük az idei WCG versenysorozat nagydöntőjének menetrendjét: erre csak a három hónapos online kvalifikáció legjobb három helyezettje és a fentebb említett Counter-Strike: Source selejtezők legjobb négy csapata kap meghívást.

A Grand Final helyszíne és időpontja: Westend City Center, 2005. október 15.

A World Cyber Games magyarországi selejtezőjének aktuális állásáról a rendezvény hivatalos honlapja, a hu.worldcybergames.com oldala, valamint számos rajongói weblap tudósít.

AKTUÁLIS

CS ligák

Online 3on3 eSPORT liga:

Elsősorban azok számára, akik nem bocsátkoznának (valószínűleg) egyesélyes küzdelembe a pro arccal. A nevezés ingyenes, és már zajlik – jelenleg még csak IRC-s elérhetőségek vannak, de hamarosan beindul az oldal is.

WEB: <http://3on3.eSPORT.hu>
IRC: #3on3.hu @ Quakenet

Online 5on5 HNL eSPORT liga:

A liga már folyik, mióta XJohny és Bub^ átvette az irányítást, remélhetőleg még gördülékenyebben. Érdemes figyelemmel követni az eseményeket és a szervezést, így a későbbiekben, egy újabb nevezés esetén már minden egyszerűbb lesz. A lebonyolítás csoportokban zajlik, minden első és második csapat jut tovább a következő körbe. Jelenleg a második kör zajlik.

Honlap: <http://hnl.eSPORT.hu>
irc: #hnl @ Quakenet

Online MaRaToNLiGa 2:

Javában zajlik az előkészítés, nagyjából a 2v2 ligával egy időben, szeptemberben indul. A döntő ismét LAN-körülmények között lesz, az eddigi tárgyalások szerint a DXEC LAN-klubban. A nevezés díja egyelőre bizonytalan, de nem kell egetverő összegekre számítani. (A cél elsősorban az, hogy a nevezett csapatok valóban megjelenjenek.) Valószínűleg 32 csapat mérheti össze erejét, a díjazás részletei szintén később várhatók.

WEB: <http://mliga.eSPORT.hu>
IRC: MaRaToNLiGa @ Quakenet

Online 2v2 liga:

Szeptembertől indul, új, korszerű dizájnnal és a már megszokott profi motorral. A nevezők számától függően 32 vagy 64 csapat indulására lesz lehetőség. A nevezés ingyenes lesz, a díj azonban annál komolyabb: a legjobb GameStar-előfizetéseket nyerhetnek. (OMG pwnz0rz!)

WEB: <http://2v2.esport.hu>
IRC: #2v2.hu @ Quakenet

Figyelem! A 2v2 és a MaRaToN ligához olyan vállalkozó szellemű embereket keresnek a szervezők, akik Online Counter-Strike 1.6 „adminkodást” vállalnának. Szükséges hozzáértés, HLSW, RCON parancsok ismerete és gyakorlati használata. Lehetőleg 16 éven felüliek jelentkezhetnek IRC-n vagy a bub@csmovie.hu e-mail címen.

FILMAJÁNLÓ

FoP Ultimate movie

Ahogy Bub^ is fogalmazott a csmovie.hu oldalon, „igényes, de nem éppen szolid film” a klán LAN-szerepléseiből összevágva, by ziTi. A zene nem mindennapi, de nekünk bejött, aki megcsodálna néhány elegáns (és kevésbé elegáns) killt, vessen rá egy pillantást: <http://csmovie.hu/download715>

SZERVERAJÁNLÓ

#xDk THE ULTIMATE PUBLIC

IP: 193.23.143.56:27015

IRC: #xdk

Kolonia [CS16] + TvNetWork+

IP: 80.95.81.45:27015

IRC: #kolonia

SubiDubI. és II. Public server [VAC]

IP: 212.51.124.200:27015

A jelszó mindkét játszótérre „cshu”

Irc: #subidubi



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

Nagy mozgolódások nincsenek, sem az alsóházban, sem a felsőházban. Nyugodt egy hónap volt ez az augusztus... Bejött a DS2, és annyi.

	előző helyezés	GS cikk	GS százaléka
1. GTA: San Andreas	◆	2005. június	95%
2. CS: Source	(8) ▲	2004. november	93%
3. Battlefield 2	(6) ▲	2005. június	93%
4. Half-Life 2	(2) ▼	2004. november	97%
5. World of Warcraft	(4) ▼	2005. február	97%
6. Dungeon Siege 2	új	2005. augusztus	84%
7. Call of Duty: United Offensive	(6) ◆	2004. október	87%
8. NFS: Underground 2	(3) ▼	2004. november	94%
9. Doom 3: Resurrection of Evil	(15) ▲	2005. május	87%
10. Diablo 2: LoD	(20) ▲	2001. augusztus	93%
11. Medal of Honor: Pacific Assault	(16) ▲	2004. november	89%
12. Far Cry	(14) ▲	2004. április	94%
13. FIFA 2005	(10) ▼	2004. szeptember	93%
14. Prince of Persia2: WW	(5) ▼	2004. december	94%
15. Splinter Cell: Chaos Theory	(11) ▼	2005. április	96%
16. The Sims 2	(19) ▲	2004. szeptember	95%
17. LEGO Star Wars	(12) ▼	2005. május	80%
18. KotOR 2	(13) ▼	2005. február	90%
19. Area 51	(17) ▲	2005. június	83%
20. UT 2004	(18) ▼	2004. március	89%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Szegény S.T.A.L.K.E.R... szegény, szegény S.T.A.L.K.E.R.! A Need for Speed letaszította trónjáról...

	szavazatarány
1. NFS: Most Wanted	31%
2. F.E.A.R.	24%
3. S.T.A.L.K.E.R.	12%
4. Age of Empires 3	13%
5. Call of Duty 2	10%

MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

- GTA: San Andreas**
- Battlefield 2**
- Dungeon Siege 2**
- Half-Life (Best Seller Edition)
- MoH: PA

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A hihetetlen megahitek tömege, amelyek megjelentek a nyáron, a szerkis toplistára is rányomta a bélyegét.

- World of Warcraft**
- Dungeon Siege 2**
- Doom3: RoE**
- S.W.A.T. 4
- CS: Source

MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

- PoP: Warrior Within**
- FIFA 06**
- FIFA 2005**
- MoH: Pacific Assault
- World of Warcraft

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

Most már nem merek mondani semmit... Legfeljebb javasolni a magyar fejlesztőknek, hogy kezdjenek el dolgozni az Asztalifoci és Marokkó Bajnokság 2006-on. Tuti kasszasiker!

- Battlefield 2**
- GTA: San Andreas**
- World of Warcraft**
- Charlie and the Chocolate Factory
- International Cricket Captain Ashes Year 2005

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
Auto Assault	2006. tavasz
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
F.E.A.R.	2005. október
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
Rome:	
Barbarian Invasion	2005. szept. 27.
S.T.A.L.K.E.R.	2005. ősz
Shattered Union	2005. október 4.
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!

AUGUSZTUSI BUDGET MEGJELENÉSEK

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
2 Fast Driver	EVM	M	1999	Autós
Battlefield 1942:				
The WWII Anthology	EA	M	3990	FPS
Battlefield: Vietnam	EA	M	3990	FPS
C&C Generals DE	EA	M	3990	Stratégia
FIFA 2005	EA	M	3990	Sport
MoH: Assault War Chest	EA	M	3990	FPS
NBA Live 2005	EA	M	3990	Sport
Rugby 2005	EA	M	3990	Sport
Simcity 4 Deluxe	EA	M	3990	Istenszim.
Tiger PGA Tour 2005	EA	M	3990	Sport
Total Club Manager 2005	EA	M	3990	Sport
UEFA				
Champion League 2005	EA	M	3990	Sport



MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

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
Getting Up	Seven M	K	9900	Graffiti
SCAR	Seven M	K	7990	Autóver.
Singles 2	N-Tec	M	7990	Életszim.
Chrome:Specforce	N-Tec	K	7990	FPS



Thief III

2005.07-től kapható 3 990 Ft.



GTA: Vice City

2005. 06-től kapható 3 990 Ft.



Armies of Exigo

2005. 08-től kapható 3 990 Ft.

SZEPTEMBER HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft.)	Típus
Black & White 2	Electronic Arts	K	9900	Istenszimulátor
Crime Life	Ecobit	K	9900	Akció
Dragonshard	Seven M	K	9900	Kaland
Fahrenheit	Seven M	K	9900	Kaland
FIFA 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
FIFA Manager 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
Madden NFL 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
Moto GP 3	Automex	K	9990	motoros
Myst V End of Ages	Automex	K	9990	kaland
NBA LIVE 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
NHL 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
Path of Neo	Seven M	K	9900	Akció
Sims2: Éjszakák	Electronic Arts	M	9900	Életszimulátor
Starship Troopers	Automex	A	9990	Akció
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	K	9900	Sport
The Regiment	Ecobit	K	9900	Akció
Total Overdose	Automex	K	9990	Akció



JELMAGYARÁZAT

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

JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

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



JÁTSSSZ INGYEN!
www.gamesrouter.com

ROSE
ONLINE
Rush On Seven Episodes



Kapaszkodj! Kezdődik az utazás...

Csatlakozz a több ezer játékoshoz és fedezz fel izgalmas új helyeket a hét óriási világban. Több száz fortély segítségével tudsz a többiekkel kapcsolatba lépni. Alakíts velük társaságokat sőt szövetséget. És ne feledd a repülő hajót! Ez lesz életed legnagyobb kalandja!



R.O.S.E. Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Triggersoft. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.

ÚJDONSÁGOK



A TOCA Race Driver 3 (avagy TOCA Race Driver 2006) új képei ismét eloszlatják a gyanakvók kételyeit, bár a folytatás nem csupán grafikai téren szárnyalja túl az előző részeket. A Codemasters minden fronton igyekezett továbbfejleszteni a játékot, a játékmódoktól kezdve az autók számán át egészen a realizmusig. A tavaly áprilisban megjelent második részt sokan dícsérték 15 játékmódja miatt – most ez a szám 35-re ugrott. Ez a szám elsőre átláthatatlanul soknak tűnik, de ha például a karrier-módot választjuk, hat teljesen eltérő kategóriaként jelenik meg. Akár a GT, a rally vagy az off-road áll szívénkhez a legközelebb, minden kategóriában másfajta „ranglétrán” kell feltornászunk magunkat, hogy adott terület legnevesebb versenyeire bejussunk – így már nem tűnik olyan soknak a játék 160 bajnoksága sem. Aki

kicsit is járatosabb a dögerős autók világában, az nyilván értékeli majd, hogy mielőtt rátehetné kezét a Williams mostani F1-es gépére, a BMW FW27-re, előbb még a drága jó Nelson Piquet FW11B-jével és Damon Hill FW18-asával is el kell elérnie néhány szép eredményt. (Tényleg, ő hová is tűnt?)

...minden autó viselkedését 400 változó határozza meg, ezek közül 100 csak a gumikra és kerekekre vonatkozik...

Az extrém kivételektől eltekintve, mint például az agyontuningolt Ferrarik és Lamborghinik, a játék 80 autójának java hivatalosan licencelt, méghozzá olyan versenyekből, mint a német DTM, a brit GT vagy az ausztrál V8 Supercars. A realizmusról csak annyit, hogy minden autó viselkedését 400 változó határozza meg, ezek

közül 100 csak a gumikra és kerekekre vonatkozik. Nagyjából minden kihat teljesítményünkre, úgyhogy az a legkevesebb, hogy kipurcánthatjuk a motort, ha nem vigyázunk, vagy rípiyára törhetjük a járgányt egy óvatlan előzésnél. Sokkal érdekesebb, hogy a legapróbb koccanás is érezhető változást hozhat. Autónk karakterisztikáit mi magunk is hangolhatjuk, ha a verseny erre lehetőséget ad. Az új online rangrendszer révén bármelyik kategóriában feltörhetünk a világhír felé, de a Codemasters ígérete szerint az offline játék sem lesz unalmas: itt sem lesznek kevésbé rafkosk ellenfeleink. A gépi versenytársak MI-je szintén számtalan változótól függ, mindenki egyedi vezetési stílust kap, eltérő képességeket, például más-más agresszivitási szinttel.

Megjelenés: **2006. február**

ÚJ INFÓK >

TOCA RACE DRIVER 3

ÚJ INFÓK >

FAHRENHEIT

Megjelenés: **2005. október**

A hogy közeledik a megjelenés, egyre többet tudni az Atari új akció-kaland-játékáról, a Fahrenheitről, mely több szempontból is érdekes: egyrészt olyan játékelemek mutat be, melyekkel PC-n még nem, vagy igen ritkán találkozhattunk. Másrészt kicsit olyan, mintha a „filmszerű kalandjáték” műfaját próbálná feltámasztani, bár nem valódi színészekkel felvett filmbevágások segítségével, mint a klasszikusok (Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 és társaik) hanem grafikai engine-el. Ez így még mindig kevés támpontnak, de nehéz tömören összefoglalni a játékmenetet – a Quantic mindenesetre úgy tekint rá, mint a játékok jövőjére... majd kiderül. A legfontosabb újítás az

irányításban rejlik, legtöbb cselekedetünket, a tárgyak használatától kezdve addig, hogy időben el tudunk-e ugrani egy felénk robogó autó elől, kontext-függő parancsokkal érzük el, azaz jókor kell jó irányba elmozdítani az egeret, vagy leütni egy billentyűt – a GS TV videóján ez jól látható. A helyszín New York, minden idők legkeményebb tele. A játékot egy bizonyos Lucas Kane szerepé-

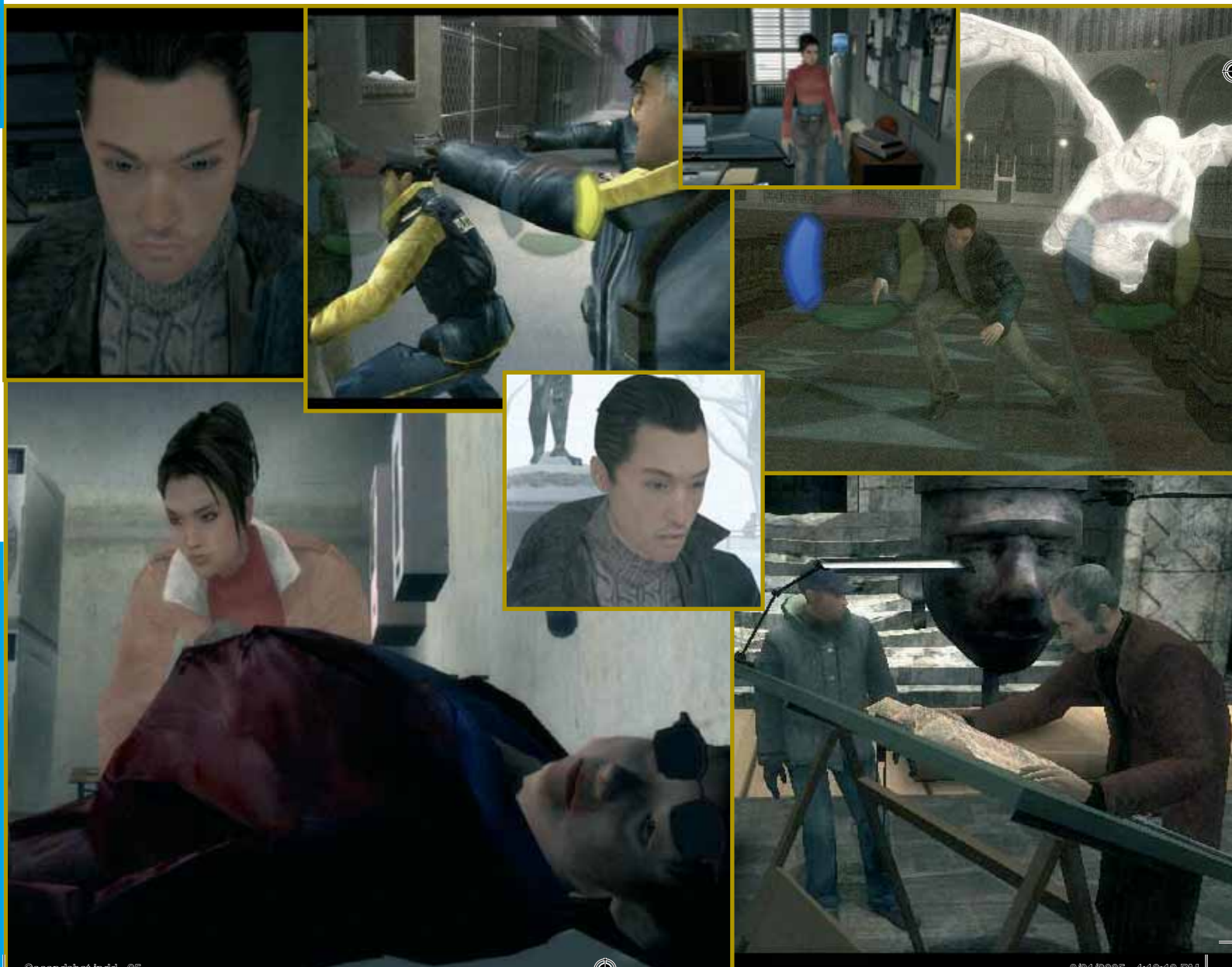
sztut, felpattan és elrohan, ám a következőkben már a bűnüggyel kapcsolatban nyomozó Carla Valenti és Tyler Miles szemén át látjuk a világot. Mi vagyunk a bűnöző (?) és mi vagyunk a nyomozók, ebben a skizofrén állapotban próbálunk túljárni „saját eszünkön”. Ez így meglehetősen valószínűtlenül hangzik, de épp ez a lényeg. A Fahrenheitben nem lesz könnyű mindvégig racionálisan szemlélni az eseményeket.

...előttünk egy hulla, kezünkben egy véres kés, mindkét karunkra rejtélyes jelek vannak karcolva...

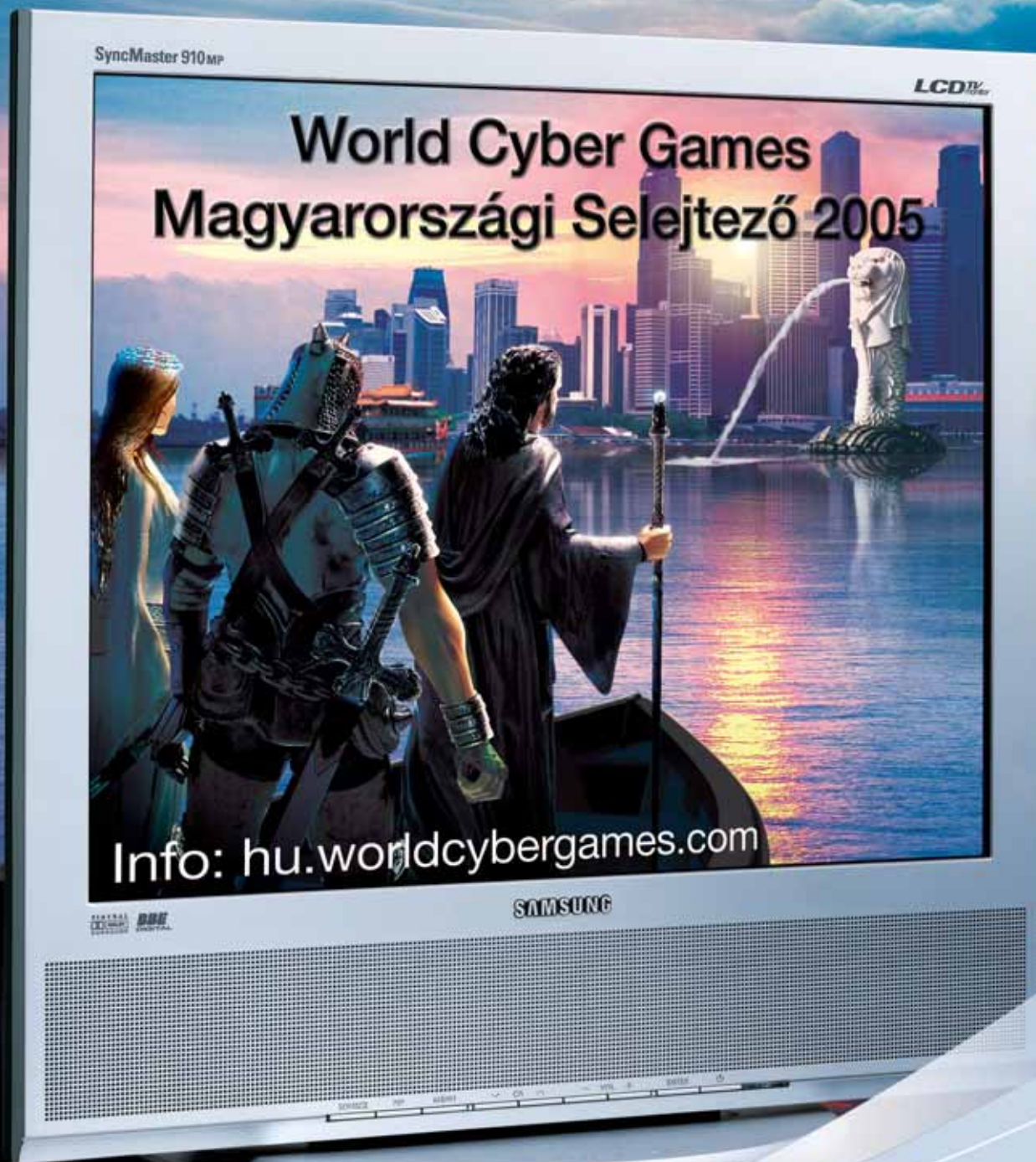
Lucasként minden tettünknek nyoma marad és ha nem vigyázunk, minden döntésünkkel közelebb engedhetjük magunkhoz a nyomozókat. Sőt: minden karakter hajlamos a bekatlanásra. Ügyelnünk kell erre is, mert

ben kezdjük, aki egy egyszerű banki alkalmazott. Egy étterem mosdójában találjuk magunkat, előttünk a földön egy hulla, kezünkben egy véres kés, mindkét karunkra rejtélyes jelek vannak karcolva. Érthető, hogy hősünk nehezen kezeli a

ha a vadabbnál-vadabb események közepette nem tartjuk őket szinten, későbbi szituációkban másképp viselkednek, ami nem feltétlenül jelent pozitív változást. Ha pedig végképp kikészülnek, akkor egyszerűen feladják és vége a játéknak...



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





28

Quake 4



30

Serious Sam 2



32

ET: Quake Wars



34

UT 2007

ÖLNI HAGYNI ÉS ÖLNI

MULTIS SEREGSZEMLE

A mikor megszületett az FPS műfaja, rövid idő alatt számtalan rajongót szerzett. Hiába, mintha csak mi magunk szálltunk volna szembe a válogatott rémségek gyűlevész hordáival – bár egy percre sem felejtettük el, hogy csupán ravaszdi gépi kódokra lövöldözünk. Ám ahogy megjelent a Doom II, hirtelen kitárult a világ. Megjelent a multi-FPS műfaja, és mindenkit lázba hoztak az új lehetőségek. Hihetetlen élmény volt egy FPS-ben buta szörnyek helyett valódi ellenfelekre, egymásra vadászni, netán közösen neki-vágni ugyanannak a kalandnak, melyen először egymagunkban vergődtünk végig. Szinte felfoghatatlan volt a gondolat, hogy az a pixeles csávó a képernyőn, aki mellettünk markolja a fegyvert, szintén egy hozzánk hasonló játékos, saját személyiséggel – megkezdődött a Lanpartik Kora, amikor hónunk alatt cipeltük fel a gépet a haver lakására, hogy hajnalig kergessük egymást a különféle arénákban. A netes játék még nagyobbat dobott az ügyön, hiszen már azt sem tudtuk, hogy a harcostársak a szomszéd házban játszanak, vagy netán Honoluluban – nem is volt fontos.

Ma már a multiplayernek számtalan altípusa létezik, és mindenki megtalálhatja az ideális környezetet ahhoz, hogy felebarátait virtuálisan szitává löje. Van, aki csak rombolna előre, megállás nélkül szórva a rakétákat, no meg a plazmát. Más lopakodni szeret, és különleges ügynök módjára elegánsan tenni a dolgát. Van, aki háborúba képzei magát, és tömegben rohanna előre, de van olyan is, aki kisebb csapatban, szorosan összedolgozva taktikázna. Összeállításunkban meg szeretnénk volna mutatni Nektek, hogy milyen színes a multiplayer FPS-ek jelen felhozatala. A következő néhány oldalon összegyűjtöttük a következő generáció császárait...



KIRAKÉTÁT VET, FRAGOT ARAT

QUAKE 4

A cybersport magányos farkasainak korszaka hanyatlóban, az egyéni multihősök ideje lejárt... Amióta a Q3A előregedett, az új zászlóvivőnek kikiáltott UT és Painkiller valahogy sosem tudta kiváltani az ID üdvöskéjét. Sosem volt akkora pezsgés körülöttük a cybersport versenyeken, nem neveltek ki új legendákat, s bár Fatal1ty elbohóckodott velük néhány évig a parizerre való havi fix miatt, az egész 1v1-scene valahogy ellaposodott Quake nélkül.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Árkád FPS	Activision
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. november	ID / Raven
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Jedi Knight I-II, Soldier of Fortune I-II	

GYORSLINK >> 450

Ráadásul a trendek is más irányba mutatnak manapság. A kiadók szerint legalábbis csapatos, célorientált, komoly szervezethez igénylő multis játékokat érdemes kiadni, ahol sokan egyszerre tudják kiélni magukat a virtuális csatatéren. Hatalmas móka a Battlefield 2 meg a CS Source, ez tény, de teljesen más élmény egy az egyben szembenézni valakivel egy virtuális arénában... Amikor nincsenek csapattársak, nincs légi támogatás, vagy medic, ha megsérülsz, csak a saját reflexe-



„Nagyot ütök, csúnyán nézek, mögöttem a feleségem”

idre és tudásodra hagyatkozhatasz, amikor megkezdődik a párbaj...

Huzalozott reflexek

Az id és a Raven fejesei bíznak abban, hogy az ilyesfajta adrenalinpumpa iránti igény nem veszett ki a játékosokból, és a Quake 4 multis részével – hála az égnek – szembe mennek mindenféle trenddel: maradnak a Quake 3: Arena hagyományainál! Egy olyan világot építenek, ahol a mozgékonyaságon és a célzás skillen van a hangsúly. A reflexeken és az ügyességen. A fizika és a pálya fölött gyakorolt tökéletes kontrollon. Az ellenfél várható reakcióinak kiszámításán és megelőzésén, illetve mindezek hipergyors sebességgel történő kivitelezésén, akár a másodperc tört része alatt alkalmazkodva az új szituációkhoz. A taktikázás nem különleges célok kivitelezésére irányul, hanem az életben maradásra. Ölni, vagy ölni hagyni – erről szolt a Quake sorozat mindig,



– Add ide a zászlót!
– A zászlót nem adom... Én a zászlót nem adom oda!

és erről fog szólni a negyedik rész is! És mi erre csak annyit mondunk: iiiiiggeeeeeeeeeennn !

...és fellebben a lepel

Egyszerűen elképesztő, mi zajlott le az idei, augusztus elején megrendezett QuakeCon után (és közben). A jövőbeni id-s FPS-ek mindenkor bemutatóhelyéül szolgáló óriási LAN-partin végre a nagyközönség is kipróbálhatta a Q4 multiját 12 hálózat-

ba kötött gépen! A hatás eszméletlen volt, mindenki látni akarta, mindenki játszani akart vele, a Q3-scene pedig – legalábbis, ami maradt belőle – totálisan felbolydult, odáig volt meg vissza, és egy emberként sóhajtott egy „Van Isten!”-t a játék láttán! A Quake 4 lényegét tekintve tehát változatlan: adott egy aréna, alapesetben két ember, egy mélyhangú „kommentátor”, sok-sok fegyver, lőszer, páncél és gyógyszer el-

A QUAKE MINDIG IS AZ 1V1-RE KIHEGYEZETT MULTI FPS-EK CSÁSZÁRA VOLT, S NEM LESZ EZ MÁSKÉPP A NEGYEDIK RÉSSZEL SEM. AZ UTÓBBI EGY-KÉT ÉVES KÉNYSZERŰ LESZÁLLÓÁG UTÁN ITT AZ IDŐ, HOGY ÚJRA RÉGI FÉNYÉBEN TÜNDÖKÖLJÖN EZ A MULTIS ÁG, S VISSZATÉRJEN A CYBERSPORT MAGÁNYOS HŐSEINEK KORSZAKA, AZ IDOLOKÉ, A PÉLDAKÉPEKÉ, AKIKET LEHET CSODÁLNI, TISZTELNI, GYŰLÖLNI ÉS SZERETNI. VELÜK VALAHOGY SOKKAL KEREKEBB A JÁTÉKVILÁG.



szórva a pályán. A megszokott deathmatch-trükkök teljes mértékben implementálódtak, a rocketjump, grenadejump, bunnyzás stb. ugyanúgy segítségül hívhatóak, ha szükség van rájuk, mint eddig – erre kiemelt figyelmet fordítottak a fejlesztők. A fizika és a sebesség valahol a

újra meg nem jelennek. Ez persze szép, de totál felesleges, hiszen aki 30 másodpercnél tovább akar életben maradni egy Q4-partiban, az csakúgy, mint a Q3:A-ban, jobban teszi, ha rövid úton memorizálja az összes fontosabb map minden egyes részletét, beleértve

„A Q3-scene egy emberként sóhajtott egy „Van Isten!”-t a játék láttán. „

QW és a Q3 között áll, de láthatóan sokkal közelebb van az utóbbihoz. A pályadesign kritikus szerepe sem változik: tapasztalt mappereket kértek fel a fejlesztők a pályák megalkotásához, hogy az ember- (és annak ügyességét) próbáló, kiélezett helyzetek biztosítva legyenek – ne számítsunk rá, hogy a +100 páncél, vagy a megahealth egy félreeső sarokban lesz elrejtve, hogy minden arra járó nyugiban felvehesse... Újdonság, hogy a játék ezen túl az épp felvett, respawnra váró tárgyak helyét is egyértelműen jelezni fogja, a fegyvereket sugárzó fénynyalákkal, a tárgyak pedig szellemformában lebegnek majd helyükön, amíg

a fegyver, töltény, HP és armor spawn-pontokat (illetve a player spawn-pontokat is, de ezt csak halkan súgva jegyzem meg, hiszen a spawn-camping nem szép dolog, bár kétség kívül hatásos ☺). A Quake-feelinghez szorosan hozzátartozó horizontális és vertikális ugrópadok sem hiányozhatnak, mint ahogy teleportokkal is találkozni fogunk. Hangulatukban a pályák illeszkednek a Q4 egyjátékos sztorijához, s bár általában két fő téma köré vannak szervezve (ember/strogg), mindegyikükre jellemző az indusztriális, „fémes” feeling. Az igazi móka azonban még hátra van: a dobozos „gyári” verzió tartalmazni fogja a sorozat korábbi részeinek legsikeresebb, már-már legendássá vált pályáit, mint a Q3DM17-et („The Longest Yard”, a klasszikus „űrös-dobbantós” örület a Q3-ból), a The Edge-et a második epizódból, illetve meg nem erősített források szerint a DM4 is visszatér a QW-ből. Ami meg nem lesz benne a dobozos verzióban, azt a modderek úgyis két pillanat alatt fogják legyártani, tehát nagyon hamar otthon fogjuk érezni magunkat a játékban, az tuti.

Simon mondja: tüzelj!

A fegyverek szempontjából sem kell túlzottan nagy meglepetésre számítanunk, a QuakeConon játszható pályák, és a rajtuk található csúzlík alapján amolyan „best of” arzenálra számíthatunk a korábbi részekből. Alapfegyverünk – a gauntleten kívül ugye, ami most már egyértelműen egy kézifűrésre hasonlít – a sima gépfegyver, ami a Q3-as testvéréhez képest érezhetően erősebb lett. A shotgun természetesen szintén visszatér, bár az itteni inkább a Doom 3-as „lassú és erős”

változatra hajaz, semmint az eredeti Q3-as duplára, ami azért egy fokkal fűrgébben köpködté a sörétet. A raksi a Q3-asnál gyorsabban, ám a QW-snél még mindig lassabban lövi a töltetet, a gránátvető viszont egyértelműen visszatért a QW-s alapokhoz, hiszen sokkal nagyobb lendülettel küldi előre a csomagokat, mint a legutóbbi rész hasonló fegyvere. A railgun és a lightning gun érzetre semmit nem változott a Q3-hoz képest, kézhez kapunk viszont három félig-meddig új csúzlit: a Nailgun, a Hyper Blastert és a Dark Matter Gunt. Az első kettő a Q2-ből ismerős, az utóbbi pedig a vadiúj BFG, beleillesztve a Strogg-univerzumba. Őt nem is kapjuk meg mind egyik pályán, a QuakeConon bemutatott mapok közül csak egyen, egy űrös CTF-esen volt látható, benne egyetlenegy tölténnyel, amelynek hatása viszont ismeretes ugye (K.O. mindenkinek a környéken). Minden fegyver alapról kap zoom funkciót, ahogy a Q3-ban, bár ennek használata inkább csak a rail esetében indokolt. Persze az öreg motorosok némi configfájl-berhelés után itt is eljátszhatják majd, hogy az említett fegyver már kézbevetelkor se az alpat (mondjuk 110-es) látószöggel (azaz fov-val) jöjjön be, hanem mondjuk egy szélesebbre vett 80-assal, hogy a távoli célpontok közelebb kerüljenek a könnyebb célzás végett.

3... 2... 1... Fight!

A további finomításokkal sem fukarkodtak a fejlesztők. Kapunk például egy fejlesztett tourney módot, amelyben az épp meccsükre váró játékosok többé nincsenek spectelésre, nézelődésre kárhozthatva, hanem egy „gyakorló” arénában lövöldözhetnek a többi játékoskal, amíg sorra nem kerülnek. A meccsek statisztikáit is lekérhetjük ezentúl külön gombbal (fegyverenkénti találati arány stb.), ami az OSP modban elérhető volt ugyan korábban is, de csak konzolból. A jól ismert TDM és CTF mellé kapunk továbbá egy új csapatos játékmódot, ahol a nem annyira szép emlékek Team Arena powerupjaival játszhatunk capture the flaget. Neve: Arena CTF. No mindegy, ezt még elnézzük, a Quake 4 multiplayerét úgysem emiatt fogjuk nagyon-nagyon szeretni ☺...

„Tartsd a frontot Sanyi, valami zörög ebben a puskában”



SAM TÉNYLEG NEM VICCEL

SERIOUS SAM

Sam ősellensége, Notorious Mental (jaj, hol?!), visszatér, és magával hozza hadseregét is: régieket, újakat egyaránt. Bár az E3-on látottak alapján kicsit megrendült bizalmunk a jó öreg Samben, a QuakeCon-on elért apróságok miatt visszatért a hitünk. Ha másért nem, legalább a kooperatív mód miatt nagyon várjuk!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Take 2
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. október	Croteam
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Serious Sam, SS: The Second Encounter	
GYORSLINK	731

Amikor az első Serious Sam megjelent, váratlanul nagy sikert aratott. Senki nem gondolta volna, hogy ennyi ember vevő a régi jó formulára, márpedig ez a játék visszahozott valamit az FPS-ek hajnaláról. Semmi okoskodás, agyalás, csupán szörnyek véget nem érő, gyűlevész hordája és akkora fayapowah amivel ketté lehetne robbantani a bolygót.

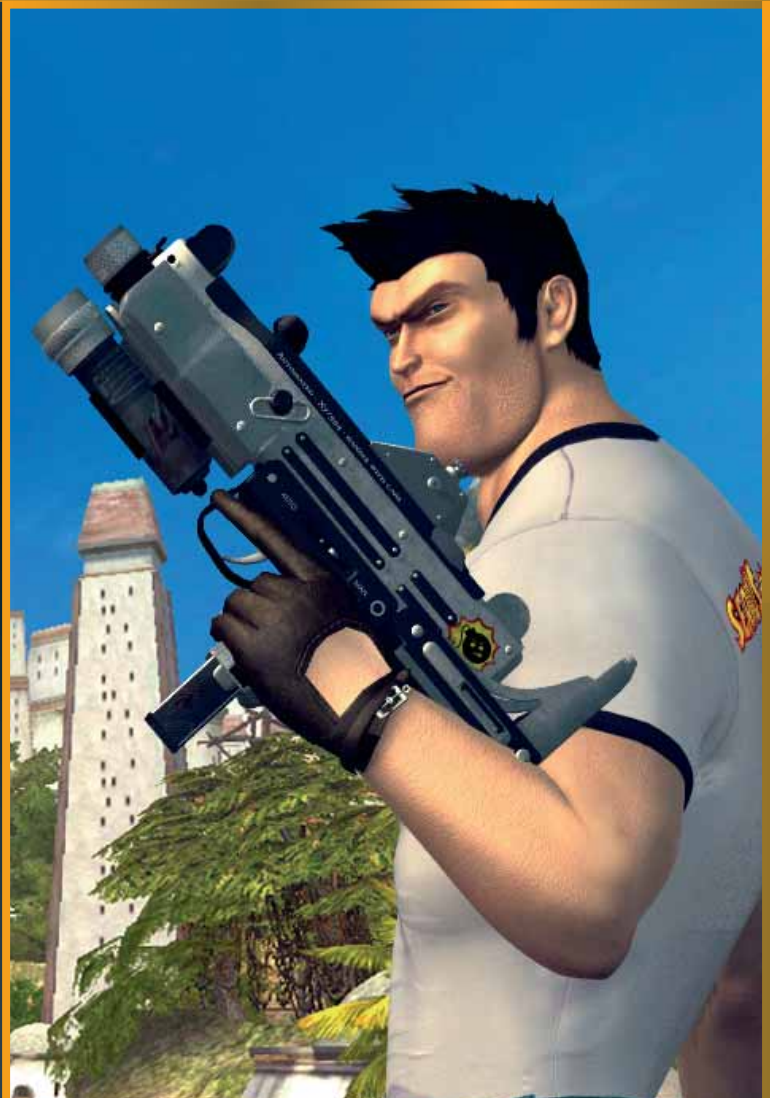
Tizenhatan, mint a gonoszok

Minket most elsősorban a multiplayer-rész érdekel, melynek koronaékszere egyértelműen az öt nehézségi fokozaton (tourist, easy, normal, hard, and serious) játszható kooperatív mód. Közösen rombolni végig a pályákon, utat vágni magunknak a szörnyek között – hát van ennél jobb mulatság, férfi munka? Van bizony, méghozzá ugyanezt egyszerre tizenöt büntárral közösen zúzni. Nincs mese, tizenhat ember már egy komplett hadsereg, főleg ilyen fegyverekkel... Míg single-ben egy-egy nagyobb csata után az ember kicsit kifújta magát és újra nekilátott feltápolni magát páncéllal és lőszerrel, multiban nem kell ilyesmivel húzni az időt. Kooperatív módban egy percre sem kell megállni, így folyamatosan mehet az akció, amíg le nem fordulunk a székről. Nos, aki szereti a Serious Sam-játékokat, az pon-

tosan ezért szereti. A folytatásban pedig maximálisan kiélheti magát.

Világot látni és darálni

A fejlesztők elárultak néhány egyéb apróságot is. A folytatás sokkal inkább ráfekszik a humoros elemekre: a pályákat gyakran szaktják meg vicces bejátszások, de ezeket át is ugorhatja, aki nem akar kikökkenni a mészárlásból... Ezúttal a változatosságra sem lehet panaszunk, hiszen a játék negyven pályája például teljesen eltérő helyszíneken játszódik majd, végre nem csupán azték és egyiptomi épületekben kell kolbászolni. Változatosabbak lesznek a harcok is, mivel egyszerre mindig legalább két-háromféle ellenféllel kell szembenéznünk. Az addig rendben, hogy soha nem szabad hagynunk, hogy sarokba szorítsanak bennünket, különben hamarosan annyian gyűlnek körénk, hogy moccanni sem tudunk, még kényelmesen kinyiffanni sem. Ez a taktika az előző rész leg-



Na söprés, amíg szépen mondom



MULTIBOX

**A SERIOUS SAM MULTIPLAYERBEN UGYANAZÉRT VONZÓ, MINT EGYJÁTÉKOS MÓD-
BAN: NEVEZETESEN AZÉRT, MERT IRDATLAN NAGY PUSZTÍTÁST LEHET VÉGEZNI.
A FOLYTATÁS MÉG ELVETEMÜLTÉBB FEGYVEREI ÉS SZÖRNYEI GONDOSKODNAK
ARRÓL, HOGY A TIZENHATAN JÁTSZHATÓ KOOPERATÍV MÓD A LEGELVAKULTABB
AKCIÓ-ŐRÜLTEKNEK IS MEGADJA AZT, AMIRE TITOKBAN MINDIG IS VÁGYTAK.**



A Greenpeace nevében tiltakozunk a lendkerekes, felhúzzható műbikák agresszív elnyomása ellen!

több szituációjában jó szolgálatot tett, most azonban kevés lesz, hiszen minden irányból támadnak bennünket, a levegőből, hátulról, szusszanásnyi szünetet sem hagyva. Bár továbbra sem szükséges különösebb képesség ahhoz, hogy valaki boldoguljon a játékkal, már nem csupán a „megyünk előre, oszt ölünk” taktikával érvényesülhetünk majd. Mielőtt bárki megrémülne, szó sincs idegesítő puzzle-elemekről, de azért néha a lövöldözésen kívül egyéb feladatokat is meg kell oldanunk a különböző pályákon. A végiglátogatott világokon ugyanis ártalmatlan lakókkal is találkozunk (például az Elvis-imádó kultusz tagjaival), akiket esetenként meg kell menteni a rájuk (is) támadó rémségektől – cserébe fegyvert, lőszert és páncélt dobálnak nekünk örök hálájuk jeleként. Az ellenfelek terén szintén vár ránk

néhány kellemes meglepetés, például rögtön az első pályán (Hong Pong) félmeztelen ázsiai csávók dobálnak hozzánk láncfűrészeket. Ez azért úgy nagyjából megadja az alaphangulatot, valljuk be. A bossok nagyobbak, mint valaha, úgy látszik ezen a

tűskével megpakolt fémgolyó, melynek belsejébe pattanva leborotválhatjuk az egész pályát. Lesznek azért „normális” járművek is (természetesen Serious Sam-mércével mérve) mint például a kicsit Star Wars podracingre emlékeztető hovercraft,

...Hong Pongban félmeztelen ázsiai csávók dobálnak hozzánk láncfűrészeket – ez azért megadja az alaphangulatot, valljuk be...

téren sem bírt magával a Croteam. Ha valaki emlékszik még az előző részek méretes főgenyóira... nos, ők lesznek itt a „közepes” főellenségek.

Kamikáze-papagáj és társai

Lesznek járművek is, már amennyiben annak tekinthető egy méretes

melyekkel a nagyobb pályákon száguldozhatunk át, ha úgy hozza kedvünk. A járműveknek multiplayerben is sajátos szerepe lesz, sőt, állítólag egyedi játékmódok is kapcsolódnak majd hozzájuk, bár erről egyelőre semmi konkrétumot nem tudni. Ami pedig még mindenképpen említésre méltó, az a kibővített arzenál. A

Croteam megható gonddal igyekezett a legnagyobb baromságokat még annál is nagyobb tűzerővel felruházni, ezért is szeretjük őket. Ismerjük el, bizsergetően új, izgalmas érzés lesz ellenfeleinket egy idomított kamikáze-papagájjal felrobbantani, aki berepül az ellenség soraiba, miközben aktiválódik a nyakára akasztott miniatúr atombomba. Vagy ha ez nem tűnnek kellőképp pusztítóknak (Nektek semmi sem elég!?) akkor hadd lebbentsük fel a fátylat a játék ultiméjt vepönjéről. A szimpatikus kis műszer neve „Serious Bomb of Death” és ugyan első látásra nem tűnik különösebben veszélyesnek, miután öngyújtónkkal belobbantjuk, néhány háztömbnyi körzetben semmi nem marad meg körülöttünk. Hogy mi hogyan ússzuk majd meg a detonációt, kérdéses, de a lényeg az, hogy amíg a szem ellát, minden lángolni fog. (Efelejtettünk előre szólni, ezt a cikket légyiszi ne mutassátok meg szüleiteknek, mert az iménti rész után nem feltétlenül fogják elhinni, hogy tényleg ártalmatlanok a számítógépes játékok! Ezek csak szörnyek, jobb lesz a világ nélkülük!)

Nagy vörös lángoszlopok

Hogy ezt az örültek házat még hangulatosabbá tegyék, a Croteam az egész játékot valami egészen elképesztő színkavalkáddal öntötte le. Elképesztő mennyiségű monszta a képernyőn, minden eddiginél durvább fegyverek minden eddiginél nagyobb robbanásai, ráadásul kooperatív módban ez felszorozva tizenhatal... annyira nagyon rossz nem lehet ez. Már csak egy hónapot kell várni és indulhat a móka. **mazur**



Na, akkor mondom: én lövök, te meg lősz



A Király visszatér (mármint Elvis, ki más?)

LEGYEN ÖN IS STROGG!

QUAKE WARS ENEMY TERRITORY

Amikor bejelentették, mindenkit meglepetésként ért a Quake Wars: Enemy Territory. Jó ötlet ez a szintén erős multiplayer lehetőségekkel meg támogatott Quake IV árnyékában? Aztán megvilágosodtunk.

Azok számára, akik nem játszottak annak idején az Enemy Territory (micsoda véletlen) névre keresztelt Return to Castle Wolfenstein kiegészítővel, az Enemy Territory: Quake Wars-t leginkább úgy lehet röviden jellemezni, mint a Battlefield 2 és az Unreal Tournament „Assault” módjának keverékét. Attól pedig korántsem kell tartani, hogy a játék elveszik a Quake IV mellett – igazából semmi köze hozzá, körülbelül úgy viszonyulnak egymáshoz, mint az Unreal epizódjai az Unreal Tournament sorozathoz. A fejlesztés teljesen külön zajlik,

más csapat műhelyében, más koncepció mentén, mindössze a Quake-univerzum közös bennük, illetve az, hogy az id Software itt is kiveszi részét a technológiai feladatokról (illetve a bevételekből).

Carmack nem pihen

A Quake Wars ugyanis a Doom 3 továbbfejlesztett engine-jét használja, megdobva egy új megoldással, melyet a Splash Damage kedves fejlesztői magával a nagy John Carmackkal karöltve fejlesztettek ki. Neve MegaTexture, s voltaképp egy speciális, 32 000x32 000-es textúra,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Activision
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2006.	Splash Damage
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Enemy Territory	
GYORSLINK	1279

amely lefedi az egész játéktérteret, és egyedi tájat varázsol a pályára. Ezen eljárás segítségével a Quake Wars nem kényszerül arra, hogy bizonyos távolság után „ködbe” burkolja a horizontot, mint más, hasonló játékok. Sík terepen akár másfél mérföldnyire is ellátunk majd, ami a Far Cry – annak idején forradalminak számító – egy kilométeres látótávolságát bőven meghaladja. Az új módszer nem csupán grafikai turpisság, a játékmenetet számtalan apróság befolyásolja: például ha farolgtatni támadna kedvünk valamelyik járművel, eltérő talajokon más és más hatást érünk el. Homokos részeken száll a por, kavicsos utakon kerekeink alól repkednek a kövek. Sőt, a hangrendszer követi az eseményeket, tehát halljuk is, ahogy a felverődő kavicsok kopognak a jármű borításán.

Quake 1,5?!

Ahogy már említettük, a Quake

Kedvenceink a ház körül – a Goliath



Menj tovább... Jack... <köhh-köhh> ...ez parancs!



MULTIBOX

A QUAKE WARST LEGINKÁBB A SIKERES KÜLDETÉSEK FÜGGVÉNYÉBEN, VÁLTOZÓ CSATA, A JÁRMŰVEK KIEMELT SZEREPE, ÉS A KÉT TELJESEN ELTÉRŐ OLDAL EMELI KI A TÖBBI MULTIS CSODA KÖZÜL. PAPIRON BOMBABIZTOS SIKERNEK TŰNIK, MÁR CSAK AZON MŰLIK MINDEN, HOGY MILYEN LESZ A HANGULAT, ÉS RÁKAP-E A JÁTÉKOSOK HADA.

Warsnak nem sok köze van a Quake IV-hez, sokkal inkább a Quake II előzményeinek tekinthető. A közeli jövőben, mintegy 50–60 év múlva játszódik, nem sokkal azután, hogy a stroggok megkezdtek az inváziót ellenünk. (Mármost nem ellenünk itt a GameStarban, hanem úgy általában, mindenki ellen. Ellened is!) A harcokba bekapcsolódhatnak az ő oldalukon, de az EDF (Földi Védelmi Erők) színeiben is. És íme a játék egyik legizgalmasabb része: a két frakció teljesen eltérő technológiával, járművekkel, fegyverekkel rendelkezik, így menet közben mindkettőt teljesen más taktikákat igényel. Bár az EDF-egységek és -fegyverek kidolgozása során a Splash Damage igyekezett hiteles maradni, azaz elképzelni, hogy milyen lesz a földi hadviselés 50–60 év múlva, a stroggok oldalán látunk majd néhány meghökkenítő kütyüt. Már amennyiben „kütyűnek” tekinthető például egy tizenöt méter magas lépegető.

Földön, égen

A Quake Warsban kiemelt szerepet kapnak a járművek: több mint negyvenféle lesz belőlük, és az id Software segítségével teljesen új fizikai engine készült viselkedésük hiteles modellezésére. FPS-ben eddig sosem látott realizmussal találkozhatunk vezetés közben, minden jármű részenként is roncsolható: ha például

sikerül egy repülő valamelyik szárnyát leválasztani, a fizika törvényeinek engedelmességedre dugóhúzóba kerül még akkor is, ha a gép „HP”-ja még bírja a strapát. Ha ránézünk egy dzsipre, és úgy tűnik, talán kibír egy merészebb ugratást, nyugodtan megpróbálhatjuk. Súlyától, a talajtól és a sebességtől függően máshogy viselkedik, de a lényeg, ugyanúgy, ahogy a valóságban tenné egy dzsip. Vagy itt van a stroggok már említett Goliath lépegetője. Nehezen irányítható, ezért meglehetősen kiszolgáltatott a légi támadások ellen, ám ha úgy döntünk, átalakíthatjuk ágyúvá: ilyenkor a Goliath kicsit átrendezi alkatrészeit, és egy föld-levegő egységgé változik, mely ugyan helyét már nem tudja változtatni (csak ha



Kéne még néhány ember. Tank már van.

zajlik az akció. Adott helyhez kötve mindkét oldalnak megvannak a maga küldetései, a játék attól függően lendül tovább, hogy melyiküknek

Ha valamelyik oldal elveszít egy csatát, a játék megy tovább, ám más feltételek mellett. Mindkét oldalnak attól függően változnak a küldetései, hogy éppen ki győzedelmeskedett.

„A Quake Warsban mindenki számára folyamatosan világos, hogy épp mi az aktuális feladat”

visszaalakul), de forgatható csövével leszededegetheti a göbziket az égről.

Ellenséges területen

A játék címében nem véletlenül szerepel az Enemy Territory – a Splash Damage korábbi munkájának jó néhány elemét itt is megtaláljuk. A különböző térképek „territóriumokra” vannak osztva, mindig máshol

sikerül ezt végrehajtania. Mindig tudjuk, hogy éppen hol a frontvonal, annak ellenére, hogy folyamatosan eltolódik. Ha azonban tevékenyen be akarunk segíteni a csapatnak – akár annyiban, hogy gyorsan keresünk magunknak egy ellenséges egységet, lelövendés céljából –, tudjuk, hogy merre menjünk akcióért. Az egyszerű deathmatch és CTF mellett a csapatjáték legfontosabb része, hogy minden egyes pályán mindkét frakciónak saját célja van. Más játékokban gyakran előfordul, hogy ha a csapatok nem dolgoznak össze kellőképpen, és nem tartják folyamatosan a kapcsolatot, akkor erőik szétforgácsolódnak, és a játéktéren több kisebb csata tör ki, csökkentve ezzel az ütőképességet. A Quake Warsban mindenki számára folyamatosan világos, hogy épp mi az aktuális feladat, mindenki tudja, hogy hol van szükség rá, és nem kószál feleslegesen a térkép más részeiben. Ugyan nem annyira szabad a csapatmozgás, mint a Battlefieldben (ahol bármikor, bármelyik kontrollpont ellen megindulhat a támadás), sokkal lineárisabb, a csata mégsem válhat unalmassá, hiszen folyamatosan alakul. Egy-egy meccset háborúként lehet leginkább elképzelni, a terróriumokon pedig csaták dűlnak.

Sok jó ember kis helyen?

A Quake Wars igyekszik nem elkövetni azt a hibát, hogy minél több játékost zsúfoljon egyetlen pályára. Hely ugyan lenne bőven, a technikai támogatás is adott, ám hosszas tesztelés után úgy döntöttek, hogy az ideális szám 24–32 embert jelent. Ennél több játékos esetén ugyanis könnyen káoszba fulladhatnak az összecsapások, ahol sokan megfélemeznek a feladatokról, és inkább csak lövik, aki a célkeresztjük középebe kerül. Hogy a játékosokat kiemelten bátorítsák a csapatmunkára, új típusú pontrendszert fejlesztettek ki. Továbbra is járnak pontok a leölt ellenfelekért, de a játék sokkal nagyvonalúbban jutalmazza azokat, akik értelmesen dolgoznak, a küldetésekre koncentrálnak, így az egész csapatot segítik. Hogy mindenki folyamatosan 100 százalékos nyújtson, a játék segít „beletanulni” a különböző kasztozokba. Attól függően, hogy mennyit játszotunk mérnökként vagy nehézfegyveresként, a pályák elején kapunk néhány egyszerű, személyre szabott küldetést, így nincs szükség offline tréningre. Mindenki megtanulhatja a játék alapvető szabályait és helyzetekben, valódi ellenfelek ellen. Ha például bepattanunk egy járműbe, kapunk néhány tippet az irányítással kapcsolatban, ha pedig mérnökök vagyunk, 3D-s útjelzőket követhetünk végig, melyekkel gyerekjátékká válik egy híd felrobbantása...



MALCOLMÉK VISSZATÉRNEK

UT 2007

Felvetődhet a kérdés, hogy miért fogjuk szeretni az új UT-t. Nos, egészen egyszerűen ez lesz az első, valóban következő generációs játék, és annak ellenére, hogy egy hosszas sorozat legújabb része, messze több újítást tud felmutatni, mint sok más, szavakban újnak titulált fejlesztés. Persze már a grafikájától is felpumpálódik az adrenalin szintünk ☺.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Midway
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2006. tavasz	Epic Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA	
Unreal, Unreal Tournament, Unreal 2	

GYORSLINK >> 1278



Végre valóban beszélhetünk részletesen kidolgozott egységekről és játékmotról

2004 márciusában jelent meg az Unreal Tournament 2004, utána mindössze egy évvel előkerült a folytatás is. Bár az Unreal-technológia igen hosszú ideje fejlődik, ekkora ugrásra senki sem számított – saját bevallása szerint még az Epic csapata sem ☺. Mindenekelőtt először természetesen grafika az, amire felkapjuk a fejünket, de nem szabad megfeledkezni a részletekről sem, hiszen utóbbiak is igen sok megdöbbentést tartogatnak számunkra.

Fényévekkel az előd után

Ha csak a képeket nézegetjük, rájöhetünk, hogy elképesztően nagy a fejlődés. Ha már a videóit megnézzük, még jobban leesik az állunk. Amennyiben pedig játszottunk vele, el sem hisszük, hogy ilyen lehet csinálni – körülbelül ez volt az érzésünk az ideai Games

Conventionön. Vicces volt látni, hogy a fejlesztőknek mennyire dagad a mellkasa, és amikor csak említés szinten is előkerült a Quake

Ez érthetően annyit tesz, hogy például mikor közeledik egy meccs vége, a játék a háttérben már megkezdte a következő meccsben

Az Assault és Onslaught módok párosításából megszületett a Conquest.

4, afféle halk kacaj volt hallható. Persze elismerik az id munkáját, de – ha ki nem is mondják – egyértelmű, hogy mostanra már jóval fejlettebbnek érzik saját „gyermeküket”. A prezentáció egyik legmeglepőbb eleme mégis az volt, ahogy a töltési időt sikerült megoldani. Egy speciális technika, az úgynevezett streaming technology lehetőséget ad arra, hogy a gép még azelőtt nekilásson a számolásnak, mielőtt még arra valóban szükség lenne.

is használatos adatok töltését. Természetesen az aktuálisan futó játékmotról ez nem befolyásolja, nehogy megzavarja a játékosokat.

Ismerős elemek új köntösben

Az Unreal Tournamentek lényege mindig is egy komolyabb többjátékos módhalmaz volt. Egyjátékos rész is akadt, de abban igazából csak a pályák, a fegyverek és a taktikák megismerése volt a cél.

Nyilvánvaló, hogy több, akár azt is mondhatnánk, kötelező játékmód itt is jelen lesz. Ilyen a jó öreg Deathmatch, illetve a Capture the Flag. Ezek bemutatását most elhagynám, lássuk az újításokat. Ezúttal elmarad a Bombing Run, illetve a Domination, melyek igazából nem arattak átütő sikert. A sokak által kedvelt Onslaught visszatér, pontosabban összevonták a szintén nagyon népszerű egykori Assaulttal. A párosításból megszületett a Conquest, mely lényegében az eddigi legösszetettebb játékmód lesz. A cél természetesen az, hogy legyőzzük az ellenséges csapatot, ám ezúttal már nem kizárólag embereket kell gyilkolni, illetve azok bázisait hatástalanítani, elfoglalni – külön kisküldetéseink is lesznek, melyekkel egyfelől megnehezíthetjük az ellenséges erők dolgát, másrészt pedig segítjük a sajátunkat.

MULTIBOX

A JÓL BEVÁLT JÁTÉKMÓDOK MELLETT AZ UT 2007 LEGNAGYOBB ÚJÍTÁSA AZ ÚJONNAN BEVEZETETT JÁTÉKMÓD LESZ. EDDIG MÉG CSAK MMOFPS-EK BEN LÁTTUNK HASONLÓ MEGOLDÁST, MELY SZERINT EGY FOLYAMATOSAN ZAJLÓ CSA-TÁBA LÉPÜNK BE, AMIKOR CSAK AKARUNK. DE HÁT AZOK SAJNOS HAVIDÍJASAK, EZ PEDIG NEM! MÁR CSAK EZÉRT IS MEGÉRI VÁRNI RÁ...



Egy kissé leharcolt járgány – valseg' már nem indulna be



Most sem maradnak azért el a szkriptelt elemek – max. kevesebb lesz belőlük



Malcolm és a piactér – járművet tesssék!

MARK REIN, EPIC GAMES

Kérdeztünk, felelték...



GS: A fizikai modell, illetve a lerombolható tereptárgyak mennyire lesznek jelen a játékban?

MR: Eddig nem igazán voltak, ezúttal azonban egy csomó olyan épület is lesz, melyeket lerombolva nehezítjük a közlekedést. Példának okáért eltörölhetünk bizonyos hidakat, melyeken az ellenfél a tankjait, vagy más egységeit szállítaná a harcmezőre.

A fizika szintén igen látványos lesz: ha mondjuk tankkal közlekedünk, az egyes járművekre ráhajtvá deformáljuk azokat, akár csak a járdaszigeteket és egyéb objektumokat. A kisebb járművek valóban nehezebben közlekednek majd.

Változott valamiben a mozgás, esetleg kivettek valamit?

Igazából minden, amit megismerhetünk az UT2K4-ben, itt is jelen lesz. Falról ugrás, a nagyobb mozdulatok mind jelen lesznek. Lényegében csak finomítottunk az egészen, hogy még realisabb legyen. Ennek keretében változtattunk a gravitációérzeten is, mostantól kevésbé tűnik majd „sikamlósna” a játékményt.

Hogyhogy ilyen sok ismerős elem lesz az előző részből?

Még nem telt el elég idő az UT2004 és a tervezett UT2007 megjelenése között,

ergo a már megismert lehetőségek, járművek és játékmódok még mindig nagyon kedveltek. Éppen ezért nagyon sok dolgot inkább feltupírozunk, mint-hogy csak és kizárólag újdonságokat adtunk volna a játékosok kezébe.

Minden bizonnyal modok ezúttal is lesznek a játékhoz. Mennyire támogatjátok majd a fejlesztőket?

Sajnos konkrétumokat még nem mondhatok, de már most, ezekben a percekben is vannak csapatok, akik dolgoznak jobbnál jobb kiegészítéseken. Azoknak adtunk alkalmat belelátni a következő generációs lehetőségekbe, akik korábban a legjobb modokat kreálták. Az ő számukra már most nyitott a terep, a többieknek még egy csöppet várniuk kell.

Személy szerint te – nyilván a grafika után – mit szeretsz a legjobban a játékban?

Azt hiszem leginkább az interaktivitást, az egész élő terepet kedvelem. Ha telerakom botokkal a pályát, simán eljárt-szogatnak, és annyira jó, akár csak nézni is őket. Az egyes terepeken, ha éppen nincs is csata, zajlik az élet, készülnek a gyárakban az új robotok, megfigyelhetjük néhol a védőpajzsok pulzálását, és még sokáig sorolhatnám.

Újfént előkerül majd a csapattársak hangutasítása, most pedig már sokkal több parancsot adhatunk. Nagyon jó volt látni az MI további fejlődését, aminek keretében a csapatrádió keresztül elég sok infót megosztanak a többiekkel – éppen merre harcolnak, hol kell a segítség, milyen fegyvert vettek fel stb. Több ismert járgány is visszatér, némelyik megújult funkciókkal. A Scorpionból (négykerekű járgány, opcionális éles pengével felszerelve) például már katapultálhatunk is, ezzel aktiválva az önmegsemmisítő mechanizmust. Nagyon jól jöhet, ha egy nagyobb célpontba belerohanunk, és aktiváljuk a robbanást. Még akár egy Goliath tankot is majdhogynem teljesen lezúzhatunk egy ilyen akcióval (itt is Goliath van??? - ender). Szintén fontosnak tartom megemlíteni, hogy az online rendszer jóval kifinomultabb lesz. Játékokat eddig is találhattunk neten, de eddig nem tudhattuk,

hogy azon milyen szintű játékosok nyomulnak. Most már ezt is kiszűrhetjük, így az igazán kezdőknek is remek esélyeik lesznek egy normális játékra.

2006, de messze van még...

Bár a játék nevében ott díszleleg a 2007, nem kell félni, 2006-ban megjelenik. Sajnos azonban még addig is nagyon sok idő fog eltelni, és bizony nem árt felkészülni a játék komoly hardverkövetelményére. Persze le lehet butítani a küllemet, de úgy mindenképpen csorbul majd az élvezeti szint is. Már csak az a kérdés, hogy a Quake 4 ide, októberi megjelenése után miként tud majd trónt fosztani az Epic Games sikervárományosa. A két rivális tehát hamarosan újra összecsap, és mi, játékosok fogjuk eldönteni, hogy melyik lesz a korszakalkotóbb, s ami még fontosabb: melyikre emlékszünk vissza könnyes szemmel hosszú évek múlva is. **ZeroCool**

LÉGY A HOLNAP ISTENE!

BLACK & WHITE

BÉTATESZT



Sokéves várakozás után végre kezünkbe vehettük a legendás Lionhead Studios következő fejlesztésének majdnem kész változatát. Tény, hogy nem teljes, de sokkal többet megtudhattunk róla, mint korábban.

Szerény oldalaink keretében most igyekszünk összefoglalni a lényegét: lássuk, mitől istenjáték az istenjáték!

Az eredeti Black & White 2001-es megjelenése óta nagyon sokat okult a Lionhead csapata. Először is nem jelentettek be folyamatosan felelőtlenül megjelenési dátumokat, így nem is mondhatjuk a játékról, hogy „soha nem fog megjelenni”. Nagyon fontos továbbá, hogy igen sokat figyeltek a játékosok visszajelzéseire, a folytatást pedig ezek szellemében igyekeztek kialakítani. A játék forráskódját gyakorlatilag a nulláról újrairták. Érdekeség, hogy az eleinte mutogatott képek még az eredeti engine továbbfejlesztett verziójával készültek, csak akkor cserélték le a motort, amikor szükségesnek látták – ezért érhettek el hirtelen akkora minőségjavulást két játékkiállítás között. Mostanra pedig már olyannyira jól áll a fejlesztés – minthogy már eljutott hozzánk a játszható változat –, hogy már nem csupán körülbelüli megjelenési időpontot tudunk!

Az alapötlet változatlan, az újítások zseniálisak

Most is mi vagyunk a világ istenei, népünket irányíthatjuk segédállat manifesztációkkal (korrekt meghatározás... – ender). Még a játék legelején választhatjuk ki a legszimpatikusabb lényt, őt nevelgethetjük majd. Az első résszel ellentétben itt sokkal összetettebb kettősségekkel találkozhatunk. Értelemszerűen szem-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Istenjáték	Electronic Arts
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005. október	Lionhead Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Black & White, The Movies, Fable	
GYORSLINK	214

MOULYNEUX + MILLAR

A nyerő csapat

Az alkotáson nem csupán a játék-történelem egyik legnagyobb alakja (Peter Molyneux) szorgoskodik, hanem Ron Millar is, aki korábbi blizzardos sikerstratégiákban vállalt kitérőt szerepet – no és persze ne feledkezzünk meg a szép nagy csapatról sem, amely az egész projekt mögött áll. Molyneux továbbra is megmaradt az istenes vonulat, a városépítés és speciális meglepetések mellett, míg Millar a stratégiai elemekért felelt. Így újfent mindenki azt csinálja, amihez igazán ért, szerencsére egyikőjük sem akart újabb területeken szerencsét próbálni. Remélhetőleg más játékcsoportokban is egyesül majd két ekkora koponya, és akkor minden bizonyosabbá válik, hogy több jó játékot kaphatunk kézhez.



King Kong reinkarnációja lecsapni készül a lázadó „bogárkákát”

ben áll a jó és a rossz, vagyis döntéseink milyensége. Attól függően, hogy miként reagálunk egy adott helyzetre, népünk és lényünk úgy fog minket kedvelni, rettegni tőlünk. Második kettőség az egyik igazi újdonság: most már lényegében nem „csak” egy istenjátékkal van dolgunk, hiszen egy komoly stratégiát is összehozhatunk belőle – újfent attól függ, hogy mi miként határozzunk. Az egyes szigeteken lehet békésen, illetve háborúva élni. Harcolni mindenképpen fogunk, de amennyiben csak védekezünk – igyekszünk levern

Isteni mivoltunkhoz természetesen most is hozzátartoznak a különféle varázslatok. Jómagam néhányat sikeresen kipróbáltam, lássuk őket kutya-futtában: a szél nagyon jól jön, kifejezetten a nagyobb csapatokban. Adott két sereg, egyik a miénk, másik az ellené (*Formabontó megközelítés* © – Csonfi). Közéjük dobjuk a szél varázslatot, és az ellenséges katonák szépen elröppennek. A villám is jó, főleg akkor, ha a támadó állatkát célozzuk be vele. Szintén hatásos a tűzzel operáló mágia, mellyel komplett városokat tehetünk a földdel egyenlővé. Két nagy ked-

Minden szép, minden jó, csak a pillangók és a szivárvány hiányzik



Ha tovább játsszák ezt a vacak zenét, szanaszét taposom őket, jól...



”Ezúttal már oda-vissza járkálhatunk az egyes kontinensek között.”

lázadó támadásokat –, abban az esetben még jó istenek maradhatunk. Hogyha viszont nem várjuk meg a támadást, és elébe megyünk a dolgoknak – illetőleg területfoglalás címen lerohanunk egy-egy kisebb falucskát –, akkor már bizony gonosz vezérek leszünk. Úgy vélem, zseniális ötlet, hogy ezúttal már oda-vissza járkálhatunk az egyes kontinensek között – ergo visszamehetsz egy korábbi pályára. Miért is jó ez? Két dolog miatt: egy portál remek menekülési lehetőséget ad egy esetleges gigantikus támadás esetén, illetve bármikor áticipelhetünk más földrészről nyersanyagot, ezzel is segítve a fejlődést a későbbiekben.

vencem a meteorcspás – mellyel újfent városokat pusztíthatunk, vagy emberi támadásokat verhetünk vissza –, illetőleg a vulkánidézés. Ez utóbbi nemcsak hogy a leghatásosabb fegyver, amit valaha láttunk és bemutatott a Lionhead, de iszonyatosan látványos is. A terep bármelyik pontjára rábökhetünk, kisvártatva remegni kezd a föld, megemelkedik a sziget, és pillanatokon belül elkezd ömleni a láva. Ez persze mindent eltakarít, ami az útjába kerül – a fejlesztők még arra is figyeltek, hogy a lávafolyam közelébe kerülő tereptárgyak nemes egyszerűséggel lánggra lobbannak (*A Populousban is ugyanez volt, 1991-ben... Igaz, azt is Molyneux csinálta – ender*).



Oroszlán úr, és farkas koma üveggyöngyöt cserélnek



Multifunkciós szigetecskék

A második részben összesen öt különféle népcsoport felett uralkodhatunk, atyáskodhatunk: görögök, egyiptomiak, japánok, aztékok, illetve északiak. Mindenkinék megvan a felszerelése, illetve földrajzi elhelyezkedésükből adódóan egyesek a havas hegycsúcsokon élnek, mások vízpart közelében, megint mások pedig az alföldeken. A szigetek jóval nagyobbak, minden egyes territóriumnak megvan a maga klímája, időjárása. Nem ritka, hogy a havas hegycsúcsokban szakad a hó, mindeközben az alföldeken vígan kaszálnak a munkamániás városlakók. A lecsereit grafikus motor egyébként sok esetben hihetetlenül látványos. Fodrozódik, csillámlik a víz, ha esik az eső, meglátszik az óceánon, még a partközeli sziklák is látszanak a mély vízben. Szintén látványos, hogy a lények nyomot hagynak a terepen. Ha jók vagyunk, akkor sok esetben virágok nőnek arra, amerre mentünk, ha rosszak, akkor pedig megrepedezik a talaj, és sok esetben ki is buggyan a láva. A legütősebb talán mégis az, hogy

miközben zajlik a nagyvárosi élet, történnek a különféle környezeti hatások, változnak a napszakok, és éppen egy adott küldetést teljesítünk, több száz, vagy akár több ezer katonából álló seregek is összecsaphatnak egymással.

Majmot, tehenet, tigrist tesséééééék!

Most pedig lássuk, milyen újításokkal találkozhatunk a lények

harcot), sőt, még a szabad akarat módot is bekapcsolhatjuk. Ezzel azért érdemes vigyázni, mert ha mondjuk sokáig harcos módban hagyjuk, akkor már olyan egyszerű parancsokat is csak komoly fenytetés után hajlandó megtenni, mint mondjuk az erdők öntözése (külön kiemelném, hogy a lény intelligenciájának programozása benne lesz a 2006-os Guinness Rekordok Könyvében!). A pó-

A lények intelligenciájának programozása benne lesz a 2006-os Guinness Rekordok Könyvében.

témakörében: a leglátványosabb egyértelműen a külső megjelenés. Messze több arckifejezést lehet leolvasni róluk, adott esetben hosszú szőrük van, gigantikus lábuk, vagy éppen több ember nagyságú fogazatuk. Ezek után az intelligencia eszméletlen fejlődését vesszük majd észre. Itt is az adott pórázal készítethetjük állatkánkat, hogy tanuljon dolgokat (mulattat, épít, nyersanyagot gyűjt,

rátípusokat menüből állíthatjuk, akárcsak a kezelés nagy részét. Ha már a nevelésnél tartunk: fontosnak tartom megemlíteni, hogy ezúttal már szöveggel kiírva láthatjuk, hogy mire gondol a lény. Ha mondjuk még tudatlan, feleml egy embert, rákérdez, hogy most megeheti-e, vagy sem. Ilyenkor elővesszük nevelő kezünket, és több lehetőségünk is van. Először még egy ideig döntésképtelen a lény, de ha mond-

juk pofon vágjuk egyszer, akkor már azt mondja, hogy csak ritkán enné meg a lakókat. Ha tovább püföljük, előbb utóbb elérjük, hogy soha többé nem eszik embert. Az elején, ahogy az ismeretes, csak „egyszerűbb” trükköket taníthatunk neki. Most már egyfelől igencsak aktív részei lehetnek az ütközeteknek, komplett stratégiákat taníthatunk be neki, sőt, még egész seregeket is vezényelhetnek a csatában. Félelmetesen látványos továbbá, ahogy esőben eláznak, tűz közelében meggyulladnak,

TÖRTÉNELEM FEKETÉN-FEHÉREN

A fejlődés nem áll meg!

Black & White (2001)

Az első rész esetében igazából sokkal többre számítottunk. Peter Molyneux és csapata nagyon sok olyan apróságot ígért, melyek nagy része nem egyszerűséggel nem valósult meg. Igaz, még így is több olyan dolog volt benne, ami egészen újnak számított a játékokban. De igazából látszott, hogy az elejére összpontosítottak inkább, a közepére már elfogyott a lelkesedés.



B&W: Creature Isle (2002)

A játék első, és eddig egyetlen kiegészítése. Lényegében egyetlen forradalmi újítás volt benne. Az általunk nevelt lénynek lehetett egy saját kis állatkája, mely egy kicsiny csibe volt. Annak igyekezett a mesterséges intelligenciával megáldott manifesztációnk mindenfelét megtanítani, akárcsak mi tettük egykor, a legelső epizódban. Nem túl hosszú, de igen kellemes epizód volt.



Black & White 2 (2005)

Sokkal fejlettebb mesterséges intelligencia, részletgazdagabb kidolgozás, stratégiai elemek, fejlett városépítés, lecsereit fizikai motor, ezernyi városlakó, új varázslatok, 11 teljesen új sziget, 5 törzs és még sorolhatnánk napestig. Ez lenne dióhéjban a folytatás, mellyel a Lionhead ismét bizonyította, hogy egy folytatásból is ki lehet hozni a maximumot.



B&W2: Kiegészítés (???)

Nos, hivatalosan ugyan még nem jelentették be, gyakorlatilag biztosak lehetünk abban, hogy lesz. Még az E3-mon kérdeztük Petert, hogy mégis mik a jövőbeni tervek. Azt mondta, jelenlegi terveik szerint minden elképzelés belefér a sima második részbe. Az idei GC-n csak annyit mondott: „Sajnos bizonyos ötletek kimaradnak, de elveszni nem fognak!”



vagy az emberek által rájuk hajgált dárdáktól több sebből véreznek.

Isteni képességeket mindenkinek

A játék folyamán valahogy feltűnt, hogy most sokkal inkább istennek érzem magam, mint az első részben, vagy annak kiegészítőjében. Kedvenc újításom, hogy immár bármikor nappalt csinálhatunk az éjszakából, és fordítva. Nem érdekes persze túl sokáig világosságot szorgalmazni, mert bár tovább dolgoznak a városlakók, sokkal fáradtabbak lesznek, ami nem tesz jót a morálnak sem. Az építkezési

metódus sokkal kifinomultabb, át-gondoltabb, nem is beszélve arról, hogy tökéletesen leegyszerűsödött. Az új részben akár „klónozzhatjuk” is az épületeket, egyszerűen csak rá kell kattintani egy meglévőre, elhúzni, és ahol elengedjük, ott már épül is az új „lakópark” (példának okáért). A város kitüntetett helyén találhatjuk a totemoszlopokat, melyek a legfontosabb információk forrása lesznek. Erre nagyon kell figyelni, mert ezen az oszlop-rendszeren keresztül mondják el a városlakók, hogy mit szeretnének kapni legközelebb, illetve mire van éppen leginkább szükségük. Nagyon tetszett továbbá, hogy jóval több momentumon múlik, hogy jó, illetve rossz istenek vagyunk. Akkor is csökken többek között a népszerűségünk, ha mondjuk a város főteréről szakítjuk le a fákat – ezzel ugyan nyersanyagot gyűjtünk, de rontjuk a belváros összképét. A mi kis-, vagy adott esetben gigantikus városunk híven tükrözi, hogy melyik oldalon állunk. Amennyiben végig gonoszkodtunk, a környezet sötétebb lesz, az épületek szintén, megjelennek a lávacsíkok és a repedezések a földön – míg jó cselekedeteinkért cserébe sok-sok virágot, pompát, fényűzést kapunk.

Emberek vagyunk, na de ennyire?

Végre-valahára az emberek nem annyira tutyi-mutyik, tehetetlenek. Már említettem, hogy a totemoszlopok segítségével folyamatosan tudatják velünk, mit akarnak, de keményen elvégzik a rájuk kiosztott feladatot is. Ha csatába küldjük őket, nem futamodnak meg, az életük kockáztatásával is képesek megvédeni a városukat. Az előző részben sokaknak tetszettek azok a kicsiny történetek, mellékszálak, melyek ugyan nem voltak szerves

Aztaaaa, világít a csávó a kezében!



Feltöltjük a hálózatot, hogy tovább tarthasson a hálóparti a városban

ROSSZNAK LENNI JÓ!

Változó környezet

Az egyes épületek külseje aszerint változik, hogy jó, avagy gonosz istenek vagyunk (az első még semleges)



Kiválóan látható a képen az állatka fejlődése. Bal oldalon a korábbi, a jobban pedig az új engine látható



részei a fő történéseknek, viszont jóval színesebbé tették a játékmenetet. A bibi csak annyi, hogy igen kevés volt belőlük. Ezeknek bőven a duplájáról beszélhetünk a második rész esetében, tehát szemmel láthatóan ezúttal nem csökkent annyira a lelkesedés. Fantasztikusan jó ötlet, hogy a városunkba beleszülető minden egyes embernek saját neve van. A legmókásabb mégis az, hogy a program előkeresi a gépünkön

található levelezési címlistákat, és először azokat a neveket osztja ki. Vagyis egy csomó ismerőssel is találkozunk majd a játék folyamán ©. A kezdetben kicsiny csoportosulás a későbbiekben kifejezetten nagy seleggő duzzadhat, akik egyébként jóval harciasabbak, mint sokszor szeretnénk. Legtöbbször önként menének csatába, pedig igazából még nem is lenne indokolt a támadás.

Néhány hét, és kézhez kapjuk!

Úgy vélem, a Lionhead csapata ezúttal is megmutatja, hogy igenis lehet egy csomó újdonságot beletenni egy olyan játékba, amely igazából nem is teljesen új stílusú. Kár, hogy nem minden fejlesztőcsapat tudja ezt az irányvonalat követni – sokkal több jó játék lehetne a piacon. A legjobb pedig az egészben, hogy már csak néhányat kell aludni, és már játszhatunk is Molyneux bácsi legújabb sikervárományosával. Egészen pontosan október 14-én kerül majd a boltokba, még ez előtt igyekezzünk majd összehozni egy komplett bemutatót is.

ZeroCool JÁTÉKÉLMÉNYEI



Kifejezetten jó volt látni, hogy egy folytatásba mennyi újítást sikerült beletenni. Ennek megvalósítására pedig talán a legalkalmasabb a Lionhead csapata.

Sorozatunkban ismert fejlesztőcsapatok írnak a játékkészítés szakmai titkairól, buktatóiról és a megoldásokról, amelyeken keresztüljutva, végül megjelenik az alkotás. Ezúttal a Restricted Area fejlesztője beszél nekünk egy új, igencsak hatékony csapatszervezési technikáról.

FEJLESZTÉS HATÁROK NÉLKÜL

VIRTUÁLIS CSAPATOK

Jan Beuck a Master Creating nevű fejlesztőcsapatban a Restricted Area kreatív igazgatója és designere volt. Elmondásából kiderül, hogyan működhetett egy olyan cég, ahol 24 ember foglalkozott a játék elkészítésével, de csak öten dolgoztak főállásban a hamburgi székhelyen, a többiek szabadúszóként, külföldről vettek részt benne.



Mikor 2001 márciusában nekikezdünk a tényleges munkának, hamar kiderült, hogy ha komoly produkciót szeretnénk a Restricted Area játékból, akkor jelentősen bővülnünk kell. Csak azt nem tudtuk, hogyan. Embereket főállásba felvenni? Ez a lehetőség hamar kiesett, tekintve, hogy nem volt még kiadónk, aki a költségeket finanszírozza, és a költségvetésünk kizárólag az általunk korábban összespórolt pénz volt. Az ismeretségi kör pedig nem olyan emberekből állt, akik ebben a témában profi szakemberek, ugyanakkor akár több évig sem igényelnének fix fizetést.

Rájöttünk viszont, hogy szerze a világban nagyon sok tehetséges ember él, akik szabadúszóként dolgoznak. Az internet segítségével ma már nem jelent gondot az ő felkutatásuk sem. Bár drágábban dolgoznak, mint a főállásban lévők, viszont tényleg csak akkor kell fizetni őket, mikor szükség van rájuk. Egy concept artistnak például csak a fejlesztés első fázisában van jelentősebb munkája – ha viszont fix állásban ott van, akkor a második részben gyakorlatilag semmit nem csinál, miközben kapja a fizetését. A másik véglet a zenész, aki pedig csak a fejlesztés késői fázisában lép be a képbe, amikor a zenét már a játék megfelelő helyszíneire és jeleneteire lehet kapcsolni. Természetesen az olyan hatalmas „játékgyáraknál”, mint az EA, a muzikus már korábban elkezdhet a hangokkal



kísérletezni, illetve a concept artist már egy másik játék képeit rajzolgathatja, azonban egy kis fejlesztőcéznek, egyetlen projekttel erre nincs kapacitása.

A szabadúszókkal való közös munka koncepciója egyébként nem ismeretlen: a filmiparban – amely a játékkészítők egyik fő példaképe – már a kezdetektől fogva így működtek a dolgok. Minden film elkészítésére egy új csapatot állítottak össze. Persze előnyös volt, ha ismert arcokból állt össze a társaság, de a prioritás mindig az volt, hogy a film költségvetéséhez passzoló stábot szervezzenek össze, és mindenkinek csak addig alkalmazzanak, amíg szükség van rá. Ez ugyan üresjáratokat okoz a szabadúszó munkatársaknak, viszont emiatt a fizetésük is lényegesen maga-

sabb: egy hét munkáért körülbelül annyit kapnak, mint amennyit egy főállású egy egész hónapért. A stábok újraszervezése azonban még ennél is többet jelent – még az olyan nagy nevű cég, mint az Industrial Light & Magic is újramixeli az adott feladathoz összeálló csapatot, hogy az új struktúrában friss ötletek szülessenek, és nem váljanak megszokássá bizonyos optikai megjelenítések. Ez a koncepció lassan a játékparban is megtalálja a helyét: a viszonylag szűk német fejlesztői piacon is már több olyan cég van, amely bizonyos feladatokra szakosodott. Ilyen a Dynamedion, vagy a Virgin Lands: előbbi zenét készít, míg az utóbbi grafikát.

A kommunikációs problémákat sokan hajlamosak eltúlozni, pedig az internet használatával gya-

MASTER CREATING

A cég története

1999.

A Restricted Area első tervei

2001. március

A Master Creating GbR megalakul

2002. március

Megkezdődik a munka a Restricted Area-projekten

2004. április

Aláírják a szerződést a Vidísszel a játék kiadásáról

2004. október

Megjelenik a Restricted Area

2004. november Elkezdődnek a munkálatok a következő projekten

2005. május

Megalakul a Master Creating GmbH



korlatilag minden megoldható. Az e-mail és az FTP is fontos, de a leggyakrabban alkalmazott eszközök a folyamatos kapcsolattartásra a messengerek, mint például az MSN vagy az ICQ. Az üzenőprogramok nemcsak konferenciabeszélgetések lebonyolítására képesek, vagy napi beszámolóra, értékelésre, de egyre gyakoribb, hogy cégen belül, sőt egy irodán belül is ezt használják a kommunikációra (többek között a Gas Powered Gamesnél is), hiszen a gép folyamatosan üzemel úgyis, nem kell hozzá felállni, elmozdulni, de még a telefonkagylót sem kell felvenni. Ami a kommunikáció formájánál sokkal jobban kihat egy virtuális csapat sikeres együttműködésre, az a megfelelő emberek megtalálása. Amennyiben nem vagyunk helyhez kötve, mérhetetlenül kitágulnak a lehetőségek, hiszen így kizárólag csak a tényekre, eredményekre kell koncentrálnunk: a jelölt eddigi elért eredményeire, a portfóliójára és a referenciáira. Ilyen módon alapkiesnek a különböző „kapcsolati” ajánlások, emiatt pedig sokkal ésszerűbb, helyesebb döntéseket lehet hozni. Előfordul, hogy a felvett munkatárs fotóját is csak hónapokkal később látom meg, ami nem is baj, hiszen előfordult már, hogy utólag ránézve, a képe alapján fel sem vettem volna az illetőt ©. Nagyon érdekes kapcsolatok és közösség jön

így létre: olyan emberekkel, akikkel a valós életben semmi közünk sem lenne egymáshoz, a hosszas együttműködés folyamán mégis barátságok alakulnak ki. Természetesen más szintű ez, mint egy valós kapcsolat, ugyanak-



kor van ennek egy nagy előnye is: mivel nem találkozunk egymással, így nem alakulnak ki kulturális vagy emberi feszültségek – úgy tűnik, létezik egy szimpatis

emeri tulajdonság, amely mindazt, amit a másiktól nem tud, pozitív dolgokkal pótolja ki.

Mivel nincsen személyes kontaktus, emiatt a hierarchia is kicsit erősebb: bár lehetnek felvetések, javaslatok, de alapvetően mindenkinek meg van határozva a feladata, amit el kell végeznie – másképp káoszba fulladna az egész fejlesztés. Jó példa erre a különböző stílusban dolgozó grafikusok esete: még a Gyűrűk Ura filmnél is észrevehetjük, ha eléggé odafigyelünk, hogy két grafikus eltérő szemléletben dolgozott: míg Dusso (www.dusso.com) a realiztikus színeket kedvelte, addig Dylan Cole (www.dylancolestudio.com) az energikusabb színek mellett tette le a voksát. A külsős, akár több ezer kilométerre dolgozó munkatársak milyen kockázatot jelentenek? Mennyire lehet számítani rájuk, és mi az esélye, hogy esetleg menet közben lelépnek? Nos, természetesen írunk

egy szerződést, ez azonban inkább jelzésértékű, hiszen, aki igazán abba akarja hagyni a munkát, arra ez sem fog kényszerítő eszközként hatni. Sokkal erősebb visszatartó erő a pénz kérdése: mivel fizetséget mindenki csak az elvégzett munkáért kap,

SZABADÚSZÓK ÉS MÁSOK

A Master Creating jelenlegi munkatársi gárdája

Hamburg

5 főállású munkatárs (játékdesign, menedzsment, programozás, pályaszerkesztés)

Szófia

16 grafikus (3D modellezők, texture artists, animációkészítők)

Külső munkatársak (Hollywood, London)

3 kreatív (történetkonzulens, texture supervisor, concept artist)

Az évek folyamán a Master Creating Svédországból, Csehországból, Franciaországból, Spanyolországból, Oroszországból, Angliából, Bulgáriából, az USA-ból és Németországból toborzott újabb résztvevőket a csapatba. Eddig még semmilyen komolyabb probléma nem merült fel ezzel kapcsolatban.

ezért nem igazán érné meg a projekt felénél felállni, és veszni hagyni mindent. Nem is fordult elő nálunk még ilyesmi. Összefoglalásként azt tudom mondani, hogy kis stúdióknak, minimális költségvetés mellett nagyon ajánlott megoldás ilyen módon felépíteni munkatársi rendszerüket. Ha pedig később már nagyobbra nőnek – ahogy ez nálunk is bekövetkezett a Restricted Area után – könnyedén tovább bővíthetik a céget.

Jan Beuck

GAMES CONVENTION 2005



A JÁTÉK FELNŐTT LETT

Bizony, magyar látogatónak furcsa, hogy Lipcseben és környékén bármerre halad, mindenhol a GC-t népszerűsítő, esetleg a GC-n jelen lévő cégek által kiállított játékokat népszerűsítő plakátokat láthat: villamosmegállóban, buszmegállóban, óriásplakátokon, boltok kirakataiban. Ez azért is különös, mert idehaza nem tudok visszaemlékezni olyan játékreklámra, amely közterületen volt látható: no persze az is igaz, hogy odakint kicsit nagyobb üzlet ez, mint idehaza (én egyszer láttam Sims 2 óriásplakátot... - ender). Pedig ez a hír önmagában még nem szenzáció, hanem az, amit jelent: tőlünk nyugatra a játékipart (is) komolyan veszik. Nem gondolják azt, hogy „játszani csak kockafejű kiskölykök szoktak”, vagy azt, hogy „felnőttek nem játszhatnak”, vagy esetleg azt, hogy „a játék komolytalan dolog, és egy felnőtt legyen komoly”. Igenis, a társadalom teljes keresztmetszetét érinti ma már a játékvilág, lányok és asszonyok ugyanúgy nyomják az Eye-Toyt, vagy mondjuk a sing-alongot, mint apák a fiaikkal, vagy nagyapák az unokáikkal. Ez pedig ezt jelenti, hogy a digitális szórakoztatás kultúrája végre

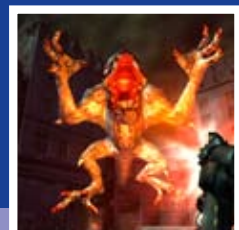
elfoglalta társadalmilag méltó helyet: befogadták a többi hasonló szubkultúra közé. Ma már senki sem ütközik meg azon, hogy rockzenét hallgat a 10 és a 60 éves is. Lipcse, és a lipcsei GC bebizonyította, hogy bátran játszhat a 10 és 60 éves is, hiszen a Homo Ludens, a játékos ember korszaka bekövetkezett: nem kell félni többé a fals társadalmi beidegződésektől, a bántó közhelyektől, az életkori kategóriákba sorolástól. Csak játszani kell, mert játszani jól! S ha betérünk a pékségbe, hogy toljunk egy csasziszömlét, akkor ott a GC szórólapja: Gyere, Te is játssz velünk! S őszintén szólva nem láttam Lipcseben morcos, kiégett, hideg, pesszimista arcokat, pedig sokat utaztunk a villamosokon. Bárcsak egyszer Budapest is ilyen lenne, bárcsak egyszer a magyarok is félredobnák a közhelyeket, és inkább játszanának ahelyett, hogy depiznek, bárcsak a magyarországi játékipiac is ilyen felnőtt és érett lenne. S ez nem (csak) a fizetésen múlik: hanem legfőképpen a fejeken. „Jó szóval oktasd, játszani is engedj szép, komoly fiadat!” (József Attila) (...ki ez a csávó? Egy új külsős? - ender)



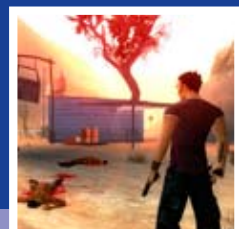
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
44. oldal



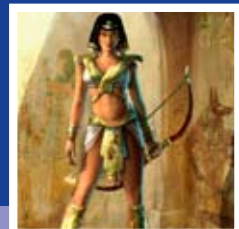
KING KONG
46. oldal



HELLGATE: LONDON
48. oldal



TOTAL OVERDOSE
49. oldal



RISE & FALL
50. oldal



EGYVELEG
52. oldal



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Stratégia	Electronic Arts
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2006	EA Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
C&C Generals: Zero Hour, LotR: BfME, MoH:PA	
GYORSLINK	1280

KETTESBEN SZAURONNAL

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

A Games Convention talán kevésbé várt bejelentései közé tartozott a Battle for Middle-Earth folytatása, hiszen már az első részben végigküzdhettük magunkat a könyv- és filmtrilógia összes fontosabb helyszínén. Aztán kiderült, van új Középfölde napja alatt...

Míg ZeroCool az Electronic Arts egyik munkatársával egy elsötétített fülkébe vonult, hogy mindent kihúzzon belőle (nemsokára – elhaló hörgések közepette – olyan szavak csapták meg fülemet, hogy Zsákos meg Megye...), rám az a „kellemetlen” feladat maradt, hogy élesben kipróbáljam azt, ami eddig elkészült a második részből. Elsőre rögtön érdemes lehűteni a kedélyeket: a fejlesztés még korántsem érkezett a végstádiumába, így ne is írjuk fel a címet a karácsonyi listánkra. Jó hír viszont, hogy amit láttunk, és amit elmondtak a készítő, az egy ütős gamma érkezését sejteti valamikor 2006-ban.

Lovasroham a várfal ellen? Esetleg valami jobb ötlet...?



Új szelek fújnak

A folytatás megszületésének egyik legnagyobb mozgatórugója az a szerződés volt, amellyel a kiadó megszerezte a teljes Tolkien-világ „megjátékosításának” jogát. A lényeg a teljes szón van, hiszen az előző részben még egy hajszálnyit sem térhettek el a filmek anyagától, mivel a megállapodás kizárólag annak átvételéről szólt. Ez a PC-s játékok nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy mostantól teljes letámadásban játszik az EA, s mindenféle

– a moziban nem látott – rémség, lény és hős megjelenésére számíthatunk. Ez így rögtön három üdvözölhetünk: a törpöket, a tündéket, illetve a goblinok kétes harcértékű csapatait. No, azért most kicsit szigorú voltam velük, mert a traileren is látható, óriáspókon

elpusztíthatatlan hajókkal színesítik a kavalkádót. Ez egyben átvezet minket a csatatérre, ahol az egyik legkomolyabb változást éppen a tengeri egységek megjelenése jelenti. Bizonyára nem kell majd Nelson admirális képességeivel rendelkezniük, hogy ezeket a vízi balhékat levezzessük, ám érdekes (és látványos!) aprósággal bővül a játék eszköztára. A harctéren egyébként valószínűleg

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN ANIMÁCIÓ A DVD-N



Gyakorlás augusztus 20-ra – az irányzékon még akad javítanivaló

„Alig várom, hogy útnak indíthassam Bélát, a Könyörtelent!”

lovagló szörnyecskek bizony csúnya kalamajkát okozhatnak a harmozón. Azért a tündéket és a törpöket sem kell félteni. Utóbbiak például olyannyira nem aprózzák, hogy rögtön dupla katapultokat vonszolnak az ostromok helyszínére. A kecses és (majdnem) halhatatlan tündék meg kecses, de korántsem

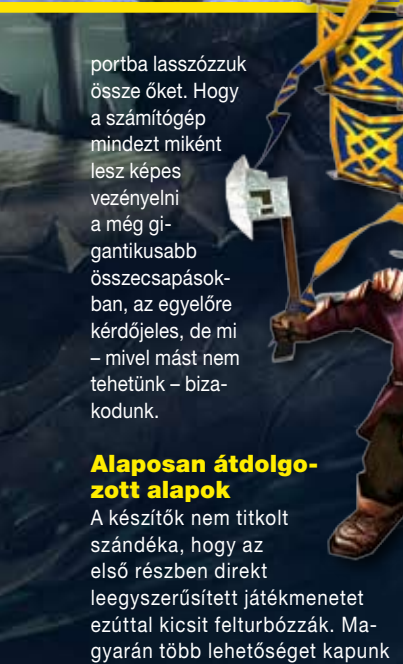
könnyebben fogunk boldogulni, hiszen az első rémsz kicsit nyakatekert és merev formációrendszerre a recycle binben kötött ki. Helyette katonáink automatikusan felismerik, milyen poszton játszanak, azaz az íjászok hátra vonulnak, míg a lándzsás, kardos talpasok igyekeznek megvédelmezni őket, ha egy cso-



Mint az köztudott: a patkányok és a fehér lovások hagyják el először a süllyedő hajót (várat)



Törp katonai parádé, már csak a ballisztikus rakéták hiányoznak



portba lassozzuk össze őket. Hogy a számítógép mindezt miként lesz képes vezényelni a még gigantikusabb összecsapásokban, az egyelőre kérdőjeles, de mi – mivel mást nem tehetünk – bízunk.

Alaposan átdolgozott alapok

A készítőik nem titkolt szándéka, hogy az első részben direkt leegyszerűsített játékmenetet ezúttal kicsit felturbózzák. Magyarán több lehetőséget kapunk

a térképen történő stratégiázásra, taktikázásra. Ennek legjobb példája az építkezési rendszer teljes nagygenerálja. El lehet felejteni a fix ponton, kötött mennyiségű épületből álló központokat! Immár oda és azt építünk, ahol és amit csak akarunk (na jó, esetleg az a néhány ezer ork zavarhat, akik „Nem kell ide Gandalf Lakópark!” feliratú táblákkal ácsorognak). A várfalakra különböző védműveket helyezhetünk, hogy az egri várvédőknek emléket állítva önthessük le szurokkal Szarumán orkjait, de a többi épületnél is számos ér-

dekekesség vár felkutatás- ra. A népek főhadiszállása például mind-mind más speckó képességet rejt, „mindössze” állnunk kell az upgrade költségeit. Külön ízt adhat a játéknak, hogy immár nemcsak a könyvek lapjairól ismert megasztárokkal (nem, nem azokkal...) nyomulhatunk, hanem saját hírot is kinevelhetünk. Mi határozhatjuk meg a kinézetét, fegyverzetét, s természetesen idővel nekünk kell eldönteni, milyen speciális képességekkel villantson kedvencünk. Én alig várom, hogy útnak indíthassam Bélát, a Könyörtelent ☺!

Ízlés szerint

A Battle for Middle-Earth esetében ugyebár nem térhetek el a film cselekményétől és helyszínétől, ellenben ez a béklyó most lekerült a fejlesztők kezéről, így történetelt meg, hogy hadjárat címén kétféle megoldást is kapunk. Az egyikben a jól ismert sztori főbb eseményein dzsesszelünk végig, tetszés szerinti oldalt választva, míg a másik esetben a csodaszép nagyterkép fölé görnyedhetünk,

s magunk határozhatjuk meg a csapásirányt. Utóbbi változat lényegében egy hagyományos stratégiai játékká változtatja a BfME-t, ahol a környezetet és a hátteret történetesen Középföldje világa adja. Ebben a részben mi dönthetünk a csapatmozgásokról, mi bökhetünk rá a következő meghódítandó területre, satöbbi, satöbbi – azaz tényleg kedvet kaphatnak azok is a játékhöz, akik esetleg túl „eccerűnek”, túlságosan szabályozottnak találták az első

epizódot. Ja, a végére hagytam a legjobb poént: különféle rusnyaságokat idézhetünk helyzetünk javítására, melyek közül a legszimpatikusabb a Loch Ness-i szörny középföldös megfelelője, aki a regényben majdnem rövidre zárta a kalandot Mória kapujában. Az étvágyát és a képességeit elnézve nem vitás, jó barátok leszünk...

Csonty JÁTÉKÉLMÉNYEI



Nem rossz, nem rossz. Ha a játékegység és a mesterséges intelligencia kényes területeit sikerül jól eltalálni, akkor nagy baj nem érhet minket.

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Mike Verdu, Electronic Arts

GS: Történetileg miben különbözik az első rész a másodiktól?

MV: Az előd szigorúan a filmekből jól ismert világot dolgozta fel, ezúttal kicsit továbbléptünk. Most valamivel szélesebb látókört kapunk, olyan eseményeknek lehetünk szemtanúi, melyek adott esetben bele sem kerültek a mozifilmbe.

GS: A grafikus motor milyen változtatásokon esett át?

MV: Már az első pillanatokban látható, hogy sokkal kifinomultabbak a textúrák. Emellett jóval több vizuális effektust jelenítünk meg. Ilyen többek között a vízi csatákban látható tükröződés, illetve a különféle épületek lerombolásának kidolgozása. Mindemellett valamivel nagyobb csaták is szaggatás nélkül futnak majd.

GS: Milyen játékmódok lesznek?

MV: Az alap sztori mód a teljes történeten végigvezet, minden lehetséges fajjal és lehetőséggel próbálkozhatunk. Ha ezt meguntuk, jöhet a stratégiai mód, ahol pedig már ki tudjuk választani, hogy melyik oldal szemszögéből visszük végig az adott pályákat.

GS: A karaktereket, épületeket hogyan fejleszthetjük?

MV: Örülök, hogy ezt megkérdeztétek, ez egy nagyon fontos része a folytatásnak. A főbb épületeket ezúttal már több szinten bővíthetjük, fejleszthetjük. Mindenek megvannak a maga upgrade lehetőségei, csak erőforrásaink szabnak határt annak, hogy éppen mihez teszünk még többet. A saját kis hősünket is folyamatosan fejleszthetjük, aztán, ha úgy érezzük már eléggé rátermett, online játékban bevethetjük a többi játékos ellen.

GS: Már az első részben is hatalmas csatákban vehettünk részt. Mit tesztek azért, hogy kezelhetőbbek legyenek ezek?

MV: Még mindig igen jó reflexek, illetve megfigyelőképeség kell ahhoz, hogy ennyi egységet egybe tudjunk kezelni. Ha azonban kijelölünk többféle egységet, ezúttal már nem csak azt mondhatjuk meg, hogy milyen irányban, hanem milyen formációban, és felállásban menjenek tovább. Ez nagyon hasznos, hiszen nem kell külön megadni, hogy a gyengébb egységek hátrébb menjenek, a nagyobbak pedig előre.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Akció-kaland
KIADÓ UbiSoft
MEGJELENÉS 2005. vége
FEJLESZTŐK UbiSoft
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Splinter Cell 3, Prince of Persia

GYORSLINK >> 1154

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

KING KONG

Az év egyik legjobban várt filmje talán a felhőkarcolónyi óriásmajom viszontagságait feldolgozó King Kong. Az E3 óta pedig már azt is tudjuk, hogy a játékra is érdemes várni

Az E3-on hatalmas csinnad-ratta közepette igyekeztek felhívni figyelmünket a játékra (sikerült), most pedig Lipcsében ismét megerősítettek minket abban a hitünkben, hogy ez bizony igen ütős anyag lesz. Némi garanciát jelent például a rendező, a Gyűrűk Ura trilógiáról elhíresült Peter Jackson személye, aki állítólag igen komolyan kivette részét a játék akciójeleneteinek

bőrünkön is megtapasztalhatjuk a dzsungelben kiszolgáltatott ember helyzetét: bár a King Kong alapvetően FPS, itt nem döngethetünk át mindenben. Összefutunk például jó néhány dinóval, akikkel szemben még legerősebb fegyvereink sem érnek semmit. A legmerészebb újítás, hogy teljesen hiányoznak a kezelőfelület jól megszokott elemei: nincs célkereszt, nincs HP-csík, nem látjuk, hogy hány

Dr. Kong gyökérkezel



KING KONG

Michel Ancel, Ubi Soft

GS: Nagyon meggyőző a játék grafikája. Mire vagytok a legbüszkébbek?

MA: Leginkább arra, hogy igen nagy dzsungeles környezetet sikerült elkészítenünk, ami leginkább akkor ütökzik ki, ha Konggal játszunk. A tűz, az időjárás effektsók, a textúrák mind bizonyítják, mennyire megküzdnek fejlesztőink a részletességért. A legjobb talán mégis az, hogy átkapcsolhatunk ún. „klasszikus” módba – ebben az esetben olyan külsínt kap a játék, mintha a régi King Kong-filmet szemlélénk – fekete-fehér, mára idejétmúlt, mégis hangulatos.

GS: Mennyit játszhatunk majd az óriás-gorillával?

MA: Természetesen a főhősre koncentrálnak, akinek feladata a hölgy életének megmentése lesz. Konggal körülbelül 15 percet játszhatunk majd, ám talán ezek lesznek a legizgalmasabb pillanatok.

GS: De mégis, mit lehet majd vele csinálni? Nyilván nem banánt fogunk szedni...

MA: Persze hogy nem. Kong az egyetlen, aki még a hatalmas T-Rexekkel is képes elbánni. Mivel komolyabb fegyvereink nincsenek, szimpla pisztollyal vagy ijjal erre nem lennénk képesek. Olyan érzésünk lesz, mintha egy verekedős játékban lennénk, ahol különféle mozgáskombinációkkal extra kombókat csinálhatunk elő.

GS: Miben különbözik még a King Kong az átlag akciójátékoktól?

MA: Nincsenek felvehető tárgyak, nincs életerő és elrejtett tölténytár. Ha kifogytunk, muszáj találnunk alternatív megoldásokat – amelyeket a természet ad, illetve megkérhetjük csapatársainkat, hogy szánjanak meg némi pirotechnikai segédlettel.



Üljön a természet lágy ölétébe, Un'goro várja Önt!

kiötlöttségéből, illetve Michel Ancel, akit nem csupán a Rayman sorozat atyjaként tisztelhetünk, de akár a Beyond Good & Evil miatt is.

Jungle Boogie

A GC-n bemutatott néhány pálya alapján úgy tűnik, a játékban saját

történetünk maradt. Ezeket az információkat más úton közli a játék: ha már ramatyl vagyunk, hősünk zihál, látása romlik, lassabban halad, illetve hébe-hóba diszkrétan megjegyzi, hogy ideje lenne beosztani a löszert, mert már nem vagyunk túlságosan eleresztve.

(Kicsit emlékeztet a Trespassers című rettenetre, de máris elnézést kérünk, amiért felhoztuk. Nem is értjük, mi ütött belénk.) Meg kell tanulnunk értelmesen használni a környezetet, kijátsszani ellenfeleinket: ha például megölünk egy kisebb állatot, a tetemet pedig a nagyobb elé

hajítjuk, van egy kis esélyünk, hogy nem is támad meg minket... King Kongot irányítani azonban egyenesen „jutalomjáték” lesz, hiszen a szigeten messze ő a legerősebb és legfélelmetesebb teremtmény. Majd gorillaként törlesztünk!

Mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Néhány ígéret kicsit talán túlságosan is nagyvonalú, mi pedig szokás szerint gyanakvóak vagyunk – ennek ellenére nagyon örülnénk, ha sikerülne mindezt megvalósítani. A látottak alapján van rá esély.



ROSSZ IDŐ, KIRÁLYNŐ, TEA, DÉMONOK...

HELLGATE: LONDON

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
3D akció-RPG	Namco
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
Még nincs	Flagship Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Diablo 2	

GYORSLINK >> 1275

Idestova öt éve már, hogy megjelent a Diablo II. A hajdan kiizmosodott mutatóujjak azóta már rég elmacskásodtak, az éjszakákat is alvással töltjük... De ki mondta, hogy ez így jó nekünk?!



Halvajárók... Muahahahaha

A képekre nézve persze rögtön felmerül a kérdés, hogy mi köze ennek a Painkiller-után-érzésnek minden idők legaddiktívabb hack&slash RPG-jéhez? Nos, nagyon is sok. Egyrészt a fejlesztést jegyző, két éve alakult Flagship Studios szinte a teljes Diablo-csapatot magában foglalja, az egykori főnökkel, Bil Roperrel egyetemben, másrészt a Hellgate: London is hack&slash RPG, csak épp 3D-s környezetben, FPS-es nézőponttal.

Ütünk, vágunk, amputálunk!

A lényeg változatlan: karakterünkkel különféle terepeken törtetünk előre, közben elimináljuk a ránk rontó kétszálú szörnyet, bűzös tetemeikből kikotorjuk a Vicious Runeblade of Heavent (meg az ehhez hasonló lootokat), s közben fejlődünk tovább, a következő szint felé. Ami változik, az egyrészt a környezet... A történések a nem is oly távoli jövőbe, Londonba repítenek minket, melyet nemrég lerohant, kipucolt és földig rombolt egy óriási démonhorda. A fejlesztők



Na EZ tényleg kiköpött Painkiller

ezt a szokatlan eseményt a szabadkőművesekkel meg a templomosokkal legitimizálták a sztoriban, mint ahogy az Dan Brown mostanában napvilágot látott könyvei óta széles körben is szokássá vált. Szóval sötét rituálék voltak itt, na, a londoni metró elhagyatott megállóin, aztán ez lett belőle. A másik szembeötlő változás a nézőpont, mely felülnézetből FPS-re vált (illetve TPS-re akkor, ha karakterünk közelharcú fegyvereket ragad magához). Ennek ellenére a játékmenet

mégsem hasonlítható egy hagyományos shooterhez, itt ugyanis nemcsak a reflexek és az ügyesség számít, hanem az olyan RPG-s handabandák is, mint karakterünk ide kapcsolódó tulajdonságai, képzettségei, az éppen használt fegyver jellemzői, továbbá az aktuális „buffok”, mágiák.

Tiszta szerencse

Anno a Diablo megunhatatlanságának (és sikerének) egyik kulcsmotívuma volt a véletlen módon generált játékvilág. Nos, Billék nem hazudták meg magukat, a jól működő rendszert a

legjobb példa a templomos, aki középkori felmenőjhez hasonlóan méretes páncélzatban flangál, és szereti a dolgokat kétkezileg rövidre zárni, pallosa segítségével.

A kitanulható képességek terén egyszerűsödés várható a nagy elődhöz képest, ám kárpótlásul ritka, egyedi, sőt (kitalálhatók...) random generált talenteket is megszerezhetünk a játék során! A képességeket „be kell kapcsolni” (a hatás lehet passzív, illetőleg aktív), ám adott szinten csak meghatározott számú működhet egyszerre – szintlépéskor ezek száma is növekszik.

A tárgyak nagy része szintén véletlenszerűen generált, sőt moduláris, azaz összeépíthető, szétszedhető, bővíthető, modifikálható is egyben. Csak ha valakinek még nem lett volna elég a változatosságból ☺...

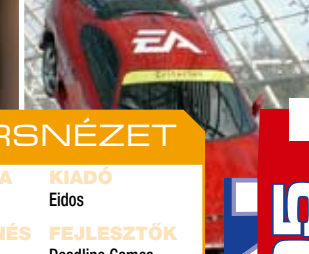
Diablo 3(D)?

Nos, a játék végső célja a rengeteg véletlenszerűen generált tartalommal egy soha nem látott mértékben változatos, folyton megújuló, személyre szabott játékmenet, illetve emellett a totális megunhatatlanság és addikció. Nem semmi célok, egy akármilyen fejlesztőcsapatnál csak mosolyognának rajtuk. A Flaship azonban nem akármilyen fejlesztőcsapat, Bill Roperék ugyanis egyszer már megvalósították mindezt. Minden Diablo-fan készüljön!

Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



A játék nagyon ígéretes, csak egy kérdés motoszkál bennünk a kipróbálás óta: a szünetmentes gyilkolás FPS-nézetben idővel nagyon monotonná tud válni, egy RPG-nél pedig alap a hosszadalmas játékmenet, hogy kidomborodhassanak a karakterfejlesztésben rejlő lehetőségek... Hogy a rengeteg véletlenszerű tartalom kompenzálja-e majd az esetlegesen ellaposodó játékmenetet, ennek még ki kell derülnie...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akció	Eidos
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
Még nincs	Deadline Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Conflict: Global Storm, Constantine	
GYORSLINK	1295

BUMM, BUMM, TEQUILA

TOTAL OVERDOSE: A GUNSLINGER'S TALE

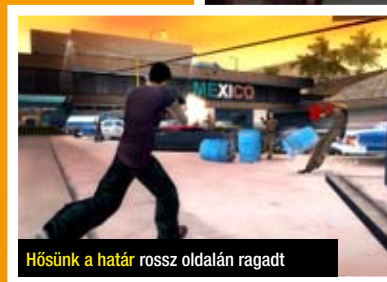
Az akciójátékok műfaja igen tág kategória, most azonban vészesen közeledünk egyik végletéhez. Hamarosan megtudhatjuk, mennyi akciót lehet egy játékba zsúfolni személyi sérülés nélkül.

ATotal Overdose: A Gunslinger's Tale-ben két testvér, Ram és Tommy Cruz kalandjait követhetjük végig Mexikón, akik apjuk halála miatt akarnak bosszút állni. Persze nem ilyen egyszerű a dolog, a kedves apuka ugyanis titkos ügynök volt, ki tudja, mibe keveredett a dzsungel mélyén. Bár a hatóságok szerint halálát kábítószer-túladagolás okozta, néhány évvel később fiai új bizonyítékokra bukkanak, úgyhogy felkerekednek, hogy megtudják az igazságot, és jól elkopják mindazokat, akik érintettek voltak az ügyben.

végig mindenben és mindenkin. Itt aztán a legkevésbé sem a hiperrealisztikus, taktikázós játékményt kerül előtérbe, a hangsúly azon van, hogy minél dögösebb ömbre módjára vágjunk rendet a rossziúk között. Számtalan fegyver (lapáttól a rakétavetőig), jármű



Thank you MTV, for pimping my ride!



Hősünk a határ rossz oldalán ragadt



Hősünk először lö, aztán kérdez. De sajnos már nincs, aki válaszoljon

GTA: Mexikó?

A játék első ránézésre leginkább a GTA sorozatára emlékeztet, hiszen javarészt TPS-nézőpontban döngötünk

A LÁNYOK, A LÁNYOK

a lányok angyalok...

A férfikkal csak komédiáznak...? Ti talán nem ismeritek ezt a klasszikus operett-dalt (total kultúrsoikkban vagyok), amely itt új értelmezést kapott. Egyrészt a tavalyi felhozatalhoz képest sokkal inkább bombázó csajok árasztották el a helyszínt (minden nyálunk elcsorgott napközben). S persze lehetett velük interaktívkodni (sajnos nem úgy, ahogy mi akartuk), egy csoportképre mindig kaphatóak voltak, ahogy egy térdrogyasztó mosolyt is mindig lehetett kapni tőlük. S ha elkezdtek dögösen táncolni... huhh. Olyankor jöttem rá, lehet, hogy van jobb dolog is a játékoknál (... és mi az? - ender).

(traktortól a kamionig), különféle extrém mozdulat közül választhatunk – például lassított módban, a levegőbe felugorva, 360 fokal szögben megpördülve mindenkit szétlővünk, aki csak a közelben tartózkodik. Netán bika módjára rohanunk előre, és aki az utunkba mer állni, azt egyszerűen felökleljük... A játék legtöbb eleme ismerős lesz, hiszen mindegyiket láthattuk már itt-ott. A célzási rendszer a True Crime: Streets of L.A.-t idézi, míg az időlassítást (sőt, az idő kerekének „visszaforgatását”) a Prince of Persia játékokban alkalmaztuk már korábban.

Nyúlás innen-onnan

Érdekes módon mindez csak papíron tűnik cikinek, menet közben már senkit nem fog érdekelni, hogy honnan nyúlták az ötleteket. Az akció ugyanis megállás nélkül pörög, és a rengeteg extra mozdulat,

lehetetlen fegyverek, netán a filmszerű bevágások miatt képtelenség nem beleflesselni. (Felrohanni egy falon, majd hátraszaltózva, a levegőben lőni szitává a mögöttünk loholó gangszitákat? Van ennél szebb?) Utóbbira jó példa a sok filmes utalás, a Desperado gitártokba rejtett fegyvereitől kezdve az összes Dél-Amerikában játszódó, „B” kategóriás akciófilmig, autós üldözésekkel, robbanásokkal. Tennivalónk akad majd bőven, javarészt lemészárolni, felgyújtani, felrobbantani ezt-azt. (Persze kizárólag rossziúkat.) Aki nem szereti az agyatlan lövöldözést, az se mondjon le még a Total Overdose-ról: ez nem csupán nonstop darálda.

Egyik legfőbb érdeme, hogy nem veszi túlságosan komolyan magát – aki fogékony a Quentin Tarantino vagy Robert Rodriguez jegyzte filmekből ismerős, kissé agresszív, néhol szándékosan eltulzott humorra, az valószínűleg hamar a szívébe zárja majd.

Mazur JÁTÉKÉLMÉNYEI



Lőni, vagy nem lőni: ez itt a kérdés. Akkor nemesb-e a lélek, ha budda-budda-budda? Nem tudjuk, de nem baj. Ahogy megkaparintjuk a Total Overdose-t, örömmel vezetjük le rajta a mindennapos... akármilyen... valamit.



Impresszív külső nézeti kép (Tribute to V.Z.)

2005
GAMES
COMING
EVENTS



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS-TPS elemekkel	Midway
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2006. január 1.	Stainless Steel Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Empire Earth, Empire Earth II, Empires: Dawn	
GYORSLINK	1281

A Rick Goodman igazán jó ember. Amellett, hogy a nevéből is ez derül ki, olyan játékok mellett bábáskodott, mint az Age of Empires, Empire Earth, vagy az Empires: Dawn of the Modern World. Mindhárom igencsak jól sikerült darab, így bátran állíthatjuk, hogy ért a stratégiákhoz. S most valami újítást is bedobott a tapasztalt másztró...

Váltunk híró módba

A Rise & Fall stratégiai játék. Legalábbis mindenki ezt állítja. Azonban a játék egyik legfontosabb újítása nem épp stratégiai, hanem akciójátékos. A játékban valaha volt ismert civilizációkkal játszhatunk: a nagyobbak a perzsák, görögök, rómaiak, egyiptomiak; a kisebbek a karthágóiak, babilóniaiak, gallok, asszíriaiak. Mindemellett nyolc hősünk is lehet, olyan ismert arcok, mint például Julius Caesar, Germanicus Caesar, Kleopátra, Ramszesz, Achilles, netán Nagy Sándor. Játék közben át lehet váltani a hősré, és akkor TPS módba kerülünk, az adott hírot irányítva, miközben a seregek halomra kaszabolják egymást az előzőleg kiadott parancsok szerint. Itt kezdődik az igazi élvezet: az általunk irányított karakter segítségével lekaszabolhatunk és lelőhetünk bárkit: egy-egy



jól irányított lövéssel az ostromtornyok tetején levő íjászokat is „megszüntethetjük”. Az írás/FPS/nyitás az TPS-ekből megszokott WASD, jobb gombbal lehet célozni (bezoomolja a célpontot), így pontosan löni, nagyon hasznos. Mondhatni akciójátékos imádni fogják ezt az és RTS rajongók megszeretik majd az játékokat: a legjobb ket boronálták itt

Titán, a motor

S jön a következő apróbb csoda, a következő generációs (azaz NextGen) Titán grafikus motor, amely szó szerint lélegzetelállító sebességgel és részletességgel jeleníti meg a tájat, a csapatokat, az eseményeket, bármilyen nézetbe is kapcsolunk. No persze nem GeForce 4 MX-re van optimalizálva, de akinek ilyen régi kártyája van, annak sajnos lassan, de biztosan kéne venni egy újat. Viszont hátrborgató az élmény, ahogy akár a szárazföldi, akár

a tengeri (igen, kedves nézőink, van vízi ütközet is, ballisztákkal, csákyakkal, sarkantyúkkal a hajó orrán, amellyel fel lehet öklelni az ellent stb., iszonyat nagy fun) harcba becsatlakozunk a hőssel: a villámgyors



Rise & Fall: Clone Wars



Megjött a PSP! Ti is a Medius Marktus előtti sorban álltok?

és részletgazdag grafikai motor szinte odavarázsol minket az elképzelt ókorba. Hmm, bravó Stainless Steel. No

is, szóval nyugtával dicsérjük a napot. Jah, és majd elfelejtetem, hogy ahogy az ilyen játékoknál illik, itt is van „egyedi

„a villámgyors és részletgazdag grafikai motor szinte odavarázsol minket az elképzelt ókorba”

persze kicsit öregeske gépecskéken ne várjunk csúcsteljesítményt, de ott is elég jól teljesít a motor.

Újfajta játékmódok

A már említett híró mód eleve újdonság az ilyen kategóriájú játékokban, azonban van itt más is: a team mód. Ennek az a lényege, hogy az egyik játékos a csapatokat és az erőforrásokat irányítja, míg másik a hős irányításáért felel, tehát áthívhatjuk TPS-t kedvelő haverunkat, hogy ő nyomassa az akciót, amíg mi a hátországot és a hadműveletet irányítjuk. Egyszerre nyolcan multizhatunk egymással, mindehhez a készítő „teljesen optimalizált hálózati kódot” ígérnek. Nos, ilyenről már sokszor hallottunk, és sokszor csalódtunk

intuitív” fejlesztési fa, s ennek „megmászásával” lehet jobb páncélunk, fegyverünk stb. S persze az ostromtornyok, balliszták és hasonló támadó finomságok is rendelkezésünkre állnak majd, ami azt jelenti, hogy az év nagy RTS- (akció-RTS?) ígérését várhatjuk türelmetlenül.

Gyu JÁTÉKÉLMÉNYEI



Végre egy kis igazi újítás a valós idejű stratégiák világában: a hős üzemmód zseniális, a csapatos együttműködés ígéretes, a grafikai motor lenyűgöző: nem tudom hogy bírom ki, ameddig megjelenik.



Azért nem gondoltam, hogy a Fradicus Cleopatrus ennyire gyengén szerepel



**AKI KÉRDEZ:
A GAMESTAR
AKI VÁLASZOL...**

F.E.A.R.

Simon Maflin, Vivendi Universal Games

GS: Nagyon jó ötlet volt részletekről, hogy lényegében semmit sem árultatok el Almáról, a rémisztő kislányról. Kinek az ötlete volt a titoktartás?

SM: Igazából már a fejlesztés első szakaszaiban úgy határoztunk, hogy titokban tartunk minden olyasmit, amivel a lényegét elárulnánk. Voltak kisebb csaták a kiadóval, de szerencsére ők is belátták, hogy így sokkal nagyobbat üt majd megjelenéskor.

GS: Készíthetünk modifikációkat a játékhoz?

SM: Természetesen! Azt még egyelőre nem döntöttük el, hogy a kiegészítések készítéséhez szükséges segédprogramokat a játék megjelenésének pillanatában, vagy röviddel utána adjuk ki, de minden bizonytalanság nélkül ingyenesen elérhetőek lesznek.



GS: Lesz esetleg még valamilyen demó a megjelenés előtt?

SM: Egészen az egyjátékos demó megjelenéséig nem gondoltuk, hogy ennyire népszerű lesz. Azóta elhatároztuk, hogy valamikor szeptember közepe környékén kiadunk még egy többjátékos demót is – ez hasonló lesz, mint a már korábban elérhető béta verziós multiplayer verzió.

GS: Tudjuk, hogy Alma nagyon titkos leányzó, de annyit elárulnál, hogy van e bármilyen kapcsolat közte és a főhős között?

SM: (vigyor) Háááát, nos... izé, szóval. Hogy is fogalmazzak? Inkább sehogy ☺. Majd meglátjátok!

GS: Most, hogy játszhattunk a véglegeshez igen közeli verzióval, csak annyit mondhatunk, hogy remélhetőleg hamar elkészítitek a folytatást! Van erre bármilyen lehetőség?

SM: Vicces, hogy ezt mondjátok, már jónéhányan jelezték, hogy „követelik” a második részt. Ez nyilván azért is nagyon jó érzés nekünk, mert még az első sem jelent meg ☺. Azt sajnos egyelőre nem ígérhetem, hogy valóban lesz második rész, hiszen ez még nagyban függ a hamarosan boltokba kerülő játék sikerétől.



DRIVER: PARALLEL LINES

Gareth Edmondson, Atari

GS: Hogyhogy ennyire hamar jön a folytatás?

GE: Először is el kell mondom, hogy még csak véletlenül sem úgy kell kezelni ezt az epizódot, mint egy Driver 3 és felet. Teljesen új ötletek vannak benne, friss a főszereplő is, bár a grafika valóban ismerős lehet. A fejlesztések egyébként már elég régen, valamivel a harmadik rész konzolos verziójának megjelenése előtt kezdődtek – ebből a szempontból tekintve annyira nem is jön hamar a folytatás.

GS: Milyen a környezet, hol járunk, mik a legszembevetőbb változások?

GE: A hetvenes évek New York-jában járunk, egy kifejezetten rossz fiút játszunk. Ahogy eddig, most is különféle küldetéseknek kell eleget tennünk. Természetesen megmarad a nyílt játéktér, azzal a különbséggel, hogy jóval kevesebb töltéssel, még nagyobb játéktereket kapunk. Már a jelenlegi verzióval is jól látható, hogy a Driver 3-hoz képest legalább háromszorosára növeltük a forgalomban közlekedő járművek számát.

GS: Mi mindent tehetünk meg az autókkal?

GE: Egyértelmű, hogy most is legtöbbször lopkodni fogjuk őket. Mindazonáltal most elég komoly figyelmet fordítottunk arra, hogy a missziók folyamán megszerzett pénzüsségeket akár verdánk fejlesztésére is fordíthatjuk. Bizonyos esetekben még szépen feltuningolt autót is szerezhetünk, ezeket érdemes lesz akár megjavítani is.

GS: Milyen új játéklehetőségek lesznek?

GE: A szokványos küldetéseken kívül rengeteg, úgynevezett mini-játékot készítettünk. Ezeknek bármikor nekiláthatunk, de, ha nincs kedvünk nem muszáj végigcsinálni. Példának okáért ilyen egy kis derbi verseny, ahol a verdához elég olcsón hozzájutunk. Cél, hogy csak Te maradj talpon, mindenki mást össze kell törni. Ha menet közben úgy gondold meguntad, elhagyod a pályát, és onnantól kezdve a derbis járgánnyal csellenghetsz a városban.

GS: Hol tart a fejlesztés, mikor és milyen verziók várhatóak?

GE: Az átalatok is megtekinthetett verziót hívjuk alfa változatnak. Még viszonylag sok fejlesztés van hátra, de valamikor március környékén érkezik a PS2-es és Xbox-os változat. Sajnos egyelőre nem tudom megígérni a PC-s verziót, ez még kiadói döntésre vár – de a pakliban természetesen benne van, nekünk is érdekünk, hogy minél több játékoshoz juthasson el a folytatás.



TIMESHIFT

Kyle Peschel, Atari



GS: Mi a játékok alapötlete?

KP: Már több olyan hollywoodi mozifilm is láthatunk, melyben valamilyen időutazást hajtottak végre. Mi ezeknél valami pergősebbet, sokkal jobban átgondolt időmanipulálással kapcsolatos témát akartunk készíteni, hogy még szélesebb látószögből megérthessük az idő fogalmát.

GS: Mi a Timeshifting lényege és mire fogjuk használni a játékban?

KP: Ez a kifejezés lényegében magában foglalja mindazt, amit az időmanipuláció során megtehetünk. Nem csupán lelassíthatjuk az időt (mint a Mátrix-ból ismert bullet-timeot koppintó játékok többségében), meg is állíthatjuk, vagy, ha úgy tetszik, kicsit vissza is forgathatjuk. Ez hasznos lehet, ha mondjuk észrevettek az örök, és a nyakunkra küldték az erősítést. Ilyenkor visszatekerünk odáig, ahol még észre sem vettek és máris minden stimmel.

GS: Miért olyan különleges a Ti fizikai engineitek? Mesélj erről egy kicsit!

KP: Én inkább azt mondanám, hogy a játékunkban sokkal jobban lehet használni a fizikát – hála az időmanipulálásnak – mint bármely más FPS-ben. Amint láthatad, megtehetjük például azt, hogy egy fém hordót körberakunk gránáttal, majd röviddel a detonáció után leállítjuk az időt. Hamar ráugrunk a már levegőben lévő tárgyra, és az idő újbóli beindításával mi is röppenünk egyet. Persze sérülni már nem fogunk, mert már a robbanásnak nincs hatása, csak a fizika törvényeinek megfelelően emelkedünk a ládával.

GS: Milyen projektekkel foglalkoztál már?

KP: Elég sokkal, közülük talán a No One Lives Forever-t ismerhetitek legjobban. Akkoriban még a Monolith csapatában szorgoskodtam, azóta azonban úgy határoztam továbbállok, és egyedüli producerként új kihívásokat keresek.

GS: Ezek szerint jól ismered a csapatot. Mi a véleményed a F.E.A.R.-ről?

KP: Igen, nagyon jól ismerem őket, főleg a játék producerét. Épp a minap voltunk egy bulin, ahol közösen esztelítettük egymás játékait. Mindketlen meg tudunk mondani, mi nem tetszik a másikéban, ugyanakkor dicsértük is egymás alkotását. Véleményem szerint a Timeshiftben több lehetőség lesz, az AI legalább olyan jó (sőt, mivel ők csak egy hónapig csiszolták, mi pedig ötig, valószínűleg jobb is lesz), az engineünk nekünk se kutya, de hát majd Ti eldöntitek kié a jobb ©.

GS: Miért jelentettétek a közelmúltban, hogy eltoltátok a játék megjelenési időpontját?

KP: Az ok egészen egyszerű. A Microsoft megkért minket, hogy ugyan csináljuk már meg a játékot Xbox 360-ra is. Mi pedig úgy határoztunk, hogy akkor már körülbelül egy időben dobjuk piacra a PC-s, Xbox-os és X360-os változatot.

WORLD OF WARCRAFT

Elliot Chin, Blizzard Entertainment



GS: Gondolom nagyon örültök az elért sikereknek. Hogy érzitek mostanában, mi lesz a jövőben?

EC: Bevallom őszintén, hogy legmerészebb álmainkban sem hittük volna, hogy ekkora siker lesz a WOW. Elmondhatom, hogy sajnos nem voltunk felkészülve ekkora rohamra, így mostanában elég kapkodva, de igyekszünk kutyafuttásban bővíteni, egyre több szervert telepíteni, és minél több segítő munkatársat találni.

GS: Eddig összesen mennyi játékost zártatok ki?

EC: Csapatunk mindig elég keményen ellenáll a csalóknak, biztosan tudjátok, hogy komoly számú játékost zártunk már ki különféle multiplayer alkotásunkból. A WOW esetében azt mondhatom, hogy eddig szerencsére nem sokakat kellett kizárni. Érdekes, hogy maga a közösség olyan lett, hogy megvédik a világot, kiközösítik azokat, akik bármi „illegálisra” rákérdeznek. A biztonság kedvéért persze 24 órás megfigyelés történik, főállású munkatársaink csak a logokat bújják, és, ha valami gyanúsá válik, azonnal kérdőre vonják a tulajdonost.

GS: Lesz esetleg magyarországi szerveretek?

EC: Európa egyre több országában tervezünk újabb szerverrendszereket telepítését. Bár Magyarország nem túl nagy piac, mi is meglepődve tapasztaltuk, hogy mennyire népszerű a játék. Egyelőre nem ígérhetek szervert, de az biztos, hogy közeli országokban lesznek lehetőségek telepítésre.

GS: Miért nem alkalmaztok önkéntes játékmestereket?

EC: A válasz egyszerű. Számunkra nem elsősorban a gyorsaság, hanem a kiszolgálás minősége a legfontosabb. Nem vállalhatjuk azt a rizikót, hogy esetleg egy független játékmester „megbolondul”, és mindenkimben kárt tesz.

GS: Különböznek bármiben a szervereitek?

EC: Nem. A hardverek tökéletesen megegyeznek, se sebesség, sem pedig a memória különbség nincs köztük. Egy játék egyébként több szerverre van elosztva, minden játéktér egy külön gép. Ha az egyik valamilyen technikai nehézség miatt leáll, attól még más játékmezőn folytatódhatnak a harcok.

GS: Mit várhatunk a jövőben?

EC: Egyelőre nem mondhatok túl sokat, de annyit elárulhatok, hogy nem csupán új zónát készítünk, hanem rengeteg más újítást is. A hivatalos bejelentésre várnotok kell egészen október közepéig, amikor megrendezzük az idei BlizzCon-t.



gyors és hivatalos 3d oktatás

3D animáció
Digitális film, utómunka
DTP, rajzfilm, multimédia
Építészet, design, CAD

3ds max
Maya
Softimage | XSI
Cinema 4D

.. és még sok más

Államilag akkreditált képzések
Adóvisszatérítés
Munkaügyi támogatás
Munkalehetőség

www.3dtraining.hu

Studio21 Hivatalos Tréningközpont | 1132 Budapest, Nyugati tér 4., Tel./Fax: (1) 359 6410

Budapest, 1132 Nyugati tér 4., Tel.: (1) 359 6410, www.3dtraining.hu
Keszthely, 8360 Bessenyei u. 28., Tel.: (83) 515 020, oktatas.mknicom.hu
Győr, 9021 Árpád u. 2., Tel.: (96) 550 200, www.gdfgyor.hu

studio21™
Digital Visual Effects Training



ZENE MINDENHOL

Air

Wonderwall

Heaven Street 7

Cornershop

The Eagles

House of Pain



NELLI BUTIK

Doors

Pink

Massive Attack

Blondie

Emberek

Fresh

Blur

Old Boys

Splash

Blue

Crystal

Ágnes Vanilla

Animal Cannibals

Rage Against The Machine

Atomic Kitten

Smashing Pumpkins

Rolling Stones

Alice in Chains

Prince

Garbage

Hooligans

Tankcsapda

A legújabb zenék a Sony Ericsson J300i-n!

Bármerre nézel, neked is a zene jut eszedbe mindenről? A djuice wap-on könnyedén letöltheted a kiválasztott zeneszámot csengőhang vagy true tone formájában a Sony Ericsson J300i mobilodra. Kattanj a wap-ra, mert a wap.djuice.hu oldalon zenei háttérképeket, képernyővédőket és csengőhangokat is találsz! A Bulijajnló és a Koncertnaplár segítségével pedig megtalálhatod a legmenőbb bulik és koncertek helyszínét és időpontját.

A letölthető zenei tartalmak és a letöltéshez szükséges GPRS adatforgalom díjköteles. A készülék csak Pannon GSM SIM-kártyával használható. Készülékajánlatunk a készlet erejéig érvényes. Részletek a Pannon GSM bemutatótermeiben, illetve a Pannon Partnereknél. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220.



Sony Ericsson J300i

kártyás csomagban

19 900 Ft

- Letölthető csengőhangok
- WAP-elérés

Pannon GSM

www.djuice.hu

Élj vele

djuice[®]

GERICOM noteszgépek minden igényre, hitel akcióban

ACOMP



- 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, 0% THM*

- 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)

- 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 + 12,736 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

GERICOM SUPERSONIC PCI-E 259,900 Ft

Ez a rendkívül attraktív gép a GERICOM vezetők 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 kategóriáján belül a legkisebb súllyal várja

- 15.4" XGA GLARE (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1860MHz
- 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 fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 363 x 266 x 28mm, 2.75kg
- Power DVD Solution, Nero Burning ROM, Samsonite hordtáska ajándékba!

0 Ft + 6,269 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 26.78%

GERICOM BELLAGIO 127,900 Ft

Mobilitás és modern kiépítés kiváló áron.

A GERICOM BELLAGIO igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhoz 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 fejhallgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 326 x 277 x 36mm, 2.7kg

EXTRA 159,900 Ft

- Intel Pentium-M processzor 725 1.6GHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB merevlemez
- 8x Dual Layer DVD+/-RW

0 Ft + 10x 23,990 Ft + ÁFA THM: 0%

BUDAPEST BANK

GERICOM EGO 239,900 Ft

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

A megerősített magnézium házaspár 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 halkán 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 mozinkat 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, fejhallgató csatlakozó
- 329mm x 280mm x 32mm, 2.9kg
- GERICOM hordtáska ajándékba!
- Windows XP HOME, PowerDVD5, Pinnacle Instant CD/DVD 8SE

*Az akció 2005.08.01-től 2005.09.31-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 törlesztőrészeket a Budapest Bank a jóváhagyás napján határozza meg. A részletes feltételekről érdeklődjön a helyszínen vagy a Budapest Hírvonalon 06(1)455-55-55-ös számon. 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, Szó-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

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

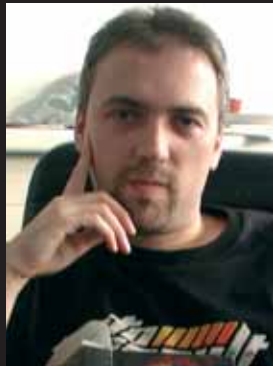
Olyan váratlanul jött, hogy annyit sem tudtunk mondani: fapucos. Miután annyit szóra-kozott velünk Peter

Molyneux elv-társ Fable-ügyileg, már nem is nagyon hittünk benne, hogy a cucc

PC-n is meg fog jelenni. És láss csodát, egyszer csak itt termett a gépünkön. Először mi is azt hittük, hogy ez valami rosszszívű tréfa, de aztán - amikor elkezdtünk vele játszani - rájöttünk, hogy mégsem verték át. Mindezt az utolsó pillanatban, amikor már teljesen tanácstalanok voltunk fókuszgyúgyleg. Ezt nevezik deus ex machinának, ugye... Mindenesetre Berr-rel el is kezdünk tolni a játékot, és csak ámultunk és bámultunk (pedig már végigtöltük anno Xboxon :) erről mind a Fable-fókuszban olvashattok. A Fable mellett a másik konzolról sikeresen átirított RPG a Sudeki, amely szintén kellemes meglepetést okozott - az RPG-rajongóknak ebben a hónapban nem kell panaszkodniuk.

A Microsoft RPG-k mellett ebben a hónapban az Electronic Arts sem tétlenkedett, és két nagynevű sorozatának rajongóinak is a kedvében járt a FIFA 06-tal, illetve a Sims 2 Nighlilfe-fal. Mondjuk túlzott meglepetést egyik sem okozott, de azért a rajongóknak feltétlenül ajánlom Gyu és Csonti írásait. Végül ebben a lapszámunkban olvashattok még kalandról, orosz FPS-ről (lassan ez külön kategória lesz...) és még egy újabb lopakodós cucc is belepota (bocs :) magát a rovatba.

Bad Sector



A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Szeretem a mangát, így nagy kár, hogy a távolkeleti fejlesztések többsége nem jelenik meg PC-re...”



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

„A keleti kultúra egészében szimpatikus, de a játékok nekem kicsit túl harsányak ahhoz, hogy hosszú távon lekössenek. Persze vannak bizonyos témájú programok... de ezt most inkább hagyjuk ☺”



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

„Mikor hogyan. Amikor ilyen Sudeki típusú jó kis RPG-keket tesztelek, vagy esetleg a Final Fantasy egy újabb részét, akkor általában bejön ez a stílus, illetve egyik kedvenc filmem a Ghost in the Shell. Ha viszont valamivel ki lehet kergetni a világból, az a Pokemon és a hozzá hasonlóan bornit baromságok.”



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

„Nekem tetszik a japán kultúra. Kedvesek, aranyosak, de a lelkük mélyén... :.Ráadásul a sushi is finom! (Amikor ezt írom, akkor is épp azt fogyasztom.)”



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

„Nekem tetszenek a helyes japcsi lányok, bírom, hogy Japánban szeretik a rockzenét, bejön az Ikebana, az origami, a kabuki és a no, tele vagyok otthon koreai gyártmányú készületekkel, fincsi a vietnami instant leves, van sok kínai pótlóm, gyönyörűek a romok Kambodzsában, de a mangát és az ehhez hasonló dolgokat nem nagyon bírom...”



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

„Bizonyos esetekben szeretem a manga és anime stílusú alkotásokat, de nem élek-halok értük.”



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

„Nagy hatással volt rám a keleti játékkultúra, mely húszasokkal működő automata formájában érkezett el hozzám anno, hála a szomszédos "italdiszkontnak". Egy japán főhősnővel kellett henteli a rosszarcú droidokat, a sikeres küldik után pedig megszabadulhattunk egy ruhadarabtól.”



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

„A keményvonalas mangától mindig feszült leszek, de néma tisztelettel adózom annak a számtalan remek és egészen eredeti ötletnek, amelyek keletre érkeztek a játékvilágba. Ja, az origami is biztos jó, majd egyszer kipróbálom.”

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 játékkstílusok 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 kategóriatársával.

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...

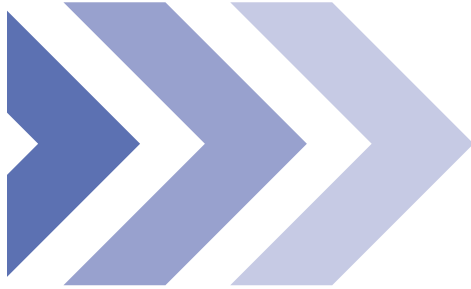
Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szejekciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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.



56

Fable
Egotrip



66

FIFA 06
Kényszerítőzzünk a győzelemért



70

Sudeki
Hosszú, formás combok...

Testtelünk kivétel nélkül **nagy tapasztalattal** bíró játékszármazók, 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.

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Sendai tette fel nekünk:

„Ti hogyan viszonyultok a keleti (játék)kultúrához?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk



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

„A tény, hogy a Szittyó-féle manga néis játékból csak én tudtam kicsikarni "eredményt" a szerkiben, még nem jelenti azt, hogy odalennék a japán stílusért. Sőt, igazából borsódzik a hátam a fogak nélküli, óriásira tátott szájától...”



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

„Ha arra a kissé túlzottan is a testiségre építő mangás játéka gondolok, amelyet Samnek hoztam Japánból, akkor meg kell mondjam, ezek a keletiek igencsak értenek hozzá, hogy nyelvtudás nélkül is végig lehessen vinni egy kalandjátékot.”



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

„Magát a hagyományos keleti kultúrát tiszteltem, de a hentai meg a japán képregények nem hoznak lázba, így játékként még a Final Fantasy sem. Egyedül a Silent Hill sorozat érintett meg, viszont azt nem is érzem annyira modern keletinek.”



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

„Régebben láttam a Fighters of the Wind című manga rajzfilmet, úgy-hogy nem állítom, hogy nem létezik zseniális alkotás. Inkább úgy fogalmaznék, hogy azóta se láttam olyat felőlük, amit elbírna a gyomrom, nem szeretek szemémben kótorászni, hogy nagy értéket találjak.”



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

„Jómagam anno még játszogattam a Final Fantasy korábbi verzióival, de ezzel igazából ki is fújta a manga iránti imádat. Ja nem, Ghost in the Shell királyság ☺. De ezzel tényleg mindent összefoglaltam.”



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

„A japán játékkultúrával való interakcióm kimerült a Final Fantasy-film megtekintésében, tehát elég közvetett a mi kapcsolatomunk. A sushi nem szeretem, a karaokétól borsódzik a hátam, ellenben a második japán kocsmát nyúzom, és azokat viszont szeretem. Így vagyunk mi, Japán meg én.”



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

„Sosem volt velem semmi bajom, emlékszem mikor először kezembe került egy nagyon régi manga kaland-szexjáték, határozottan bejött ☺. Nagyon bírom a stílust, amit képviselnek.”



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

„Elég ambivalensen viszonyulok a japán játékokhoz. Általában túl giccsesek, érzelmesekek és túl infantilisak találok őket, másrészt nagyon tiszteltem a játékfejlesztőkben azt, hogy nem veszítették el kreativitásukat - nyugati társaikkal ellentétben.”

EBBEN A SZÁMBAN

Fable	56
FIFA 06	64
Sudeki	70
Sims 2 Nighthlife	76
Martin Mystere	80



Hellforces	82
Powerdrome	84
Aurora Watching	86
RHEM 2	88



Játékműzem	90
Komolyan gondom	92
Citrompótló	94
Játékműzem	96

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

50-59%

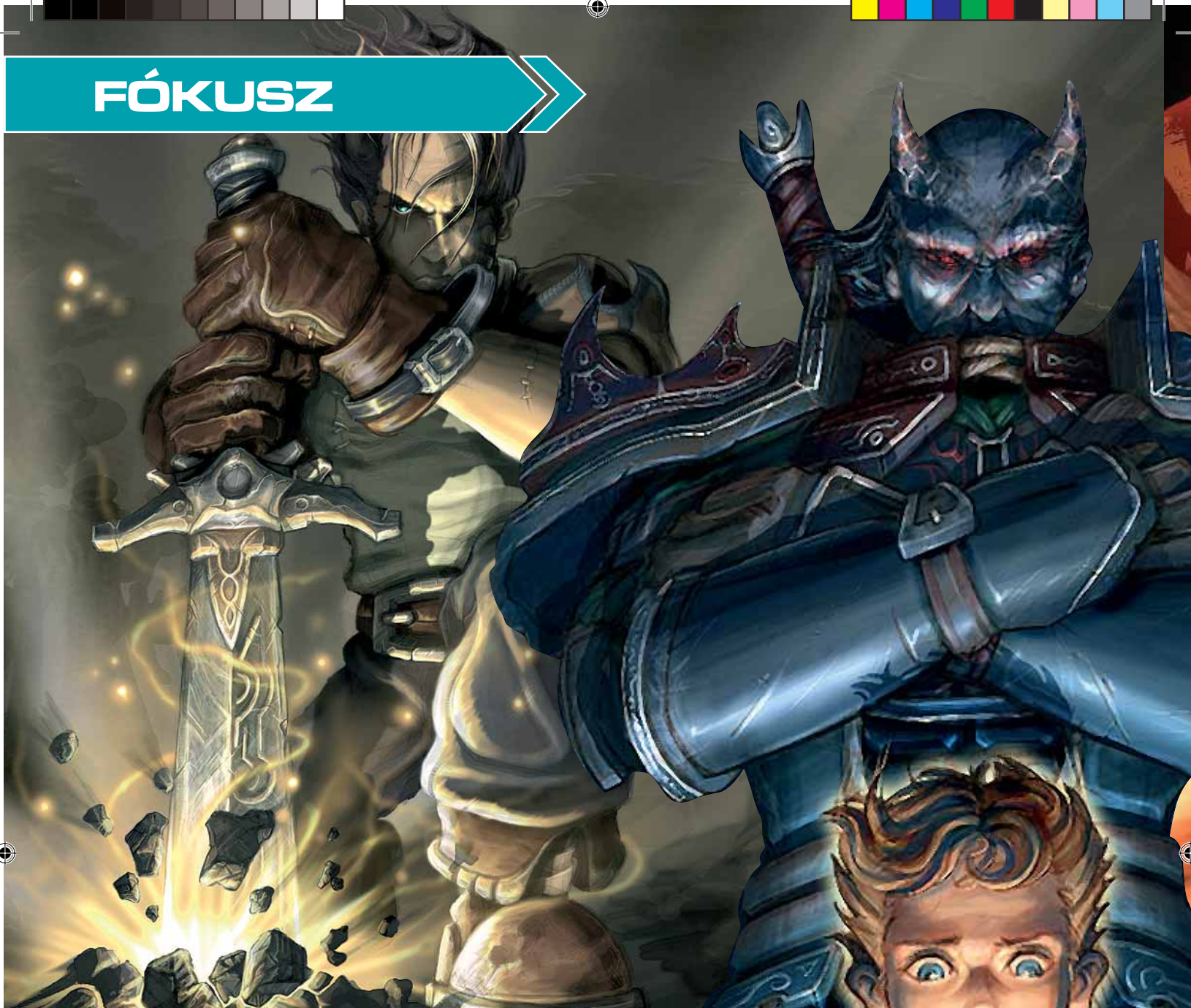
Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelátráltabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad 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 katasztrófálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátnod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.



Ha a Fable (alias: Project „Ego”) ember és nem játék lenne, akkor ő lenne a legönzőbb figura a világon. Azt képzelné, hogy körülötte forog a világ, csak az egyéni fejlődése és érvényesülése számítana neki, és mindent csak a saját szemüvegén keresztül lenne képes látni. Idegesítő fickó lenne, az egyszer biztos. Viszont így, hogy a Fable játék, totál odavagyunk érte...

EGOTRIP

FABLE



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Hőscentrikus RPG	Microsoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Mesészerű fantasy	Lionhead Studios
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Black and White	

GYORSLINK >> 1256

TIPPEK a 102. oldalon

E

A hogy a híres történelmi személyeknél a legendák homályába vész, hogy mi igaz, amit valakiről állítanak, elég nehéz már kibogozni, hogy a nagy „mesélő”, Peter Molyneux eredeti *Fable*-l kapcsolatos, fokozatosan visszavont ígéreteiből végül is mi valósult meg. A híres sztárdesigner tagadhatatlanul sokkal több játékbeli lehetőséggel kecsegtette a várakozókat (hogy pontosan melyekkel, azt az előzetesemben már leírtam), ám ezeknek csak egy részét sikerült a végleges játékba belepréselni. Mindenesetre azt mindjárt az elején le kell szögeznünk, hogy a *Fable*, bár éppúgy a karakterfejlődésről szól, mint bármilyen más szerepjáték, közel sem olyan nyitott és szabadon bejárható, mint a Bethesda monumentális *Morrowind*-je – talán inkább egy RPG-elemekkel jócskán teletűzdelt non-lineáris akció-kalandjátékhoz lehetne hasonlítani. PC-n még nem is nagyon találkoztunk hasonlóval, egyedül talán a *Black and White*-rajongóknak lehet ismerős az a megoldás,

ahogy a főhős jelleme és külseje folyamatosan alakul a játék során. Konzolon a Nintendo *Zelda* című sorozatához lehetne mérni, és ha a Microsoftnak van egy csöpp esze, akkor investál egy kis pénzmagot a *Fable*-be, hogy a folytatások révén hasonló brand váljék belőle. Az a vicces egyébként, hogy leginkább azok hiányolták a beígért és kimaradt játékelemeket, akik a fejlesztést folyamatosan figyelemmel követték, illetve Molyneux minden egyes – túlságosan sokat ígérő – nyilatkozatát elolvasták, ugyanis akik teljesen új szemmel néznek a játékra, azok garantáltan el lesznek tőle ragadtatva. Így ebben a tesztben én is ezt az elvet fogom követni, és a „ha a nagyanyámnak kereke lett volna, akkor villamos lett volna”-féle sajnálkozás helyett arra fogok koncentrálni, ami végül ténylegesen a *Fable*-be került. Nu, csapjunk is a lovak közé...

Esti mese humorral fűszerezve

A RPG-k egyik leglényesebb része az epikus történet, e nélkül egy

szerepjáték olyan, mint a babbleves csülök nélkül. Az eddigi legkidolgozottabb sztorival a két *Knights of the Old Republic* büszkélkedhet, és szerintem ezeket jó ideig semmi sem fogja túlszárnyalni. A *Fable* története remekül kidolgozott, de a hangulatos falfreskókat idéző átvezetők, illetve a mesélő delejes hangja ellenére sem annyira cizelláltan kimunkált és torokszorítóan hangulatos, mint ahogy ezt a két *KotOR*-ban megszokhattuk. Hősünk életútja a bosszúról szól, miután a faluját gyermekkorában banditák rohanják le, apját lemészárolják, anyját és nővérét pedig megkínózzák és elhurcolják. A feladatunk ezek után az, hogy megbosszuljuk apánkat, illetve kiderítsük a nővérünk és anyánk hollétét. Bár néhány meglepő fordulattal fogunk találkozni a játék során, összességében az események a megszokott mederben csörgedeznek majd, nem lesz a játékban annyi hihetetlen csavar, mint amilyen például a *KotOR*-ban volt. Amiért mégis mérföldkövekkel jobban élveztem a *Fable* sztoriját, mint például a múlt számunkban tesztelt

TETKÓ, SÉRÓ, KÉRÓ

Ez az, ami a csajoknak kell!

A lányok meghódítására sok lehetőség kínálkozik, de mivel Albion hölgyei nem épp a férfiak észbéli képességeire buknek (hmm, mintha hasonlítanának ebben is kicsiny hazánk leányaira...), a csábítás főleg a fizikai és az anyagi oldalra koncentrál. Egy-egy beleváló tetkóval, vagy dögös frizurával persze nemcsak a lányokat vehetjük le a lábukról, de a falvak-városok többi lakójában is tiszteletet – vagy épp félelmet – ébreszthetünk. A különféle tetkómintákat, akár csak a frizurátípusokat pergamenlapokon találjuk, és tetováló, valamint fodrászszalonokban készíttethetjük el. Kissé fura ugyan, hogyan tűnik el egy korábbi tetoválás, és mitől nő szakállunk egyik pillanatról a másikra, de hát ugye a mágia földjén minden lehetséges.

Bár az ékszerek, virágok és egyéb ajándékok is serkentőleg hatnak Albion hölgyeinek progeszteron-termelődésére, a legnagyobb bűverővel talán egy jó kis kéro bír. Jegyesünkkel szerencsére nem kell olcsó panelekben és garzonokban kuporognunk, mert Albion házái felettébb tágasak, viszont meg is kéri az árakat, de hát igen, a zöldövezetet meg kell fizetni... Ajánlatos minden városban beszerezni néhány kéro, és hozzá néhány asszonyt is.



Dungeon Siege 2 epikusnak szánt, dögunalmasra sikerült történetét, az a játék kacagató humora. Ez az összes párbeszédét átítatja, és a kiváló szinkronszínészek munkájának köszönhetően helyenként majdnem annyit nevettem, mint például a nemrég megjelent *Bard's Tale*-ben. Kötöttségei ellenére a *Fable* viszonylag nyitott játék, fix sztorielemezzel, ahol gyakran nekünk kell döntenünk, ezáltal másféleképpen alakítva fokozatosan fejlődő hősünk sorsát. Miután befejeztünk kiképzésünket a Hősök Szövetségében (amely akár órákig is eltarthat, ha ott minden apró melléküldetést végrehajtottunk), a világ teljesen nyitott számunkra. Albion legtöbb részébe már a legelején azonnal elvándorolhatnánk, de persze hamar fűbe harapnánk, mivel egyre keményebb szörnyek kötnének belénk.

„Egy turista mit tehet? Örül neki, hogy itt lehet.” (Európa Kiadó)

Amikor a városkákból vagy falvakból kilépünk, fix útvonalakon kell járunk, Albion ugyanis nem olyan szabadon bejárható, mind a *Morrowind* világa. Legtöbbször persze minden hova vezet valamilyen ösvény, de eleinte furcsa lesz ez a kötöttség a hagyományos PC-s RPG-k után. Igaz, a *Sudeki*, az ebben a hónapban tesztelt másik Xbox-konverzió mellett az echte PC-s *Dungeon Siege* is ezt a megoldást használja, úgyhogy úgy látszik, ebből már trend lesz (leg-

alábbis az *Elder Scrolls: Oblivion*). Másrészt a fene sem bánja a lineáris helyszínüket, ha a környezet ennyire káprázatosan szépen kidolgozott. Akár a greatwoodi erdőben a hajladozó búzamezőkön és buja fák mellett, akár valamilyen óriási erődítmény falai között barangolunk, egyfolytában a padlóra esett állunk koppanására fogunk figyelni. Nincs még olyan PC-s RPG, ahol a környezet ilyen elképesztő műgonddal lett volna kidolgozva – bizonyos helyeken percekig keresztül egész egyszerűen azért nem haladtam tovább, hogy a körülöttem elterülő világban gyönyörködjek. A *Fable* grafikája már Xboxon is a tévéképernyő elé szögezett, de amit az élesebb textúráknak, a magasabb felbontásnak köszönhetően PC-n láttam, az alaposan maga mögött hagyja a korábbi konzolos grafikát. A *Sudeki* mellett egyébként ez már a második konzolkonverzió, amelynek megjelenítése igazán megszépül PC-re kerülésnek köszönhetően: látszik, hogy erről a platformról könnyebb áthozni a játékokat, nem úgy, mint PS2-ről, melyek PC-s változatai gyakran tartalmaznak grafikus bugokat, és ritkán sikerül szépíteni rajtuk.

„Mi ügyelünk a részletekre”

A pompázatos, de helyenként kicsit mesészerű, illetve halványan a japán RPG-eket idéző grafika mellett azt hinné az ember, hogy egy leegyszerűsített világban járunk, pedig



Eh de bűdös a szád kis ember, fogkefét láttál már???

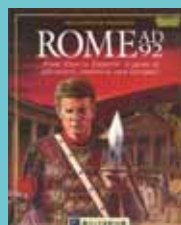
a *Fable* történelme alaposan ki van dolgozva. Szinte minden tárgynak saját története van, akár a legendás kardokat, akár az egyszerű ruhamezőket nézzük, sőt, ha klikkelünk rajtuk, még az egyszerű tetkóról is egy kis leírást találunk, hogy kik szokták magukon viselni, és miért. Emellett tömérdek könyvet találunk a házikók könyvespolcain, ládáiban, vagy csak a földön heverve, amelyek egész Albion híres sárkányok vagy mítikus helyszínek, hősök történelmét taglalják. Azon is meg fogunk lepődni, hogy Albion egész világa apró részleteiben is mennyire „töményen” ki van dolgozva. Sehol sincs egy

talpalatnyi hely, ahol ne történe valami, ha odakerülünk, ne kellene valami ellen harcolnunk, vagy valakivel beszélünk. Amiótt azonban a *Fable* mégis leginkább elismerést érdemel, az a „többszintű” játékmélet. Ha sietsz, és gyorsan végig akarod tolni a játékot, akkor körülbelül 20–25 óra alatt ki tudod végezni a főküldetéseket és a kisebb mellékquesteket. Akik azonban a teljes élményt akarják, akik *tényleg Fable*-özni akarnak, azok elolvassák a megtalált könyveket, leveleket, így jobban meg fogják érteni, hogy bizonyos eseményeknek mi a jelentősége, szóba elegendnek az NPC-kkel, elcsábítják az utcákon sétáló höl-

A HÍRNÉV, MELY MESSZE ELŐTTED (VAGY MÖGÖTTED?)

Két játékretek az Amiga virágkorából

Két kis gyöngyszem született a kilencvenes évek elején, az angol Millenium csapatától, melyekben a *Fable*-höz hasonlóan a szereplők élték a maguk kis életét: járták az utakat, vadásztak, ételt süttöttek, tűz körül dalolászta, vagy épp a nottinghami sheriff katonáinak pörköltek oda. Hasonló jellegű volt a *Rome 92AD*, melyben egy római rabszolgából kellett császárra felküzdenünk magunkat. Ehhez különféle politikai intrikákba bocsátkozhattunk, dalnokokat bérelhetünk fel, hogy hírnünket dicsőítsék (akárcsak a *Fable*-ben), vagy épp cirkuszi multságokat rendezhettünk.



Hasonló jellegű volt a *Rome 92AD*, melyben egy római rabszolgából kellett császárra felküzdenünk magunkat. Ehhez különféle politikai intrikákba bocsátkozhattunk, dalnokokat bérelhetünk fel, hogy hírnünket dicsőítsék (akárcsak a *Fable*-ben), vagy épp cirkuszi multságokat rendezhettünk.



Hagyja abba, csiklandós a hasam, hihhi...

gyek fejét, hogy aztán egy meghitt pillanatban paráználkodjanak velük. Sőt saját házat is vehetnek, amelybe a kalandok után visszatérhetnek kicsit megpihenni. Ha ahhoz van kedvünk, akár kereskedhetünk is, vagy ha nagy, gonosz, erős antihőst akarunk, akkor mindenkit kiirthatunk a városban, játszhatunk a gyerekekkel, de akár meg is félemlíthetjük őket, betérhetünk a kocsmákba, és hűlyére ihatjuk magunkat, hogy aztán a végén egy szép kiadós hányással koronázzuk meg tivornyázásunkat. Ha akarunk, még ennél is tovább mehetünk, hiszen rengeteg, barlangot őrző beszélő ajtóval találkozunk például, amelyek csak akkor engednek tovább, ha valamilyen speciális feladatot hajtunk végre a számukra. Az egyik legdurvább ajtó az volt, aki azt kérte, hogy hízzak meg, mint a disznó, na erre azért nem voltam hajlandó, pedig állítólag, ha igazán sokat zabálunk hősünkkel, akkor ugyanúgy meghízhatunk, mint CJ a *GTA: San Andreas*-ban. Az ajtók küldetéseinek jutalma egyébként általában valamilyen jó kis fegyver, úgyhogy érdemes küzdeni érte. A *Fable*-ben tehát az az igazán

fantasztikus, hogy kezdők és haladók egyaránt ugyanúgy fogják élvezni, mindenki megtalálja benne a számítását, ez pedig manapság nagyon ritka, a legtöbb játék vagy agyon van bonyolítva, vagy egyszerű, mint a százas szög.

A ruha teszi a hőst

A *Fable* másik igazi ereje a szabadsága: gyakorlatilag olyanná formálhatjuk hősünket, amilyené akarjuk. A játék legelején mindenki ugyanúgy néz ki: jópofa kis kócos köllök, amikor azonban túléltünk az oktató részen, hősünk úgy fog megváltozni külsőleg, ahogy a játékot játszunk, és rengeteg faktor alapján alakulnak ezek a változások. Az persze alap, hogy egy tucatszerű ruhát (kesztyű, csizma, ing, nadrág, sisak, sapka) ölthetünk magunkra, ezt már megszokhattuk más RPG-gkból. Olyan módon keverhetjük ezeket az öltözékeket, ahogy akarjuk, nincs mágus/harcos megkötés. Legfeljebb bizonyos fokú erőnlét kell bizonyos páncélokhoz. Ugyanakkor a ruha befolyásolja, hogy a mások miként tekintenek ránk: aki a gyilkosok bőrpáncélját

viseli, azt nem fogják böcsületes srácnak nézni a jó polgárok, hanem félnék tőle, aki viszont kifényesített vaspáncélban trappol, arról egyből azt hiszik, hogy egy dicső lovag („szép a ruhád, szép a lovad” – *Süsü*), és még a nők is jobban buknak rá. Külsőnket persze másféleképpen is alakíthatjuk: benézhetünk a borbélyhoz is Bowerstone-ban (csak megjegyzésképpen: konzolon a *Fable* megelőzte a *GTA: San Andreas*...), vagy egy vándorfodrászt is megkérhetünk, hogy nyírja le a sérőnkat. A frizura természetesen szintén befolyásolja, hogy mennyire tartja vonzónak hősünket a gyengébbik nem, illetve mennyire leszünk félelmetesek. (A két dolog nem feltétlen befolyásolja egymást, de ha már egy nő fél tőlünk, azt ritkán tudjuk elcsábítani.) A másik, szintén a *GTA*-ban is alkalmazott testalakítás a tetoválás, ami szintén növeli a félelmetességet, illetve a vonzerőt. Mindegyik tetováláshoz valamilyen sztori is kötődik, érdemes ezeket végigbogarászni.

Helyes srác volt, most már csak sebhelyes

Ugyanakkor külsőnk bizonyos változásai felett nincs hatalmunk. Ilyen például a sebhelyek szerzése, ame-

léggé véletlenszerű, így ha többször játszunk végig a játékot, akkor biztos, hogy emberünk másféleképpen fog sebzódni. Hiába halványulnak el egy idő után a sebek, újak is keletkeznek, úgyhogy abban ne reménykedjünk, hogy a játék végéig megússzuk angyalpoftival: ekkor már, ha levetkőzünk, úgy fogunk kinézni, mint egy igazi háborús veterán (és *mutogathatjuk magunk büszkén a nőknek, mint Mel Gibson a Halálos fegyverben* © – Csontji). Ha már itt tartunk, akkor persze nem mehetünk el az életkor változásai mellett sem. A játék belső órája szerint elvileg 48 perc egy játéknapp, de ha mágiát használunk, az sokkal jobban öregít – egy kicsit túlságosan is. 20 játéknapp alatt gyakorlatilag már el is érted a maximális 65 éves korhatárt, így a Jack of Bladesszel zajló végső összecsapást egy igazi öregemberrel kell lezavarnod. Persze ha fiatal akarsz maradni, akkor nem muszáj mágiát használni, illetve van egy kegyetlenebb módszer is az öregedés ellen: egy sötét templomban gyerekeket áldozhatsz fel, így vissza fogsz fiatalodni... Hiába no, a *Fable*-ben nem minden játék és mese, ha meg akarjuk kóstolni a sötétség oldalát.

Ha többször játszunk végig a játékot, akkor biztos, hogy emberünk másféleképpen fog sebzódni.

lyeket csata közben gyakorlatilag lehetetlen elkerülni. Amikor egy elenség bevisz egy keményebb találatot, akkor egész biztosan csúnya seb marad utána, amely csak hosszú idő alatt fog eltűnni, ahogy öregszünk. Bár a páncél valamennyire megvédi a sebektől, de annyira nem, hogy egy-két nagyon durva találat azért ne csúfítsa el testünket. Ez alól szegény hősünk feje sem kivétel, amelyen így a legváltozatosabb sérülések keletkeznek. A sebek mintája egyébként

A korosodás mellett akár meg is hízzhatunk, ha sokat ülünk és tömjük a bucót, illetve sörrel öntjük le a sok falatot – igaz, elég keményen kell ezt művelnünk, hogy ez meg is történjen. Emellett, ha sokat rohangászunk a napon, akkor leburnulunk, de mondjuk ne valamilyen szétszolitott macsóra gondolatokat, hanem inkább magatokra, amikor a sok gépezés után lementek Balcsira, és pár napra kimentek a vízhez, hogy aztán egy kis szint összedve megint a gép előtt tespedjete.



TÉRÜLJ, FORDULJ!

Az én babám táncos lábú

A PC-s változatban, szemben az xboxossal, még táncra is perülhetünk, vagy akár zenélhetünk is. Amennyiben az a célunk, hogy a falu bolondjává váljunk rövid időn belül, ajánlom mindenkinek a Chaplin-filmekbe illő „tyúkszteppe”, illetve a kozák harcosokat is megszágyenítő leguggolós-kirúgós orosz muzsiktáncot. Amennyiben szert teszünk egy gitárra, lantra vagy mandolinra, még dalra is fakadhunk, habár az ötletet valószínűleg a Bard's Tale-ből nyúlták a készítők, s főhősünk hangja is jócskán elmarad kedvenc bárdomé mögött.



A sok répa és spenót miatt nőttek ekkorára...



Ekkora király mace-em van kecsgek...

Izomtíbor, vagy nem izomtíbor: ez itt a kérdés

Persze izmosodni is fogunk a játékban, ám számomra kicsit meglepő módon karjaink és vállunk nem az alapján vastagszik, hogy mennyit csépeljük az ellenséget, hanem egész egyszerűen attól, hogy a strength-pontokat mennyire fejlesztjük a Hősök Szövetségének szintlépő „gépében”. Ha már a többi testi változás a külvilág eseményei alapján változik, akkor nem értem, ez miért nem. Hősünk fejlesztését amúgy alaposan végig kell gondolnunk, a mágiában való jártasság tápolása ugyanis szépen öregíti hősünket, illetve bizonyos varázslatok irányultságunkat is befolyásolják. Aki túlságosan lelkesen megtanulja például az ételészív varázslatot, az bizony a Sötét Oldal felé tesz egy jelentős lépést, a gyógyítás fejlesztését viszont pozitívnak tekinti a játék, aminek mondjuk nem is nagyon örültem, ugyanis PC-n gonosznak akartam kinevelni hősömet. Hasonlóan a *Dungeon Siege*-ekhez, itt sincsenek „osztályok”, tehát aszerint fejlesztjük bizonyos képességek irányába hősünket, ahogy csak akarjuk, de mondjuk itt is érdemes egyfajta utat kijelölni, és azon végigmenni, mert a *Fable* vége felé már nagyon kemény ellenfelekkel kell megküzdenünk. No, annyit azért hozzátennék, hogy mindeniképpen érdemes valamennyit az erőre is rátolni, akkor is, ha nagyon mágusok szeretnénk lenni, mert a manából bármikor kifogyhatunk, illetve a távolról mágiával támadó ellenség ellen semmit sem ér az egyszerű védekezés.

Én vagyok a jó királyfi?

A leghatalmasabb ötlet azonban, hogy külsőnk aszerint is változik, hogy miképpen játszunk a játékot (ezt nyúlták le aztán a *KotOR II*-ben, amely konzolra sokkal később jelent meg, mint a *Fable*), vagyis hősünk morális változását aszerint befolyásolhatjuk, hogy a küldetések során jó-, netán rosszfíként viselkedünk. Néhány küldetésnek meg is van a „rosszféle” változata is: az egyikben meg kell óvni a várost a banditáktól, a másikban viszont őket segítve kell az öröket lemészárolnunk. Sajnos itt kell első negatív kritikáim megjegyzésemet megtennem: idegesítően kevés a „rossz” küldetés, illetve a „rosszféle” döntéseknél (amikor el kell döntenünk, hogy jól, vagy rosszul viselkedünk-e egy adott szituáció során) nem kapunk túl sok negatív pontot. A rosszság növeléséhez feláldozhatunk ártatlanokat is a már említett templomban, de túlságosan is sokat kell velük kutyaoljni, mire odáig elbumlizunk. Elégé felboszszantott az is, amikor egy főnökkel való hosszú párbaj után (nem volt annyira rosszfíu a lelkem...) el kellett döntenem, hogy kinyírjam, vagy megkegyelmezzek neki, akkor szándékosan (mivel most PC-n a gonosz oldalra hajtok) az előbbi mellett tettem le a voksom, erre meg nem jó pontokat adott a játék, mikor kivégeztem?! Azt hittem, lefejelem a monitort... No de térjünk vissza a külső alakulásának ecsetelésére. A jófiúk fizimiskája (főleg szakállal) már-már krisztusi képmássá formálódik, a fejük fölött glória keletkezik, kis apró pillangók repkednek körülötte, és állandó fehér fényben úszik, míg a rosszarcok fején szarv nő, a szemük



Takarodj a szemem elöl, amíg nem szerzed meg nekem az Elfújta a szél főszerepét!

DISZNÓ VOLTÁL, AZ IS MARADSZ FIAM!

Ami az illemkódexből kimaradt

Tán szégyen, de bevallom, a legnagyobb örömet a játékban a különféle disznólkodások jelentették a számomra. A számos érzelmnyilvánítás között főleg a bőfögés és a szellentés ragadta meg a fantáziámat. Mindkettő igen változatos vizuális és akusztikus effekték kíséretében történik. Elképzelem, mennyit röhögthettek Moulyneux-ék, miközben felvették a hangokat! Sokat kísérleteztem azzal, vajon függ-e egy kiadós rotytyantás vagy bőffentés hatása az elfogyasztott ételektől, vagy attól, mennyire vagyok dagadt, de sajnos nem sok kapcsolatot találtam: néha a legnagyobb vacsora után is csak egy szolid puffanást sikerült produkálni, máskor egyetlen sör utáni reccsentés elég volt ahhoz, hogy a fél kocsmá kiürüljön. Ugyancsak kedvenceim közé tartozik a hányás jelenete. Ha zsinórban kezdünk sörözni, egyre homályosabb és hullámzóbb lesz a kép, míg végül hősünk egy kiadós gömryedéssel kiadja gyomrának tartalmát.



KELET-NYUGATI ATJARO

JAPÁN RPG-S ELEMEK A FABLE-BEN

Szamurájok vs. elf harcosok, pokémonszörnyek vs. trollok, ártatlan, nagy szemű kislányok vs. dúskeblű cicababa amazonok, kifestőkönyv-színű manga grafika vs. visszafogott, pasztell színvilág Moulineaux talán nem sokat töprengett ezeken a kérdéseken, a Fable-ben mégis érdekesen vegyülnek a nyugati és japán RPG elemek.

Úgy tűnik, már tradíció, hogy az európai kultúrát időről időre felfrissíti, megtermékenyíti a japán művészet. A 19. század végi Európában például óriási divat lett a „japonisme”, vagyis a japán színek, öltözetek, bútorok imádata mind a művészvilág bohémjei, mind pedig az egyszerű polgárok között. Hasonló időszak volt az 1940-es, '50-es évek, amikor az amerikai katasztrófafilmekbe vitt új vérkeringést a sok japán sci-fi és szörnyfilm. Legújabbán ismét hódít a „japanofília”, elég csak a városokat előzőnlő keleti éttermekre, lakberendezési trendekre, a feng shui-életérzésre gondolni, vagy az olyan amerikai kasszasikerekre, mint például Tarantino Kill Bill-je. A divathullámtól természetesen a játékok sem menekülhettek meg. Mivel a japán számítógépes játékok legradicionálisabbjai (a Pac Man- és Donkey Kong-féle örületek mellett) a szerepjátékok, ebben a műfajban a legszembetűnőbb nyugati és keleti találkozás. A Fable készítőinek nem titkolt szándéka volt, hogy Amerika és Európa mellett Japánt is meghódítsák, így akarva-akaratlanul is belecsempészték pár olyan vonást a programba, ami garancia lehet a sikerre „odaát”. Nézzünk meg most néhányat ezek közül!

Hol a papi, hol a mami?

A családját elveszítő, majd mestere segítségével bosszúálló felnőtté serkenő gyerkőc régóta kötelező főhős a japán karaté filmekben és játékokban, elég a Final Fantasy sorozat korai epizódjaira gondolni. A japán RPG-k végletesen szeretnek az érzelmekre hatni, és mi más könnyeztetné meg jobban a játékos, mint egy kiadós faluégetés jelenete, karóba húzott mamával, lebaltázott papával, megerőszkolt nagymamival és szénné pörkölődött kistesóval. A Fable eleje lightosan adagolja ezeket a motívumokat, de nem feledkezik meg róluk. A japán szerepjátékokban a gyerek és kamasz karaktereké a főszerep, és habár a gyerekkor és a serdülőkor igen nyúlfarknyira sikerült a Fable-ben, mindenképp fontos, és kissé talán „túlszentalizált” epizód.

Pillangóvadászok előnyben!

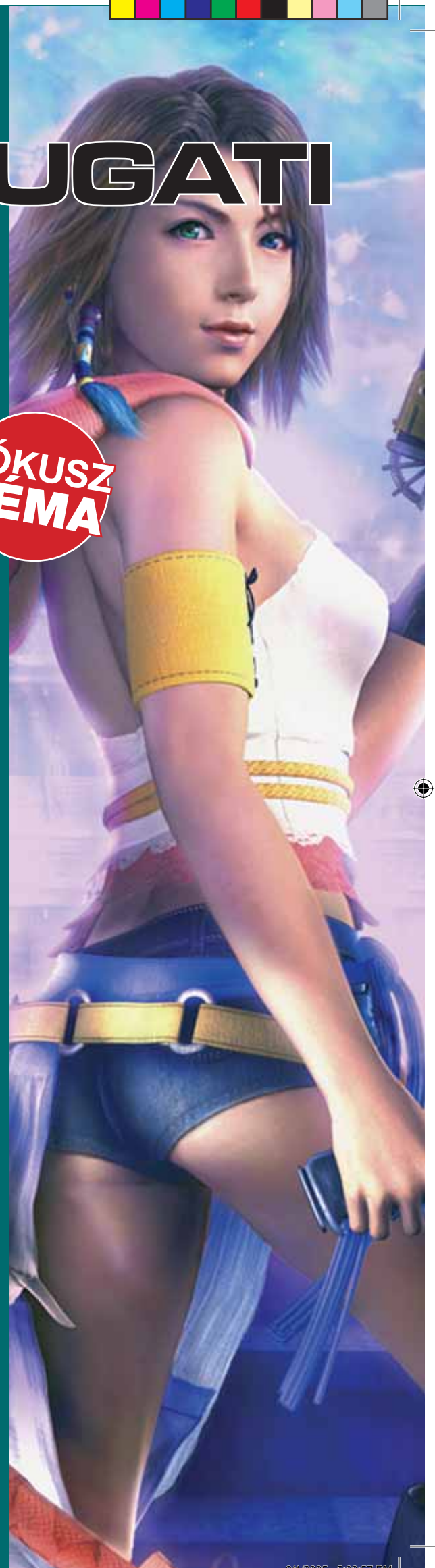
A nyugati RPG-kkel ellentétben, melyek inkább a darkos helyszíneket kedvelik (börtönök, erdők, barlangok), a japán szerepjátékokban vissza-

visszatérő elem a virágokkal, pillangókkal teli napfényes mező, a természet ártatlan szépségét ábrázoló folyó és tópart, vízesés. A Fable valószínűleg dúska ilyen motívumokban, egyetlen nyugati játékban sem találni ennyire színpompás, aprólékos, szívderítő természetképeket. A manga, ahogy az egész japán művészet, az erős színekre, a napfény csillogására épít – szintúgy a Fable. A játék éteri zenéje ugyan csak a legjobb japán RPG-k, például a Final Fantasy kissé szentimentális muzsikáit idézi. Mit nekem már cifra HP. A japán RPG-kben hosszú ideig szinte kizárólag csak valós idejű csatarendszert találtunk. A Final Fantasy ebben is újított, de a keleti szerepjátékokat még mindig erősen leegyszerűsített, inkább vizuális effektusokra épülő harcrendszer és karakterfejlődés jellemzi. A Fable ebből a szempontból is rokonuk: a csatarendszer rendkívül látványos és primitív, a karakterfejlődés pedig – a nyugati sémákat elhagyva – nem annyira a HP- és az IQ-értékekre, inkább azok vizuális megfelelőire fókuszál.

Melyik zsebembe raktam a szekercém?

A legszembetűnőbb japán elem a Fable-ben talán a kezelőmenü. Míg a nyugati szerepjátékok a hagyományos, „egészképes” inventort és karaktermenüt kedvelik, a távol-keleti játékokban inkább az egymásból nyíló menük és almenük dívnek. Ezt a – részint hagyományokból, részint a korai konzolok technikai sajátosságaiból eredő – elemet is a Square csapata tette híressé. A Fable is átvette az egymásból nyíló menürendszert, de ez sajnos igencsak túlbonyolította sikerült, és gyakran több időt feccsérünk arra, hogy a megfelelő tárgyat megtaláljuk „zsebeink” labirintusában, mint magára az érdembeli akcióra. A kisebb hibákat leszámítva mégis úgy vélem, a Fable észrevétlenül és ügyesen csempészte be a japános elemeket mind képi világába, mind pedig a játékmenetbe. Remélhető hát, hogy nagy siker lesz a játék odakint PC-n és Xboxon egyaránt. Ráférne a szamurájokra már egy kis lecke, hogy megtudják, milyen tökök legények vagyunk mi ideát, nyugaton, azazhogy odaát, Albion földjén!
Berr

**FÓKUSZ
TÉMA**



A SÖTÉT OLDAL NEHEZEBB...

Xboxos karakterem krisztusi jószágú hírója után úgy döntöttem, hogy PC-n rosszfiúként játszom végig a Fable-t. Míg elsöre azt hittem, mi sem könnyebb ennél, hamar kiderült számomra, hogy a szarvak növesztése igencsak nehéz hadművelet. Viszonylag kevés ugyanis az olyan küldetés, amely során hősrünk gonosz lesz, ezért figyelni kellett, hogy a játékban minden egyes döntésem, valamilyen szempontból kegyetlen legyen.

AZ ÁRTATLAN KISFIÚ



Mindenki így kezd: kócos kis ártatlan gyerkőc, akit a papája elküld, hogy vegyen a húgocskájának ajándékot. A rendkívül heroikus feladat végrehajtásához azonban először is a falu jó népének kell kisebb problémákat megoldani. Egy kislány például az elveszett plüssmaciját keresi, és nekünk kellene megtalálni. Broáf...



Az elveszett macis történeteszl egy olyan konfliktushoz vezet, ahol a falu rosszfiúcskája éppen meg akarja verni a falu nyápic fiúcskáját, ugyanis ő bitorolja a szóban forgó medvére hasonlító tárgyat. Mivel az előbbi pozíciót mi szeretnénk bitorolni, ezért segítsünk a rossz kölköknek, és verjük meg a kis nyafogó göröcsöt. Muhaha.



A plüssmedve épsége komoly veszélybe került, miután a megátalkodott rosszcsont bizonyos csonkításokat helyezett kilátásba vele kapcsolatban – csak ezután hajlandó visszaadni eredeti tulajdonosának. Ezzel meg is kaptuk első rosszpontjainkat, de ez még annyira nem számít bele a játék tényleges negatív karriertörténetébe. Hamarosan drámai események következnek, melyek örökre megváltoztatják hősrünk sorsát...

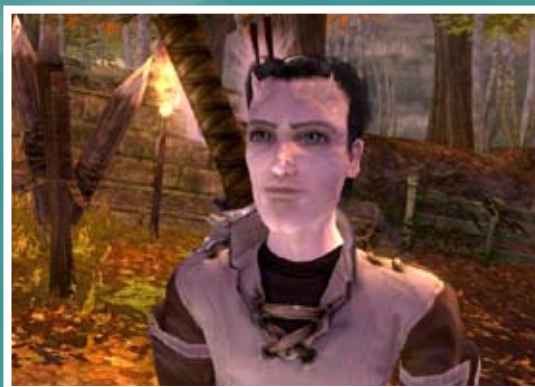
MÉG ÁRTATLANUL...



Az ifjú titánnal a Hősök Szövetségének ajtaján kilépve egyelőre semmilyen gonoszság sem nyomja lelkünket – legalábbis ezt még a játék nem veszi figyelembe. Karrierünk azonban igen gyorsan drámai fordulatot vesz. Albion derék polgárai még nem is sejtik, hogy eme ártatlan ifjú ábrázat milyen sötét lelket takar...



És tessék, már meg is tettük első lépésünket a bűn kárhuzatos úján! Hősrünk szövetkezik a banditákkal, hogy katonákat és kereskedőket legyilkolva árut lopjon a közeli farmról! Muhahaha. Úgy látszik, a hősök szövetségében nem tudták, micsoda CJ-t... őőő... kígyót melengettek a keblükön!



És tessék, a gonoszság meg is tette hatását, hősrünk homlokán szarvak nőttek, haja kihullott, arcán ragyág keletkeztek! Minden egyes gonoszság egyre inkább ezt a külsőt erősíti: szarvaink egyre nagyobbak lesznek, ábrázatunk egyre csúfabb. Ez a kép amúgy igazság szerint csak illusztráció: ilyen gyorsan egyetlen küldetéstől még nem változik meg külsőnk.

EGY ELMÉLET KUDARCA



A nők állítólag buknak a rosszfiúkra, de a NAGYON rosszfiúktól azért félnék... Legáltalában hiába növesztettünk szakállt, amely a játék logikája szerint vonzóbbá teszi hősünk arcát, ez a nő már annyira parázik hősünkötől, hogy hiába is próbálkozunk a csábítással, a fehérrép csak összegörnyedve reszket életéért.



Szegény hősünk ugyanezt tapasztalja egy távoli faluban is. Úgy látszik, arrafelé is valami rossz fát tehetünk a tűzre, mert egyébként csak egyetlen helységeken belül jegyzik meg tevékenységünket, a hírek – eleinte – még nem terjednek annyira. Hősünk mindenesetre azon töpreng, vajon mit is ronthatott el...



Ahogy látjátok, a híró arcán közben egy csúnya seb nyomai éktelenkednek. Vajon emiatt félhetnek tőle ennyire a nők? A seb ugyanis valamennyire csökkenti karakterünk vonzerejét. A megoldás azonban sokkal összetettebb. Egyrészt a hős még nem annyira híres, hogy csábereje nőjön a hölgyek szemében, másrészt a ruhája is a „félmetes”, és nem a vonzó kategóriába tartozik.

BETEGEKET NEM VESZÜNK FEL!



Közben továbbvittem a hírót, gondosan ügyelve, hogy ne nagyon vállaljak pozitív küldetéseket, illetve lehetőleg mindenhol gonosz döntésekkel taszigáljam a Sötét Oldal felé. Itt például egy egyszerű zsoldos küldetés során (kereskedőket kellett elkísérni pénzért valahová) egy veszélyesen beteg kalmárt kellett volna felvenni a csapatba...



A gond csak annyi, hogy a zsoldosos küldetés során banditákat kell ölni, ezt pedig a játék pozitív viselkedésnek számítja be. Mivel később olyan, a fősztorihoz kötődő küldetéseket is végre kell hajtánunk, ahol úgyszintén zsványokat kell a másvilágra küldeni, hősünk gondosan ápolgatott gonoszsága emiatt egy kicsit csorbát szenved...



Épp annyira, hogy a visszaző a haja, és a már fejlődésben lévő szarvacskái megint eltűnnek. Bár a mutató szerint a híró még mindig inkább a rossz felé tendál, de úgy látszik, annyira nem, hogy emiatt külseje megváltozzon. Sürgősen tennünk kell valamit az ügy érdekében...

ÁLDOZATOS MUNKA



Az egyik megoldás, amellyel relatív drasztikusan növelhetjük rossz hírnevünket, az az emberáldozatok bemutatása. Egy velejéig gonosz isteneket imádó templomba csalhatjuk el az irántunk rajongó polgárokat, majd a tüzes oltáron feláldozhatjuk őket. Az oda vezető út kissé hosszadalmas, de végeredmény miatt megéri.



Azzal is sok-sok negatív pontot kapunk, ha a játék bizonyos specifikus pontjain az életükért reszkető lefegyverzett ellenségeinknek nem kegyelmezünk meg. Bár így egy kicsit még küzdenünk kell velük (mert hirtelen valahogy erőre kapnak...), de amikor végre holtan fekszenek előttünk, akkor a jutalom nem marad el.



És voilà! Hősünk szarvacskái ismét kinőttek. Mondjuk, ahhoz még sokat kell gonoszkodnunk, hogy igazán tekintélyes méretűvé váljanak, de kezdetnek ez sem rossz. Hogy azért a női nem is igent mondjon közeledésemre, a hírót kopaszra nyírtam (állítólag ettől vonzóbb lesz...), illetve olyan tetoválását rakattam az arcára, amely a vonzerőt és nem a félelmetességet növeli. A „csábító gonosz” beállítottsághoz vezető út ugyan még rögös, de mindenesetre úgy tűnik, jó nyomon járok...

vörös lesz, és döglegyek keringenek körülöttük, mintha egy hét óta nem láttak volna vizet és szappant. Xboxon az előbbi verzió nekem simán összejött, viszont PC-n, ahol rossz akartam lenni, azt nem vettem figyelembe, hogy az erdőben a kereskedők megmentését (ami számomra azt jelentette, hogy ütött egy bandita egy kalmárt, és miután társa belém is belém kötött, én is bekapcsolódtam a csetepatéba) jó cselekedetnek tekinti a *Fable*, így sajnos egy időre szépen visszaállt hírom átlagosan gonosz csókára.

Karriertörténet

A játék során viselkedésünket állandóan kommentálják az utunkba akadó polgárok: ahogy meglátnak, nem a saját életüket ecsetelik, hanem ránk tesznek eleinte fitymáló, majd elismerő, esetleg tiszteletteljesen féltő megjegyzéseket. A különféle statisztikák közül a legfontosabb a hírnév, amely alapján egyre inkább felfigyelnek ránk a polgárok. Kicsit furcsa fejlesztői ötlet viszont, hogy pénzért vásárolhatjuk meg azt, hogy minek hívjanak minket. A legelejen mindenki chicken chasernek hív (grrrr...), ha meglát, viszont ha van rá elég pénzünk, akkor ezt a dehonesztáló elnevezést azonnal megváltoztathatjuk... bármire. Mondjuk ennek speciál szerintem ebben a formában nem sok értelme volt... A respektusnak egyébként a játékmenetre is van némi befolyása: minél híresebbek vagyunk például, annál jobban bukunk ránk a csajok, még akkor is, ha egyébként annyira nem vagyunk vonzóak. Ha pedig a vonzerő már maximális szinten van, akkor ha bemész egy városba (ha csak nem rosszkodtál ott túl sokat), és ráadásul még híres is vagy, akkor azonnal az összes nő szerelembe esik veled, nem is kell hozzá semmit csinálnunk. A városokban egyébként megjegyzik, hogy hogyan viselkedtünk, így elfordulhat, hogy félnék

MERRE IS VAN A KÖDÖS ALBION?

Nem is olyan angol, mint amilyennek hangzik

A *Fable* helyszíne Albion földje, mely a mitológiában a jelenlegi Nagy-Britanniának feleltethető meg. A név egyesek szerint idősebb Pliniusztól, a nagy ókori természettudóstól származik, aki a római birodalom határának számító szigetcsoporthoz hívta így. Mások szerint azonban a skót és gael nyelvből származtatható a név, ugyanis a kelta törzsek „Albá”-nak, azaz fehérnek hívták az országot. Aki a csatornán keresztül hajózik Angliába, a mai napig sem kerülheti el Dover híres fehér sziklának szépséges látványát. A hangzatos néven kívül azonban a játék nem sok utalást tartalmaz a szigetország mitológiájára. Akik vérbeli skót-kelta folklórra vágnak, azoknak a Bards's Tale-t ajánlom.



tőlünk valahol, pedig alapvetően jó arcok vagyunk, csak kicsit rosszkodtunk a helyi kocsmában. Mindenesetre akár rettegnek tőlünk, akár imádnak, a központban mindig te leszel: ha végigszambázol az utcán, mindenki azonnal rád fog figyelni.

végén már nem bírta ki, és szegény nekem esett, így kénytelen voltam kinyírni, miközben a gép előtt fetrengtem a röhögéstől. A másik hasonlóan mókás szitu az volt, amikor már volt feleségem, és betértünk együtt egy kocsmába, ahol a felszolgálólánynak elkezdtem csapni a szelet. Persze a

ról lehet felvenni (ez a megoldás engem egykori kedvencemre, a *Dungeon Keeper 2*-re emlékeztetett). Alapvetően kétféle küldetést kapunk: a sztorihoz kapcsolódóak viszik tovább a történetet, a kisebb mellékquestek pedig arra jók, hogy pénzt, elismerést és tapasztalatot nyerjünk belőlük. Sajnos összességében viszonylag kevés küldetés van, és olyan tetemes mértékben ez a kibővített PC-s verzióban sem változott. A játék aránylag könnyű volt Xboxon, PC-n viszont az az érzésem, hogy mintha nehezítették volna rajta valamelyest. Mi magunk is nehezíthetjük egyébként a feladatokat, ha extra „hetvenkedést” vállalunk be: például pusztá kézzel verjük szét az ellenséget, vagy életben tartjuk az összes szövetségést. Előbbinek szerintem semmi értelme, utóbbit pedig párszor kipróbáltam – változó sikerrel jött össze. A missziók egyébként a játék vége felé, amikor már tele vagyunk pakolva mindenféle brutális páncéllal, illetve fegyverrel, és gyógyító

Betérhetünk a kocsmákba, hülyére ihatjuk magunkat, a végén kiadós sárga hányással koronázva meg tivornyázásunkat.

Mondjuk az NPC-k reakciói általában kicsit sablonossá válnak egy idő után, de időnként zseniálisan emberi viselkedéseket is kiválthatunk belőlük. Az egyik faluban például elkezdtem udvarolni egy nőnek, aki nem is volt érzéketlen hősünk iránt, erre odajött egy fickó, és finoman megjegyezte: „Khöm... szóval ő a feleségem...” Persze nem izgatott a dolog, erre fickó egyre idegesebben kezdte ismételtetni: „Öreeeg... ez az én nőm!” meg „Hahó, húzzá’ már el!” A

nejem azonnal iszonyúan ideges lett, elkezdte osztani a hölgyikét, aztán végül nem bírta tovább cérnával, és depressziósan hazahúzott. (Persze otthon jól meg... vigasztaltam ☺)

Kalandra fel!

A *Fable* egyszerű *Sims*-klón lenne, hacsak ezekből az életből elesett momentumokból állna a játék, de erről szó sincs: a játék gyökerét a sztori mód és a küldetések alkotják. Ezeket egy hatalmas térképasztal-





Hmm... a bal fülcimpámra asszem még nem tetováltam semmit...

meg újraélesztő italokkal, kicsit túl könnyűre sikerültek: itt már szinte lehetetlen meghalni. Sokkal nehezebb mások életére vigyázni – hacsak nem fejlesztettük fel agresszíven a gyógyítás képességét.

Bunyó

A *Fable* harcrendszere szerintem tökéletes, nemcsak kiválóan irányítható, hanem rengeteg változatos manővert is alkalmazhatunk. Én személy szerint a legtöbbet eleinte

a blokkolás és a tűzlabda kombinációját használtam, ha pedig sokan vettek körbe, akkor a rendkívül látványos és pusztító infernal wrath nevű area mágiával toltam a tűzesőt. Később megtanultam és alaposan kifejlesztettem az életelszívó varázslatot, nagyobb ellenfelek ellen pedig gyakran használtam az időlassítást. Zseniális ötlet az XP-sokszorozó: ha sérülés nélkül ütőd folyamatosan az ellenséget, akkor egy kis számláló fokozatosan növekszik, és többszörösen annyi tapasztalati pontot kapsz, mint egyébként. Bár úgy is végig tudsz jutni a *Fable*-ön, hogyha nem vagy valami nagy Zorro, de a játék így azokat is jutalmazza, akik ügyesebbek közelharcban az átlagnál.

A harcban egyedül az zavart, hogy a sok célpont közti kijelölés kissé szerencsétlen, talán jobb lett volna, ha egyszerű ráfordulás helyett mondjuk egy billentyűgombbal válogatunk köztük, mint a *WoW*-ban. Ez leginkább akkor zavaró, amikor a rosszfiúk között ott ácsorognak a „jók” is, és véletlenül őket választjuk ki, s a harc hevében elkezdjük csépelni őket. Mondjuk az is igaz, hogy a játék második felében már nem nagyon használtam ezt a funkciót, mert e nélkül is remekül boldogultam. A sok hentes helyenként viszont monotonná válik, amikor sokáig kell valahol mászkálnunk és újra és újra ugyanolyan ellenfelek tömegeit kapjuk a nyakunkba. Szerencsére

A NAGY HO-HO-HO-HORGÁSZ

Egy kis pecabot mindig jól jön

A horgászás mint ősi unaloműző foglalatosság nemcsak a feleségeik elől a Duna-partra szökő ötvenes honpolgáraink között divik, de Albion földjén is, ahol néhanapján még a harcedzett daliák is előkapják páncéljuk alól damillal és orsóval felszerelt hipermodern pecabotjukat. A játék elején, egy sikeres küldetés jutalmaként megtanítanak minket horgászni, és ezek után kis stressz-levezetőként bármelyik vízparton leállhatunk pecáznunk. Érdemes a folyósodrás erősségére figyelni, valamint arra, ne teker-cseljünk fel se túl gyorsan, se túl lassan az orsót, mert a damil elszakadhat, és a zsákmány kerekét old. Persze szerencse kérdése, mit fogunk: néha kénytelenek vagyunk beérni egy guppi méretű nyomoroncra, de ha szerencsénk van, egy pompás ponty vagy pisztráng is horogra akad.



itt maguk a helyszínek annyira nem ismétlődöek, így azért az adok-kapok nem válik oly unalmassá, mint például a *Dungeon Siege 2*-ben.

Tömör gyönyör

Miközben manapság megy az állandó vita, hogy ez az FPS-motor erre képes, ellenben ez a másik még csak azt tudja stb., addig a *Fable* egész egyszerűen csak... gyönyörű. A grafika már Xboxon is a legszebbek közé tartozott, de Albion birodalma PC-n vált igazán szemkápráztatóan széppé, hála a magasabb felbontásnak és az új grafikus effektnek. A *Sudeki* mellett ez a mostanában megjelent második világos, vibráló színeket használó RPG, és a Lionhead grafikusainak köszönhetően ezek egyáltalán nem ízléstelenek, hanem fantasztikus élményt nyújtanak. Kicsit javult is a játék az xbobos verzió óta az NPC-k külsejének tekintetében. Bár most is eléggé ismétlődnek, viszont az arcvonásaik némileg kidolgozottabbak – ezt leginkább akkor láthatjuk, amikor a kamera rájuk közelít. A legdurvábban pedig állandóan alakuló hősünk néz ki, akinek mélyülő ráncait, sebeit, őszülő haját elképesztő minőségben sikerült PC-n ábrázolni. A grafika mellett a hanghatásokról is muszáj pár szót ejteni. Barangolásaink során általában madárcsicsergést és szélfuvallatot hallunk – talán egy kicsivel több effekt itt nem ártott volna. A városban az emberek egyfolytában beszélgetnek egymással, de sajnos elég sok ismétlődő párbeszéd van, ami egy idő után kicsit idegesítő, még akkor is, ha ezek eleinte kacagatóak. Ami viszont mindenképpen kiemelkedik más RPG-ekkel összehasonlítva, az a muzsika, amelyet nem más szerzett, mint híres hollywoodi filmzenész Danny Elfman (például ő szerezte az első Batman zenéjét is). Miközben Jeremy Soule atmoszférikusnak szánt zeneszámai egyre unalmasabbak, Elfman apaitanyait beleadott a *Fable*-be, és a végeredmény még az ő megszokott munkájához képest is pazar lett.

Egyszemélyes felmentő sereg

Az utóbbi hónapok soványa termése, illetve a nem teljesen tökéletes *KotOR II* után a *Fable* végre megmentette a PC-s RPG-s világot. Igaz, Peter Molyneux még ebben a feljavított verzióban is rengeteg lehetőséget kiaknáztalanul hagyott, de azzal a tömérdek kreatív ötlettel és lehetőséggel, amennyit végül is sikerült belepréselni a játékba, még így is messze lepipálja az utóbbi évek RPG-s termését, sőt, igazából így utánagondolva, ennyi eredetiség mostanában más stílusú játékokba

szerepjáték fable

se nagyon férközött bele – mondjuk a *GTA* részeit leszámítva. Ha már a *GTA* szóba került, akkor be kell vallanom, hogy a *Fable*-t valamilyen nyíval jobban élveztem, mint a *San Andreast*, mert abban hiába volt szám szerint több játékbeli lehetőség, ugyanakkor itt nem voltak olyan frusztráló momentumok, hogy újra és újra végig kelljen játszani bizonyos részeket, illetve a PC-s irányítás a *Fable*-nél szerintem mér-földekel jobban sikerült, a sokkal szebb grafikát már nem is számítva. A Lionhead játéka érződik, hogy nemcsak egy egyszerű konverzió, hanem igazán PC-re termett, és csak a dolgok piaci alakulása miatt adták ki először Xboxon kicsit lebutított verzióját. Szóval nagy gratula mister Molyneux, a *Fable* igazi mestermunka lett, várjuk, hogy a következő hónapban mivel tetszik előrukkolni a *Black and White 2*-ben!

Bad Sector, Berr

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHZ | 512 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

A64 3000 | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Radeonnal nem megy a legmagasabb shaderbeállítás, vegyétek lejjebb egyet, akkor nem lesz probléma. Amúgy mindent fullra tolv, max. felbontáson beszaggatott, de 1024x768-on már tükörsimán futott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Zseniális ötletek egyszerű egyvelege
- ▲ Élő, lélegző világ
- ▲ Tömérdek dolgot lehet benne csinálni, mégis összeszedett
- ▲ Rengeteg humor
- ▲ A hősödét tényleg olyanra alakíthatod, amilyenre akarod
- ▼ Bugok
- ▼ Pár logikátlanság

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

Bad Sector VÉGSZAVA



Akár szeretjük Peter Molyneux-t, akár utáljuk, ez az ő nevével fémjelzett játék ismét fantasztikusan jól sikerült. A *Fable* annak ellenére zseniálisan szórakoztató, rendkívül összetett és mégis egyszerűen kezelhető, hogy Molyneux ígéreteinek csak nagyjából a felét tartotta be.

97%

ÉS A TÖBBI

Summoner	92%
Sudeki	85%
Dungeon Siege 2	84%

HOSSZÚ, FORMÁS COMBOK,

SUDE



Hatalmas keblekkel és szemekkel, gyönyörű, formás popóval megáldott anime cicababák, lányosan jóképű macho hősök, sötét lelkű főgonoszok, csavaros, bár kicsit gejl sztori, és látványos, néha rikító

színeket használó

grafika: ezt kapjuk a Final Fantasy sorozat babérajaira törő Sudekiben. Vajon a műfaj PC-s rajongói annyi évnyi éheztetés után végre fogukra valót találnak benne?

NAGY TIPPEK a 103. oldalon

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA KIADÓ
RPG Zoo Digital Publishing

KÖRNYEZET FEJLESZTŐK
Anime stílusú fantasy Climax Entertainment

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI
Art of Magic, MotoGP 2, Robot Wars: Extreme...

GYORSLINK 1241

Bár mi még csak most találkozunk vele, és sokan talán még nem is hallottak róla, a Sudeki mégis az utóbbi idők egyik legérdekesebb szerepjátékos próbálkozása. A klasszikus RPG-k terén nagyon sokáig kicsit szegényes választékkal rendelkező Xboxon pontosan egy évvel ezelőtt jelent meg, és ez lett volna az egyik aduásza a KotOR és a Fable

A csapat pihenésképpen meglátogatja a Gellért fürdőt.



Fully healed!

a japán konzolpiacot meghódítani, ám az agresszív marketing ellenére a játék nem aratott konzolon igazán átütő sikert. Valószínűleg emiatt is dönthetett úgy a kiadóóriás, hogy ha már konzolon úgysem tarol vele,



Hősünk nem a szavak embere.

ellenére a Sudeki univerzuma és háttere nagyon szépen kidolgozott – talán még igényesebben

először erre köpni-nyelni nem tudott, ám gyorsan összeszedte magát, megjelent az emberek előtt, és négy legendás hőst választott ki, hogy azok elintézzék Heigout és visszaállítsák a békét Sudekiben. Miután ez meg is

És a... és akkor... meg... megb... megbosszultam szüleim halálát... – „Igen, Tal, ezt most meséled harmadszor... Abbahagynád a mellem stírolését??? Köszike.



is, mint a Final Fantasy-s játékokban. A legendák szerint a sötétség istene, Heigou összehalmozott testvérével, Tetsuval a fény istenével, és kettéosztotta a világot. Szegény Tetsu,

történt, pár száz évig nyugalom honolt a birodalomban, ám újra ismeretlen erők kezdték ostromolni a birodalmat. Mivel a négy régi legendás hős már több száz éve alulról szagolja az

„A „leglátványosabb” a formás, gyönyörű fenékkal, és hatalmas mellekkel büszkélkedhető Ailish.”

mellett a tömérdek PS2-es RPG-re (azon a platformon ugyanis a Final Fantasyk mellett is virágzik a műfaj). Első ránézésre tipikus japán RPG-ről van szó, ám a Sudekit nem a felkelő nap országában készítették szorgos sárga kezek, hanem egy echte angol csapat, a Climax fejlesztette. A Microsoft nyilvánvalóan ezzel (is) próbálta

akkor a Sudeki legalább PC-re jelenjen meg. Úgy látszik, a „nevető harmadik” pozícióját ezúttal nekünk, PC-seknek osztották ki...

Két, csak két legény (és leány) van messze e vidéken...

Megtévesztő tarkabarka színvilága

ÜTŐS HARCÍ KOMBÓK

EKI

Hőseink hiába próbálkoztak békés eszközökkel továbbjutni...



ibolyát, ezért muszáj volt négy másik hírót találni. Ezek lennének a mi kis üdvöskéink: Tal, az ifjú vitéz, aki utolérhetetlen a birodalomban a kétkezes kard használatában, Ailish, a dús keblű cicababa mágus-hercegnő (ezt nevezem kombónak... – Csonti), a karjára csatolt karmokat használó egzotikus szépségű harcos amazon, Buki, végül a pisztollyal westernhősöket is bealázó, mechanikus karú szemüveges tudós, Elco. Hihetetlen, de igaz: ez a négy derék ifjú fogja majd megállítani a semmiből a birodalom legváltozatosabb pontjaira teleportáló idegen lények invázióját, és persze ismét megmenteni Sudeki világát, mielőtt minden a kárhozatba veszne.

Final Fantasy light

A szokásos klisék tömegétől tehát most sem menekülhettünk meg, de legalább ezúttal tényleg kidolgozott jellemű karaktereket irányíthatunk. Talnak például állandó összezördülései vannak apjával, aki a gyermeknevelési tanácsadásról szóló könyvet valószínűleg a tartalomjegyzéknél csukhatta be, ugyanis szegény hősünkkel úgy bánik, mint egy utolsó szeméttel. Ailishnek, anyjával, a királynővel vannak hasonló problémái (és mellesleg – természetesen – fülleg bele van zúgva Talba), az egzotikus néphez tartozó Buki nem nagyon bízik társaiban, annál inkább saját homályos küldetéstudatában, a tudós Elco pedig elveszítette a karját, ám a királynő megmentette, ezért örök hálaival tartozik neki.

VAJON TÉNYLEG KLIMAXOSAK?

A Climax először fejlesztett RPG-t

A Sudeki fejlesztői ugyan nem ma kezdték, de az RPG-k terén még új fiúk. Fantasy témájú játékokat ugyan már készítették, ugyanis az ő kezük munkája az Art of Magic, de ezzel a szutyokkal enyhén szólva nem hódították meg a világot. Később szerencsére éles kanyart tettek – a szó tágabb értelmében is, ugyanis tőlük származik a konzolon, majd később PC-n is nagy sikert aratott Moto GP című motorversenyes program. Ezután különféle autóverseny-programok gördültek ki a műhelyükből, de mindegyikre csak a „felejthető” jelző volt a legtalálhatóbb. Amivel a Sudeki mellett mégis kitörhetek volna a „B” kategóriás konzolos játékokat fejlesztők státuszából, az a Warhammer Online MMORPG, de sajnos a projektet végül törölték, pedig ismerek pár embert a szerkesztőségben (magamat is beleértve), akiket hevesen érdekelt volna a téma...



Mint minden más ilyen stílusú RPG-ben, a különféle párbeszédeken keresztül itt is sokféle konfliktus, illetve barátság, szerelem szövődik a hősök között, ám ezek annyira nem hangsúlyosak, mint például a Final Fantasy esetében. Ez persze nem feltétlen baj,

hiszen így legalább hőseink nem járattják annyit a le-

pénylőst, mint egy-két FF-részben – én ezeknél időnként speciel majd kiestem a székéből az unalomtól. Másrészt (valószínűleg az európai ízlésvilágnak hála) Tal nem az a más japán RPG-kben már eszméletlenül elcsépeelt morcos, macho hős, aki legszívesebben visszavonulna, és a két lány sem az az idiotán vihógó, vagy nyafogó anime maca.

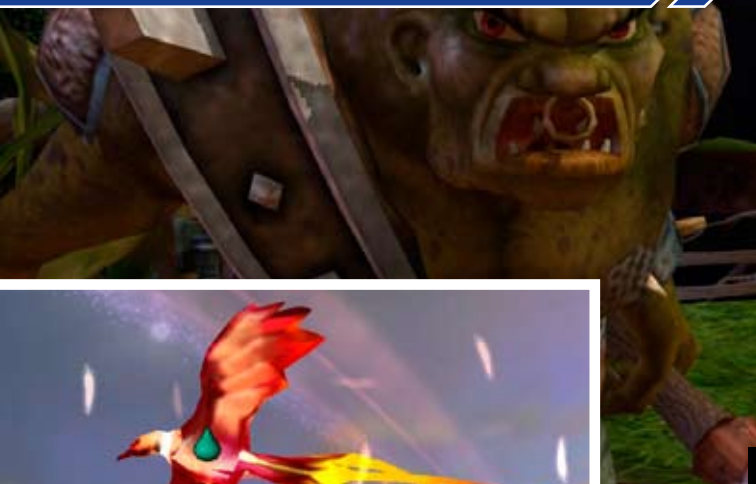
A sztori amúgy a játék során egyre érdekesebben alakul, ám sajnos a legvégére bizonyos szálak elvarratlanul maradnak, úgyhogy összességében a történet mégis kicsit csalódás volt.

Mindig a sárga úton

A Sudeki szerkezetét tekintve a hagyományos, lineáris RPG-kre hasonlít. Hőseink a fő- és mellék-küldetéseket legtöbbször a városok biztonságos falai között veszik fel, hogy aztán egy megszabott, konkrét útvonalon keresztül érjenek céljukhoz. Útközben természetesen sok-sok rémség tűnik elő a semmiből, hogy derék hőseinket a földbe döngölje. Ha sokszor megyünk el adott helyen, akkor számíthatunk rá, hogy a dögök mindig ugyanazon a helyen



Én vagyok a jó királynő



Csapatunk legdurvább varázslata a crazy papírsárkány.



És mondá az Úr: add a ruhád szegényeknek!

Beszótá'?!!

támadni ránk, így akik Morrowind-féle szabadságra vágnak, azok csalódní fognak a Sudekiben. Persze ezzel nincs is gond, ha maga a sztori kellőképpen kidolgozott, fordulatos és színvonalas – ennek a Climax RPG-je részben meg is tud felelni.

A városok rendkívül szépen és hangulatosan kidolgozottak: az utcákon árusok kínálják óbégatva a portékájukat, katonák, őrök és egyszerű civilek róják a macskaköveket, és sokféle üzletbe, házikóba, kocsmába térhetünk be. Bármelyik járókelővel szóba elegyedhetünk, és bár a párbeszéddek elég rövidek, de általában egész viccesek, és legalább életet lehelnek az utcákon való mászkálásokba. A szinkronszínészek amúgy egész jó munkát végeztek: szerencsére ritkán éreztem azt, hogy valaki bosszantóan túljátssza a szerepét, vagy épp ellenkezőleg, unott fahangon olvasná fel a szövegét.

Sajnos viszont amennyire filingesek a tarkabarka színvilággal ábrázolt kisvároskák, annyira unalmasak a sötétebb, darkosabb helyszínek. A játék egyik szakaszában például megint elkerülünk a rettenetesen eredeti „szellemvilágba”, amely épp

pálya a szerepjátékoknak hasonlóan elengedhetetlen kelléke, mint az FPS-ekben a hősesétes orosz katonai bázis...

Combos kombók

Szerencsére a szokásos szerepjátékos kellékek egész profin ki vannak dolgozva. Szintlépéskor mindig kapunk pár kékszínű kristályt, amelyet aztán kedvünkre oszthatunk el a különféle tulajdonságok tápolása, illetve egy-egy speciális varázslat felvétele között. Ha akarjuk, szimplán növelhetjük a HP-szintünket, vagy az egyszerű ütéseink erejét is, de tápolhatjuk az „SP-pontjaikat” (ez kábé a manának felel meg), illetve a speciális támadásaink sebzését is. Más hentes konzolos RPG-kkel szemben alaposan meg kell fontolnunk, hogy hőseinket hogyan fejlesszük, mert csata közben csúnyán ledarálnak minket, ha rossz képességeket, illetve csapnivaló taktikát használunk.

Maga a harc eleinte – amikor még csak Tallal toljuk – meglehetősen idegesítő, ám amikor már végre mind a négy hír egymásnak vállvetve osztja a szörnyeket, akkor már igazán élvezetessé válik az adokkapok. A hősök közül ketten távolról lövik az ellent (Ailish és Elco), ketten pedig közvetlen közelről aprítják a népet (Tal és Buki). Ailish folyamatosan durrogat a varázsbottal, Elco pedig a különféle pisztolyaival, amikor

pedig kiválasztjuk őket, akkor FPS-es módba kerülünk velük, és mi magunk doomozhatjuk szét

az ellent. Ez az FPS-téma szerintem egy RPG-ből nagyon nem hiányzik, és nekem elég kiábrándító is volt, de az tény, hogy bizonyos helyzetekben roppant hatékonyan öldökölhettem így.

Amikor Talra vagy Bukira váltunk, akkor ismét külső nézetbe kerülünk, és a harcrendszer igazi szépségét itt fedezhetjük fel. Bár apríthatunk egyszerűen úgy is, hogy az egér két gombját nyomkodjuk, de akkor leszünk igazán hatékonyak, ha megtanuljuk a megfelelő ritmusban bevihető kombókat. Leginkább arra kell figyelniük, hogy az egér gombját pontosan akkor nyomjuk

le háromszor egymás után, amikor a kis kék fénykör megjelenik:

ha ezt túl korán tesszük, vagy túl sokat totojázunk, akkor fújhatjuk a speckóinkat.

Maguk az attrakciók rendkívül döögösek, és hatalmas mérszárlást vihetünk velük végbe, ha összejönnek. Tal például a kardján megpördülve rúgja szét atomjaira az ellent, Buki pedig a karomfegyvereivel szabadlalhatja őket szét apró húscsapatokra. A közelharc egyedüli szépség-hibája, hogy nem tudunk rálockolni az ellenségre, így előfordul, hogy a mutátványainkkal csak kaszálunk bele a leve-

gőbe, miközben a monsztrák szépen kicsontoznak hátulról. Mint a Vampire: The Masquerade: Redemptionben, a valós idejű csatákban társaink velünk együtt harcolnak, és ide-oda kapcsolgathatunk közöttük – a küzdelem kimerevítésére nincs lehetőség. Bár ez itt nincs olyan szerencsétlenül megoldva, mint az egykori klasszikusban, azért az MI-jük itt sem remekel. Míg a Redemptionben a társak mindent elvárásoltak, amit csak lehet, itt a többiek nem nagyon csinálnak semmit, csak csépelik az ellent, amíg át nem kapcsolunk rájuk. Ez leginkább azért bosszantó, mert ha nagyon rázós a helyzet, akkor hajlamosak aránylag gyorsan elvérezni, ha csak gyorsan át nem váltunk rájuk, ilyenkor viszont az éppen irányított karaktert kell otthagynunk.

Varázsdoom

Ugyanakkor a PC-s verzióban sokkal könnyebb egérrel irányítani a belső



A hosszú évek munkájában megfáradt programozók itt fogják eltölteni nyugdíjukat.



nézetet, így Ailishsel és Elcólával lényegesen gördülékenyebben tudtam oszteni, mint amikor anno a konzolos verziót töltöttem. Így gyakran PC-n nem is csináltam mást, mint elsütöttem néhány speciális varázslatot, aztán az alaposan leamortizált ellent FPS módban ledurrogattam, miközben Tal és Buki aprítottak közelharcban. Ha már a mágiahasználat szóba került, akkor arról is érdemes pár szót ejteni. Mint a jó öreg Final Fantasy

A mágia mellett mindegyik karakter kap Tetsutól, a fény istenétől egy speciális varázslatot, amellyel egy túlvilági lényt idézhetünk meg. (Ez is Final Fantasy-féle copy paste, ugye...) Ezek a lények általában akkor pusztítást okoznak, hogy még



ÉS A FŐBB SZEREPEKBEN...

A Sudeki hősei

Tal apja a gyermeknevelési tanácsadásról szóló könyvet valószínűleg a tartalomjegyzéknél csukhatta be.

sorozatban, hőseink itt is rendkívül látványos varázslatokat képesek produkálni: miközben az idő lelassul, a kamera vesztül forog körülöttük, és a karakterhez passzoló speciális mutatványt láthatunk. Tal például kardjával egyetlen mozdulattal széttranszíroz bárkit, aki az útjában áll, a szexi tündérbogár hercegő, Ailish kis szívecskéket idéz a levegőbe, és ezzel gyógyít mindenki, a tudós/mechanikus Elco pedig a mellényzsebéből hirtelen előkapott, lecövekelt gépágyúval osztja az igazságot.

Ahogy hőseink szintet lépnek, úgy taníthatjuk meg nekik az újabb és újabb mágikákat, és ezek használata talán a legélvezetesebb a játékban.

egy pocskéul álló csata mérlegét is azonnal a mi oldalunkra billenthetik, úgyhogy érdemes tartalékolni őket.

Kifestőkönyv rulez

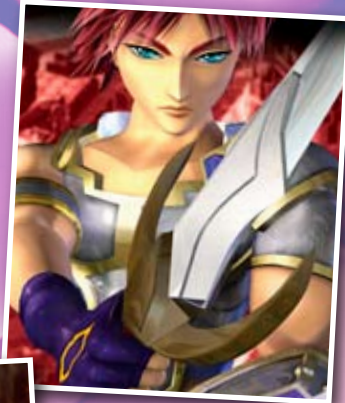
Az olyan sötét színeket használó darkos RPG-k után, mint például a Vampire: Bloodlines, a Sudeki tarka, néhol ríktóan világos színvilága üdítő változatosságot jelentett számomra. Mivel nem PS2-es, hanem xboxos átiratról van szó, a grafika szerencsére sokkal színvonalasabbra sikeredett, mint ahogy azt a konzolportoknál megszokhattuk. Aki szereti a rajzfilm-

szerű megjelenítést, és nem a fotorealistikus ábrázolásért él-hal, az maximálisan elégedett lehet a Sudekivel, mert a készítők ezen a téren kitettek magukért. A pompázatos királyi város-

kák,

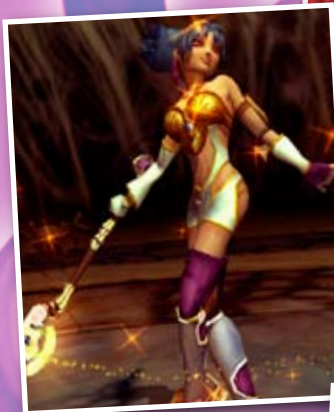


Tal
Az ügyeletes jófiúval van dolgunk. Tal derék ifjú, de apjával képtelen megbékélni, aki anyja és kisebb testvére halála miatt okolja. Apja mellesleg a felette rangban lévő parancsnok is, aki dühét úgy adja ki fián, hogy egyfolytában szidja, mint a bokrot, például olyan alkalmakkor, amikor Tal túlél egy gyilkosabb összezapást, az emberei viszont nem. (Mondjuk máshogy nehéz is lenne szidni...)



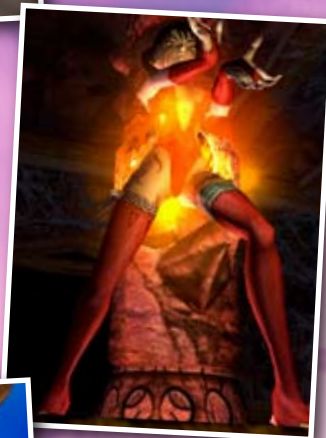
Ailish

Az ifjú, dús keblű hercegnő a vágy titokzatos tárgya: akárki (például Tal) meglátja, folyton elfelejti, hogy az előző pillanatban mit akart mondani. Ailish Talhoz hasonlóan nincs jóban túl szigorú őseivel, ami önmagában még nem lenne probléma, a gond csak az, hogy a lány anyja a birodalom ura, a királynő.



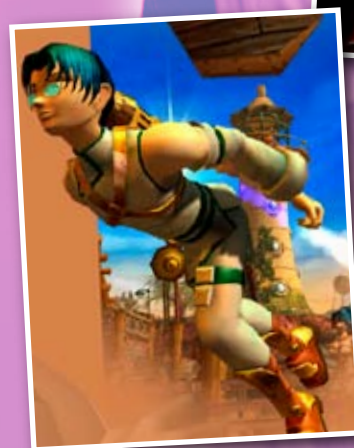
Buki

Ez a harcos amazon egy ősi egzotikus nép sarja, azonban érdekes módon egyáltalán nem hasonlít rájuk, hanem ő is igazi cicababás idomokkal rendelkezik. Persze a külső megtevesztő: Buki vérbeli harcos lélek, a karjára kapcsolt karmaival pillanatok alatt szétkaszabol bárkit, aki csúnyán néz rá. Ezért mi nem is nézünk rá csúnyán.



Elco

Szemüveges tudósunk a különféle nagy erejű kristályok tudora, mellesleg igazi ezermester, aki különféle csodafegyvereket képes gyártani. Elco annak idején elveszítette a karját, ám a királynő közbenjárásának hála sikerült megmenteni az életét, és egy tudós barátja





Ailish furcsa jelenségek kíséretében szokott a csúcsra jutni...



Ailish az egyetlen, akikenk megbocsátjuk, ha hátat fordít nekünk...



Játsszál a Fable-el öcsi, két nap alatt te is ilyen öreg leszel!

napsütötte, élénk színekkel teltett rusztikus falvak, illetve Shadan Mol egzotikus, az amerikai indiánokéra hasonlító tábora mind-mind elképesztő részletességgel vannak kidolgozva, egyedül talán azt róhatjuk fel a készítőknél, hogy a helyszínek elég aprócskák, úgyhogy enyhén szólva nem fogunk órákat bolyongani bennük, mint például ahogy azt a Morrowindben tehetjük. A karakterek anime-szerű kidolgozására sem lehet panaszkodni (legalábbis annak, akinek bejön ez a stílus), a

bosra, illetve a sötétebb, darkosabb hangulatú helyszínek valahogy fantáziátlanabbak és unalmasabbak, tele egymásra hajazó termekkel és szobákkal.

Gólemet törj, ne a fejed

A sok pozitívum után már itt is volt az ideje, hogy kicsit leomozzunk benneteket, hehe. A Sudeki talán legkiábrándítóbb részei az ún. „logikai feladatok”, melyekhez kábé annyi logika szükséges, amennyit még egy szellemi

az arcunkba, hogy minimális agyi erőfeszítést sem kell tennünk, hogy mit hova helyezünk. Még száználmasabbak Ailish puzzle feladatai. A csinibaba hercegnő ugyanis különféle elvarázolt tárgyakat jeleníthet meg, ám hogy véletlenül se kelljen ezeket egy másodpercig sem keresgelnünk, ezért „csillámport” szórtak rá a készítő, így azonnal kiszúrja a szemünket, ezután csak oda kell állnunk, és meg kell nyomnunk két gombot, és aztán viszonlátás. Bukinak bizonyos helyeken a falakon lévő mohákon kell a karmos késeivel felmászni, de a harsány zöld növénytakaró olyan szinten üt el mindenhol a faltól, hogy nem lehet nem észrevenni. Végül Elco puzzle-i sem állnak másból, minthogy narancssárga kristályok mellé kell állnunk, ezzel feltöltve a hátán lévő, James Bondtól átörökölt rakétát, amellyel a különféle kisebb szakadékokon repülhetünk át. Ha nem erőltetik olyan sokszor ezeket a feladványokat, akkor talán átsiklottam volna felettük, de így inkább csak unottan csináltam őket, ahelyett hogy feldobták volna a sok öldöklést.

Boss-úságok

Ami pedig a legjobban felbosszantott, az a fejlesztők azon frenetikus döntése, hogy bizonyos bossokat egyetlen karakterrel kelljen legyűrnünk. Bár némely kisebb főszörnyet mind a négyen kezelébe vehetjük, az igazi nagykutyaikkal mindig egyedül kell megbirkóznunk. Mégis, mi a rákért fejleszték ki négy hőst, ha még a legeslegutolsó főgonosznál is szólóznom kell?! A játék vége amúgy hatalmas csalódás. Nem akarok semmilyen poént se lelőni, de nemcsak hogy rengeteg dologra nem derül fény, illetve bizonyos karakterek közti kapcsolatok nem alakulnak se-hogy sem, de még egy tisztességes végső animációra sem futotta. Kapunk egy gyors bosszál-animációt, aztán (szánalom a köbön!)

megint újra láthatjuk az intrót, végül jön a credits, és már unistálláható is... Epilógus? Miképpen alakult hőseink sorsa? Ki hált végül kivel? Ezek a kérdések mind megválaszolatlanul maradnak. E hanyagságok ellenére mégiscsak elégedett voltam a Sudekivel. Végre egy olyan RPG, amely nem lop ezerrel a D&D-ből, nem akar hatvanötödik Diablo lenni, hanem a készítő teljesen egyéni világot és relatív újszerű harcrendszert dolgozott ki hozzá. Bár a történet és a játék színvilága kicsit boldogult gyermekkorom televíziós szünidei matinés rajzfilmjeire emlékeztetett, de ezt az első gyomros után egy idő után megszoktam, megszerettem, s a Sudeki magával tudott ragadni egészen a legvégéig.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM
PIII 800, 512 MB RAM, GEFORCE, VAGY ATI
EZZEL TOLTUK
AMD 64 3000, 1 GB RAM, RADEON 9800P

“Mindent maxra tolva időnként picit bebeszaggattott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

✓ Végre egy sztorivezéreltRPG!	✗ Irányításiéskeameraprobblémák
✓ Látványos,vibráló színvilágúgrafika	✗ Helyenkéntkicsit gúgye sztori
✓ Jópofaharcrendszer	✗ Rövid
GRAFIKA 9	HANGULAT 8
HANGOK 8	KIHÍVÁS 7
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 7

Bad Sector VÉGSZAVA

Final Fantasy-szerű konzolos RPG, látványos, anime stílusú grafikával, amely a Square egyeduralmát azonban nem döntötte meg...

85%

ÉS A TÖBBI	
Summoner	92%
Redemption	87%
Bloodlines	86%

Tal a kardján megpördülve rúgja szét atomjaira az ellent.

kissé szándékosan elnagyolt vonások ellenére a készítő mindenkit igyekeztek a lehető legérzékletesebben megformálni. A „leglátványosabb” karakter persze leginkább a formás, gyönyörű fenékkal és hatalmas mellekkel büszkélkedhető Ailish, akinek a játék eladásában valószínűleg központi szerepe lehetett... A megjelenítés tehát általában véve elsőrangú, mindössze pár szörny sikeredett kissé dara-

fogyatékosról is bátran elvárhatunk. Bizonyos helyeken például Tallal ládákat kell tologatnunk, de annyira egyértelműen rakták őket

Sajnálom kedves, de ezzel a kétéltű ember dumával nálam nem vagy nyerő...



Na, orientálódjunk a monsztrától elfelé szívike... Én lennék itt a híró...



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 és a teljes játékot mindössze 990 forintért! A többit meg letöltöd.

Az akció 2005. október 14-ig tart, és csak azon új előfizetőknek 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. Bérletdíj: 577-4301; terjesztes@idg.hu; mediashop.idg.hu

LAZASÁGBAN NEHEZEN TALÁLNI NÁLUNK JOBBAT

NAGY TIPPEK a 104. oldalon
HÁTTÉRKÉPEK a DVD-n

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Stratégia	Electronic Arts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Kitalált városok	Maxis
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Sim City sorozat, The Sims sorozat	
GYORSLINK	1279

THE SIMS 2 - ÉJSZAKÁK

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

Mostanság futószalagon érkeznek a különböző erotikus, csajozós, randizós játékok, így épp itt volt már az ideje annak, hogy kedvenc simjeink is kirúghassanak a hámból. Irány tehát az éjszaka – csak arra ügyeljünk, ne keverjük a szezont a fazonnal, a sört a pezsgővel, meg Julcsit Jancsival...

BA rutinosak persze sejtették, hogy a nem is tudom, hány kiegészítőt megélt The Sims után a második generáció alapjátéka sem ússza meg „segéderők” nélkül. Az egyetemi élet örömeit és viszontagságait már meg is tapasztalhattuk, most pedig a koktéلبárok, éjszakai mulatók és bowlingpályák

a dobozra írt szöveget, miszerint 31 különféle szórakozóhely vár ránk, no és persze kedves barátainkra, barátaink. Merthogy a lényeg most pontosan azon van, hogy minél nagyobb baráti társaságot építsünk magunk köré, s az sem probléma, ha közülük a szemrevalóbbakkal olykor egy-egy külön randira is sort

Érzelmi szálak

Bár nem kizárólag a csajozásról/pasizásról szól a játék, azért az egyik leghangsúlyosabb része az Éjszakáknak a párkapcsolatok kialakítása. Ennek megfelelően szépen bővült, mélyült a témakörrel kapcsolatos rendszer. A városban lófráló simek bármelyikével szóba elegyedhetünk, de komolyabb dolgokat csak olyanoknál tudunk elérni, akik valamiért szimpatizálnak velünk. A program figyeli a két sim életcélját, személyiségi jegyeit, illetve csillagjegyét (no, ebbe azért bele lehetne kötni...) (azt hiszem, a Sims 2-ben kissé magas a nőnemű fejlesztők aránya, ők ugyanis hajlamosabbak jobban hinni az ilyesmiben ☺ – Bad Sector), s amennyiben úgy látja, passzolnak egymáshoz, akkor a kapcsolatteremtés is sokkal gördülékenyebben megy majd. Magához a hódításhoz is kapunk némi friss municiót, hiszen egy körültekintően megválasztott pillanatban felkérhetjük lassúzni álmaink asszonyát, majd különböző manőverekbe kezdetünk, úgymint: fejráhajtása a vállra (mármost a nőere, nem a sajátunkra), tenyer lecsusz-

tatása a fenékre (szintén a partner hátsójára tessék gondolni), illetőleg a ritmikus dülöngélés közben el is csatlanhat az a bizonyos első csók.

Randivonal

Természetesen a legjobb és leggyorsabb módja annak, hogy elcsavarjuk valakinek a fejecskéjét, az az, ha elhívjuk randizni. Ezt általában telefonos egyeztetéssel tudjuk lebizniszolni, de előtte nem árt, ha már váltottunk két szót (a két szóba nem számít bele a „hello” és a „szia” ☺). Ha zöld lámpát kapunk a célszemélytől, akkor már csak azt kell eldönteni, hogy bekocsizunk-e a citybe, avagy pecóra jöjjön az áldoz... izé... a szerencsés kivá-

„Az sem probléma, ha a szemrevalóbbakkal olykor egy-egy külön randira is sort kerítünk.”

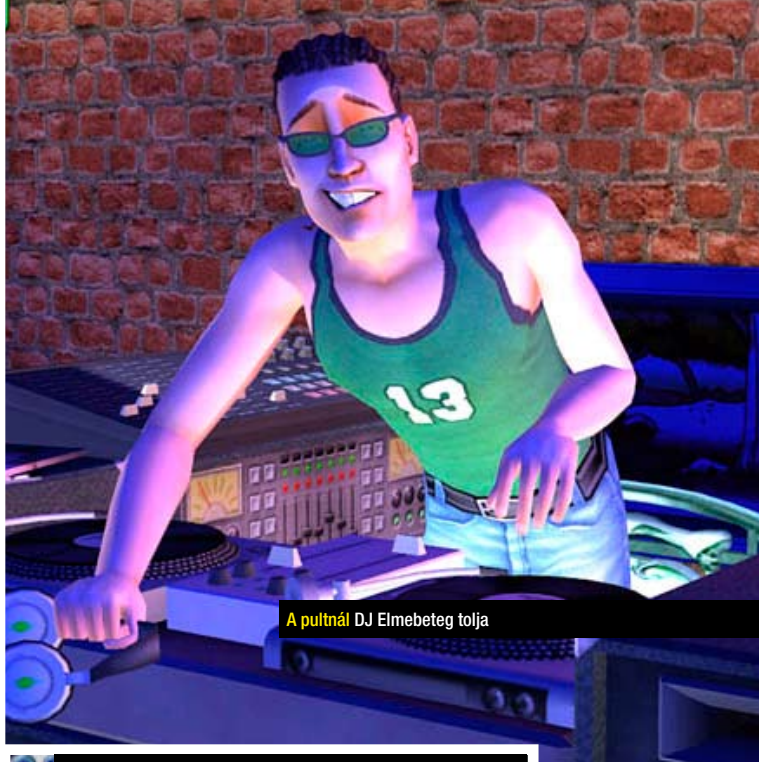
kemény világában kell helyt állnunk. Nehéz meló lesz, de valahogy csak megküzdünk vele☺...

Rekreációs parktól a karaoke-diszkóig

A mostani kiegészítő címe (Éjszakák, avagy angol eredetiben: Nightlife) kicsit becsapós, ugyanis szó sincs arról, hogy nappal nem használhatnánk ki a játék kínálta újdonságokat. Furcsa is lenne egy kizárólag éjszaka üzemelő közpark, netán egy bevásárlóközpont. Mazochisták meg is számolhatják, én speciel elhittem

kerítünk. Ennek megfelelően simünk életcéljai között feltűnik egy újdonság: a szórakozás. Éljen! A sok munkamániás, családcentrikus, rendszerető mintapolgár után végre nevelhetünk egy igazi pernahajdert, aki csak az élvezeteket és a haveri társaságot keresi. A hedonisták számára persze új eszközök, játékszerek is dukálnak, nincs is hiány ilyesmből a kiegészítőben: pókerasztal, fénykép-automata, karaoke-berendezés, keverőpult, diszkólampák, hogy csak néhányat említsünk.





A pultnál DJ Elmebeteg tojja



A magyartás néha meghökkenően béna nevekkal rukkol elő

lesz a randi, a megérkezést követően kőkeményen elkezd ketyegni az óra, s nekünk mindent meg kell tenni, hogy partnerünk jól érezze magát. Ezt az úgynevezett randimutató jelzi, amelyen különböző szinteket jelöltek be a drága fejlesztők. Egy magasabb szint elérésekor további percekert kapunk, azaz egy lehetőséget,

lasztott. Mindkét változatnak megvan a maga előnye és hátránya. Például akkor ne erőltessük a lakásos megoldást, ha halomban áll a mosatlan a konyhában, a vécé nem működik (és egyébként sem takarítottuk már pár hónapja) (hehe, ismerős a szitu

☺ – Bad Sector), s a legromantikusabb dolog, amit a négy fal között művelhetünk, abban merül ki, hogy bedobunk egy mirelitpizzát. A számtalan szórakozóhely csábító, de ott néha sokat kell fizetni, ráadásul rengeteg „zavaró tényező” (volt barátnő, táskával verekedő öregasszony stb.) merülhet fel.

Bárhol is

hogy néhány akcióval még feljebb tornásszuk a hangulatot. Rendkívül bosszantó tud lenni, amikor már csak egy cirógatás és egy romantikus csók hiányzik ahhoz, hogy álomrandinak lehessen minősíteni a találkát, ám nekünk sürgősen meg kell nézni a nagy fehér kagylót, különben szétröbben a húgyhólyagunk. Persze pont ez a jó a Simsben, mindig ki kell sakkozni, mire fordítunk időt, energiát. A lustábbak meg forduljanak a szolgálatait készségesen felajánló, boszorkánynak álcázott vasorrú bábához (bővebben lásd keretes írásunk).

Haveri körben

Kár lenne eltagadni, hogy bármennyire is frankó dolog a randizás, azért néha kifejezetten jólesik lerázni magunkról a női lélekkel kapcsolatos problémahalmazt, s durván elhajlani a város legbeteggebb arcaival, akik – mit tesz isten... – történetesen a haverjaink. Szerencsére az Éjszakák legalább annyira szól a baráti összejövetelekről, kocsmázásról és hasonló kellemes dolgokról, mint amennyire a partnervadászatról. Barátokat ugyanúgy szerezhetünk, mint ahogy potenciális jóvendőbelit: beszélgetni kell, tréfálkozni (pl.: - wazzup dope? - f*ck u n00b... - ender), felhívni őket hébe-korba. A különbség az, hogy a nyelven puszi opciót visszafogottab-

HA EZT LUGOSI BÉLA MEGÉRHETTE VOLNA...

Vámpírok a Sims 2-ben

Az egyik legérdekesebb „adalék” kétségkívül a vámpírok megjelenése a játékban. Bram Stoker forogna a sírjában, ha látná, hogy kommercializálódik egykori különleges szörnyetege. Tény, hogy a játékban – ha nem is hemzsegnek, de – szép számmal találkozhatunk gyanúsan falfehér, hajnalban angolosan távozó alakokkal. Mi természetesen minden gond nélkül randizhatunk akár vérszívókkal is, sőt a játék elején azt is beállíthatjuk, hogy pont a „fogtündérekre” izguljon karakterünk. Ennek persze előbb-utóbb az lesz a következménye, hogy megharapnak, mint rendes házőrző a díjbeszedőt. Ettől fogva mi is belépünk a VIP-klubba, azaz vámpírrá válunk, annak minden előnyével és hátrányával. A pozitívum az lesz, hogy éjjel egyáltalán nem csökkennek a szükségleteink szintjét mutató csíkok, ami nem kicsit kényelmes állapot. A rossz hír az, hogy a napfénytől hamar megfekszünk, ilyenkor folyamatosan csökken minden (!) szükségletszint. A nappalokat így érdemesebb a kereskedelmi forgalomban kapható házi koporsókban tölteni. Akinek ez nem kóser, az meg felkeresheti a cigányasszonyt, nála – jó pénzért – mindig akad ellenszérum. (Ellenszérum??? Az meg minek??? – Bad Sector)

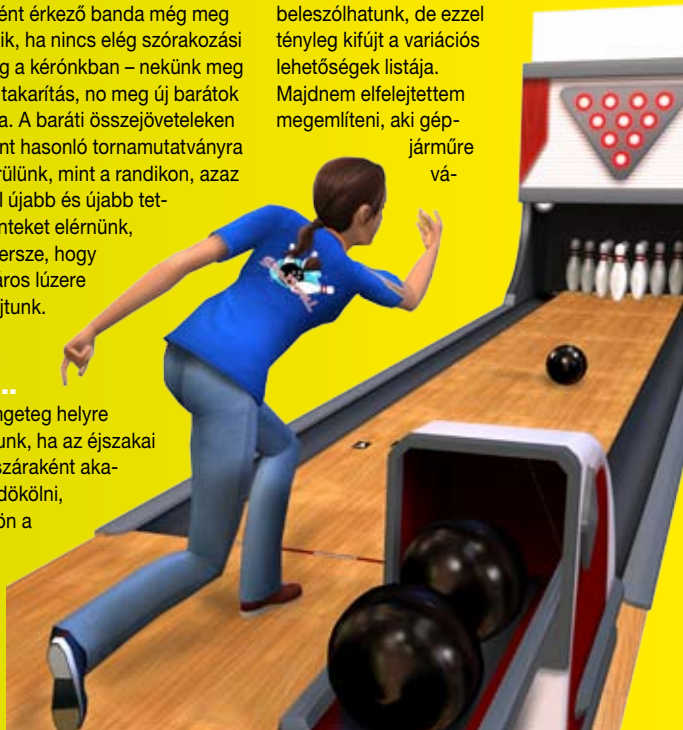


ban kell bevetni☺. Lemegetünk lazulni a legjobb barátunkkal egy bárba, de sokkal izgalmasabb, ha csoportos összejövetelt szervezünk. Gondoljatok bele, mennyivel klasszabb dolog 8–10 ember előtt leégni egy bowlingpályán, mint a tegnapi focimeccsről társalogni félrészeg barátunkkal egy sötét kocsmában! A parti természetesen lehet nálunk is, de ilyenkor jól gondoljuk meg, mire vállalkozunk, mert a sás-kajárásként érkező banda még meg is sértődik, ha nincs elég szórakozási lehetőség a kérőnkben – nekünk meg marad a takarítás, no meg új barátok felhajtása. A baráti összejöveteleken egyébként hasonló tornamutatványra kényszerülünk, mint a randikon, azaz időre kell újabb és újabb tet-szési szinteket elérnünk, feltéve persze, hogy nem a város lüzere címre hajtunk.

Kicsit kocsi...

Mivel rengeteg helyre kell eljutunk, ha az éjszakai élet császáráként akarunk tündökölni, kapóra jön a vadiúj lehetőség, mi-

szert immár kocsit is vehetünk. Ha sűrű a naptárunk, mindenképpen jobban jövünk ki, mintha állandóan taxit hívogatnánk. Ráadásul egy sportkocsival még a nőszerezés is könnyebben megy☺. Azért ne gondolja senki, hogy mostantól kedvére válogathat a BMW-k, Mercik és Alfa Romeók között, mindössze arról van szó, hogy öt különböző típusú verdából bökhetünk rá a nekünk kedvesre. Na jó, a színébe még beleszólhatunk, de ezzel tényleg kifűjt a variációs lehetőségek listája. Majdnem elfelejtettem megemlíteni, aki gépjárműre vá-



EMUTATÓ



olvashattok ☺), talán még annyit érdemes hozzátenni, hogy a zenei betétek egy része kellemes hangulatot teremt az esti ereszedelahajadhoz.

A grafikával kapcsolatban ugyanez nem mondható el, gyakorlatilag az alapjátékkal megegyező színvonalat kapunk, esetleg a diszkós fényjátékokat említhetnénk ficsörként – de ehhez azért erős jóindulatra volna szükség, abból meg most éppen kifogytunk.

Kiegészít ő

Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de én kicsit kezdem unni az Electronic Arts üzletpolitikáját, miszerint adjuk el (majdnem) ugyanazt hatszor-hétszer. Ez történt az első résszel is, s most jó úton haladunk, hogy a

gyik, az előbb csináljon magának egy kocsi-beállót, mert „Amerikában” – és a játékban – e nélkül elképzelhetetlen az autóvásárlás. A tényleges, felsorolható újdonságok

Egy sportkocsival még a nőszerzés is könnyebben megy.

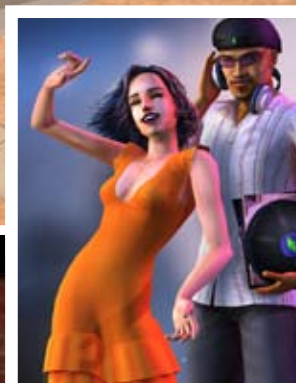
köre ezzel nagyjából le is zárult (bár a vámpirokról még nem szóltunk, de róluk úgyis külön dobozban

The Sims 2 is bevonuljon a rahedli rókabőrrel rendelkező gammák kétes társaságába. Furcsa, hogy

Nemcsak az autó, a haverok is sárgák lesznek, ha meglátják



Készül a fiatal és még ér(int)etlen Jacko



„JÓ NŐT EGY SZÁZASÉÉÉÉÉ!!!”

Partiserviz

Aki nem boldogulna a hódítási témakörben, az jobban teszi, ha keményen dolgozik, mert pénzzel ezen (is) könnyen segíthetünk – legalábbis a játékban. Ugyanis rögtön az elején be fog kopogtatni hozzánk egy jövendőmondó/kerítő/javasasszony, akit egyrészt megbízhatunk azzal, hogy válassza ki számunkra a nagybetűs Ő-t, illetőleg némi zsetonért szerelmi bájtalt is vehetünk tőle. Mindezen dolgok nagyjából aranyárban mennek, de a lustábbaknak biztosan megéri, hiszen nem kell fárasztó találkákra járni, dögunalmas házibulikot szervezni, érdektelen telefonbeszélgetéseket folytatni. Igaz, ha mindezeket kihagyjuk, akkor miért is tettük meg pont ezt a kiegészítőt☺?



HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

P4 GHz, 512 MB RAM, GEF FX 5600

“Néhaérthetetlenzaggatásokatprodukált!”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Sok új helyszín, lehetőség
- ▲ Randizás
- ▲ Vámpirok!
- ▼ Szokásos bugok
- ▼ Régi látvány

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

Csonti VÉGSZAVA



Nem rossz, nem rossz, de nem lehetne a sorozatgyártást végre befejezni?

85%

ÉS A TÖBBI

The Sims 2 Egyetem	90%
7 Sins	83%
Singles 2 Triple Trouble	69%

BEMUTATÓ



Ugyan már, mit nekem GTA San Andreas!



Indee

MILY' JÓ LENNE ÖRÖKKÉ ÉLNI...

MARTIN MYSTÈRE OPERATION DORIAN GRAY

A mediterrán népek manapság igen buzgók kalandjáték-készítés terén. Ott van például a spanyol Runaway, vagy az olaszok Tony Tough-ja, mely sajna teljesen elsikkadt. Most egy újabb remekbeszabott nyomozós kalandjáték érkezett Itália földjéről.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Nyomozós P'n'C
KIADÓ GMX Media
KÖRNYEZET New York és Mexico
FEJLESZTŐK Artemica Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA Druuna

GYORSLINK >> 1196

TIPPEK a 100. oldalon

Kicsit félve installáltam fel a gépre a játékot, tudván, hogy ugyanaz a csapat készítette, amely minden idők egyik legborzalmasabb kalandjátékát, a pornó-horror témájú *Druunát* követte el. Ugyanakkor bizakodással töltött el az a tudat, hogy a játék címe egyik kedvenc regényemre, Oscar Wilde „Dorian Gray arcképe” című művére utal. A századforduló Angliájában játszódó könyv, amely a művészet és a valóság, a bűn és az ártatlanság kérdését feszegeti káprázatos stílusbravúrral és sziporkázó humorral, afféle viktoriánus horror-mese az örök élet iránti reménytelen vágyról. S habár a híres képregény által ihletett *Martin Mystère*-nek címén és az

örök élet iránti vágyakozás témáján túl nem sok köze van a holdvilágképi Oscar opusához, mégis remek kalandjáték született. Az *MM* leginkább a *Broken Sword* és a *Gabriel Knight* sorozatok letűnt fénykorát idézi.

Van-e élet a halál után?

Nem tudom, ki hogy van vele, de engem kevés dolog idegesít annyira, mint a halál tudata. Az ember nagy álmokat szövöget, karriert épít, szerelmeket hajszol, vagy könnyez meg, naplementét bámul a tengerparton, pénzt kuporgat, vagy szór könnyelműen, gyermekeket nevel, unokákat istápol, aztán egyszer csak, amikor már-már kezdene rájönni, mi értelme ennek az egésznek, közli vele a biológiai stopper, hogy nincs tovább. Bár egyetértek azzal a pszichológiai tézissel, hogy az ember legtöbb cselekedetét a haláltól való félelem motiválja, mégis úgy gondolom, a megsemmisülés nem ad értelmet az életnek, inkább elveszi azt. Talán valami hasonló töprenghet *Martin Mystère*, a híres nyomozó, amikor Eulenberg professzor hullája mellett állva a tudós naplójának utolsó feljegyzéseit, a halálfélelemről írt rövidke elmélkedést olvassa. A híres professzort pazar New York-i villájában, ágyában érte a



Na, látszik, hogy asszony van a háznál...

halálos lövés. Eulenberg a világ legnagyobb tudósait tömörítő, titokzatos M.I.T. szervezet egyik kulcsfigurája volt, s mint régész és történész főleg misztikus, ősi civilizációkat kutatott. Nyilván nem is véletlen hát, hogy épp egy különleges mintájú azték kendőt szorongat görcsösen ujjával, ahogy lábáról lecsúszott papuccsal, golyó által kilyukasztott szívvel, hanyatt dőlve hever az ágyán... *Martin Mystère*, a híres-hírhedt nyomozó bizonyos szempontból rokon lélek a meggyilkolt professzorral. Munkáját különféle ezoterikus bűnesetek felderítése jelenti, és ebbéli minőségében már bejárta a világot Dél-Amerikától Afrikán át Indonéziáig. Igazán testhezálló hát az új feladat. Nyomozása azonban, mely egészen a mexikói őserdő szívébe vezet, még őt, a tapasztalt rókát is meglepi: nem

kevesebbet fed fel ugyanis előtte, mint a halál utáni élet titkát...

Minden, mi szem-szájnak ingere

A játék *Martin* New York-i házában indul, ahol a nyomozót barátja telefonhívása veri fel visszatérő rémálmából. *Martin* feleségével, a dús keblű, hosszú lábú, házias Dorával (vagyis minden férfi álomasszonyával) él ebben az irigylésre méltó kuckóban. No és persze ott van a házi cseléd is, az indonéz őserdőből „importált” Java, aki testfelépítését és értelmi szintjét tekintve valahol prehisztorikus szinten áll. A szexi hálóköpenyben csoszogó, rock 'n' roll frizurás *Martin*nal mindjárt körüljárhatjuk az álomlakást, melyet görög amforáktól maja szobrokon át afrikai maszkokig a világ minden részéről összeharcsolt műkincsek díszítenek. Csak két,



jelentéktelennek tűnő probléma akad: ahhoz, hogy Martin eljusson a professzor villájába, először át kéne öltöznie, és be kéne indítania a ház előtt parkoló csodás sportkocsit, Sword sorozat első két részét juttatta az eszembe, de a kidolgozottság itt annyira művészi és aprólékos, hogy még a nagybecsű Revolution játékokét is felülmúlja. Bár a meg-

A Martin Mystère-ben visszaköszön a klasszikus kalandjátékok csodálatos interaktivitása.

márpedig mind a ruhásszekrény kulcsának, mind pedig a slussz kulcsnak nyoma veszett... (Hm... érdekes történetindítás @! – Csonti) A legelső, ami feltűnik a játékban, a csodálatos grafika. A festett háttérképek hangulata rögtön a Broken

lepoén nagy méretű figurák és az egyes használati tárgyak 3D-sek, ezek remekül illeszkednek a háttérbe, Martin pedig, bármilyen közel megy a kamerahoz, mindig megőrzi a képregényből örökölt kinézetét. A második, ami szemet



Ébredj öreg, hasadra süt a nap!

Corpse

MARTIN MISTÈRE...

... a képregény

Alfredo Castelli, a Martin Mystère képregények atyja 1947-ben született Milánóban. A hatvanas évek végétől vált ismertté Olaszországban képregényeivel, melyek közül a Dylan Dog sorozat hozta meg a sikert. Első Martin Mystère képregénye 1982-ben jelent meg a Bonelli kiadónál, és azóta is onta magát a nyomozó-kalandor misztikus, humoros történeteit. Képregények mellett különböző tévésorozatok készítésében is részt vesz.



szúr, talán még ennél is fontosabb. A mai point 'n' click kalandjátékok egyik legnagyobb rákfenéje az, hogy a gyönyörű grafika miatt szinte teljesen eltűntek a képernyőről a „hotspotok”, vagyis azok a tárgyak, kellékek, amelyeket megvizsgálhatunk, felvehetünk. Ez a *The Longest Journey* óta tartó folyamat rendkívül frusztráló, mert a játékos úgy érzi, hogy mesterséges, élettelen díszletek között mozog. Akciójáték-nyelvre lefordítva ez olyan körülbelül, mintha egy *Half-Life*-ben csak néhány, előre kijelölt utcában bolyonghatnánk, ellenfeleink nagy részét pedig nem lőhetnénk le, mert csak a „hangulat kedvéért” lennének a képernyőn! Micsoda abszurdum! A *Martin Mystère*-ben visszaköszön a klasszikus kalandjátékok csodálatos interaktivitása. Szinte minden tárgyat megvizsgálhatunk, és bár többségüket nem vehetjük fel, Martin rövid kommentárjai mégis megteremtik az érzést, hogy él a körülöttünk lévő világ. A kalandjátékokban az egyik legnagyobb örömforrás szerintem a környezet felderítése, és minden elismerésem a készítőknél, hogy belecsempészték a játékba ezt a „felesleges pösmötölésnek” cseppet sem nevezhető lehetőséget!

Ne szólj szám, nem fáj fejem

Sajnos megvan azonban a hátlütője is a nagy interaktivitásnak. Martin tárgyak százait tudja megvizsgálni, de csak azokat kommentálja hanggal is, amelyek igazán fontosak. A néma feliratok 2005-ben igencsak furán hatnak, és bár a szinkron jól sikerült, szörnyen idegesítő, hogy főhősünk a legváratlanabb pillanatokban elhallgat, majd ismét megszólal. Ugyanez igaz a párbeszédre, ahol szintén rendkívül sok lehetőség közül választhatunk, de nem hallunk minden szöveget. A készítőknél igenis venniük kellett volna a fáradságot, hogy Martin minden mondatát „hangosítsák”! (Bár elképzelhetőnek tartom, hogy ez a funkció az olasz nyelvű változatban megvolt.) A játék kezelhetőségére semmiféle panasz nem lehet: a képernyő alján található inventory egyetlen kattintással hívható elő, a tárgyakat könnyedén kombinálhatjuk egymással, és a mai kalandjátékoktól megszokott módon mobilizhatunk

is: telefonunkon még a Martin Mystère képregény készítőjét, Alfredo Castellit is felhívhatjuk. A feladványok ugyancsak érdekesek, különösen egy fogott meg nagyon. A túlvilági útra induló Martin szelleme tájékoztatja hitvesét, az alvó Dorát arról, hogy bajba jutott. Az asszony másnap emlékszik az álmra, és az ott adott tippek alapján segít Martinnak. Dorával ugyanazokat a helyszíneket járhatjuk be, mint a férjével, de az asszony egészen más kommentárokat fűz a látottakhoz – Martin imádott régiségeit például ócska kacatoknak titulálja. Bár a játék egy része azték templomban zajlik, a készítők szerencsére elkerülték a *Myst*-szerű fejtörők csapdáját is – ezért külön hála nekik. Mindent összevetve kitűnő kalandjáték született, melynek, a hangok hiányán túl egyetlen igazi hibája van, mégpedig az, hogy túl rövid (én alig 6 óra alatt játszottam végig). Viszont talán pont emiatt sosem válik unalmassá a történet. Le a kalappal az Artemica csapata előtt!

Berrr

HARDVER

MINIMUM
PIII 733 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 3 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Érthető módon nem szaggatott a játék. Viszont érdemes gyakran menteni, mert néha hajlamos a fagyásra.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Gyönyörű grafika	▼ Rövid
▲ Nagy interaktivitás	▼ Sok helyen hiányoznak a hangok
GRAFIKA 9	HANGULAT 9
HANGOK 6	KIHÍVÁS 7
IRÁNYÍTÁS 8	SZAVATOSSÁG 7

Berrr VÉGSZAVA



Rövid, de velős! Gyönyörű, hangulatos, misztikus, humorral teli, s meglepően interaktív – egyszóval remek kis játék.

81%

ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Gabriel Knight 3	93%
Broken Sword 3	90%





ZOMBIS JÁTÉK ZOMBIGYEREKEKNEK

HELLFORCES

Ezeknek az orosz FPS-eknek valahogy sosem jön össze. Talán hasonló átok sújtja a S.T.A.L.K.E.R. csapatát is, nem tudni, de hogy igazán jó orosz játék még nem kavarta fel az FPS-ek állóvizét (hogy legszebb közhelyünkkel éljünk), az bizonyos.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Buka/GMX
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Mindenhol zombik	Orion
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK >> 905

Pedig mindig volt esély: így járt a *Kreed* is, melynek előzetes képeit, videóit látva előre temettük a *Doom III*-at, de amikor megérkezett, ijedtünkben visongva bújunk egymás háta mögé. Pedig olyat nagyon ritkán szoktunk. Drága jó Bad Sector kollégával a minap épp azon síránkoztunk, milyen kevés az igazán jó játék, és arra jutottunk, hogy nincs unalmasabb,

TIPPEK a 100. oldalon

mint egy gyenge FPS. A *Hellforces* tökéletes példa erre: van néhány halovány erénye, de összességében annyira... semmilyen, hogy végül kidobott időnek éreztem azokat az órákat, melyeket vele töltöttem. Ha helyette inkább fákat ültetek, vagy mondjuk parlagfüvet kaszállok, mostanra szebb lenne a világ. Mindegy, már késő.

A csilivili nem elég

Mindez azért is kellemetlen, mert a *Hellforces* készítésébe szemmel láthatóan ölték némi munkát és pénzt, illetve a korai képek alapján egy egészen tisztességes FPS-nek tűnt. Az E3-on alig győzték sorolni a

fejlesztők, hogy így a lerombolható környezet, meg úgy a fények-árnyékok, és persze a DirectX 9 teljes kihasználása... Ami a legnagyobb vicc, ezek tényleg mind benne vannak. A felületes szemlélő mégis azt mondja, hogy ez a játék csúnya. (Vagy hasonlót, csak kevésbé EU-konform módon.) Pedig ha jól megnézzük, minden a helyén van, és igazán nem is kellene belekötni a grafikába, de valahogy nem áll össze az egész – ez már sajna nem a technológiáján múlik, ez dizájn kérdése. Amit itt nagyon elszúrtak.

A kocsmáros hozza a sörét

De tartunk kis szünetet a szívtelen alázás közepette, lássuk a sztorit, a kevés pozitívum egyikét. Hősünk Steven Geist, egykori kommandós, aki úgy érezte, nem késő pályát váltani, és felcspott kocsmárosnak. Egy nap befutott egyik régi barátja, és beszámolt neki egy titokzatos szektáról. Majd eltűnt. Sejtethető, hogy velük gyűlik meg a bajunk: a szekta vezetője ráadásul nem más, mint Baphomet, a démon. A kultusz tagjai azonkívül, hogy fura ruhákban járnak, hülye neveken szólítják

egymást és sejtelmes pillantásokkal méregetnek mindenkit, sokkal csúnyább dolgokba is belefolytak. Az emberek lelkét akarják energiaforrásként használni, az újrahajszosítás jegyében pedig a lélek nélkül kószáló zombitestekből afféle hadsereget toboroznak. A végcél az, hogy magát Lucifert hozzák el a Földre, aki majd széjjelválg, és ez nekik jó lesz. Nos... A sztori úgy-ahogy elmegy, bár valószínűleg senkinek sem száradt ki a szája a rettegéstől, míg az iménti bekezdést elolvasta. Sajnos a játékban ez nagyon nehézkesen jön át, hiszen az átvezetők valami egészen igénytelenek. Néha képregényszerű slideshow közben lendítik tovább a sztorit (ezek még elviselhetőek), de az egyéb átvezetők, a párbeszédetek rettenetesek. Suták, közhelyesek, tele olyan mondatokkal, melyeket sosem mondana ki olyasvalaki, akinek angol az anyanyelve. (Nem mémentség, hogy orosz a játék, elég lett volna az utcáról berángatni valami turistát, hogy ugyan hallgassa már meg, nem béna-e ez így.)

Agyatlan zombik

A játék a klasszikus FPS-sémát követi, teljesen lineáris pályákkal,



Szóval ezt látja Neo is. Szegény



Kedves állat ez, csak kölyökkorában csúnyán bántak vele



Lelövöm én neked a Napot is az égről



Elnézést, meg tudná mondani, merre van a klasszikafilológia tanszék?

felénk gyalogoló zombikkal, semmi említésre méltó. Annyira unalmas minden helyszín, amennyire csak lehet, mintha csak egymásra lennének hajigálva, különösebb rendszer nélkül. Az pedig, hogy nincs egy nyamvadt elágazás, manapság már nagyon kínos... De van még rosszabb! Fura érzés belekötni az MI-be egy zombihentelős játéknál, hiszen azt hinnénk, nem igazán lehet elrontani... Könyörgöm, buta zombikról van szó, nem elit kommandósokról (ld. F.E.A.R.), akik ravaszul összedolgoznak, ide-oda vetődnek, megbújnak az árnyékban, és így tovább. Ezek a zombik azonban még saját fajtájukhoz képest is egészen hülyék (és ezzel nem szeretnék megbántani

teljesen agyoncsapja a hangulatot – már amennyiben hangulatban voltunk. Összefutunk később emberei ellenfelekkel is, de érdekes módon azok sem okosabbak.

Mátrixos szemcsi, mint a Neónak, aszta!

Van néhány felvehető tárgy, melyekkel felturbózzhatjuk hősünket: elsőként mindenképpen a Mátrix-szemüveget (igazából nem így hívják) érdemes kiemelni. Olyan, mintha a tréfás kedvű fejlesztők valami poénnak szánták volna. Ha aktiváljuk, afféle nightvision módba kerülünk, sötétben „jobban látunk”, és mivel hőérzékelőként is működik, ilyenkor az ellenfeleket is ki-

áttanulmányozva örömmel konstatáltam, hogy az első komolyabb fejtoró nem csupán rajtam fogott ki. Egy bezárt kapuról van szó, hatalmas lakattal. Hiába lőttem a lakatot, csak nem akart leesni, úgyhogy másik útvonal után néztem. Némi kétségbeesett bolyongás után visszatértem, és valamiért kipróbáltam a „Use” gombot (mert van olyan is, csak pályánként kb. egyszer lehet használni), és íme. Szóval nem kell kulcs, nem kell leverní a lakatot, csak használni kell. Egy szituációra nem lehet felkészülni. Van még néhány egyéb butaság is, például hogy a zombiktól lenyúlított hűsvágó bárd sokkal hatásosabb, mint a pisztoly. Eleinte nem voltam eleresztve lőszerrel, a zombikat meg egyszerűen muszáj volt telepumpálni golyóval, különben le sem lassítottak. Ám amikor kiderült, hogy a bárdal két ütessel le lehet teríteni őket, kinyílt a világ. Utáltam azt is, hogy a csatornáknak patkányok támadnak minket, amelyeket alig lehet kinyírni. Picik és gyorsak, a kamera pedig béna, mert nem tudunk teljesen lenézni, úgyhogy kénytelenek vagyunk hátrálva ütni vagy löni őket, miközben – ha egy pillanatra kívülről is elképzeljük magunkat – nem lehet nem beleborzongani, hogy mekkora lámáknak nézhetünk ki. De az első bossfight (egy hatalmas robotkutyá, vagy mi) szintén sokat elárult a fejlesztői koncepcióról. Annyi a trükk, hogy sokáig kell löni. Whoa. Később azért már taktikázni is kell, a rakétavetős zombilányt például iszonyat sokáig kell löni. Lehetőleg rakétákkal! Használj az agyad, fiam!

Jaj, kifutottunk a helyből. Akkor még egyszer gyorsan a tanulság: ezt a játékot kerülje, aki teheti. Az orosz fejlesztőkért pedig gyertyát gyújtunk, hátha leszedi azt a fránya átkot.

mazur

HARDVER

MINIMUM
P4 1,5 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 3 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9600 Pro

„Néha indokolatlanul belassult, de a driverfrissítés segített. Az [Alt]+[Tab] nem jó ötlet, 90 százalékban már nem tudunk viszszalépni a játékba. (Bár miért is tennénk?)”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Pofás grafika ▲ Izé...
▼ Fogalmazunk talán úgy, hogy „nem jó játék”

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

mazur VÉGSZAVA



A képeket jól el lehet nézegetni, nem csúnya a játék. Mozgásban már rosszabb, főleg ha nekünk kell irányítani...

61%

ÉS A TÖBBI

Doom III	94%
Nitro Family	76%
Kreed	69%

...és ezzel nem szeretnék megbántani egyetlen zombit sem, egy csomó zombi barátom van!

egyetlen zombit sem, egy csomó zombi barátom van!). Csak jönnek, ahogy meglátnak minket. A legkellemetlenebb, hogy az Orion ezt megpróbálta azzal ellensúlyozni, hogy ha kitarótán löjük őket (mármost nem a fejlesztőket, hanem a zombikat), akkor váratlanul oldalaznak egyet, és jönnek tovább. Nos, ez így nem adja át azt, ami ilyenkor a képernyőn történik. Zombi jön, egyszer csak megtorpan, és váratlanul, mintha csak egy hagyományörző egylet népi táncos foglalkozásán lenne, hetykén felkapja lábait, és oldalra ugrik egyet. Ez pedig olyan nevetséges, hogy

szűrhatjuk a térképen. Hogy mégse lássunk olyan jól, arról a Mátrix jól ismert, felülről lefelé csordogáló karakterei gondoskodnak, melyek ilyenkor érthetetlen módon elárasztják a képernyőt. Miért is? Nem igazán van támpontunk azzal kapcsolatban, hogy ez a játék miképp kapcsolódik a Mátrixhoz, de hát ők tudják. Legalább jól néz ki. Bár még az sem.

Logika híján

Búcsúzóul még néhány gyomros. Ez a játék tele van elképesztően illogikus húzásokkal. Néhány fórumot



HALLOD, AHOGY SUHOG?

POWERDROME

A futurisztikus autóversenyek mindig külön klikket alkottak a szimulátorok között. Itt nem kell aprócseprő dolgokkal foglalkozni, mint például a fizika törvényszerűségei, csupán egy a lényeg: olyan eszevesztett sebességgel tépni, hogy pislogni is elfelejtsünk.

A *Powerdrome* szintén ezt az iskolát követi. Vadabbnál vadabb, futurisztikus járgányokban döngethetünk végig különféle szurreális helyszíneken, eszevesztett sebességgel. Köszönöm a figyelmet, ennyi lett volna a lényeg (*thxbye – Bad Sector*). Nem kell (és nem is lehet) bajlódni a gépek tuningolásával, nincs sztori, nincsenek játékmódok. (Rendben, van időmérő, szimpla verseny vagy bajnokság, de ezzel kifűjt.) Egy idő után új járművek, sofőrök közül választhatunk, új pályákon próbálhatjuk ki magunkat, ezek jelentik a motivációt. Az egyetlen említésre méltó újítás a menet közbeni javítás lehetősége, bár hasonlót láthattunk a *Star Wars Racerben* is. Itt kicsit másképp működik a rendszer: ha kellő ideig száguldozunk koccanás nélkül, a

képernyő jobb alsó sarkában egy kék csík lassacskán kúszik felfelé. Ha végigér, kapunk egy később felhasználható bónuszt (legfeljebb hármat), melyet vagy nitróként alkalmazhatunk, vagy javíthatunk. Ha ugyanis túl sokat csapódunk neki különféle tereptárgyaknak, járgányunk előbb-utóbb nehezen irányíthatóvá válik, és eltűnünk, mint Damon Hill (azzal a különbséggel, hogy mi látványosan,

egy normális kormányunk, más a helyzet (*hagyjuk a politikai utalásokat! – ender*), érdemes észben tartani, hogy a *Powerdrome* konzolról érkezett...) Grafikai szempontból azonban kimondottan látványos a játék, a pályák változatosak, még akkor is, ha legnagyobb részük a műfaj jól ismert sztereotípiáit használja (futurisztikus neonváros és társai). Főleg a versenyek végén, a visszajátszás során

hány helyszín, esetleg testre szabható járművek, több játékmód... Kicsit olyan, mintha szándékosan nem hosszú távú szórakozásra fejlesztették volna – ez pedig kicsit szomorú.

mazur

„...úgy szól, mintha egy óvodában a nagycsopisok egymást túlúvöltve játszanának TIE-fighteresdit az udvaron.”

tűzgolyóként hagyjuk el a mezőnyt). A baj csak az, hogy ezt a lehetőséget nem igazán fogjuk használni: ha már arra szorulunk, hogy javíttassunk, valószínűleg annyiszor koccantunk, hogy végérvényesen lemaradtunk az élbolytól. Ilyenkor úgyis esélytelen a küzdelem, akkor már inkább előlről kezdjük a versenyt. A búsztal különben is sokkal többre megyünk – arról nem is beszélve, hogy miért vánszorogjunk száznál-mas 1000 mérföldes tempóban, ha mehetünk 1400-zal is? Muhaha.

Urai vagyunk a helyzetnek

Ez a sebesség egyébként nagyon kényes kérdéssé teszi az irányítást. Nem vagyok biztos benne, hogy ügyesebben meg lehetett volna oldani, mindenesetre túlságosan érzékenynek tűnik, így billentyűzetről szinte játszhatatlan. (Ha van

csodálhatjuk meg a helyszíneket, mert menet közben, ilyen sebesség mellett nemigen lesz időnk nézelődni. A hangok sajnos már sokkal kevésbé meggyőzőek, a járművek effektjei közt alig van különbség, és mindegyik úgy szól, mintha egy óvodában a nagycsopisok egymást túlúvöltve játszanának TIE-fighteresdit az udvaron. A zene nem különösebben érdekes, jellegtelen technódüccü. Itt persze nem a technóval van baj, hanem azzal, hogy jellegtelen (*egyébként is számtalan technós barátod van, ugye @? – Csonti*).

Száguldozni jó

Minden hibája ellenére nagyon rá lehet flesselni a *Powerdrome*-ra. Hosszú távú szórakozást nem hiszem, hogy bárkinek is nyújtani tudna, de a látványos pályák és az eszevesztett sebesség sokak számára vonzó lehet. Jó lett volna még né-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Futurisztikus autóverseny	Ubisoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Ööö... futurisztikus	Argonaut
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Bionicle	
GYORSLINK	1279

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Pofás grafika	↓ Kevés playa
↑ Eszevesztett sebesség	↓ Kevés játékmód
	↓ Kevés ötlet
GRAFIKA 8	HANGULAT 7
HANGOK 5	KIHÍVÁS 7
IRÁNYÍTÁS 6	SZAVATOSSÁG 6

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

mazur VÉGSZAVA



Egy újabb futurisztikus autóverseny, sok hiányossággal. Játékteremben azért szívesen bedobálnék rá néhány százast.

68%

ÉS A TÖBBI	
Beam Brakers	85%
Ballistics	81%
Star Wars Racer	80%

Küldj SMS-t és nyerj!

Ebben a hónapban ezt az értékes hordozható iAudio MP3 lejátszót!

MŰSZAKI PARAMÉTEREK:

- 50 óra lejátszási idő
- MP3/WMA/WAV/ASF/OGG
fájlok lejátszása
- MP3 felvételi lehetőség
- FM rádió
- Diktafon
- USB 2.0 - 20 Mbit/s
- 256/512 / 1 GB / 2 GB memória
- JET Audio / JET Shell szoftver
- **MAGYAR MENÜVEL!**
- **2 év garancia**

A készülék kialakításakor a gyártó a legfontosabb dolgokra koncentrált: hangminőség, üzemi idő, méret, szolgáltatások sokasága. Aki a készüléket kézbe veszi látja, hogy a legmagasabb szinten oldották meg a feladatot.

GameStar

KÉRDÉS:

Hány éves az MP3 formátum?

GS A - 2
GS B - 10
GS C - 38

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. október 12.
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax
kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443



Corner audió

Cím: Budapest, VI. Szondi utca 31.

Tel.: 06-1-332-5545

Web: www.infopatika.hu



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: 1 359 6410 WWW.3DTRAINING.HU





Modern pisztolypárbaj



Ne szurka piszka, mert megszúr a bicska!

VIGYÁZAT, HAMISÍTJÁK!

AURORA WATCHING

No nem ezt a játékot, hanem a Splinter Cell: megirigyelvén Sam Fisher sikereit, mások is megpróbálják utánozni a mestert. Ezzel nincs is probléma, csak hát kedves fejlesztő urak, a minőségre is oda kéne figyelni, ugyanis ez is fontos tulajdonsága az említett sorozatnak... No nem ezt a játékot, hanem a Splinter Cell: megirigyelvén Sam Fisher sikereit, mások is megpróbálják utánozni a mestert. Ezzel nincs is probléma, csak hát kedves fejlesztő urak, a minőségre is oda kéne figyelni, ugyanis ez is fontos tulajdonsága az említett sorozatnak...

Hová ez a sietség? – kérdezhetnének sokan, hiszen még csak a cikk elején tartunk, és máris eredményt is hirdettek? Nos, ennyire valóban nem eszik forrón a kását, nem kell az Aurora Watchingot rögtön temetni, de azért jó, ha tudjuk, mire számíthatunk. Tehát, kommandós játékról lévén szó, adva van egy krízis és egy kommandós. A krízissituáció az, hogy a jeges Barents-tengeren elsüllyedt az orosz Komsomoletz II tengeraltjáró. Ennek persze senki sem örül, az viszont már némi gyanakvásra ad okot, hogy a titkosszolgálat kideríti, miszerint a hajó előtt még megállt a hajótemetőnek nevezett Ferenc József-földön. Némi műholdas vizsgálat után pedig megállapítást nyert, hogy az említett szigetcsoporton egy titkos és rejtett föld alatti katonai bázis található. Szerencsére az illetékesek sok akciójátékkal játszottak,

így tudják, hogy nem kell izgulni és kétségbeesni, elég, ha odaküldenek egy szuperhőst, aki piff-puff, pillanatok alatt megmenti a világot, de legalábbis bejut a bázisra, és megfejtí a tengeraltjáró titkát.

Pia helyett puska

Ez a személy Cole Sullivan, akivel már a Gorky Zeróban ismeretséget köthettünk. Úgy tűnik, kicsit lefarsztották az ottani események, te-

tékeseket abban, hogy felkeressék és rábeszéljék, hogy álljon ismét munkába. Hősünk persze könnyedén rááll a dologra, megrázza magát, elfeledve minden bűjtábját, és repesve indul terroristát ölteni – mert ugye „természetesen” terroristák állnak az előbb említett csalafintaságok mögött. Ha a kedves játékosnak mindez nem derülne ki a bevezetőből, akkor nagyon nem kell csodálkoznia, nem az ő

„Az első dolog, amit pillanatokon belül észreveszünk, hogy nincsen lábnyomunk a hóban.”

kintve, hogy azóta az exkommandós átment alkoholistába, akinek fő programja napi néhány üveg tömény elfogyasztása (a mellékprogramja is ez). Mindez nem zavarja az ille-

készülékében van a gond, ezeket az információkat nagyrészt a fejlesztő honlapjáról sikerült megtudni – a rövid és semmitmondó intróból nem sok minden derül ki.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Akción	Enlight Software
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Jelen	Metropolis Software
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Gorky Zero	
GYORSLINK	977

Az elveszett ész nyomában

Gyakorlatilag elindul a játék, és mi ott állunk a jeges szélben, fagyban, egy titkos katonai támaszpont mellett, és azt sem tudjuk, hogy mi van. Mindenesetre ez nem akadályoz meg minket, hogy odamenjünk a kapuhoz, és azt egyszerűen kinyissuk – ennyit a szupertitkos, keményen védett objektumról... Az első dolog, amit pillanatokon belül észreveszünk, hogy nincsen lábnyomunk a hóban! Ez azért nagyon érdekes, mert időnk jelentős részét fogjuk a hóban mászkálva tölteni, ráadásul ez nemcsak látvány vagy hangulat kérdése, hanem abban is szerepe kéne legyen, hogy észrevesznek-e az őrk vagy nem. Nos, így máris következtethetünk az utóbbiak intelligenciaszintjére is... Pontosan fogalmazva: olyan nem igazán van. Persze azzal nincs gond, hogy a párméteres látótávól-



Aki ilyen gáz cuccban jár, nem is érdemi meg az életet!



Vegyéél már fel valamit, nem szégyelled magad meztelenül szörnyeskedni?!



Imádom a meglepiket, vajon mi lehet ekkora dobozban?



TORNAÓRA, TRALLALA

Cole Sullivan felmentést kért

A főhős abszolút idéttlen és unpraktikus mozgása hamar feltűnik. Mit nekünk akrobatikus mozgások, csövön húzózkodás? Elégedjünk meg az alap mozgásokkal – egy normális játékban tudunk guggolni, ugrani, esetleg lehasalni, valamint rendes sebességgel haladni, és ha kell, futni is. Az AW-ben mindezt úgy oldották meg, hogy van háromféle mozgási sebességünk: az enyhén behajlított testhelyzetben történő lopakodás, a lassú séta és a futás (ez se túl gyors...). Az idegesítő az, hogy állandóan változtatni kell a három között, mert a lopakodással sose jutnánk el sehova, de a sétával sem nagyon, ugyanakkor mégsem rohanhatunk mindenhol ajtóstul a házba. Mennyivel egyszerűbb lenne egy guggolás gomb, amely egyúttal a lopakodást is megoldaná. Hoppá, majd' elfelejtettem, emellett még tudunk ugrani is, amely valahogy úgy néz ki, mint mikor a 80 éves nagymama csápol a rockkoncerten. Vagyis hősünk úgy pár centire felugrik a földtől, miközben kezével kalimpál. Gratula!

ságban, hőiharban messziről kiszúrjanak, de ettől eltekintve senki se várjon logikát és észszerűséget tőlük. Az pedig már a komikum határát súrolja, hogy simán odamehetünk valaki mögé, aki épp számítógépén dolgozik, és közben (!) meghackelhetjük a gépét, illetve szabadon garázdálkodhatunk benne – nyilván Cole agyában beépített wi-fivel (drótnélküli kapcsolat) rendelkezik, vagy pedig telepátikus képességei is vannak. Persze még egyszerűbb, ha lelőjük a delikvenst, úgyse fog senki odafigyelni rá, hiába van tárva-nyitva az ajtó.

A kommandós és a targonca esete

A következő, ami még szintén az első negyedórában feltűnt, az az ostoba pályaszerkesztés. Bár tisztában vagyok vele, hogy a pályák megtervezése nem egy egyszerű feladat, meg kell oldani, hogy a kedves játékos ne használhasson ki mindenféle kikaput, amivel romba döntené a jól megtervezett lineáris útvonalat, mégis, szinte pillanatok alatt feldühödtem azon a primitív akadályoztatáson, ahogy az AW-ban ezt megoldották. Ugyanis hősünk egyik

legnagyobb gondja az volt, hogy miképp jusson át az egyik elkerített bázisrészről a másikba. Nos, ha reálisan nézzük a dolgokat, akkor a következőket tehetné: a. felmászik a hordóra, onnan a keresztben álló targoncára, és máris a túoldalalon van; b. átmászik a másfél méter magas kerítésen; c. átkúszik a lábakon álló épületek alatt. Derék kommandósunk számára azonban egyik lehetőség sem áll fenn, így kénytelen a bázison föl-alá kolbászolni, míg végre megtalálja a kódot, amellyel kinyithatja a kerítésen lévő mechanikát. A fő feladataink a játékban amúgy is záruk nyitásából, számítógépek feltöréséből és adatok letöltéséből, valamint ajtók kinyitásából állnak. Meg persze lelővölődözhetjük az öröket. Jó, ne legyünk ennyire kemény szívűek: néha beülhetünk egy motoros szán volánja, vagy egy géppuska mögé is.

Sam Fisher nem izgul

Mielőtt azonban teljesen leíránk a programot, azért nézzük meg a pozitívumait is. Minthogy kommandós-titkosügynökről van szó, rendelkezünk különböző speciális kűtyűkkel, amelyek egyes helyzetekben igen hasznosak lehet-

nek. Vannak jeladóink, amelyek odavonzzák az öröket, mozgásra beinduló gázcsapdák, illetve különböző robbanóanyagok. Ha pedig nem tudunk az adott helyszínre odamenni, akkor sem kell kétségbeesnünk, mert a legtöbb létezik gömb formában is, így csak a kívánt irányba kell azokat gurítanunk. A grafika átlagos: a jeges-havas külső területek szépek, a robbanások is hangulatosak, viszont az árnyékoknak – szemben a SC-el – semmi jelentősége. Ugyanez elmondható a hangokról is: a háttérzene elfogadható, a hangeffektek surroundban egész kellemesek, viszont a zajnak sincsen semmilyen komoly szerepe a lopakodásnál, amely tény sajnos ismét csak mutatja az AW amatőr voltát. Ha összesítjük az eddig leírtakat, azt kell mondjam, hogy bár nem sikerült katasztrófálisan a játék, csak éppen meglehetősen átlagos lett. Éppen ezért a Splinter Cell rajongói inkább kerüljék el, ha meg akarják magukat kímélni a csalódástól, akik viszont még csak ismerkednek a lopakodós stílussal, illetve nem akarnak sok pénzt kiadni egy játékra, azok tehetnek egy próbát.

Uhu

HARDVER

MINIMUM

PIII 1GHZ | 256 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

ATHLON XP 1700+ , 512 MB RAM, ATI 9600

"Különösebben erős gépigénye nincs, ez legalább pozitívum."

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Változatos eszköztár
- ▲ A grafika nem ronda
- ▼ Szinte semmi lopakodás
- ▼ Unalmasfeladatok

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

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHZ | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Uhu VÉGSZAVA



Egy meglehetősen gyengécske és ötlettelen Splinter Cell-klón. Lesznek ennél még jobbak is.

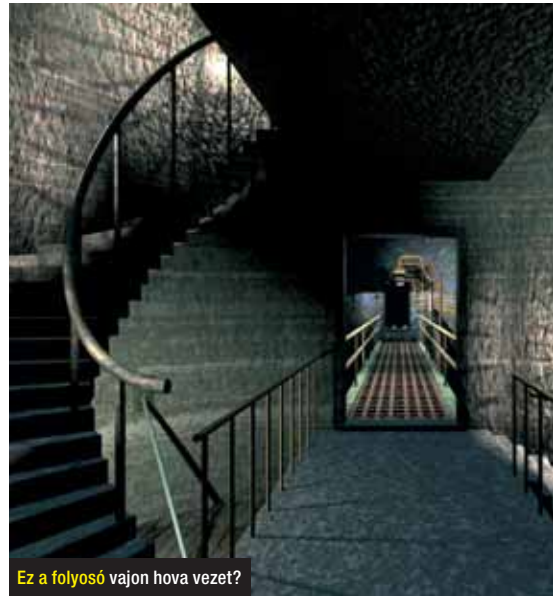
63%

ÉS A TÖBBI

Splinter Cell: Chaos Theory	96%
Metal Gear Solid 2: Substance	86%
The Thing	84%



Emlékszem erre a folyosóra, nagyon hangulatos



Ez a folyosó vajon hova vezet?



OMG egy folyosó LOL!

FOLYOSHOW

RHEM 2

Bár nagyon könnyű lenne elkalapálni a Rhemet a kevésbé jóindulatú „még egy Myst-klón, muhaha” hozzáállással, azért megvannak a maga vitathatatlan erői.

Kezdjük azzal, hogy a *Rhem 2* nem igazi *Myst*-klón. Ugyan sok a hasonlóság – a *Rhem* atyja, Knut Müller és szabadcsapata már az elején leszögezte, hogy a *Myst*-et tekintik abszolút példaképnek –, ez a játék még csak meg sem próbál megfelelni a „kalandjáték” műfaji követelményeinek. Nincsenek jellegzetes szereplők, nincs igazi sztori, a *Rhem 2* csupán fejtörők sorozata. A földalatti labirintusban kóválygás is mindössze arra szolgál, hogy egyik fejtörőtől eljussunk a másikig – igaz, ezt fel lehet

igaz, van célunk, méghozzá az utolsó szoba, ahol valami ősi és titokzatos tárgyat kell megtalálnunk és lefotóznunk – de magunk között szólva ez is csak arra szolgál, hogy valahol véget lehessen vetni a mesének, és hazamenjenek a legények. Úgymond.

Itt mintha már jártam volna

A „tökegyforma folyosók” azért nem annyira unalmasak. A földalatti császkálással a *Rhem 2* sokkal egyedibb atmoszférát teremt előző részéhez

vény kifogna rajtunk, elindulhatunk egy másik irányba. Nagy kár, hogy a fejtörők továbbra sem eléggé változatosak: szó se róla, akad néhány kis gyöngyszem közöttük, a legtöbb mégis a zavarba ejtő „na itt tényleg mi a bánatot kell csinálni?!” érzést erősíti. Ettől függetlenül az ember előbb-utóbb kiokoskodik, hogy semmi gáz, itt megnyomjuk ezt a bizgentyűt, ott elcsavarjuk azt a kallantyút, és máris kinyílik az izé. Ezt a formulát bárki nyugodtan használja fel végigjátszás helyett.

Fejtörő-folyosó -fejtörő-folyosó...

Nagyjából ennyi. Bár látszik a játékon, hogy nincs mögötte hatalmas költészet, mégsem tűnik amatőrnek. A grafikával, irányítással nincs gond, a felbontás lehetne nagyobb, a hátterek lehetnének kevésbé statikusak, de ilyet már nem is nagyon merünk kérni. A hangok sajnos szintén elég uncsik, ezt például tényleg át lehetett volna venni a nagy példaképtől... Ez a műfaj már nem tud túllépni önmagán, ahhoz legalább annyi újítás kell, mint amennyi a *Myst IV*-ben volt. Aki kalandjátékra vágyik, netán *Myst*-szintű flesselésre, az máshol keresgéljen, de aki csak lehuppanna néha, hogy kicsit megdolgoztassa az agytekerévényt, nyugodtan próbálkozzon a *Rhem 2*-vel.

mazur

A képek alapján valaki még azt hihetné, hogy a 4-es metró munkálatairól készítettünk néhány fotót.

fogni „kalandozásnak” is, de ne áltassuk magunkat... A képek alapján valaki még azt hihetné, hogy a 4-es metró munkálatairól készítettünk néhány fotót, műszak után, annyira egyhangú az egész. Itt vagyunk, nem tudjuk honnan jöttünk, nem tudjuk azt sem, hová megyünk. Bár

képeket – ez mindenképpen pozitívum, még akkor is, ha néhányan öt perc után klauszrofóbiás tüneteket fognak produkálni. Pozitívum, hogy más, hasonló játékokkal ellentétben a legtöbbszor nem vagyunk egyetlen útvonalra kényszerítve, így ha valamelyik rejt-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Fejtörők sorozata	Got Game
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Földalatti folyosók	Knut Müller
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Rhem	
GYORSLINK >> 1277	

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Jó fejtörők	↓ Nem kalandjáték
↑ Egyedi hangulat	
GRAFIKA 7	HANGULAT 7
HANGOK 6	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 6	SZAVATOSSÁG 8

MINIMUM HARDVER
PIII 500 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

mazur VÉGSZAVA

Fejtörők sorozata – ennyi, és nem több. Kalandjátéknak csapnivaló lenne, de jókat lehet agrayalni rajta.

70%

ÉS A TÖBBI	
<i>Myst IV</i>	90%
<i>Salammbó</i>	80%
<i>The Secret of the Nautilus</i>	71%

Csúcskategóriás 50" plasma HDTV szenzációs áron, hitel akcióban!

ACOMP



127 cm (50 inch) képátló

HDTV képminőség

2 db. TV tuner, teletext

Kép a képben funkció

Számítógépre is köthető

GERICOM 50" PLASMA GTV5000 599,900 Ft

**HD
ready**

Ne tévesszék meg az elavult plasma TV-k akciós hirdetései, vásároljon korszerű technológiát!

A 127cm képátlójú HD ready GERICOM PLASMA TV a ragyogó színvilág és az elképesztően éles képi megjelenítés képviselője.

A készülék tartalmaz 2 db TV Tuner egységet is, így a teletext és a kép a képben funkció azonnal megjeleníthető.

Minden létező csatlakozó megtalálható rajta, ezért bármely készülék videójelét képes megjeleníteni, akár a számítógépet is.

A legfontosabb persze, hogy a készülék alkalmas HDTV video jel megjelenítésére is, amely a hagyományos 400e helyett 2 millió képpont felbontást eredményez. Ezzel a tévével Ön már készen áll a 2006-os európai HDTV adások vételére. A németországban megrendezésre kerülő foci VB HDTV közvetítéseit már nem csak nagy méretben, de hatalmas felbontásban (részletgazdag minőségben) élvezheti!

A számítógépes játékok egy ilyen kijelzőn elképesztő élményt nyújtanak. Sőt, a megfelelő ATI / NVidia kártyával már ma megjeleníthet ingyenesen letölthető Windows Media HD anyagokat, vagy filmeket, amelyek minőségétől garantáltan csak nézni fog, mint a moziban...

149,980 Ft + 16,345 Ft / hó

BUDAPEST BANK

THM: 23.56%

- 50" Plasma képernyő (127 cm)
- 16:9 képarány
- Fényerő 1000cd/m², kontraszt 3000:1
- PAL / Secam / NTSC, HDTV: 720p, 1080i
- Látószög >160°
- 2x TV tuner (kép a képben funkció)

- Beépített hangszórók
- Asztalra helyezhető lábak
- Teletext
- RS232C, DVI, VGA, 2x Component (Y-Pb-Pr), 2x SCART, AV-OUT, 4x AV-IN
- 1216 x 732 x 94mm, 50kg



HDTV videó vagy más miatt, de mindig kell a hely! Aktuális merevlemez akciónk:

160GB SEAGATE Barracuda 7200rpm 8MB cache SATA merevlemez 15.992 Ft

250GB MAXTOR MaxLine Plus II 7200rpm 8MB cache ATA133 merevlemez: 19.992 Ft

300GB MAXTOR DiamondMax10 7200rpm 16MB cache ATA133 merevlemez: 27.992 Ft

*Az akció 2005.08.01-től 2005.09.31-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 Hírvonalon 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, Szó-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

Letészem az implantot, nyugodjék...

METAL HEART: REPLICANTS RAMPAGE

Mi ez, Jagged Alliance? Vagy Fallout?" – efféle keresztkérdésekkel próbált Malachit provokálni minket, miközben lelkiismeretesen elmerrültünk a Metal Heart tesztelésében.

A világ minden kincséért be nem ismertük volna neki, de a nagy és erős Malachit ismét fején találta a szöveget. Ezt a játékot nagyon lehet szeretni azért, mert sokban olyan, mint a Fallout 2. Ha viszont valaki az órájára néz, vagy talán inkább a falinaptárra, az könnyen megállapíthatja, hogy 2005 van, és körberöhögi. Ez a legnagyobb probléma, aki a grafikán már túltette magát, nagyobb sokkot nem kap. Csak néhány aprót. De addig is: a sztori! Miután valami űrbéli anomália elpusztítja hajójukat, hőseink az addig ismeretlen Procyon bolygón szállnak le kényszerből. Leütnek néhány

skorpiót, majd egyesítik a bolygó négy fajtát az uralmon lévő zsarnokok ellen, kivívják a szabadságot és hazamennek. Nagyjából ennyi lenne dióhéjban, aki csak erre lett volna kíváncsi, most végig se kell, hogy játssza, a kasszánál tessék fizetni, jó napot. A dialógusok például rettenetesen erőltetettek, az orosz játékok itt valahogy mindig kapufát lönek.

Fallout 2 forevah

A karakterfejlesztés javarészt különféle talált vagy jutalmul kapott implantok révén történik. Több mint 600-féle remek kis szerkentyűt ültethetünk különböző testrészeinkbe, melyek mindegyike új (vagy továbbfejlesztett) képességekkel ruház fel minket. Apró kellemetlenség, hogy testünk nem igazán örül annak, hogy ki(bé)rakósként használjuk, ezért ún. tactonium szérumra van szükség ahhoz, hogy az implantok megfelelően működjenek. A harcrendszer próbálja a szabad felfedeztetés illúzióját is táplálni: mehetünk, amerre kedvünk tartja, ám egyszer csak AP-be (akció pontba) kerül minden, a mozgás, tárgyaink rendezgetése, orrunk megtörölgetése. Ez azt jelenti, hogy a közelben ellenség sunnyog, úgyhogy lehet készülni a harcra. Kár is ragozni, valószínűleg mindenkinek ismerős a modell: ha elfogytak a



Ez még akár Jagged Alliance is lehetne...

pontok, lekattintjuk a kört, és az ellenség jön, mi pedig idegesen nézzük, ahogy komótosan kibebezi csapatunkat. El lehet ezzel játszogatni, szó se róla, a baj csak az, hogy épp aki nagy Fallout 2-rajongó volt annak idején, joggal hiányolja majd azt a hangulatot, szellemes beszólásokat, kidolgozott karaktereket és dialógusokat. Ez itt nem az.

ÉRTÉKELÉS

> **68%**

KIADÓ
Dreamcatcher
FEJLESZTŐ
Akella

...ehhez képest még csak nem is Fallout 2



A gyaloglás vége

T-72 BALKANS ON FIRE

AT-72 tipikusan olyan játék, ami valahol mélyen nagyon-nagyon jó, csak az embernek szinte elmegy a kedve az egészről, mire megtalálja.

Van a harckocsi-szimulátorok (Trau most büszke lenne, nem tankot írtunk!) kicsiny, ám annál fanatikusabb rajongótábor, akik az utóbbi időben nem igazán voltak elkényeztetve. Ez ugyanis nem

olyan szimuláció, mint akár a Battlefield 2-ben, ahol azok is könnyedén elvezetnek bármilyen járművet, akik soha nem próbáltak még hasonlót. Legyen elég annyi, hogy ha külön kell figyelni a jobb és bal lánctalpra, az máris nem olyan magától értetődő. A játék három főszereplője a T-72B, a T-55A és a T-34, a helyszín pedig az 1991–1995 között zajlott (egykor volt) jugoszláviai polgárháború. Bár nem erre számítanánk, az akció gyorsan felpörög. (Legalábbis gyorsabban, mint maguk a járművek.) Percek alatt összefutunk az első ellenséges egységgel, a többi pedig már megy a maga útján, 18 nagyon jó tempóban felépített, változatos küldetés során. A fizika nagyon meggyőző: amikor döntünk a hepehupákon, szinte érezzük a két lánctalpat, illetve azt, ahogy egymástól függetlenül mozogva próbálnak

összedolgozni. A géppátlak kidolgozottsága nagyon aprólékos, bármelyik pozíciót (sofőr, tüzér, parancsnok) elfoglalhatjuk bennük.

Megy, mint a... tank

Az MI gyanúsan okosnak tűnik, de ha újra és újra nekifutunk egy küldetésnek, sejtésünk beigazolódik: minden agyon van szkriptelve, úgyhogy mindig ugyanarról, mindig ugyanúgy fognak támadni minket. Ez kiábrándító, nem is kicsit. Az útvonalkeresés sem megy igazán jól az MI-nek, legalábbis akkor, ha különféle fránya ojektumok merészelnék az útba állni. Zavaró az is, hogy amikor a külön engine-ként kezelt 2D és 3D részek között váltogat a program, folyamatosan látjuk felvillanni saját desktopunkat. A grafika pedig ugyan nem eszeveszettül ronda, de messze nem olyan szép, mint amennyire gépigényes, ráadásul gyakran fogunk fagyni... Ami miatt ez a játék nem lett nagy durranás, az mind-mind technikai probléma. Ettől függetlenül ugyanolyan idegesítő, úgyhogy hiába vérzik a szívünk érte, ennél többet nem adhatunk neki.

ÉRTÉKELÉS

> **70%**

KIADÓ
Battlefront.com
FEJLESZTŐ
IDDK





Bad Sector ebben a hónapban Ailish, a Sudeki női főszereplőjének domborultai mellett azon mőlázott el, hogy vajon a japán játékkultúra mennyire befolyásolta az európai, és vice versa...



TÁGRA NYÍLT SZEMEK

JAPÁN JÁTÉKIPAR: HATÁSOK, ELLENHATÁSOK

Túl szép, túl szexi, túl romantikus, túl hősi, túl színes: ezek a jelzők jutnak eszünkbe a japán játékokkal kapcsolatban. A felkelő nap országának játékaiban minden extrém módon eltúlzott, aztán mégis azon vesszük észre magunkat, hogy e „túlzásokra” is rá lehet kapni, csak ügyesen kell tálalni őket.

Márpedig a japánok a tálalás mesterei. Elég megnézni egy újabb Final Fantasy-rész bevezető intróját, hogy az állunk után kapkodjunk, és azonnal beleszeressünk a Square RPG-jébe. Hasonlóan döbbenetesen látványos átvezetőket láthatunk az Onimusha-féle akciójátékokban, a háttorzongatóan fotorealisztikus horrorban pedig a Silent Hill részei az utólráhetetlenek. Persze a japán játékipar korántsem lenne ennyire erős, ha történetesen nem éppen a saját hazájukban találnák meg a legnagyobb felvásárló piacot. Bármennyire furcsa, de a legtöbb játékot nem az USA-ban, hanem a kis szigetországban adják el, és a legtöbb japán saját, honi terméket vásárol.

Ezt az egyeduralmat próbálta megtörni a Microsoft a saját Xboxával: minden követ megmozgatott, hogy Japánban letörje a Sony Playstation 2 egyeduralmát – vajmi kevés sikerrel. Hiába készült el a helyi Team Ninja fejlesztőtől a Dead or Alive 3 című beat-em-up, illetve a Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball „sportjáték” (gyönyörű lányokkal), majd végül a Ninja Gaiden: ezek a játékok az USA-ban és Európában nagy sikert arattak, de érdekes módon magukat a japánokat meglehetősen hidegen hagyták. Az Xbox a piaci helyzetét tekintve kudarcot vallott a felkelő nap országában. A Microsoft persze nem adta fel, és egy merész és agresszív húzással felvásárolta a Sony Playstation konzol

legértékesebb ékkövét: az elkövetkező Final Fantasy-részek Xbox 360-ra és nem PS3-ra fognak megjelenni. Mivel a Square játékaik mind a mai napig a legkelendőbbek közé tartoznak a világon, ráadásul valahol a japán játékipar „zászlóhordozóinak” is tekinthetünk rájuk, ezért komoly arculcsapás lehet ez a szigetországnak.

Idomulás

Persze a japán játékok az egész világon népszerűek, ezért az európai és amerikai fejlesztők gyakran próbálják – több-kevesebb izzadságszaggal – lekoppintani stílusjegyeiket. Az egyik legfeltűnőbb utánpótlást a tavalyi Xboxra, most



„hommage” – ki, hogyan tekint erre...) a nagy, egyébként sikeres játékokat készítő cégeknek sem mindig jön be. A Grand Theft Auto sorozatáról elhíresült Rockstar egyik legsikertelenebb terméke az Oni volt, amely pedig kétségbeesetten próbálta a Ghost in the Shellre, illetve más anime akciófilmekre hajazó stílust átvenni. Mintha a Johnny Walker whiskyt gyártó cég hirtelen szakéval próbálkozna: nem ugyanaz az íz lenne, mint az eredeti japán, bármennyire is próbálkoznának, vagy ha mégis, az ingyenc alkoholfogyasztók akkor sem hinnének nekik...

Részletkérdés

A Final Fantasy, illetve más japán játékok kétségbeesett lekoppintása tehát számomra egyelőre zsákutcának tűnik, de persze nem muszáj azért mindenáron ezt az utat választani, hogy egy fejlesztő cég, illetve kiadó az USA és Európa mellett Japánban is eladható termékkel rukkoljon elő. Ha létezik olyan cég, aki a legügyesebben integrálta azokat a vonásokat, amelyekről a japán RPG-k igazán élvezetesebbek, anélkül hogy a saját játékaiknak identitását feladta volna, akkor az a BioWare. A Knights of the Old Republic egyaránt hasonlít a régi Baldur's Gate részeire, ugyanakkor olyan finoman vegyített elemeket is találunk

szódi, egyfajta ókori Kínára hajazó világban. Maga Peter Molyneux is átvett bizonyos elemeket a japánokéra hasonlító konzolos akció-RPG-kből, akár a leegyszerűsített harcrendszert, vagy például a klasszikus európai RPG-khez képest sokkal lineárisabb módon, fix útvonalakon bejárható világot nézzük.

A szomszéd kertje mindig zölddebb

Ugyanakkor a japán fejlesztők is „elirigyeltek” bizonyos elemeket az amerikai és európai játékokból. A leglátványosabb változáson a Final Fantasy-s hősök mentek keresztül, akik mintha egy Micheal Jackson-féle műtétsorozatban estek volna át: egyre inkább elveszítették anime-vonásaikat. A hatalmas szemek, a hölgyek tonnányi hajzuhataga, a kevésbé kidolgozott, szándékosan elnagyolt arcvonások egyre kevésbé voltak jellemzőek, a hősök pedig egyre inkább egyfajta a végletekig idealizált európai szépségideálnak próbáltak megfelelni. Ha nem lenne minden hős túlságosan is kecses, illetve jóképű, akkor például a Final Fantasy mozifilmes változata akár európainak is elmenne. Érdekes módon mégis pontosan a tökéletességre való – kicsit eltúlozott – törekvés miatt szúrunk ki azonnal egy japán játékot. Talán az egyedüli játéksorozat, amely ennek az



pedig a mi PC-nkre is megjelent, ebben a számunkban tesztelt Sudeki, amely egyfajta ellenlábasa próbált lenni az egy éve még „PS2 only” Final Fantasynek. A hasonlóság rendkívül szembeötlő a karakterek, stílus, a színek használata, a történet, no és persze az anime hősök megjelenítése terén is. Ugyanakkor a Sudeki-t „nem ették meg” sem a japánok, sem az FF-rajongó amerikaiak: kint is és az USA-ban is elég gyér sikert aratott, egyedül Európában jött be valamilyen nyire az Xbox-tulajoknak. No és a „plagizálás” (vagy:

„A Final Fantasy sorozat xboxos felvásárlása komoly arculcspás lehetett Japánnak.”

benne, amelyek korábban főleg a Final Fantasykat jellemezték. Ide sorolhatóak a kezdők számára is könnyű kezelőfelület, maximálisan kidolgozott, fordulatos, hősökre koncentráló sztori (elég összevetnünk az ezen a téren szürke és unalmas, nemrég megjelent Dungeon Siege 2-vel, illetve a korábbi BioWare-féle RPG-vel, a Neverwinter Nightsszal, hogy észrevegyük a különbséget). Talán (a játék kiválósága, illetve a Star Wars-licenc felhasználása mellett persze) ennek a kettősségnek is köszönhető a BioWare, hogy a KotOR olyan hatalmas sikert aratott Xboxon és PC-n egyaránt (amikor 2003-ban Xboxra megjelent, akkor az volt az addig legjobban eladott játéka a Microsoft fekete dobozának). A BioWare következő játékában, a nemrég megjelent Jade Empire-ben még inkább a konzolosság felé vette az irányt. A körökre osztott játéktípust a sutba dobták, és egy jóval akciódúsabb harcrendszert dolgoztak ki, a történet pedig – ügyes húzással – a Távol-Keleten ját-

esztétikai paradoxonnak ellentmond, az a Silent Hill, amelynek bizonyos hősei (James Sunderland, a második rész, illetve Henry Townsend, a negyedik főszereplője) a fotorealistikus stílusnak hála emberiebbek a megszokott japán szépségideálnál, ugyanakkor a női karakterek ezekben is maximálisan idealizáltak.

Hatás-ellenhatás

A japán és amerikai/európai játékipar esztétikailag is hatott egymásra, bár a távoli szigetországban csak nagyon kevés nem hazai terméket vásárolnak. Számunkra már csak az az érdekes kérdés, hogy a PC-s játéktérmet a távol-keleti hatás mennyire befolyásolja, hiszen Japánban leginkább csak a konzolok népszerűek, éppen ezért PC-re ritkán készül olyan játék, amely az ő ízlésvilágukat követi. Akiknek nem jön be ez a stílus, nem kell aggódniuk: a dolgok jelenlegi állása szerint ez nem is nagyon fog változni.

Bad Sector





Miután egy szerkesztőségi beszélgetés során Gyu elhittette a Blizzard azon ötletét, mely szerint indítanának egy RP-PvP-s szervert a World of Warcraft-hoz, Kecskéből azon kezdett filózni, hogy vajon azok a dolgok, amelyek miatt a fentiekől külön-külön is ódzkodnak néha az emberek, hogyan hatványozódhatnak. Ah, nem lesz ezzel baj!

VILÁGOK ARCA

A SZEREPJÁTÉK NEVÉBEN TÁMADÁÁÁS!

Gyanús volt nekem mindig is, hogy a WoW-ban a PVE-re alapul az RP-szerver, mókás, ahogy horda és szövetség szó szerint egymás nyakában állva vetődne a szerencsétlen mobra. Búsulni kár, új fénysugár látszik megcsillanni! Még ha kicsi is szegényke, akkor is a mi fénysugarunk a drága.

Szép nap ez a mai! Kilépvén a fogadóból egyből nagy sürgés-forgás közepébe téved az ember, egy valószínűleg Tarren Mill felől érkezett 60-ast kergetnek a kollégák, második pillantásra is vajmi kevés sikerrel. A jó nagy szippantás a hajnali levegőbe így elmarad, elvégre ki akar taurenszaggal gazdagodni. A kergetőzés közben a horda ezen díszpéldánya igencsak megszomjazhatott, mert berohan a tavernába, talán egy kávéra – ez egyébként nagyon szép és szerepjátékos dolog, reggeli közben pedig nem illik senkit zavarni tudvalevőleg. El mellettem, miközben azt a két mókás fickót nézem, akik a griffről leszálló gyanútlan utasokat mérszárólják derűs jókedvükben – talán szólni kéne a játékmesternek, hogy ezt nem illik, mert nem biztos, hogy szerepjátékos. A morfondírozásra persze sok idő nincs, mert kifelé jövet még leken nekünk egy reggeli ébresztő pofont a lelkem, amit megköszönne az ember fia, már ha túlélne. Hát ez túrheterlen, én nem erre számítottam, nem ezért fizettem, és főleg ez egyenesen anti-szerepjátékos! Csak azt ne mondja, hogy erős volt a kávé, és az bosszantotta fel! Meg is keresem már-már rutinosan a játékmestert, aki majd jól megasztandja nekik. Majd megtudják, kivel packázzanak! A játékmester sajnos kissé (gond)terhelt, így két nap múlva tudom meg a választ: állítólag az egyik pap egy örült isten hívének vallja magát, a másik kettő pedig a fanatikus csatlósai, így még én kérek elnézést. Szomorú dolgok ezek. Várjunk csak, hogy örült isten? De hát melyik, hisz hivatalosan nincsenek is még olyanok?! Ez a legrosszabb az egészben, így kétely marja a lelkünket, hogy vajon kinek a



tiszteletére ontották vérünket, hisz örült volt az nem vitás, holy builddel – ööö... akarom mondani szent erőkre építkezve – támadtak ránk, ami nem épp a horda jellemzője, gyanús, felettébb gyanús.

Legendás küzdelmek, epikus beszólások!

Számos, a fentiekhez hasonlóan tréfás, vagy épp bosszantó életképet lehetne elemezni szerepjátékos szempontból egy PvP-szerver mindennapjaiba bekapcsolódva. Például mókás lehet a beleélés, ha lemészároljuk egy távol-keleti „játékos-társunk” farmoló robotját miért ne alapon, majd rákérdezzünk, hogy fáj-e neki. Talán megjelennek még a szerepjátékos farmoló szkriptek is ☺? Elméletben több esély lenne közelebb kerülni élményszintben az asztali szerepjátékokhoz, hiszen az emberi kommunikáció mellett annak ugyanúgy alfája és omegája a korlátlan sza-

badság, ezzel a kombinációval pedig egy igen fontos béklyó eshetne le a játékosokról. Más kérdés, hogy rosszindulatú, vagy oda nem illő játékosok mindig is voltak, és mindig is lesznek. Én személy szerint azért kíváncsi leszek majd – ha ez megvalósul egyáltalán –, hogy miként fogják áthidalni a tisztelt játékosok azt a problémát, hogy egy raid hevében, miközben minden

A játékmester sajnos kissé (gond)terhelt, így két nap múlva tudom meg a választ

másodperc számít, ne a rövidített WoW-os szakszlenget (hah szakszlenget, kopirájtos kifejezés, stipistop!) nyomassák, hanem írják szépen körbe szerepjátékosan a dolgokat. Ja, és mindezt a teamspeakbe is, és azt nem is mondtam, hogy persze angolul... Ez természetesen a jelenlegi RP-s szervereknél is fennáll, csakhogy ott nem zavar be az a bizonyos adrenalinpumpáló érzés, amely tulajdonképpen a PvP-szerver fő vonzereje, s mely elborítja a sokszor nem várt életveszély idejére az elmét. A harcnak mindig van vesztese, és az ritkán szalonképes – még jó, hogy az ellenfél nem érti a nyelvünket, meg aztán az nyilvánvalóan egyébként sem lenne szerepjátékos. Na de hát, mint a hivatalos indoklásokból tudjuk, „az RP-szerver nem való mindenkinek”. Az RP-PvP-s szerver, na az meg aztán pláne nem az lesz, mi megmondtuk! Pedig van benne fantázia, sőt idáig ebben van talán a legtöbb. De egy dolog azért egészen bizonyos: nem szívesen mennék el egy ilyen szerverre játékmesternek.

Kecske







ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 Info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!

Számítógépek munkahelyre, otthonra
Különleges kiépítési konfigurációk!
csúcsgépek játékra, videószerkesztéshez,
grafikai munkára; szerver gépek

Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)

Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, cégek, intézmények kiszolgálása

8ms TFT-akciók (3 év garancia!)

19" Fujitsu C19-4 66.960 ~~83.700~~ P19-2 99.960 ~~124.900~~

19" Samsung Q13N 70.960 ~~86.700~~

19" Hyundai B90 73.360 ~~81.700~~ L.90D+ 83.440 ~~104.300~~

19" Hyundai TV tuner 1 95.960 ~~115.900~~

17" Hyundai L.72D DVI+ 51.960 ~~64.700~~

17" Daewoo multimédiás 44.560 ~~69.700~~

és más akciók modellek, LCD TV-k 20-32"-ig

Raktárról, vagy néhány napos rendelésre:
TFT-k, nyomtatók, projektorok, Notebook-ök stb.
Nem találta az árlistán? **Kérjen ajánlatot!**

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
SZEPTEMBERBEN IS AKCIÓS ÁRON!!!
csak bruttó 95 Ft/A4, 100 oldalról 80 Ft
PROSPEKTUSOK, SZÓRÓANYAGOK stb.
nyomtatásánál további mennyiségi,
viszonteladói kedvezmények

nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi oldalra 100 Ft

A hirdetésben feltüntetett árak nettó, a piaci árról 20% kedvezmény.
Az árak változhatnak jogi változások, de nem élejt, vissza nézze a
Pénztár és értékesítő részleg az üzletben személyesen, telefonon,
ill. a WEB-en feltüntetett árlistánál. Ezek igazgatás 2011. évi évi

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia!)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX 97.960 ~~122.400~~

Új 7800 GT 79.960 ~~96.900~~ NV6600GT 30.360 ~~37.900~~

Új: X800RX 34.800 ~~42.500~~ X800XL 55.800 ~~68.700~~

X800Pro PCIeX és 9600Pro AGP 256 16.760 ~~30.900~~

Asus A8N-E 20.640 ~~22.800~~ Abit A8N-U 24.360 ~~30.400~~

Asus P5WD2 37.960 ~~47.400~~ premium 42.960 ~~53.700~~

Logitech MX 1000 11.600 ~~14.800~~ MX518 9.960 ~~12.400~~

Itók: Pioneer 110D 9.960 ~~11.400~~ LG4163 8.160 ~~10.200~~

3év garanciás HD-k Samsung 80GB 10.960 ~~13.700~~

SATA2: 200GB 18.960 ~~23.700~~ 250GB 23.160 ~~28.000~~

WD Raptor 36 GB 22.800 ~~28.500~~ 73 GB 36.960 ~~46.200~~

AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore 99.960 ~~124.900~~

AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore 99.960 ~~124.900~~

Intel PentiumD 820 3.20GB dualcore JHT 109.960 ~~137.400~~

Intel PentiumD 820 3.20GB dualcore JHT 109.960 ~~137.400~~

Kingmax 512/433 9.800 ~~12.200~~ 1GB/400 21.400 ~~26.700~~

Corsair 512/400 10.600 ~~12.200~~ 1GB/400 23.960 ~~29.300~~

Samsung lézernyomt. + fax SCX-4216 59.960 ~~80.200~~

Chieffec akció pl. BX tip. ház (410W) 19.960 ~~24.900~~

tápok: 400W 8.760 ~~10.900~~ 450W silent 12.960 ~~16.200~~

Kingmax, A-DATA, Corsair, Enermax, Zalman
tuning és modding alkatrészek

Sírius 2 (erős iroda, alap játékgép) 69.200 ~~84.700~~
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9450, 5.1 hang)

Sírius 2+ (erős iroda, közép játék) 96.400 ~~120.900~~
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, ATI 9600Pro, 7.1 hang, ModCom 350W)

Sírius 3 (felső-közép játék /AMD) 135.960 ~~169.900~~
(NF4 lap PCIe, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD+RW, Gef 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)

Alpha C (felső-közép játék /Intel) 143.960 ~~178.900~~
(d. Sírius 3, de Gigabyte 8P91SP, P4 530 3.0GHz, PCIe)

Sírius 3 Max (felső kat. játék AMD) 189.960 ~~227.400~~
(Asus A8N-E NF4 Ultra, Athlon64 3000+, 1 GB DDR, 200 GB HDD, 16x DVD+RW 2 layer, HIS X800 XL PCIe, 7.1 audio, Chieffec márk. 360W Logitech Cordless Optical)

Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 197.200 ~~247.200~~
(d. Sírius 3 Max-nál, de Gigabyte 8P91SP, P4 640 3.2GHz)

Sírius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 499.960 ~~624.900~~
(Gigabyte K8N-UltraSLI, Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 109D, 2x GeForce 7800 GTX, Chieffec 550W Logitech MX518)

Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 520.400 ~~650.900~~
(d. Sírius 3 Ultra-nál, de Abit N8 SLI lap, PentiumD 840 CPU: 3.2GHz, dual core, HT, 2 GB DDR2 / 667 MHz)

A felsorolt konfigurációk ötletek, bármilyet megépítünk!
Új szolgáltatásunk konfigurációkhoz +1% másnap garancia

Sulinet express

a SULINET július 1-től megújult
notebook-ök, konfigurációk
alkatrészek, perifériák
Segítünk a választásban!

GIGABYTE TECHNOLOGY

Csúcsminőség, 3 év garancia!!!

Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
választékkal (haloztat eszközök is!), akciókkal

K8N SLI Pro 25.280 ~~30.400~~ K8N SLI Pro 34.800 ~~41.900~~

ADSL Router 6.800 ~~8.500~~ ATI X800 XL 61.960 ~~77.400~~

K8N Pro SLI 22.960 ~~28.700~~ K8N-S (NF) 12.520 ~~15.400~~

Új: 7800GT 86.960 ~~108.700~~ 6600GT PCIeX 32.360 ~~40.400~~

Játékprogramok fejlesztéséhez munkatársakat keresünk.

A következő munkakörök betöltéséhez várunk jelentkezőket:

Projectvezető

Energikus kreatív munkatársat keresünk, aki egy 5-10 fős csapatot önállóan tud irányítani.

Programozó

C++ v. Java gyakorlattal.

2D 3D grafikus

3DStudio Max gyakorlattal

3D karakter animátor

3DStudio Max gyakorlattal

Játékfejlesztésben szerzett gyakorlat előnyt jelent. Jelentkezni levélben, szakmai önéletrajzzal, és a megpályázott pozíció megjelölésével a következő címen lehet:

jatek@bonus.hu

vagy

1537 Bp. 114 Pf. 453/467



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

Van szélessávod?



2 TELJES JÁTÉK
DRIFT WARLORDS: BATTLECRY 3
DUPLA DVD
140 OLDALON!
DUNGEON SIEGE II
SIN 2

CSAK 990 Ft

Pláne fizess elő!

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 és a teljes játékot mindössze 990 forintért! A többi meg letöltöd.

Az akció 2005. október 14-ig tart, és csak azon új előfizetőkre vonatkozik, akik közvetlenül az IDG Hungary Kft.-nél, vagy interneten a MediaShopen keresztül fizetnek elő negyedévre a GameStar 1 CD-s verziójára. Az akcióban csak a GameStar és a teljes játék CD-t postázzuk. A negyedéves előfizetés ára: 2 870,- Ft. Elérhetőség: 577-4301; terjesztes@idg.hu; medishop.idg.hu



Berrr ebben a hónapban a Final Fantasy-s emlékeire gondolt vissza. A japán piac talán legnépszerűbb játékaik méltán arattak nagy sikert anno...



VÉGSŐ MEGOLDÁS: A FANTÁZIA

A FINAL FANTASY SOROZAT TÖRTÉNETE

Minden idők talán legnépszerűbb RPG-s sorozata épp 17 évvel ezelőtt indult hódító útjára egy csőd szélén álló, aprócska japán programozócsapat kétségbeesett, ugyanakkor nagyra törő vállalkozásaként.

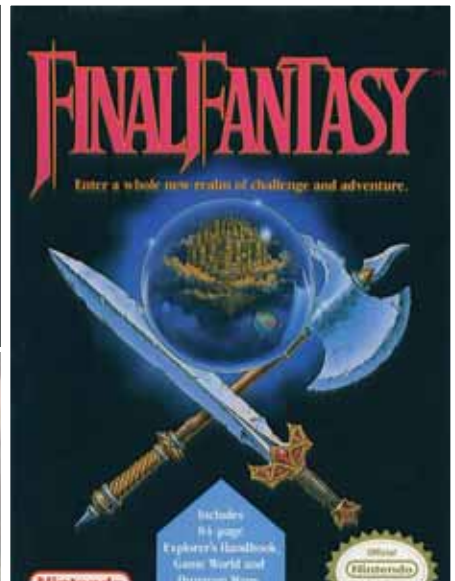
1 987-ben igencsak rossz idők jártak a japán Square csapatára. A cég, amely a Nintendo 8 bites konzoljára, a Famicom Game Systemre fejlesztett különféle, meglehetősen gagyi játékokat, belátta, hogy ez nem mehet így tovább: a kis példányszámban eladott digitális szösszenetek nemhogy a személyes megdicsőülésre nem elegendők, de kifejezetten a csőd szélére juttatták a csapatot. Hironobu Sakaguchi, a cég főnöke ekkor úgy döntött: mindent feltesz egy lapra, pontosabban egy cartridge-ra, és egy olyan játék fejlesztésébe fog bele, amely egyszerre gigantikus és forradalmi. Ha a játék bukta lesz, legalább nem kell tovább nyüglődni, és a cég bezárhatja kapunak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető piciny ajtaját. Ellenben, ha valamilyen csoda folytán mégiscsak sikert hozna a játék, sikerül megmenteni a Square-t a szinte biztos bukástól. Mivel a szkeptikus Sakaguchi nem akart hinni abban, hogy álmai beteljesednek, patetikus és kissé lehangoló címet adott az új játéknak: Final Fantasy. Az FF-t egy hasonló stílusú, régóta nagy sikernek örvendő akció-szerepjáték, az Enyx Dragon Questje ihlette. A meglehetősen egyszerű „ment-sük meg a hercegnőt a sárkány karmaiból” típusú történet azonban nem tetszett Sakaguchinak: ennél sokkal összetettebb, epikusabb sztorit és játékmenetet szeretett volna. A japán RPG-k ek-

koriban még gyerekcipőben jártak nyugati társaihoz képest, és míg Európában, valamint Amerikában olyan sorozatok hódítottak, mint a Bard's Tale, vagy az Ultima, keleten egyetlen hasonló játékkal sem találkozhattunk. Sakaguchi úgy gondolta, hogy Kuroszava rendező papa nyomdokaiba lépve valami újat tud létrehozni az európai és a keleti hagyományok ötvözéséből: játéka tisztelegés lesz a Dragon Quest sorozat előtt, ugyanakkor nem marad el a külföldi RPG-ktől sem. Az 1987-ben Gameboy, majd Nintendo gépen napvilágot látott játék sikere minden elképzelést felülmúlított, és az utolsó fantáziából valójában első fantázia lett. Gigantikus sorozat indult útnak, amely a Square-t japán egyik legnagyobb fejlesztőcsapatává avatta. Míg Sakaguchiék korai játékaikat jó, ha pár tízezer megvették, a Final Fantasy 7 például 6 millió példányban kelt el – ebből csak 3 millió a megjelenést követő héten, Japánban.

Minden jó, ha jó az eleje

Pedig az első Final Fantasy, főleg mai szemmel nézve, nem valami nagy durranás. Története például meglehetősen gyengécske. A halódó Föld lakói egy prófécia beteljesedésére várnak: négy hős fog érkezni, a „fény harcosai”, akik visszaállítják planétánkon a harmóniát, és elpusztítják a káoszért felelős szörnyeteget. Ezt a négy hőst természetesen nekünk kell

kiválasztanunk a játék elején, összesen hatféle karaktertípusból: ezek a harcos, tolvaj, kékőves (vagyis harcművészetekben járatos szerzetes), fehér mágus (főleg gyógyítási tud), fekete mágus (a támadó varázslatokban jeleskedik) és a vörös mágus (a kettő között áll félúton). Első küldetésünk során egy hercegnőt kell megmentenünk, ám hamarosan újabb questek következnek, melyek során kibontakozik a történet: fel kell ébreszteni egy alvó elf királyt, ki kell engesztelni egy vak boszorkányt, meg kell fosztani a tróntól egy árulót, majd irány – némi időutazással körítve – a káosz urának fellegvára... A játék grafikája felülnézetes volt, a bejárható világ pedig meglepően változatosnak, összetettnek bizonyult, és a nyugati kalandjátékok, főleg a Bard's Tale mintájára megjelentek benne különféle városok, ahol megpihenhettünk, fegyvereket vásárolhattunk. A karakterek ugyanakkor rendkívül sablonosra sikeredtek, és alig fejlődtek valamit a játék során. A turn based jellegű csatarendszer sem sikerült túl fényesre: például ha ellenfelünk elpatkolt az első ütésünkre, végig kellett nézni, ahogy a többiek egymás után, sorjában az üres levegőt csapkodják – a játék előrehaladtával szörnyen unalmasná vált ez a hiányosság. A kisebb-nagyobb hibák ellenére az FF mégis számos erényt villantott fel: ilyen volt például a gyönyörű zene, a nyugati és a keleti



mitológiát ötvöző világ, az alküldetések nagy száma. Itt jelentek meg először a sorozat valamennyi későbbi epizódjában megtalálható repülő szerke-

zők, melyek olyan jellegzetes elemek a későbbi FF-játékokban, csírájukban már megtalálhatók ebben az epizódban, és ennek köszönhetően a történet is fordulatos, izgalmas lett. Az FF-világok visszatérő szereplői között itt találkoztunk először a Leviathan nevű szörnyvel, és Ciddel, aki valamennyi FF-ben megtalálható. Bár az FF2 talán a sorozat egyik legjobb darabja Nintendo gépre, angol fordítása sajnos sosem látott napvilágot. A második rész után a Square már sorozatban „gyártotta” a folytatásokat, és a Final Fantasy világa részről részre bővült egy-egy újítással.

A hősök ezúttal nevet, személyiséget kaptak, sőt beszélgettek is egymással – gondolatokat, érzéseket kicserélve.

zetek, és itt találkozhattunk elsőként Bahamuttal, a sárkányok urával is, aki ugyancsak visszatérő FF-szereplő lett. Az FF óriási siker lett Japánban, habár Európában és az USA-ban csak meglehetősen késéssel, három év múlva került a polcokra.

2, 3, 4...

A sorozat második része 1988-ban látott napvilágot. Ebben az epizódban szintén négy ifjancot irányítottunk, akiknek szülei haláláért és szülőfalujuk felégetéséért kellett bosszút állni, ám a történet, RPG-ktől szokatlan módon, nem ugyanabban a világban játszódott, mint az előző epizód. A grafika és a zene sokat javult, és a Square ugyancsak könnyített a karaktermenedzselésen, valamint a csatarendszeren. Újítás, hogy a hősök ezúttal nevet, személyiséget kaptak, sőt beszélgettek is egymással – gondolatokat, érzéseket kicserélve. A csapatszellem, a barátság és az árulás morális kérdései, a karakterek belső konfliktusai, az

Az 1990-es harmadik epizódban – ugyancsak négy ifjoncra – a világot fenyegető Sötétség Fellegével kellett szembeszállnia. A játék két párhuzamos dimenziót mutatott be, a sötétség és a fény világát (a Zelda sorozat később át is vette ezt az elemet). A negyedik generáció már 16 bites Nintendo gépeken, sőt később PlayStationön is futott. A bővülő memória lehetővé tette Sakaguchiéknak, hogy szabadjára engedjék végre képzeletüket: a bejárható világ gigantikusra nőtt, a történet pedig a korábbiaknál jóval érettebb lett, hogy a mai fülnek is csodálatos, szinte szimfonikus erejű zenéről már ne is beszéljek. A főhős egy Cecil nevű lovag, a Vörös Szárnyak légiflottájának kapitánya, aki önmagával meghasonulva fellázad uralkodója ellen, amikor az egy különleges kristály elrablására kényszeríti. A morális konfliktuson keresztülmenő főszereplő árnyalt bemutatása mellett jelentősen megújult a csatarendszer is, amely a körökre osztott és a valós idejű stílus keverékévé vált.

5, 6, 7, és így tovább...

A negyedik rész minden szempontból óriásit szőtt, és innen már nem volt megállás. Kialakult, és a következő részekben „már csak” továbbfejlődött a jellegzetes Final Fantasy-stílus, amelyet a filmes betéteket alkalmazó, manga behatású gyönyörű grafika, a szimfonikus zene, a keleti fantasys filmekre jellemző, csapatszellemre, barátságra, belső konfliktusokra építő, már-már melodramatikus történet, a keleti és a nyugati misztikum, a fantasy és a sci-fi elemek ötvözése, a nemlineáris küldetésekkel bejárható hatalmas világ, a különleges közlekedési eszközök (repülő-szerkezetek, „chocobo” névre hallgató megfogható madarak) nagy száma, valamint az érdekes személyiségű központi karakterek. A hetedik rész, amely a Sony újonnan debütáló Playstation konzoljára jelent meg 1997-ben a nyugati világot is meghódította, és sokak szemében ez máig „minden idők legjobb RPG-je”, hozzá kell tenni azonban, elsősorban amiatt, hogy egyaránt fogyasztható a hardcore szerepjátékosok és az akciót kedvelők számára. Időközben újabb és újabb antológiák láttak napvilágot, a már-már moziélményt kínáló Final Fantasy 10 mellett a lenyűgözően élethű Final Fantasy digitális mozifilm, valamint online játék is megörvendeztette a rajongókat. Az egykori „végső fantáziából” így lett tehát végtelen fantázia. Sakaguchiék következő célpontja állítólag az Xbox, és biztos vagyok benne, hogy a készítőik az FF 20-ig meg sem állnak majd. Nos, akkor talán visszatérünk majd egy újabb múzeum erejéig a sorozatra...

Berr



Cheatz

MEGJEGYZÉS

A trainerrel működő cheateket nem a hagyományos módon aktiváljuk, hanem a trainer-t (ami általában egy EXE) bemásoljuk a játék könyvtárba, majd ezt indítjuk el elsőnek. Ezután a játékban a trainer beprogramozza a megfelelő gombokra a megfelelő cheatet – nekünk csak a kiválasztott billentyűre kell böknünk, és máris indul a kód. A szükséges programokat a GS CD-n, DVD-n találjátok meg.

GTA: SAN ANDREAS

1. TIPP Bár a játék körüli szexbotrány-bohóckodás nem csillapodik, nyugtatóul ajánlok pár cheatet, amelyektől máris picit lecsillapodhat a lelkünk (ha a lövöldözéstől nem nyugodna ☺). A kódokat a játék közben kell beírni.

Cheat	Hatás
MUNASEF	Adrenalin mód
YLTEICZ	A sofőrök agresszívvá válnak
COXEFGU	Minden autóra nitro kerül
ZEIIVG	Minden közlekedési lámpa zölden világít
XJVSNAJ	Folyamatosan éjfél van
IOWDLAC	Fekete közlekedés lesz
CPKTNWT	Az autók felrobbannak
AFSNMSMW	A vízi járművek megtanulnak repülni
BSXGGC	Az autók ütközéskor elrepülnek
RIPAZHA	A gépjárművek szárnyalnak a levegőben
ASNAEB	A körözési mutatónk nullára ugrik
BMTPWHR	Mindenfelé terepjárára alkalmas járművek kerülnek
ASBHGRB	Elvis mód
FOOXFT	A járókelők felfegyverkeznek
YSOHNUL	Az idő gyorsabban telik
BTCDBC	C.J. kővérré hízik
CFVFGMJ	Felhős lesz az ég
MROEMZH	Mindenfelől bandatagok kerülnek elő
BAGOWPG	Vérdíjat tűznek ki a fejünkre
YECGAA	Kapunk egy jetpacket
AIPWZQP	Egy ejtőernyő boldog tulajdonosává válunk

SUDEKI

1. TIPP Amennyiben az e havi fókuszjátékban elakadtunk, még nincs veszve semmi – egy kis trainer, és máris sokkal vidámabbnak tűnik a világ. A kódok aktiválásához indítsuk el a programot, majd nyomjuk meg a kívánt gombot.

Billentyű	Hatás
[F5]	Végtelen életerőnk lesz
[F6]	Végtelen SP
[F7]	Végtelen felszerelés kerül birtokunkba
[F8]	Florin- (arany) forrásaink kiapadhatatlanokká válnak
[F9]	Végtelen fejlesztések
[F10]	Egy öléssel maximum szintlépés
[F11]	Egy lövés – egy halál
[F12]	Visszatérés normál üzemmódba

A kilépéshez nyomjuk meg az „End Button”-t a trainerben.

BATTLEFIELD 2

Újratöltés és járműben utazás

1 TIPP Mielőtt beszállunk egy járműbe, feltétlenül végezzünk az újratöltés műveletével, ugyanis ha már beszállunk, ez megszokad, és csak kiszállás után folytatódik, ami igencsak halálos kimenetelű lehet számunkra sok esetben. Jó, ha tudjuk, hogy ezzel összefüggésben, bár sok tévhit él erről, a gyors ki- és beszállás nem gyorsítja fel az utántárazást.

Mikor és hol használjuk gránátokat

2 TIPP A kézigránátok meglehetősen alacsony dobótávolsággal rendelkeznek, ráadásul a páncélosoknak is csak minimális sérülést tudnak okozni. Érdemes ezért a robbanóanyagot elsősorban kis utcákban és épületekben alkalmazni. A szűk tereken összecsúfolódott ellenségben komoly károkat okozhat a gránát robbanási hatóterülete.

A felcser szerepe

3 TIPP A felcser nagyon hasznos tagja a csapatnak, de oda kell figyelni, hogy miként használjuk fel a képességeit. Mivel célzó képessége – még fekvé is – alacsony, ezért olyan helyre telepítsük a géppuskafélszékét, ahol az ellenségnek igazán közel kell jönnie az akcióhoz. Emellett sose adjuk ki a kezünkben a Medipacket. A legideálisabb, ha mindig a kezünkben van, és a sebesültekhez a lehető legközelebb megyünk. Ilyenkor tudjuk a legjobb ár/hasznosítás arányt elérni.

Mozgás harcokcsival

4 TIPP Harckocsikkal sose menjünk ellenséges tankokkal párhuzamosan vagy merőleges szöveget bezárva, mert abból csak bajunk származhat. A legbiztosabb, ha cikkcakkban száguldozunk a harcmezőn – így nyújtjuk a legnehezebb célt.

FALCON 4.0 – ALLIED FORCE

Időgyorsítás felszálláskor

1 TIPP Amíg a kifutópályán szöszmötölünk, semmi esetre se kapcsoljuk be az időgyorsítást: még akkor is, ha robotpilótára kapcsolunk, nagyon gyakran előfordul, hogy F-16-osunk a mező közepén köt ki.

Földi célok támadása

2 TIPP A földi célpontokat támadjuk alacsonyrepülésben. Ilyenkor az ellenséges radarok számára csak az utolsó pillanatban válunk láthatóvá.

Bajtársaink segítése

3 TIPP Küldjük előre bajtársainkat, hogy mire odaérünk a helyszínre, már elintézzék az ellenséges légvédelem jelentős részét. A gép irányította pilóták kifejezetten tehetségesek a rakéták lerázásában. A küldetés folyamán emellett figyeljünk arra, hogy mindig több üzemanyagunk legyen, mint a hazaúthoz szükséges minimális mennyiség, hiszen soha nem tudhatjuk, mikor bukkan fel egy ellenséges harcjármű.

GTA: SAN ANDREAS

Ingyenes fegyverújratöltés

1 TIPP A játék egy bugját remekül a saját hasznunkra fordíthatjuk: amennyiben kifogyott volna fegyverünk, a lövedék, váltsunk gyorsan az egérgörgővel a következőre, majd hirtelen vissza. Ilyenkor jó eséllyel ismét megtöltve találjuk a gyilokeszközünket.





102

Fable
Mesés tippek – csak Nekték



103

Sudeki
Banzaaii



104

FIFA 06
Nem csak kétballásosoknak

Barátnőnk öröme

2 TIPP A program egy késői részében barátnőnk arra kér minket, hogy menjünk egy kis élményautókázásra. Természetesen teljesítsük a kívánságát, és szállítsuk a hölgyet a környéken keresztül-kasul, míg azt nem mondja, hogy ez tetszik neki. Ekkor maradjunk annál a konkrét utcánál, és föl-le autózzunk addig, amíg az „öröm-mutatója” fel nem kúszik a maximumra. Ezen a módon könnyedén elkápráztathatjuk barátnőnket, aki ezt követően bármit megtesz nekünk (na jó, szinte bármit...©).

Ha eltévedtünk...

3 TIPP Amennyiben totálisan eltévedtünk a nagy büdös prérin, akkor egyetlen igazán jó megoldás létezik: nézzünk körül, és keressünk egy vonatsínt. Ezt követve aztán hamarosan visszajutunk a civilizáció ölelő karjai közé, csak arra kell közben ügyelnünk, hogy ne gázoljon el minket egy gyorsvonat.

Gyors pénzcsinálás

4 TIPP Ha rendelkezünk egy páncélossal, esetleg egy katonai helikopterrel, akkor könnyedén csinálhatunk egy halom pénzt. Nincs más dolgunk, mint elvállalni egy polgári védelmes küldetést, beszállni a harcjárművünkbe, és tüzelni a gyanúsítottra mindennel, ami csak a csövön kifér. Ezzel elkerülhető a hosszas üldözések többsége, és küldetésenként 20 ezer dollár üti a markunkat.

PANZERS – PHASE TWO

Hősök és elit csapatok

1 TIPP Amennyiben egy hősünk beül egy harcokcsiba, az 15 százalékkal többet sebez, és csak feleannyit sebződik. Ugyanez vonatkozik viszont az elit szintű (8 csillaggal rendelkező) harcjárműkezelőkre is. Éppen ezért ügyeljünk arra, hogy a parancsnok ne olyan gépbe üljön bele, amelyik már amúgy is elit szintű – ez ugyanis felesleges pazarlás volna.



RT3: SOAKED!

Az uszoda megfelelő üzemeltetése

1 TIPP Egy uszoda csak egy bizonyos számú fürdőzőt képes befogadni. Ahhoz, hogy elkerülhetőek legyenek az olyan esetek, mikor a kedves vendégek azért hagyják el a helyszínt, mert már nem férnek a vízbe, vásároljunk megfelelő számú nyugágyat, ahol el tudják tölteni az időt, amíg bejuthatnak panaszolni. Egy mókás kis easter egg-et is kipróbálhatunk ugyanitt: próbáljunk lenyomott egérgombbal a medence fölött egy kört csinálni. Így keletkezik egy kisebb vízörvény, amely a vendégeket jól összekavarja.

Uhu

www.gamestar.hu | 2005. szeptember

DOMINATION

1. TIPP A küldetések kemények, különösen, ha nehezebb fokozaton nyomjuk. Ha már minden kötél szakad, és sehogy sem jutunk tovább, akkor vessük be a trainert, ami minden ellenállást megtör. A végtelen életerőt (F1) úgy tudjuk alkalmazni, hogy miután megtámadtuk az ellenfelet – a támadási fázisban – utána kapcsoljuk be. Mikor az ellenség lendül támadásba, nyomjunk egy Skipet, és máris láthatjuk, hogy minden egyes egység, amelyet megtámadott az ellen, 99 életerőpontra van. Ezt követően kapcsoljuk ki – a saját támadási fázisunkban – a kódot. A többi kód a szokásos módon működik.

Billentyű Hatás

- [F1]** Végtelen életerőnk lesz
- [F2]** A rendelkezésre álló pénzmennyiségből sosem fogyunk ki
- [F3]** A nyersanyagok kifogyhatatlan mennyiségben lesznek
- [F4]** Bármennyit mozoghatunk egy körben
- [F5]** Végtelen számú upgrade-pontot oszthatunk szét egységeink között

SPLINTER CELL 2

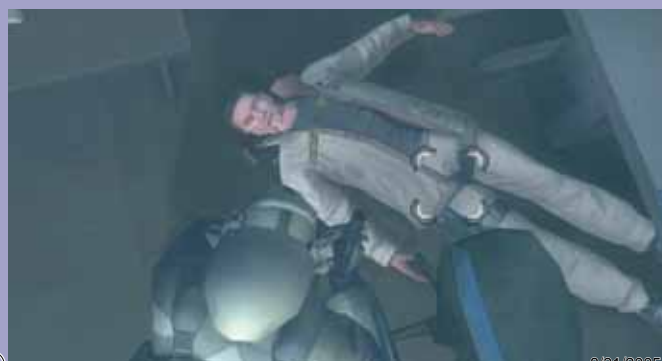
1. TIPP Kedvenc kommandósunk dolgát megkönnyítendő néhány cheatet segítünk neki a világ (ismételt) megmentésében. A kódok aktiválásához nyomjunk meg játék közben az [F2] billentyűt, majd írjuk be a kívánt cheatet, ezt követően pedig nyomjunk egy [ENTER]-t.

Cheat	Hatás
health	Teljesen meggyógyulunk
invisible 1/0	Láthatatlanság be/kikapcsolása
invincible	Sebezhetetlenek leszünk
ammo	Maximális lőszerkészlettel fogunk rendelkezni
fly	Megtanulunk repülni
ghost	Átmehetünk a falakon
playersonly	Az ellenfelek megfagynak
killpawns	Az ellenfelek eltűnnek a pályáról

AURORA WATCHING

1. TIPP Ha nagyobb bajba kerülnénk játék közben, vagy már nincs türelmünk az újabb megpróbáltatásokhoz, akkor eljött a cheatek ideje. A kódok aktiválásához nyomjunk meg játék közben a [TAB] gombot, amellyel megnyitjuk a tárgyaink listáját. Válasszuk ki a PDA-t, és indítsuk el [E]-vel. Ezután nyomjunk meg a [G] és a [O] gombot egyszerre.

Cheat	Hatás
3815	Életerőnk kifogyhatatlanná válik
8745	Életerőnk a maximumra ugrik
0132	Az elsősegélycsomagoknak dupla hatásuk lesz
6422	Kétszeres védelmünk lesz
7663	A támadásunk megduplázódik
7018	Minden tárgyat megkapunk
8700	Minden fegyver a miénk lesz
4394	100%-os célzási arány
2733	Az ellenfelek nem látnak minket
1554	Az ellenfelek nem hallanak minket
0926	Mozgásunkkal nem csapunk semmilyen zajt



MARTIN MYSTERE

Jól nézz körül, amerre jársz

1. TIPP Sose feledjük: a kalandjátékok nem a rohanásról, inkább a nyugalmas szemlélődésről szólnak, úgyhogy jó alaposan nézzünk körül mindenütt – szerencsére a játék igen csak elkényezteteti a szemünket. Figyeljünk oda jól Martin válaszaira! Sajnos a pixelvadászat a MM-ben is elengedhetetlen, így nagyon alaposan pásztázzuk át a képernyőt. Használjuk a New York-térképet, és néha kukkantsunk bele Martin jegyzet-füzetébe, amely feladatainkról tájékoztat minket. Ne felejtjük el, hogy jó kalandjátékhoz híven az inventory tárgyai kombinálhatók egymással. Egyes tárgyakat közelről is érdemes megnézni, hátha rejtenek valamit...

Asztal power

2. TIPP Szolgálónk, Java nem a szavak embere, viszont a dolgozószobánkban található fejszobor igen nagy hatással van rá. De talán más is akad itt, a dolgozószobában, mondjuk az íróasztal környékén...

Telefon rulez

3. TIPP Meg kéne találni az elvesztett mobilunkat? Hmm... mit is csinál ilyenkor az ember... mondjuk, ha van egy másik telefon is lakásban...

Mit rejt az ágytakaró?

4. TIPP A meggyilkolt professzor házában érdemes körülnézni a könyvtárban. Talán találunk valamit az íróasztalon heverő boríték mellett. És mit rejt vajon a házvezetőnő szobája? A láda mögött mintha lenne valami... Csakhogy a ládát is meg kéne mozdítani. De talán az ágytakaró is rejteget valamit?

Mire jó a tisztító-szer?

5. TIPP Ahhoz, hogy bejussunk a professzor szobájába, meg kéne találni a személyi igazolványunkat. Ha visszamegyünk a házukba, már le tudunk menni a pincébe. A mosógépben mint ha lenne valami... A gond csak az, hogy koszos a gép ablaka. Még szerencse, hogy van asszony a háznál, így talán valami tisztítószert is akad.

Fotó Háber

6. TIPP A professzor szobájában nagyon alaposan nézzünk körül, olvassuk el a halálról írt elmélkedését, és a fotót is vizsgáljuk meg részletesen, hátha rejt valamit...

Hogyan indítsuk el a kocsit?

7. TIPP Mexikóban ugyebár mindig kék az ég, és mindenütt ott vannak a szamarak. Ha sikerült felszedni a dobozt, a csacsi talán segít abban, hogy kinyissuk. Alexander prof házában is jó alaposan nézzünk körül, addig ne menjünk tovább, míg össze nem állítjuk a térképet, és fel nem vesszük a szelepet a polc közeléből. Ez utóbbival talán sikerül beindítani valahogy a kocsit.

HELLFORCES

Legyél Te az okosabb!

1. TIPP Ha túl okosnak bizonyulnának ellenfeleink, akkor használjuk a Disable_AI 1/0 parancsot az MI ki-be kapcsolásához. Nos... azért nem lesz érezhetően könnyebb dolgunk, mivel ellenfeleink nem különösebben okosabbak egy megtermett krumplinál.



100

Nekem ilyen is van?

2. TIPP Érdemes figyelni a képernyő alján a státuszüzeneteket: néha ugyanis szükséges egy-egy tárgy a továbbjutáshoz, melyeket hajlamosak lehetünk úgy felkapni, hogy észre sem vesszük. Ha nem figyelünk, kénytelenek leszünk többször is végigjárni az összes, tökegyforma ajtót, és végigpróbálni, vajon ki tudjuk-e már nyitni.

A nap-szemüveg öltöztet

3. TIPP Néhány státuszváltó tárgyat is találunk majd, mint például a Neo-féle mátrixos szemüveget, mellyel látjuk a minimapen az ellenfeleket, a többszörös sebést adó vagy gyors HP-regenerálást okozó artifactet. Ezeket sem nagyon látjuk, hogy mikor vettük fel, érdemes periodikusan áttérni értük az inventoryt. Kivétel a szemüveg, melyet bármikor használhatunk.

Kár a golyóért

4. TIPP A zombikra felesleges löszert pazarolni, a pisztolynál jóval többet sebeznek a közelharc fegyverek, például a baseball-ütő vagy a húsvágó bárd. Mivel elég lassan mozognak, működő taktika hogy rájuk rontunk, fejbe somjuk őket, majd azonnal hátrálunk. Repeat.

Egerek és emberek

5. TIPP Ha látjuk, hogy folyamatosan megy lefelé a HP-nk, hősünk pedig szánalmas módon nyekereg, ám nincs a közelben semmi látható szörnyeteg, biztos, hogy a játék legidegesítőbb mobjai, az egerek eszegetnek minket. A béna kamera miatt kénytelenek leszünk guggolva hátrálni, és baseballütővel verni a földet. Ez van...

AURORA WATCHING

Nem kell óvatoskodnunk

1. TIPP Mivel az örök nem az IQ-bajnokság győztese, ezért egyáltalán nem érdemes Sam Fisherhez hasonló módon lopakodnunk, sompolyognunk. Persze ez nem jelenti azt, hogy mindenhová úgy rontunk be, mint elefánt a porcelánboltba, de a zajokra nem kell ügyelnünk, ahogyan arra sem, hogy nyomokat hagyjunk a hóban – tekintve, hogy nem hagyunk nyomokat.

Mozogjunk kényelmesen, gyorsan

2. TIPP A fentiek miatt a lassú, óvatos mozgásnak sincs nagy jelentősége, ugyanakkor viszont igencsak sokáig tart, mire eljutunk A pontból a B-be, ezért nyugodtan rohángáljunk, és csak ha kifejezetten ellenség közelében vagyunk, akkor váltsunk át a sétára. Ez alól csak akkor tegyünk kivételt, ha el akarunk futni ☺!

Alkalmazzuk a felszerelésünket

3. TIPP A különböző csapdákat és csalikat viszont bátran alkalmazzuk, különösen akkor, ha túl magas a térségben lévő örök sűrűsége: ilyenkor egy jelkiadó csalival könnyen odébb tudjuk áldozatunkat csalni, ahol már kényelmesen elintézhjük. Ugyancsak hasznosak a gázok is, a robbanóanyagok meg azt hiszem, önmagukért beszélnek.

Figyeljünk oda az apróságokra

4. TIPP Viszonylag kevés a felvehető tárgyak száma, illetve az eszközök, amelyekkel interakcióba kerülhetünk (értsd: használhatjuk). Ezért egyfelől mindig minden hullát vizsgáljunk át, másrészt folyamatosan figyeljük a célkeresztet, hogy mikor alakul át akciójellé – ilyenkor a „használ” gombra kattintva rögtön meglátjuk, mit tehetünk. Ha viszont lemaradunk valamiről, akkor amiatt lehet, hogy feleslegesen mászkálunk még félórát a pályán, mire visszatérünk a helyszínre, és rájövünk, mit nem vettünk észre.

Uhu



2005. szeptember | www.gamestar.hu

textboy

www.textboy.hu



Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!!

FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS!*



Top Csengőhangok

Színes hátterek

	polifon	mono
Hooligans - Szabadon	GS190765	GS93481
Jamiroquai - Feels Just Like It Should	GS190931	GS93534
K' Maro - Femme Like You	GS190766	GS93472
Kistehén Tz. - Szajbergerek	GS190746	GS93486
L.L. Junior - Egyedül	GS190105	GS92433
Macskaaj (Goran Bregović)	GS190166	GS92490
Mario - Let Me Love You	GS190909	GS93496
Megasztár - Ne ébressz fel	GS190768	GS93497
Natalie Imbruglia - Shiver	GS190783	GS93505
Nox - Szászor öllelek	GS190911	GS92970
Queen - We Are the Champions	GS190913	GS90080
Rém rendes család	GS190051	GS90654
Rob Thomas - Lonely No More	GS190784	GS93506
Scooter - Suavemente	GS190781	GS93504
The White Stripes - Blue Orchid	GS190923	GS93526
Weezer - Beverly Hills	GS190930	GS93533
Zorba a görög	GS190630	GS90204
Zsédényi Adrienn - Mindhalálig mellettem	GS190779	GS93524
50 Cent - Just a Lil Bit	GS190925	GS93528
A profi (Ennio Morricone)	GS190167	GS92497
ABBA - Money, money, money	GS190626	GS90238
Alphaville - Big In Japan	GS190317	GS90278
Arash - Boro Boro	GS190751	GS93514
Armand Van Helden - My My My	GS190791	GS93428
Backstreet Boys - Incomplete	GS190787	GS93509
Beatrice - Azok a boldog szép napok	GS190792	GS90370
Beethoven - Für Elise	GS190243	GS90299
Belga - Gyere kislány, gyere	GS190932	GS93535
Beverly Hills-i zsaru	GS190172	GS90207

GS183510	GS181480	GS181536	GS181586	GS181603	GS181637	GS181672	GS181675
GS182285	GS182341	GS182396	GS182411	GS182542	GS182573	GS182762	GS184190
GS182832	GS182886	GS182940	GS182947	GS182991	GS182998	GS183027	GS184171
GS184036	GS184077	GS184081	GS184092	GS184097	GS184100	GS184109	GS184113

Real Tone Java játékok

Kakas	GS199005
Kakukkos óra	GS199007
Kiskutya	GS199011
Kotkodcsolás	GS199010
Lézer	GS199029
Lónyentés	GS199009
Madarhang	GS199048
Majmok	GS199030
Modemhang	GS199033
Orajáték	GS199016
Szelem	GS199024
Trópusi őserdő állatai	GS199015
Autóduda	GS199040
Disznóröfögés	GS199036
Farkasvontás	GS199047
Fényképezőgép	GS199025
Földönkívüli nevet	GS199038
Géppuika	GS199032

MY MOBILE POCKET
Van élet a mobilodon!
Válassz 14 karakter közül – legyél sportos, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres!

JAMACAN DICSTA
A legjobb kalendárjátékban egy jarmocai ranta vagy – add is vesd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, hallgass a pletykákat és legyél te a következő zenei mágus!

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög – mit főzöl ki a nagymamának? Egy kín kórmós spagetti? Chili szemegolyókkal? A nagy kedvenc receptjeit extra pontokat kapsz!

GS184182	GS184262	GS184454	GS184461	GS184504	GS184518	GS184562	GS184642
GS184777	GS184800	GS184946	GS184957	GS184968	GS184981	GS183465	
GS184995	GS180215	GS180227	GS180232	GS180392	GS180476		

Logók - Képzük

GS60022	GS60027	GS60864	GS60998
GS61106	GS64719	GS65019	GS66274
GS100100	GS100102	GS100176	GS100246
GS101450	GS105491	GS105981	GS106112

Hogyan töltsd le!

Info: SMS-ben küldd GS183462

és **1795**

már a telcsiden is van!

Színes háttér - Csengés - Logó/képzüi - 1795
Mini Mozi - Real Tone - Java Játék - 06-90-629-333



HA LOGÓT VAGY KÉPZÜT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képzüi sorszáma után ird SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSÉNGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SX) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRÁ ALKALMAS SZÍNES KIJELEZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képzüzetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • A mini moziknál, real tone csengéseknél és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A <http://wap.textboy.hu/jatek> oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • Polifónikus csengés, mini mozi, java játék, real tone és színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • JAVA játékok és polifónikus csengést, mini mozt és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

* az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!

Mini Mozik

GS18847	GS188917	GS188946
GS188017	GS188018	GS188019

A NÉGY TESTŐR SUDEKI

Hőseink meglehetősen keménykötésű legények, de azért egy kis támogatás nekik sem árt, néhány jó tanács képében. Egyes bossok nagyon kemények, ezért ajánlott a trükközés, másrészt a harcban bevethető speciális képességről is érdemes pár szót ejtenünk.

Skill Strikes

A Skill Strike-ok speciális mozgások, amelyekkel nagyobbakat sebezhetünk, de nem is ingyenesek – skill-pontokba kerülnek (SP). Rádásul ilyenkor mindenki számára lelassul az idő, kivétel számunkra, így biztosan eltaláljuk áldozatunkat. Mindenképpen érdemes ezeket alkalmaznunk.

1. TIPP Iron Warrior (40SP) – megnöveli a csapat védelmét 70 százalékkal. Will of the sword (10SP) – Tal feltölti a kardját, amely nagyobb sebez és megzavarja az ellenfeleket maga körül. Shin Splitter (20SP) – hőszünk egy hatalmas méretű karddal csap szét, hatalmas sebzést okozva. Blade spark (30SP) – Tal maga elé tartja kardját, így sokkal távolabbi ellenségeket is elér. Geyser charge (30SP) – ha egyszer becélolta áldozatát, akkor biztosan eltalálja, nagy sebzést okozva, akármilyen messzire is van az. Blade dance (75SP) – Tal megforgatja a kardját, ezzel minden közeli ellenséget lesebez. Azt is meghatározhatjuk, merrefelé forgassa a bököt.

2. TIPP Witches' kiss (40SP) – a csapat tagjai valamennyit gyógyulnak. Blaze Ball (30SP) – egy jókora golyó indul egyenesen előre, amely mindenkit megsebez, aki szemben vele. Shadow Nexus (75SP) – felgyógyít minden halott karaktert, 40 százalékos életerőt adva nekik. Celestial Circle (60SP) – egy robbanó szent fényt lő ki (Hogy mit? – Csonti), amely minden közelben tartózkodót megsebez. Gaze of the wind (45SP) – megnöveli a sebességet. Permaforce (80SP) – egy jeges veszedelmet idéz meg, amely az összes környékbeli ellenséget brutálisan sebz.

3. TIPP Spirit wind (50SP) – minden csapattag megkapja a regenerálódás effektjét. Path of the Warrior (80SP) – lelassítja az időt maga körül, lehetővé téve számára, hogy gyorsan megsebezze az ellenfeleket. Clawed frenzy (35SP) – előkerülnek a karmai, és meg is suhintja őket minden irányba maga előtt. Storm kick (25SP) – Buki, Neo módjára, az egyik kezén pörög, miközben a lábával sorra felrúgja a rá támadókat. Asilas the wolf (40SP) – megidéri Asilast a farkast, aki segíti a csapatot a harcban. Dragon fire (60SP) – egy sárkányt küld egyenesen maga elé, amely az összes előtte állót agyonsebz.

4. TIPP Cybernetica (40SP) – egy robbanó plazmalövedéket küld maga elé, amely mindenkit megsebez azon a környéken. Nano-Enhancement (35SP) – megduplázza a csapat erejét. Plasmatica (55SP) – egy masszív plazmagömböt küld maga elé, így durván lesebz az ott álló ellenfeleket. Toxic cloud (30SP) – Elco egy mérgező gázfelhőt küld maga elé, s az minden közelben lévő garázdát megsebez. Tesla shield (50SP) – leszed mindenfajta negatív hatást a karakterekről, és immunissá teszi őket ezekre. Trick shot (80SP) – ha egyszer becéloltuk, akkor egy gránátot lő ki az ellenségre, függetlenül attól, milyen messze van. Durván sebez.



Farex Lore

1. TIPP Egy elég kellemetlen ellenfél, nem is azért, mert annyira durva lenne, hanem mert előszeretettel hív maga mellé segítőt. Éppen ezért koncentráljunk őrá, üssük gyorsan és erősen, használva a Skill Strike-okat, ameddig vannak. Érdemes egy Tesla shieldre 50 SP-t tartogatni, mert ez jó hatással lesz csapatunkra. Végül Ailishsel vagy Elcóval adjuk meg neki a kegyelemdőfést – Elco Ion Fluxinatorja kifejezetten praktikus ebben a helyzetben, hiszen több ellenségre is hat, egy részüket teljesen kiiktatva, ami időt ad nekünk arra, hogy feltöltsük a fegyvert egy újabb lövésre.

Behemoth

2. TIPP Ennek a bossnak elég egyszerű a támadása, viszont annál pusztítóbb, ezért oda kell figyelnünk, mit csinálunk. Van egy pajzsa, ami védi őt, úgyhogy amíg ránk küldi az energiagolyót, addig bújunk fedezékbe. Ha ezt befejezte, kábé két másodpercenként ránk küld egy energialövedéket, úgyhogy itt már akcióba léphetünk. Ki kell kapcsolnunk a két kék gombot a falon, ezek üzemeltetik Behemoth védópajzsát. Ha ez megvan, menjünk közel, várjuk meg, míg suhint egyet a fejszéjével, hajoljunk le, majd utána kezdjük ütni. Ajánlott a Blade dance, mert rövid idő alatt sokat sebzünk vele, erre ne sajnáljuk az SP-nket. Érdemes még az Iron warriort is használni, mert Behemoth baromi nagyokat üt, ezzel legalább csökkentjük a sebződésünk mértékét.

Talos

3. TIPP Természetesen, mint utolsó boss, ő igazán kemény ellenfél lesz, de azért legyőzhető. Mindenekelőtt használjuk, amennyit csak lehet a Blade dance-et, mikor épp sebezhető – ez elég gyakori állapot, amikor éppen nem használ speciális mozdulatot. Ne feledkezzünk meg arról, hogy mikor lecsökken 10 százalékra az ereje, akkor megkezdli a végső támadást, ezért legyen elég életerőnk, gyógyító italunk, meg amivel az SP-nket is megnöveljük. Ezt követően már két Blade dance elég lesz neki a kimúláshoz.

Bad Sector



Kössön ki a Játékszigeten!

Minden eddiginél több játék és vetélkedés várja kilenc napon át a 4. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár látogatóit. Az idei INFOmarket-INFOtrend az informatikai újdonságok mellett számítógépes bajnokságok színtere. A Játékszigeten virtuális vadászpilóták, focisták, valódi Counter-strike-osok érezhetik otthon magukat szeptember 17. és 25. között a HUNGEXPO Budapesti Vásárcsopontban.

INFO M@RKET



Szárnyalás

A vadászpilóták légiharca a legmodernebb gépeken zajlik a „B” pavilonban. Valóságos „égi” környezetet teremtenek a kihelyezett szimulátoros játékok: a Lock On – modern vadászgépes – és az IL-2 Sturmovik – II. világháborús játék. Az INFOmarket-INFOtrend közönsége idén először kísérheti figyelemmel az országos III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság előselejtezőit szeptember 17-19., a döntőt 24-25. között. Hétfőtől péntekig a látogatók próbálhatják ki magukat vadászpilótaként a három reális vadászgép pilótafülkéjében, amelyek pedállal és botkormányval irányíthatóak. További információk megtalálhatóak a www.jetfly.hu honlapon.

World Cyber Games – FIFA 2005 Országos Bajnokság

A szeptember 17-i hétfőn mindenki szurkolhat a World Cyber Games – Counter-strike offline selejtezők versenyzőinek. A kommandós játékról bővebb tájékoztatást ad a <http://hu.worldcybergames.com> weboldal. A focirajongók cselezhetnek a legnépszerűbb fociprogramban, a FIFA 2005 játékban, és figyelemmel kísérhetik a FIFA 2005 Országos Bajnokság szoros mérkőzéseit a 24-25-i hétfőn. Nevezni a www.fifahungary.com honlapon lehet.

Gépcsodák a kiállításon

A 4. Magyar Tuning és Modding Kiállítás és Verseny először kerül megrendezésre az INFOmarket-INFOtrend-en. A computer designerek egyedi építésű számítógépekkel várják a nagyközönséget.

Az Innovációs Szövetség standján is középpontban állnak a kreatív találmányok: a 21 éven aluli tudósok olimpiáján Arizonában hat aranyérmert nyert Ráta Dániel mutatja be világhírű találmányát, amely megkönnyíti a játékok, animációk és modellek háromdimenziós megjelenítését.

Az INFOmarket-INFOtrend-en a legújabb tervezésű játékkonzolok is megtalálhatóak, a látogatók ismét kipróbálhatják a Sony Playstation II. konzoljait.

A kiállítás kínálatában szerepelnek továbbá a hagyományos hardvertermékek, a legújabb MP3-lejátszók, vetítéstechnikai berendezések. A felhasználók megismerhetik a legmodernebb vírusirtó programokat, irodai-, ügyviteli- és nyelvoktató szoftvereket, digitális tananyagokat, valamint tájékozódhatnak a Sulinet programról.

„8 óra vásár, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás”

Az INFOmarket-INFOtrend napi 8 óra kikapcsolódást jelent minden korosztály számára reggel 10-től, este 6-ig szeptember 17-25. között. A látogatókat a játék- és az informatika világába varázsolja, a párhuzamosan zajló BNV pedig még több szórakoztató programot kínál a nagyközönség számára a HUNGEXPO Budapesti Vásárcsopontban. További információk: www.infomarket.hu. (x)

SZERKESZTŐI JEGYZET



Ismét eltelt egy hónap, ám annál valószínűleg legtöbbeknek feltűnik az az, hogy elkezdődött az iskola. Nos igen, ezzel lehet, hogy némileg visszaesik majd a gépezés, de azért érdemes odafigyelni a technika fejlődésére, melyről igyekszünk továbbra is megfelelő képet adni. Aktuális számunkban például összevetettünk néhány 925-ös és 945-ös chipsettel ellátott Intel alaplapot. Az AMD-s visszavágó két számmal később várható, akkor pedig tényleg kiderül, hogy mostanában milyen rendszerre érdemes kiadni a drága pénzünket.

Mivel nagyon jól tudjuk, hogy legtöbbször szeretnek különféle anyagokat DVD korongra égetni, utánajártunk, hogy mely nyersanyagokra érdemes, és melyekre lehet a legmegfizetőbb és leggyorsabban menteni. Ellátogattunk továbbá Lipcsébe, ahol a Creative egy zárt rendezvény keretében bemutatta legújabb csőcskegóriás hangkártyáit. Végül pedig megtudhatod, miként lehet Macromedia Flash nélkül Flash animációkat készíteni - egyszerűen és gyorsan ©.

ZeroCool



PER ÉS VISSZAPER PSP MÓDRA

A Sony a közelmúltban beperelt egy webáruházat, amiért az engedély nélkül árulta a PSP kézikonzolt Európában. A Lik-Sang.com ennek hatására feljelentést tett a Sony ellen a sikeres és egyre fejlődő online kereskedelem szándékos hátráltatása és piaci előnyserzés szabálytalan megkísérlése miatt. A Sony továbbra is azt állítja, hogy a Lik-Sang tevékenysége törvénytelen és sérti a Sony piaci érdekeit. A másik fél szerint Hong Kong törvényei azt mondják ki, hogy amint egy termék piacra kerül, azt szabadon értékesíthetik. Ezt ők úgy értelmezik, hogy onnantól kezdve azt tesznek vele, amit akarnak, és ott adják el, ahol akarják. A Sony azóta az angol legfelsőbb bíróságon is keresetet nyújtott be azon importőrök ellen, akik engedély nélkül és idő előtt hozták be a régióba a cég kézikonzolját. Néhány nagyobb ottani forgalmazó így most azon gondolkodik, hogy teljesen megtagadja a PSP értékesítését - főleg, ha a Sonynak a bíróságot is sikerül meggyőznie. Egyébként Európa joggal lehet felháborodva a Sony piaci gyakorlata ellen...



Itt az első Vista-vírus

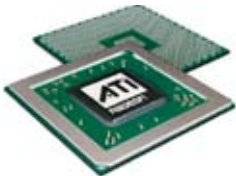
Egy sógor, azaz egy osztrák programozó az első, aki Vista-vírust fejlesztett. A júliusban készült vírus a Vista új, Monad kódnevű parancssorát támadja meg. Első megjelenése egy Ready Ranger Liberation Front nevű hackercsoport vírusíró segédletében történt, annak illusztrációjaként, hogy az új Windows milyen új lehetőségeket kínál a vírusírók számára. Az eddigi Windows-verziók grafikus, javarészt egérkattintgatásra épülő kezelőfelülete helyett a Vista már egy olyan megoldást kínál, amely erőteljesebben támogatja a szöveges parancsok használatát is - ezt használta ki a Second Part To Hell álnéven működő hacker. Hihetetlen, hogy a féreg első feltűnését július 21-én, gyakorlatilag napokkal a Monad nyilvánosságra kerülése után regisztrálták. Az F-secure máris elnevezte Danomnak (azaz Monad visszafelé olvasva) az új vírust, mivel szerintük további mutációk várhatóak a jövőben - bár pár héttel ezelőtt a legtöbb biztonság szakember még biztos volt abban, hogy az első Vista-vírusokra még nagyon sokat kell várni.

Ne legyen több fagyás!

Egy új PC-s eszköz operációs rendszerünk esetleges összeomlása után gyorsan és biztonságosan visszaállítja gépünket az esemény előtti, jól működő állapotba. A RecoverPC névre keresztelt PCI-hardver folyamatosan figyeli a rendszerpartíción bekövetkezett változásokat, és képes visszaállítani a súlyos hibák következtében elszállt rendszereket, még olyanokat is, ahol a hiba következtében a Windows már el sem indul. Az Involution Technology terméke a BIOS szintjén épül be a számítógép indítási mechanizmusába, így sokkal hatékonyabb, mint a szoftveres rendszer-visszaállítók. Steve Aspris, a termék angol disztribútora, a Halcyonics igazgatója nyilatkozata igen optimista: „Nem túl nehéz kihúzni a szőnyeg a Windows alól - akár teljesen bootolhatatlanná tehető a számítógép. A RecoverPC-vel a lehető leggyorsabb módon és leggyorsabban állítható vissza a működő rendszer.” Az alig 180 dolláros kiegészítő képes hibásan működő vagy instabil meghajtó programok eltávolítására, korrupt regisztrációs adatbázis-bejegyzésekre és fájlok eltávolítására is. Aspris szerint ugyan tény, hogy egyes szoftveres megoldások olcsóbbak, mint a RecoverPC, viszont például egy ghostos visszaállítás sokkal lassabb, és a legtöbb szoftver csak jóval kevesebb esetben hatékony.



Készen állnak a következő generációs ATI-k



Miután az ATI új VPU-i átestek az érvényesítési próbán a PCI-SIG által, készen állnak a gyártásra. Az R520, R520 GL, RV515 XT és RV530 XT chippek, amelyeket asztali PC-kbe szánunk talán e sorok megjelenésekor már gyártásra is kerülnek: a notebookokba szánt, hivatalosan PCI

Express-kompatibilis M52GL, M54GL, M56 és M58 is készen áll már. A chippek a TSMC gyárában készülnek majd 90nm-es technológiával, és a gyártók augusztus folyamán már meg is kapják az első adagokat. Amint bizonyosan mindnyájan tudjátok, az új generációs ATI VPU-k már SM3.0-val felszerelve versenyeznek majd: több adatot ezekről a chippekről a cikk leadásának idejében azonban nem lehetett tudni. Reményeink szerint következő számunkban már tesztelni is fogjuk az R520-szal szerelt kártyákat.



Mit tud majd a DirectX 10?

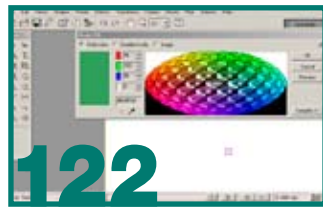
A Windows Vista kapcsán sokan biztos felmerült már a kérdés: milyen lesz a DX10? Sokkal szigorúbbak lesznek a szabályok: minden játéknak pontosan ugyanúgy kell kinéznie minden egyes gyártó kártyáján. Emellett a különböző gyártók hardvereinek kevesebb munkát kell majd adniuk a programozóknak, akik könnyebben készíthetik játékaikat eltérő hardverekre. Az új kártyákban már megjelenik a geometry shader, amely akár teljes 3D-modelleket is képes átalakítani programozott formában. A DirectX 10 egységesíti majd a pixel és vertex shaderok képességeit úgy, hogy mindkettő támogatására változtatlanul szükség lesz. Korábban nem látott részletességet láthatunk majd, például ha egy több ezres sereg jön velünk szembe, a geometry shader képes lesz arra, hogy minden katona egy kicsit más-más legyen. Várhatóan a renderelés minősége is sokat fog javulni, beleértve az élmítés további fejlesztését is. Mindemellett a GPU programozását jobban segítő felhasználásokat is várhatunk. Bátran kijelenthetjük: a PC-s játék nem halott, sőt!



114
Intel alaplapok tesztje
925-ös és 945-ös chipsetek



118
DVD lemezek tesztje
Médiák, ahogyan mi látjuk



122
Flash szerkesztés
Így is lehet...

PLAYSTATION 3

CSAK 2007-BEN?

Egyes piaci elemzők szerint könnyen előfordulhat, hogy a Sony új konzolja csak két év múlva kerül a piacra. Michael Pachter, a Wedbush Morgan Securities szakértője szerint a Microsoft hiába dobja piacra idén ősszel az Xbox 360-at, nem lesz képes időbeli előnyét piaci előnyre váltani. A konzolhoz eleinte túl kevés játék lesz elérhető, másrészt a Sony az ünnepi szezon előtt minden bizonnyal csökkenteni fogja majd a PlayStation 2 árát, méghozzá várhatóan 99 dollárra, ami körülbelül húszezer forint. A PS2 jelenleg messze a legnépszerűbb játékgép, öt év alatt több mint 90 millió darabot adtak el belőle világszerte. A PS2-höz több mint 5 ezer játék kapható, melyekből mindösszesen több mint 800 millió darab fogyott. A játékokkal bőségesen ellátott konzol 99 dollárért kétségtelenül jó vétel lehet még akár a PlayStation 3 bemutatása után is, arról nem is beszélve, hogy a PS3 kompatibilis lesz elődeivel. A Sony akár 2007-re is halaszthatja a piaci bevezetést, amennyiben a PlayStation 2 továbbra is jól fogy, és az Xbox 360-nak láthatóan nem sikerül megvetnie a lábát. Persze vannak, akik nem értenek egyet Pachterrel, és úgy gondolják, a Sony tartja magát a tervekhez, és a jövő év tavaszán kijön majd az új gép. Egy dolog biztos: akármi is jön, jó cucc lesz.

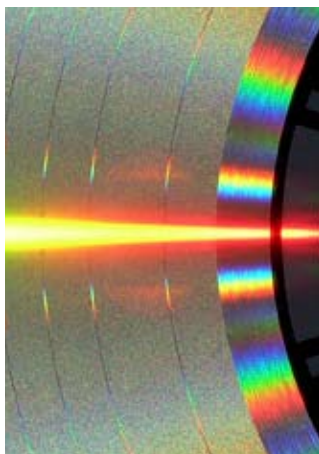


Skype, a vezető VoIP szolgáltató

Aki még nem ismerné: a Skype egy Voice over Internet Protocol (hang internetes protokolon át) program, amely segítségével interneten belül teljesen ingyen, míg neten kívülré olcsón lehet telefonálni a világ minden táján. Akik manapság órákon át csevegnek mobilon, miközben ott az internet, azok gyorsan szerezzék be: igen hasznos program (főleg, ha külföldi ismerőseinkkel szeretnénk beszélgetni). Észak-Amerikában a Skype a vezető VoIP-szolgáltató: 1100 cég közül 35,8 százalékos (a hívások száma), illetve 46,2 százalékos résszel (VoIP-s beszélgetési percek) vezeti a piacot. A többi hasonló szolgáltató, amelyet a Microsoft, Yahoo vagy AOL kínál, messze lemaradva kullognak a vert mezőnyben. Egyre inkább szerepet vállalnak ebben az üzletágban a szélessávú szolgáltatók, ami a jövőben a klasszikus telefonos szolgáltatók teljes összeomlásához vezethet: egyes tervek szerint a VoIP-s szolgáltatások előfizetési díját is a szélessávú internetelésbe kéne beépíteni, így megmaradna az „ingyenessége”.

A népek jobban szeretik a CD-t

Egy kutatás kimutatta: annak ellenére, hogy online szinte minden zene elérhető, a megkérdezettek több mint kétharmada jobban szereti az eredeti CD-t megvenni, mint letölteni a dalokat. A felmérésben 200-an vettek részt Ausztráliában. 68 százalékuk sokkal inkább szereti boltban megvenni a CD-keket, ahol közben más lemezeket lehet böngészni, esetleg bele lehet hallgatni az újdonságokba. 38 százalék vallotta, hogy töltött már le zenét illegálisan. A két különböző generáció tagjaival végzett felmérésből kiderült, hogy mindenki tisztában van vele, hogy a zene letöltése fizetés nélkül nem legális. Az idősebbek úgy gondolják, ez lopás, míg a fiatalabbak szerint meg kell hallgatni előbb a zenét a PC-n. A két csoportba osztott társaságból senki sem fizetett Ausztrál felmérések szerint a zenei eladások 10 százalékkal csökkentek a kalózkodás miatt. Ezeket a felméréseket figyelembe véve azonban a helyzet nem olyan rémes, mint sokan állítják. Mégiscsak igaza lehet Presser Picinek: nem siránkozni kéne, hanem jó lemezeket kiadni! S persze nem ártana picit olcsóbban: a zenei világ igazán észbe kaphatna már, hogy a felhasználók jobban szeretik az eredeti CD-t, amit ez a felmérés is bizonyít.



Rövid hírek

SZOFTVER

→ **Alighogy** megjelent a Windows Vista beta 1, az ATI máris közzétette legújabb, egyesített Catalystját, amely ezt is támogatja. Az LDDM típusú meghajtók a Vista megjelenése előtt egy évvel már elérhetőek.
<http://www.ati.com>

→ **Az NVIDIA** nem ugrik be azonnal a „Vista-vonatba”, hiszen a beta 1-hez nem lesznek elérhetőek meghajtói. Azonban a november környékére várható beta 2-höz már elkészülnek a letölthető NVIDIA-féle driverek.
<http://www.nvidia.com/>

→ **Jó** hír Linux-pártiaknak: megjelent és már letölthető a NeroLINUX 2.0.0.2. RPM vagy DEB formátumban, Red Hat 7.2, 7.3, 8, és 9; Enterprise Linux 3; SuSE 8, 8.1, 8.2, 9, 9.1, és 9.2; illetve Debian 3 alá.
<http://www.ahead.de>

→ **Sokan** szeretnének képalbumokat készíteni internetes oldalakhoz, nekik jó hír, hogy itt az Arles Image Web Page Creator v6.15. A szoftver több mint húsz képfarmátumot támogat.
<http://www.digitaldutch.com>

→ **A** világot karosszékéből megismerni vágyóknak nyújt sok érdekeset a 269 ország és 30 ezer város adataival felszerelt 3D World Map 2.1-es változata, amelyen akár a napszakok változásait is nyomon lehet követni.
<http://www.longgame.com>

→ **Előfordulhat**, hogy elveszik valamelyik CD-nk vagy DVD-nk borítóját. Ilyenkor segít a DVD Cover Searcher Pro v2.2.4, amely CD- és DVD-borítókat keres, tölt le és nyomtat az internetről.
<http://www.cheapshareware.co.uk>

→ **Itt** a Burn4Free CD/DVD 1.2.0.0, az ingyenes CD- és DVD-író új változata. Adat és zenei CD-k mellett ISO típusú adatok kezelésére is alkalmas. Zenei támogatás: MP3, WAV, WMA, OGG, CDA.
<http://home.b4f.burn4free.com>

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **Megjelent** az ATI X800-as család közepes árfekvésű tagja, az X800GT, amely az első időszakban főleg Ázsiában lesz elérhető. Érdekes, hogy két különböző mag, az R423 és az R480 is ezt a nevet viseli majd.
<http://www.ati.com>

→ **Előszőr** fordult elő, hogy a világ legnagyobb memóriagyártója, a Samsung több DDR2 chipet gyártott, mint DDR-t. A termékvo-nal 40 százalékát a DDR2, míg 30 százalékát a sima DDR tette ki.
<http://www.samsung.com>

→ **Az** AOpen bemutatta legújabb barebone rendszerét, a 64-bites Cube PC – EX761-et, amely igazi otthoni multimédiás központ funkciója mellett még meglehetősen erős PC-vé is kiépíthető.
<http://www.aopen.com>

→ **Az** Albatron is piacra dobta csúcscategóriás grafikus kártyáját, amely PCI-X-es, és egy NVIDIA 7800 GTX chip dohog benne.
<http://www.albatron.com>

→ **A** Creative új lejátszóval jelentkezett a piacon. A Zen Vision MP3 3,7 hüvelykes, 640x480 felbontású, 262 144 színű képernyővel rendelkezik fotók és filmek nézegetéséhez. Mindezek mellett a készülékben egy 30 gigabájtos merevlemez is található.
<http://www.creative.com>

→ **Bill** Gates bejelentése szerint az Xbox 360 a jövőben a Toshiba által erősen támogatott HD-DVD szabványú meghajtókkal lesz felszerelve. Ez az első sorozatra még nem igaz. Érdekes, hogy a PS3-ba Blu-Ray szabványú meghajtó kerül.
<http://www.microsoft.com>

→ **Új rekord!** Az LG RH7624W asztali merevlemez DVD-fel-vevője 250 gigás vinyójával nem kevesebb mint 345 órányi videót képes rögzíteni (ez 115 darab 180 perces VHS-kazinak felel meg).
www.lg.com

→ **A** Memorex – elsőként a világon – nyolcszorosan újíráható DVD-lemezeket dobott a piacra. A 8x DVD+RW itthoni bevezetésének dátumáról egyelőre nincs hír.
www.memorex.com

1,4 millió Beethoven -rajongó a neten

Ki hitte volna, az emberiség történetének egyik legnagyobb komponistája még ma is nagyon népszerű: a BBC ingyenesen letölthetővé tette Ludwig van Beethoven szimfóniáit (a BBC filharmonikusainak előadásában, Gianandrea Noseda vezényletével), amelyeket 1,4 millióan töltöttek le. Mind közül a legnépszerűbb a kilencedik szimfónia volt, a maga több mint 220 ezer letöltésével. A szolgáltatás újabb vitát robbantott ki arról, hogy milyen szerepe lehet a klasszikus zenének digitális világunkban. Az eset igazi jelentősége az volt, hogy bebizonyította, a klasszikus zene még a ma is hallatlan népszerűségnek örvend. Érdekes, hogy ennek ellenére az online zeneboltok nem foglalkoznak a műfajjal. A klasszikus zene háttérbe szorulása ezen a piacon többek között azzal magyarázható, hogy a rajongók egy része nem tartja megfelelőnek az MP3 minőségét, mondván, hogy az nem adhatja vissza az otthon feltett klasszikus lemez élményét. Ezzel a Guardian Unlimited is egyetért, amely szerint a klasszikus zene nem halott, csak rajongói túlságosan finomkodók. Azért egy mai PC-n, jó hangkártyával és hangrendszerrel istenien csendül fel az a szimfónia!



JÖN A BLU-RAY

Nemsokára boltokba kerülnek majd az első Blu-Ray típusú lejátszók és lemezek. A 20th Century Fox több népszerű filmet és sorozatot tesz majd elérhetővé az új formátumon az USA-ban, Japánban és Európában. Az Alien-filmek, az Én, a robot, az X-men mellett jön majd a Simpsons, a 24 és az X-akták. Hogy miért lesz érdemes megvenni ezeket újra, ha már megvannak DVD-n? Minden film nagy felbontással, HDTV formátumban érkezik, ami igencsak túlélsé képmínőséget eredményez majd a felső kategóriás, szintén HDTV-s felbontású plazma- és LCD-kijelzőkön vagy -kivetítőkön. Érdekes, hogy a Blu-Ray változatokon nem lesznek extrák, ugyanis azok a filmek és a sorozatok DVD-s változatán már megtalálhatóak, és a Blu-Ray lefelé kompatibilis a „klasszikus” DVD-vel.

PC-S MAC OS X

Az Apple bejelentése alapján az Intel processzorokra is átirít MAC OS X (Tiger) csak Apple által gyártott PC-ken fut majd. Azonban „ügyes” emberek máris összegezték egy megoldást, amelynek segítségével a beépített Infineon/Trusted Computing modult kicselezve más PC-ken is lehet MAC OS X-et futtatni. Elvileg a barkácsolás eredményeképpen AMD procis gépeken nem megy majd az oprendszer, és legalább SSE2+ kiterjesztést ismerő processzor kell hozzá. Az első visszajelzések szerint egy – a tesztgépeknél jóval lassabb – azonban igencsak belassult a Tiger, azonban kiindulva a felhasználás illegális voltából, ebből végső következtetéseket nem érdemes levonni.

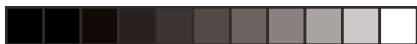


LINUX CD-KET KAPTAK FRANCIA GIMISTÁK

64 ezer auvergne-i középiskolás kapott egy ingyenes Linux operációs rendszert és ingyenes programokat tartalmazó CD-csomagot a szeptemberi iskolakezdekor. A korongon a CD-ről futtatható Kaella nevű Linux-változat található meg, amellyel telepítés nélkül használhatják a nyílt operációs rendszert otthoni számítógépeiken. A programot a kormányzat finanszírozza.

A második CD-n olyan, Windows és Mac OS X alatt használható ingyenes szoftverek találhatók, mint például az OpenOffice.org irodai programcsomag, a Firefox böngésző, vagy a GIMP nevű képszerkesztő. A szervező egyesület célja az volt, hogy megismertesse a diákokat és családjukat a nyílt forráskódú szoftverek nyújtotta előnyökkel, anélkül hogy esetleg elrontanának valamit PC-jükön. A CD-k átadását követően az egyesület Linux-oktatást is vállalt, s reményeik szerint a későbbiekben további területekre és korosztályokra is kiterjeszthetik az akciót. Mi jelentkeznénk Magyarország nevében.





Első osztályú videómegjelenítés

Számítógépen filmet nézni nem mindig a legtökéletesebb élmény – valahogy a legtöbb PC képe sokkal fakóbb, mint egy jó televízióé. Kedvenc filmeink nem mutatnak úgy, ahogy elvárjuk, leginkább a ragyogó színek hiányoznak.

Mi a gond?

A legtöbb mai tévékészülékben különféle elektronikus jelfeldolgozó eljárásokkal emelik az elvárt szintre a megjelenített képet. A számítógépben hagyományosan nincsen ilyen minőségjavító eljárás, ezért a filmek sokkal szürkébben jelennek meg, hiányzik belőlük az élet.

Ezért nem is lehetett eddig igazán kiemelkedő minőségű házimozit építeni számítógép alapokra.

Van megoldás: ASUS Splendid!

Az utóbbi időben azonban kezdenek elterjedni a számítógépes képminőségjavító szoftverek.

Az ASUS Splendid nevű programja a grafikus kártyák meghajtószoftverébe épül be, így működése rendkívül egyszerű, a látványos képminőség javulás azonban rögtön észrevehető. A Splendid automatikusan felismeri a videólejátszást és az emberi szem preferenciáinak legmegfelelőbb módon hangolja a kép színtelítettségét, fényerejét és kontrasztját.

Hogyan működik?

Az ASUS Splendid három alapvető képfeldolgozási eljárásra épül:

Pixelalapú színtkorrekció – Az Area Pixel Processing algoritmus a megjelenített kép egyes részterületein képes egyedileg pixelszintű színtkorrekciót végezni, így a teljes kép elváltoztatása helyett csak a szükséges részleteket javítja fel.

Képfüggő korrekció – Az emberi vizuális érzékelésnek legmegfelelőbb módon befolyásolja a megjelenített képet, például kiemeli a bőrtónusokat, a zöldeket (erdők, mezők), vagy épp a kék eget és tengert.

Árnyalat és Telítettség



Eredeti



Splendid

Dinamikus kontraszt szabályozás –

Az emberi szemhez hasonlóan az ASUS Splendid is képes a fényerőt és kontrasztot automatikusan állítani, így a sötétebb jelenetekben is tökéletesen kivehetőek lesznek a részletek.

Fényerő és kontraszt



Eredeti



Splendid

A Splendid valamennyi ASUS grafikus kártyához elérhető, csupán a legújabb meghajtószoftvert kell telepíteni és máris az eddig megszokottnál sokkalta gazdagabb, élvezetesebb moziélményben lehet részünk! (X)



Mobilhírek

Motorola Moto Q

www.motorola.com

Azok figyelmébe szeretnénk ajánlani a Motorola legújabb csúcsmo­delljét, akik egyetlen készülékkel akarnak kivál­tani egy PDA-t, digitális fényképezőgépet, MP3-lejátszót és okostelefont. A Windows Mobile 5.0 operációs rendszert használó Moto Q mindezek mellett egy miniatűr QWERTY-billentyűzettel is rendelkezik, mely azoknak fog különösen tetszeni, akik idegenkednek az érintőképernyő karcogatásától. A csúcskészülék várhatóan jövő év elején fog a boltok polcaira kerülni.



Érkezik a GPX2

www.gpx2.com

Az idehaza ismeretlen GamePark a napokban rántotta le a leplet a nagy titokban fejlesztett, linuxos alapú kézigéperől, a GPX2-ről. A PSP-re nagyon hasonlító gép igazi különlegességnek számít. Egyedülálló mobil dual core processzorai garantálják a kellő sebességet, így akár 720x480 pixel felbontású MPEG, XviD, WMV, DivX videókat is gond nélkül lejátszik. Természetesen a zenei képességekre sem lehet majd panaszkodni: OGG, MP3, WAV, WMA és még számtalan ismert audioformátummal fog megbirkózni. Sőt, mivel a PSP-hez hasonló kialakítást kapott, így akár játékkal is elüthetjük az időnket. Emellett olvashatunk majd e-könyveket, nézegethetjük rajta kedvenc fényképeinket, a tervezett szoftverfrissítésekkel pedig folyamatosan bővíthetjük a gép tudását. Kíváncsian várjuk!



Legek legjei

www.mibileburn.com

Ebben a hónapban két világszenzációnak számító hír került napvilágra. Az első, hogy a Fujitsu elkészítette a kémfilmekbe is tökéletesen illő miniatűr kameráját, mely mindössze 5 mm-es méretével rögtön be is söpörte a világ legkisebb VGA-modulja díjat. A másik jelentős újítás szintén a mobilok terén történt. A Callisto típusjelzésű új generációs SIM-kártya a Samsung legújabb 16 bites CalmRISC mikroprocesszorát fogja használni, mely egy spéci titkosító chipből és egy 512 kilobájt kapacitású EEPROM-memóriából áll. Ez azt jelenti, hogy a mostani SIM-kártyáknál akár tízszer annyi nevet, SMS-t, bejegyzést tárolhatunk majd el, mint eddig.

Oakley a mobilosoknak

www.oakley.com

Az Oakley szemüvegyártó cégtől nem állnak messze a különféle, szemüveggel párosított kutyúk. Az MP3-lejátszós szemüveg után itt a kifejezetten nyárra fejlesztett bluetooth-os headsettel ellátott napszemcsi. Azon kívül, hogy jól néz ki, képes az összes Bluetooth-t támogató mobillal kommunikálni. A telefont így akár a táskánkban is hagyhatjuk, a parton sétálgatva, vagy akár a vízben is fogadhatjuk a hívásokat.



McGyver is így kezdte

www.nintendods.com

Egy megszállott Nintendo DS-tulajdonos megelégtelt, hogy mostanában nem jelent számára túlzott kihívást egyik DS-játék sem, és szinte pár óra alatt képes mindent végigjátszani. Az illető úgy gondolta, csinál inkább valami hasznosat szabadidejében, és mindenki megdöbbenésére alapos változtatásokat végzett az említett konzolon. Az eredmény egy komplett GPS-es helyzetmeghatározó-rendszer lett, melyet a Google Maps térképeinek és egy GPS-vevőnek a segítségével készített el. Kíváncsiak vagyunk, vajon a konkurens Sony PSP-ből mit lehetne kihozni...



ASUS MyPal A730W

Csúcragadozó

Mindig öröm ASUS PDA-t a kézben tartani, és nincs ez másként a MyPal-féle széria csúcragadozójával sem. A gépet elsősorban azoknak ajánlanánk, akik maximalistának vallják magukat, és éppen ezért nem riadnak vissza a közepesen magas ártól. A százezer forint fölötti gépekre jellemzően már itt is a legkorszerűbb technológiát tudhatjuk a zsebünkben. Túéles és kristálytisza VGA-kijelzője a legjobbak közé tartozik. A remek fényerő és az élethű színek tényleg élvezetessé teszik a használatát, így napfénynél is igen jól látható a kijelző. Ha már a napfénynél tartunk: átlagos fénynél a beépített 1,3 megapixel kamerájával meglepően jó képeket készíthetünk. Bár tudása a hagyományos fényképezőgépektől távol marad, azért mindenképpen figyelemreméltó egy tenyérgéptől. A beépített bluetooth-os támogatásnak köszönhetően az erre alkalmas nyomtatókkal akár azonnal ki is nyomtathatjuk a frissen kattintott képeket. Természetesen videó rögzítésére is van mód a belső 128 megabájt memóriára, illetőleg az SD-foglalatba illeszthető memóriakártyákra. A gép a szokásos PDA-funkciókon kívül tökéletesen megfelelő játékra, mivel az egyik legizmosabb Intel XScale PXA270-es processzort tudhatja magáénak, mely alapból 520 megahertzen ketyeg. A végére hagytuk az egyik legpraktikusabb szolgáltatást: a WLAN-t. A PDA ezt is támogatja, így könnyedén felcsatlakozhatunk az otthoni vezeték nélküli hálózatunkra, vagy a mostanság gombamód szaporodó hotspotok egyike. Még a Magyarország Útinfó térképprogramot is megkapjuk hozzá.



Ramiris Rubin Rt.
www.asus.com

94%

MOBILVILÁG

Nokia 8800

Fémburkolat a marokban

A Nokia továbbra is igyekszik új formákat alkotni. Igazából ezúttal nem sikerült teljesen friss ötletekkel előrukkolni, lényegében csak olyan dolgokat öntöttek egybe, amiket már eddig is láthattunk tőlük. A legjellemzőbb a mostanában egyre divatosabb fémes burkolat. A billentyűzetet egy gomb megnyomásával érhetjük el, minek következtében a készülék felfelé szétnyílik. A háromnormás csöppesség nem is annyira apró: 134 grammot nyom. 208x208-as, nagy felbontású kijelzője 262 ezer színt jelenít meg. 0,5 megapixel-es kamerájával egészen szép képeket készíthetünk, amelyeket a kifejezetten ehhez a készülékhez alkotott menüben tekinthetjük meg. 64 mega memória, Bluetooth, EDGE, GPRS, MP3-lejátszás, FM-rádió – csak hogy néhány apróságot is említsünk (*Petike, Jucika... hogy folytassam az apróságot felsorolását – ender*).



Nokia Magyarország
www.nokia.hu

88%

Samsung E530

Az igazán nőies

Az emberiség megújuló igényeit újra és újra kielégíteni próbáló Samsung ezúttal egy igazán speciális, kifejezetten hölgyeknek szánt mobiltelefonnal rukkolt elő. Ezt mindjárt a külsejéről megállapíthatjuk, funkcionalitásában persze nem sokban tér el attól, amit eddig láthattunk. A kétnormás mobil 85 grammos, fogása kellemes, kezelése egyszerű. Két kijelzője van, mindkettő színes, a belső természetesen nagyobb felbontású. MP3-ak lejátszására alkalmas, a beépített memóriáját több részre bontották. 80 mega a képeknek, videóknak és zenéknek, 4 mega JAVA-s alkalmazásoknak, 3 mega leveleknek, 1,4 MMS-nek, a maradék pedig 200 SMS-nek van fenntartva. 1 megapixel-es kamerája is van, természetesen játékok is találhatóak benne. Sportos, újszerű megoldás, mindenkinek ajánljuk.



Samsung Magyarország
www.samsung.hu

89%

Leadtek 9553 SiRFstar III

Bluetooth GPS

Napjainkban egyre több PDA rendelkezik GPS-es támogatással, a gyártók kezdik felismerni, hogy igen széles réteg használja a helyzet-meghatározás mobil formáját. A különféle sportok, játékok, vagy csak az egyszerű utazás során is nagy hasznát vehetjük a mobil térképnek, mely mindig kéznél van, és egy kattintással megmondja a legrövidebb utat. Azoknak sem kell erről lemondaniuk, akiknek esetleg nincsen olyan korszerű gépük, és nem rendelkeznek beépített GPS-es adóvevővel. A Leadtek egy igazi kis újdonsággal lepte meg a mobil-, illetve PDA-felhasználókat. A világ egyik legkisebb GPS-egységének kikiáltott készülék tényleg parányi, elfér bármelyik zsebben, de jól mutat akár a műszerfalon is. A mindössze 44 grammos csöppesség Bluetooth- vagy USB-kapcsolat segítségével csatlakoztatható, és egyetlen feltöltéssel akár egy hétig is képes életben maradni.



A
HÓNAP
mobil kutyúje

Szoftverek

Broken Sword Pocket PC-re

www.astraware.com
Az egyik legnagyobb PDA-s játékfejlesztő cég, az Astraware és a Revolution Software fejlesztik a Broken Sword tenyérgepre megjelenő változatát. A sorozat első tagját a híresztelések szerint karácsonykor vehetjük majd kézbe.



Minimo 007

<http://weblogs.mozillazine.org>
Minimo, a beépített Internet Explorer egyik komoly ellenfele lehet. A Mozilla alapú böngésző a készítő állítása szerint sokkal életképebb lesz, jobban fogja kezelni az apró kijelzőn megjelenő weboldalakat.

Doom szélesképernyőn

<http://my-symbian.com>
A Nokia kommunikátor tulajdonosoknak egy igen kellemes hírrel szolgálhatunk. Elkészült a napokban a Doom szélesképernyős változata, mely C2Doom néven fut, és ingyenesen letölthető.

Piaactér

A
HÓNAP
kütyüje



INNO3D GEFORCE 7800 GTX

Grafikus kártya

Expert Computer Kft. | 06-1-450-2430 | 120 000 Ft | www.expert.hu

A legtöbb bejelentett GeForce széria igen gyorsan piacra került. Gyakorlatilag a bemutató napján már készen voltak a legtöbb gyártó termékei, s már ekkor bemehettünk a boltba, és közel csillagászati áron vásárolhattunk is belőlük. Természetesen az amúgy is villámgyors Inno3D is jelentkezett a saját verziójával, mely közül azóta sikerült szereznünk egyet. Külsőre semmiben sem különbözik az NVIDIA-féle széria kialakításától. Lényegében semmihez sem nyúltak hozzá, csupán egy Inno3D feliratú matricát kapott. A PCI Express slotos kártya két DVI és egy S-Video típusú csatlakozót kapott. A DVI-t a hozzá adott átalakítóval CRT-khez formálhatjuk. Akárcsak minden 7800 GTX-en, ezen is megtalálhatjuk a ma még speciálisnak számító tápcsatlakozót – hamarosan minden VGA-n ilyenrel fogunk találkozni. A középnehéz kár-

tya elő- és hátlapján egyaránt találhatunk hűtőbordát, melyet az NVIDIA által fejlesztett ventilátorrendszer egészít ki. Minthogy szériakártya, ezen is találhatunk SLI-csatlakozót – mondjuk ember legyen a talpán, aki ebből egyből kettőt is tud venni. Szoftverfelhozatalban ezúttal nem büszkélkedhet az Inno3D, hiszen csak a meghajtó lemez és egy teljes játékot (Colin McRae Rally 04) adtak hozzá. Dobozában még akad egy S-Video/RGB átalakító, egy tápelosztó/átalakító (mely lehetővé teszi, hogy normál tápcsatlakozóra is ráköthessük a kártyát), valamint egy S-Video/RCA átalakítót. Nem olcsó, ez tény, de a leggyorsabb kártya manapság.

- **Kiemelkedő sebesség**
- **Kevés mellékelt szoftver**

5

TELSTAR UFM-102B 256 MB

Zenelejátszó

MagiComp Kft. | 06-1-373-0582 | 11 990 Ft | www.magicomp.hu

A változatos-ság kedvéért egy szokványos MP3-lejátszót próbáltunk ki. Első ránézésre kiderül, hogy ez a jó öreg, ezer éve bemutatott zenelejátszó és USB-s kulcs ötvö-zése, mely egykor valóban nagyon jópofa volt, mára már újabb ötletek kellenének. MP3 és WMA állományok lejátszására alkalmas, de akár fel is vehetünk vele, szűkös megabájtojaira. Ez a 256 megás változat, de nem árt tudni, hogy alig drágábban 512 és ezer gigabájtos változata is kapható a boltokban. Méreti tőrhetők, bár az elem miatt kötött az alakja: 93x32x21 mm, mindezt 40 grammal sikerült belezsúfolni. A működésről egyetlen egy AAA típusú elem gondoskodik, ez, ha nem is hetekig, jó néhány óráig stabil üzemet biztosít. 33x96 pixeles mátrix kijelzőjén csak a legfontosabb adatokat olvashatjuk, persze ennél több nem is nagyon kell egy ilyen zenelejátszóhoz. Őt



különféle beépített equalizer mód áll rendelkezésünkre, ezeket a külön-féle zenéinkhez kapcsolgathatjuk. Magát a hangminőséget nem igazán lehet dicsérni, sajnos a mély hangok nem jönnek vissza elég tisztán. Beépített rádióját is hallgathatjuk, ha éppen már meguntuk a rajta lévő számokat. Kellemetlen, de annak ellenére, hogy 256 megabájt memóriával rendelkezik, a vételi ára nem túl kedvező. Minden bizonnyal egyébként hamarosan leesik ez egy kicsikét, csak győzzük kívánni.

- ↑ **Könnyű**
- ↓ **Nem bővíthető**

3

G-STAR HF-766

Fülhallgató

Gold Comp Kft. | 06-1-469-0237 | 1 400 Ft | www.goldcomp.hu

Nagyon sok érdekes, mikrofonos fej-, illetve fülhallgatót teszteltünk már. Nyilvánvaló, hogy nagyon sok új is van a piacon. Közülük ragadtuk ki a G-Star modelljét, mely a HF-766-os típusjelzést viseli. Ez afféle egyoldalú füles, melynek lényege – ahogy a képen is látszik –, hogy csak az egyik fülbe kell beletenni. Ez a megoldás sokaknak nem tetszik, minthogy egyfelől nem sztereó, másfelől természetesen távolról sem olyan jó hangminőséget ad, mint kétoldalú testvérei. A fülbe helyezve egészen kényelmes, könnyű, csak igen hosszú idő után kezdjük el érezni, hogy tényleg ott van. A mikrofon elhelyezkedését alakíthatjuk, mivel egy flexibilis elemre szerelték. Hangzása a lehetőségekhez képest elfogadható, bár hallottunk már jobbat is. Két szokványos csatlakozót, az audiót és a mikrofonét találhatjuk rajta. Mivel nem zsinór nélküli, természetesen



nem kell hozzá semmilyen elem sem. Az audiocsatlakozó kábelének körülbelül felénél találhatunk egy kicsi fekete hangerő-szabályozót, amely remek szolgálatot tesz. A legkellémesebb tulajdonsága mindenképpen az ára, ha úgy tetszik, még mókából is meg lehet venni – annyira jó ára van, hogy nem is igazán bukkantunk vele ☺. Noha játékhöz nem feltétlenül ajánlanánk (azon egyszerű oknál fogva, hogy nem sztereó), internetes telefonáláshoz – például Skype, Messenger – tökéletes.

- ↑ **Olcsó**
- ↓ **Minőség**

4

NEC ND-3540A

DVD-író

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 14 020 Ft | www.ramiris.hu

A NEC 16-szoros író-inak már harmadik generációját képviseli az ND-3540A, korábban már bemutattuk a sorozat több tagját is. A készülék maximális írási sebessége DVD+R és DVD-R esetében egyaránt 16-szoros, ezzel a teljesítményével a legfejlettebb írók közé sorolhatjuk napjainkban. Továbbfejlesztették a kétrétegű írást is, a DVD-R (kétrétegű változat) hatszoros, a DVD+R (szintén dual layer) pedig már akár nyolcszoros tempóban is írja. Tesztünk során a 2,4-szeres névleges sebességű Verbatim DVD+R DL nyersanyagot is képes volt nyolcszorosan elkészíteni, biznyságot téve az író rugalmasságáról és a nyersanyag jó minőségéről – természetesen a megírt lemez tökéletesen olvasható volt az írási folyamat befejezte után. Folyamatosan méri a behelyezett nyers média minőségét, és ehhez – sőt, akár enyhébb felületi szennyeződésekhez is – igazítja a lézernyaláb energiáját. Összességében a jelenlegi kínálat leggyorsabbjáról



beszélhetünk. A legjobb mégis, hogy igen kedvező árkategóriába sorolható, hasonló szinten kevés olyan meghajtót találhatunk, amelyek ennyit tud. Egyetlen megemlíthető hátránya, hogy – legalábbis a cikk írásakor – csak szoftver nélküli kiserelésben volt elérhető. Később természetesen nem kizárt olyan változat, melyhez adott esetben teljes írószoftvert, vagy akár DVD-s szerkesztőprogramot is mellékelnek.

↑ **Élenjáró sebesség**
↓ **„Csupasz” kiserelés**



LOGITECH QUICKCAM CHAT

Webkamera

Media Markt | 7 990 Ft | www.logitech.hu

Noteszgépre, TFT-monitorra és a hagyományos, behemót CRT tetejére egyaránt telepíthető a Logitech QuickCam Chat. A cég számos, meglehetősen úfós kiserelésű, mozgáskövető kamerája mellett továbbra is gondolt azokra, akik egyszerűen csak egy webkamerát szeretnének. Figyelembe véve, hogy milyen nagy sávszélesség-növekedésen ment végbe az elmúlt évben a hazai internetes piac, mára minden szélessávú internetelőfizető előtt ott van egy legalább 384/64 kbps sávszélességű elérés. Végre valóra válna a harmincéves sci-fi filmek nagy találmánya, a videotelefon. A CMOS-érzékelővel ellátott kamera 640x480 képpont méretű állóképből másodpercenként legfeljebb harmincat képes előállítani, ami már bőven folyamatos mozgásnak hat. Képmínősége persze nem vetekszik a DV-kamerakéval, de beszélgetéshez, e-mailes mozgóképüzenetekhez és egy-két avatar rögzítéséhez bőven megfelelő (élvezi a Minden Napra Új Avatar mozgalom támogatását is ☺). Hogy a hang se maradjon le, egy mono fehallgató-mik-



rofonos készletet is kapunk hozzá. Szoftveres oldalról a szokásos Logitech-csomaggal dicsekedhet, amellyel fotókat, videókat rögzíthetünk, illetve oszthatunk meg másokkal. A Logitech VideoCall 30 napos próbaverziója minőségi beszélgetést ígér, de ugyanúgy együttműködik az ingyenes MSN, Yahoo és AOL üzenőprogramokkal. Extra szoftver az Arcsoft kollázskészítője és fotószerkesztője.

↑ **Képmínőség**
↓ -



ASUS EXTREME AX800XL

Grafikus kártya

HRP Hungary Kft. | 06-1-452-4600 | 92 000 Ft | www.hrp.hu

Már nem annyira új széria, de érdemes tudni róla, hogy kapható itthon az ASUS X800 XL-es megoldása. A világcégtől már megszokhattuk, hogy gigantikus dobozba passzíroznak bele rakat érdekességet. Mindenekelőtt természetesen itt van a kártya, mely meglepően nehéz, annak ellenére, hogy csak egy slotot foglal el. Réz hűtőbordája miatt ilyen súlyos, bár ez még így is csak a tetején található – a hátulsó oldalra került memóriákat nem kell hűteni, legalábbis az ATI mérnökei így gondolták. A PCI Express kiserelésű megoldás két DVI, valamint egy S-Video típusú csatlakozással büszkélkedhet, akár csak a szintén ezen számunkban megvizsgált Inno3D GeForce 7800 GTX. Sebességében természetesen nem olyan gyors, mint az imént említett GeForce, de ez érthető, hiszen majdhogynem háromnegyed évnyi fejlesztéskülönbség van közöttük. Cserébe persze jóval olcsóbban juthatunk hozzá, és még mindig eléggé fürge ahhoz, hogy minden mai játék, továbbá a közeljövő fej-



lesztései is remekül fussanak rajta. Dobozában – a kártyán kívül – egy csomó lemezt találhatunk: meghajtók, ASUS kiegészítőszoftverek, teljes programok – közöttük a Joint Operations: Typhoon Rising, illetve a PowerDirector 3DE videoszerkesztő. Ezeket egy elegáns, zárható CD-tartóban találjuk, melyet szintén használhatunk a mindennapokban. Mindezek mellé még befért két DVI/CRT átalakító és egy speciális S-Video konverter. Ha ATI-szerelmes vagy, bár igen magas ára van, biztosan jó szolgálatot tesz, ha beszerzel egyet.

↑ **Gyors**
↓ **Zajos**



INNODV DV-1000 LE

Digitalizáló

Expert Computer Kft. | 06-1-450-2430 | 5 000 Ft | www.expert.hu

Sokakkal előfordulhat, hogy igencsak sok videofilmet készítenek. A felvétel után dönthetünk, hogy a drága kazettán tartjuk a rögzített anyagot, vagy esetleg – haladva a korrallal – digitalizáljuk azt, majd merevlemezen, jobb esetben DVD-n tároljuk. Aki az utóbbit választja, bizony nem árt, ha valamilyen módon Firewire-csatlakozásra tesz szert. Tegyük fel, hogy a gépünkön nincs ilyen lehetőség, mert például nem annyira új az alaplapunk. Természetesen van megoldás, és csak alig néhány ezer forintért. Ilyen többek között az InnoDV ezen terméke is. Lényegében egy háromportos vezérlőkártyáról van szó, mely a szokványos PCI-felületre csatlakoztatható. Ebből kettőt a gépházon kívülre vezetnek, egyet pedig belül találhatunk. Mindenki választhat tehát a legkedvezőbb elhelyezkedésről. Bármely gépbe beletehető, ha ez megtörtént, már semmi akadálya a digitalizálásnak. Még akkor is érdemes használni, ha az alaplapon van Firewire-port – amennyiben az alaplapra terhelő

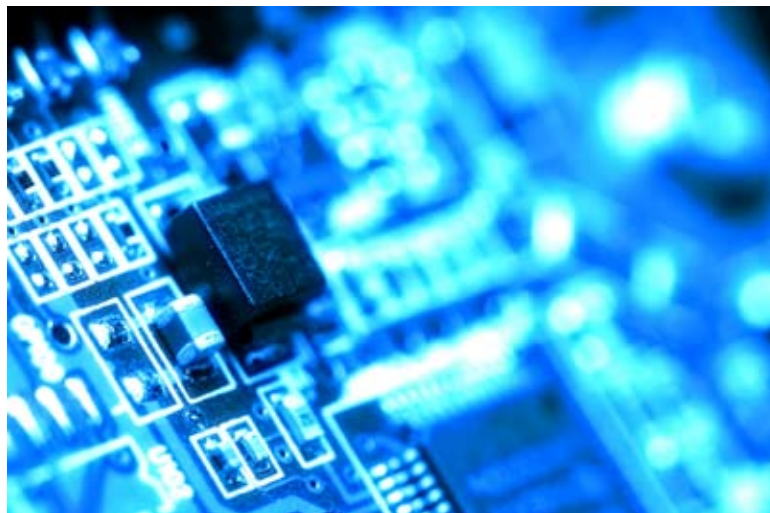


kérés érkezik, előfordulhat, hogy leáll a digizés, ami, ha csak egy pillanatig is, látszani fog a kész anyagon. Ilyenkor jobb esetben kezdhethetjük újra a folyamatot. Ez a kártya biztosítja, hogy akár mindhárom porton egyidejűleg is stabil maradjon az átvitel. Köthetünk rá többek között kamerát, de akár egy külső merevlemez tokját is.

↑ **3 firewire**
↓ **Nincs hozzá szoftver**



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 kínálunk 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 gyegekjáték, semmi komoly probléma nem jelentkezett, a BIOS-frissítés azért javasolt. A weboldalon egyébként piros betűkkel fel is hívják a gyanútlan felhasználó figyelmét,

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

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.

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**

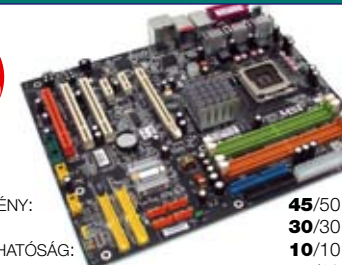
PRO:

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!

ÉRDEMES FIGYELNI!

„INTELEK” A MINDENNAPOKBAN

Az előző oldalpáron láthattad, körülbelül mivel találkozhatasz ma a hazai boltokban, ha azt mondd: „egy korszerű alaplapot szeretnék”. Már csak az a kérdés, hogy valóban mire van szükséged, miért adod ki a keményen megszerzett magyar forintot.

Legtöbben abba a hibába esnek, hogy nem gondolják végig a vásárlás előtt, hogy mit szeretnének. Az eladónak persze az az elsődleges feladata, hogy a magasabb árfekvésű terméket értékesítse, és sajnos a legtöbb helyen nem kérdezik, hogy mit szeretne a vásárló. Csak annyit mondanak, hogy ez a legjobb, Önnek/Neked ez kell, és kész...

Nem mindig a legdrágább a legjobb nekünk!

Bár nagyon sokan nem is engedhetjük meg magunknak, hogy csillagászati áron keressünk alaplapokat, bizony nem árt tisztában lenni az ár-teljesítmény aránnyal. Tegyük fel, hogy alapból csak drága alaplapokban gondolkodunk. Májris nettó 40 ezer forint körül járunk, és ettől csak magasabb árfekvéssel találkozhatunk. ASUS, GigaByte, MSI és a többiek, mind olyan nagy gyártók, amelyek nem éppen unalmas felhozatalában simán találhatunk ilyen termékeket. De ugyan miért fizessünk dupla, netán tripla árat egy olyan valamiért, melynek tulajdonságainak tetemes hányadát nem is használjuk? Először is azon gondolkozunk el, hogy mit szeretnének az alaplapotól. El kell dönteni ugyebár, hogy Intel vagy AMD rendszert akarunk. Ezután

milyen grafikusvezérlőbe szeretnének investálni (AGP, PCX), mennyi optikai vagy merevlemez meghajtót kapcsolunk rá, illetve például akarunk-e külön hangkártyát szerezni.

„Várjunk még azzal a fejlesztéssel!”

Ez utóbbi mindjárt azért érdekes, mert a mai alaplapok mindegyikén van már integrált hang, nagyon sok esetben ez minimum 5.1-es, de már nem ritka a 6.1-es, 7.1-es és a további változatok sem. Tény, hogy az alaplapra gyárilag rátett chip soha nem ad majd olyan hangot, mint mondjuk egy TerraTec, vagy egy fejlettebb Creative kártya, de itt is az a kérdés, mire használjuk. Amennyiben csak filmnézéshez, játékhöz, zenehallgatáshoz kell, tökéletesen megfelel az integrált chip – ergo egyel kevesebb slotot kell elfoglalnunk, és még csak nem is kell külön költeni erre. Ha zenét akarunk szerkeszteni, vágni, esetleg nótákat komponálni, és tegyük fel eléggé jó fülünk is van mindehhez, akkor már indokolt egy különálló kártya beszerzése. Az, hogy még hány darab meghajtót akarunk aggatni a gépre,

azért érdekes, mert egyfelől nem mindegy, hogy mennyi csatlakozási lehetőség van rajta, másrészt ezzel párhuzamosan azzal is kell számolnunk, hogy milyen izmos tápot szerzünk a rendszerhez. PCX-es gép vásárlása esetén, bár nem kötelező, ajánlott minimum 400 wattos tápra költeni. Sokaknak van két merevlemez, egykét optikai meghajtója (CD-író, DVD-olvasó, vagy bármi más kombináció), és ekkor már nem is minden esetben tudjuk csatlakoztatni a havertól hozott extra HDD-t. Azon egyszerű oknál fogva, hogy

egy szokásos felszereltségű alaplap mindössze négy IDE-csatolást ad, és e mellé mondjuk hiába adnak két S-ATA-t, ha sem a merevlemezünk, sem pedig az egyéb meghajtóink nem ilyen alapokon nyugszanak.

Hibrid megoldások mindenkinek

Miért nem vesszünk ma új rendszert? Egyértelműen azért, mert elég komoly beruházást jelent, ha mondjuk a sima AGP-ről át akarunk térni PCX-re. Nem csupán az alaplapot, hanem a processzort, több esetben memóriát, videokártyát is váltani kell. Ez így, egy huszáros vágással is, jobb esetben egy laza százas körül van, ami azért lássuk be, nem túl baráti összeg. Vannak azonban alternatív megoldások, melyekkel operálhatunk egy kicsit. Tegyük fel, hogy először csak procit akarunk

cseréberélni, de a grafikus kártyát még nem – mert mondjuk két hónappal ezelőtt, csillagászati áron beszereztünk egy izmosabb ATI-t. Vannak olyan alaplapok, melyeken a 16-szoros PCX-es csatlakozó mellett található sima AGP-t is. Lehet, hogy nem a legelegánsabb megoldás, de egy újabb lehetőség a cserére. Ha ez nem tetszik, jó, ha tudjátok, hogy az Albatron még egy speciális konvertert is kitalált. Tegyük fel, hogy hozzájutottál jutányos áron egy olyan laphoz, amelyen csak PCX grafikkártyához való csati van. Ebbe lehet venni egy kiegészítő kártyát, melynek egyik fele PCX, a másik AGP. Ezt elhelyezve a rendszerben máris használhatjuk a korábbi grafikus kártyát. Sajnálatos tény, hogy az Albatron mérnökei nem végeztek minőségellenőrzést minden egyes konkurens alaplap esetén, így csak azt tudják garantálni, hogy a saját PCX rendszereikkel működik...

Még érdemes várni!

Bár most teszteltünk jó néhány PCX-es alaplapot, nem árt megemlíteni, hogy a következő utáni számban lesz az AMD-s visszavágó. Persze, ha semmiképpen nem gondolkodsz az AMD megoldásaiban, akkor máris szaladhatsz a boltba, és válogathatsz a termékek rengetegében. Újfént nyilvánvaló továbbá, hogy szűk oldalaink nem adnak lehetőséget arra, hogy minden egyes PCX-es Intel alaplapot teszteljünk. Az alapfelállítás persze nem sokban tér majd el az előző két oldalon bemutatottól, de azért márka-, ár- és kiegészítő-különbség mindenképpen lesz.

ZeroCool



3 különböző harci repülő és fegyverzet közül választhatsz

60

Porgós tempójú autóverseny a mobilodon. A rajtrácson állsz, a lámpák zöldre váltanak és már el is rajtoltál.

10155

A BlackJack (közismertebben: 21) nevű kártyajáték jól sikerült adaptációja.

34

A Shrek2 filmből megismert Csizmáskandur figurát vezetheted győzelemre

10154

Az igazi autóversenyzős játék, 9 valódi európai pályán ...

10103

A gyönyörű modell megtekintéséhez megadott időn belül ki kell nyitni az összes páros tárgyat.

10131

Ultra-valóságos interaktív katonai játék felülnézetből.

10060

Csengőhang-játék- letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang-játék-kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra számra! (pl. GSP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem Aktív WAP hozzáférés szükséges!
 Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

Van Helsing, az Úr zsoldosa a Gonosz elleni harcban küldetést kap, melyben rádöbben az igazságra önmagáról, a múltjáról és a sorsáról.

10060

A Karate Mester a karatéus kultuszjátékok mobilos változata.

10077

Harcolj a feldühített Bruce Lee szerepében, és használd ki az általa kifejlesztett egyedi technikát.

10105

xXx2 ügynök feladata, hogy megtalálja és kiszűrje a korrupt politikusokat a rendszerből.

10126

A közkedvelt tamagocsi játék továbbfejlesztett változatával újból átélheted a régi élményeid...

10112

El tudja-e hódítani Fiona szívét másodszor is Shrek?

10015

Taposs bele agádba, hadd csikorogjanak a gumik és versenyezz a legjobbakkal! Kész, tűz, rajt!

10016

Bonts le a falat, ha ez sikerült csinos lányokkal honorálja a játék.

10038

A gyönyörű modell megtekintéséhez megadott időn belül ki kell nyitni az összes páros tárgyat.

10133

A kegyetlen konzorcium, a MegaTech Powers magánseregeket indít, hogy elpusztítsa azokat, akik nem akarnak behódolni

10161

2000-ret írunk. A Predátorok végcsöpörnek a galaxison nagyvadak után kutatva.

10040

A tudományt, amely megmutatta a világnak az egészség és a jólét titkát. Most a kezvedben tarthatod ezt a tudást.

10017

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- Minden színes kijelzős NOKIA
- SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30
- Motorola: T720 T722
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1
- SonyEricsson K700 T610 T630 Z600



POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK

GSP xxxxx ---> 1785

Letölthető minden polifónikus csengésű telefonra!

Rap

Eminem	Ass Like That	10633
Gwen Stefani	Hollaback Girl	10485
Nelly	Tru And King Jac.	10567
Will S.	Black Suits Comin'	10751
Roots Manuva	Chin High	10701
Dante Thom.	Miss California	10726

ÉZ + AZ

Underworld	Born Slippy	10696
Anima S. S.	More Fire	10854
Filmzene	Shrek	10756
YesOwner Of A Lonely Heart		10712
Bodies W. Organs	Open Door	10786
Kisthén Tz. Szájber Gyerek		10834
Népi	Shalom Alechem	10762
Matyi És A Heg. NeCSI		10758

Metal

Tankcsapda	Ez Az A Ház	1785
Tankcsapda	Agyarország	1783
Limp Bizkit	Rollin Rollin	1200
Limp Bizkit	Eat You Alive	1353
Tankcsapda	Élni Vagy Égni	10753
Trapt	Headstrong	10760

Funk/ RNB

Snoop Dogg Ft. Justin T.	Signs	10483
Gorillaz	Feel Good	10486
Mvp	Roc Ya Body	10711
BB Tevagyazak	Italegjobban	10787
Missy Ell. Scoop	Lose Cont.	10789
Nelly	N Dey Say	10851
Mario	Here I Go Again	10856
Joss Stone	Don't Cha Wanna	10858

Pop

Groovehouse	Ébredj Mell.	10635
Avril Lavigne	He Wasn't	10174
Arash	Boro Boro	10534
Shakira	La Tortura	10566

Backstreet Boys	Incomplete	10569
Rob Thomas	Lonely No More	10571
Amerie Ft. Eve	1 Thing	10572
Akon	Lonely	10573
Toy Dolls	Livin La Vida Loca	10697
Zanzibár	Szerelemről Szó Sem	10750
Révész S.	Szerelemnap	10757
Ryan Cabrera	True	10763
Kelly Cl.	Since U Been Gone	10764
Frankie J	Obsession	10766
Morcheeba	World Looking In	10704
Texas	Summer Son	10715
Stereo Mc's	Step It Up	10716
Robbie Williams	Come Undone	10718
Morcheeba	W. Never Cease	10719
Caramel	Szállók A Dallal	10720
Lemar	If There's Any Justice	10723
Elton J.	Sorry Seems	10724
Des'ree	You Gotta Be	10725
Arash	Temptation	10853

Rock

Avril Lavigne	Complicated	1193
Avril Lavigne	Sk8er Boi	1176
Green Day	Boulevard Of Br..	10061
The Hives	Hate To Say	10698
Tyler Hilton	When It Comes	10759
The Killers	Mr. Brightside	10761
Nick Cave	Seeds Under This	10702
Korn	Good God	10706
Foo Fighters	Best Of You	10747
Oláh Ibolya	Valamit Valamiert	10788

Techno/ House

Tiesto	Adagio For Strings	10710
Draft	Átutazó	10748
Deep Dish	Say Hello	10749
Goldfrapp	Oh La La	10859

Audió hangok

GSA xxxxx ---> 1785

letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

Vadiúj teljesen valóságos csengőhangok, már a legtoább mobiltelefonra!

Alternatív

Malacka és a tahó	Gáz	10028
Sziget Fesztivál 2003	Judie Jay: Babe	10023
Djabe	Coffe break	10031
Djabe	Lead Soldier	10032
Djabe	Táncolnak a kazlak	10033
KFT	Fantasztikus lány	10077
Kimnowak	Szűrreality show	10041
KFT	A vágy villamosa	10063
KFT	Madárijesztő	10064
KFT	Rózsa	10065

Bakacsi Béla	Kislányom	10067
Dés	Fanny and my father	10069

Pop

Komáromi István	Üzenet	10034
Kovács Szerecs	nagyon	10042
László Attila és barátai	Triste	10043
Orsi	7 másodperc	10016
Orsi	Nem elég	10017
Szekeres Adrien	Túl késő	10022
Szilárd	Odafenn	10024
Szilárd	Tükörkép	10025
Szőrp	Keresd velem	10026
Flowers	Ugyanaz a tánc	10062
Flowers	Ha szól a dal	10076
Illényi Katika	Engem nem lehet	10040
Despina Vandi	Gia	10050
Despina Vandi	Opa Opa	10051
Despina Vandi	Simera	10052
Irigy Hónaljmirigy	Numerakirály	10054
Unisex	3 napja...	10059
Unisex	Ahogy én...	10060
Unisex	Rád találok	10061
Egyszercsak	Ahogy nézlek	10070

Klasszikus

Nikola Parov	Wild in dance	10015
Horgas Eszter	Desperado	10057
Horgas E.	What a Wonderful World	10058
Mága Zoltán	Moulin Rouge	10044
Nikola Parov	Flash & Crash	10045
Nikola Parov	Jump around	10046

Dance

Karányi	I May Be Your Star	10027
Andrew.&DC	Hello	10047
Andrew.&DC	Születésnapomra	10048
Andrew.&DC	Valami Véget Ért	10049
Karányi	Álomszép	10055
Karányi	Hazaút	10056

Rock

Pain	Hárem	10018
Pain	Szívek	10019
Pálvölgyi Géza	Lonely Angel's Land	10020
Állítsátok meg Terézanyut (Madi)		10035
Állítsátok meg Terézanyut		10036

Örökzöld

Kovács Kati	Gyere szeress	10029
Kovács Kati	Úgy szeretném	10030
Apostol	Boldogság sziget	10066

JAVA Játékok

letöltés ára: 799.- Ft + ÁFA

GSJ xxxxx ---> 0690 629 000

VÁLASZTÁS A TÖMEGBŐL

DVD-NYERSANYAGOK

Sokan sokféle DVD-R és DVD+R nyersanyagra esküsznek – márkásra, névtelenre egyaránt. Egyesek fontosnak tartják a márkahűséget, mások arra hivatkoznak, hogy úgyis minden nyersanyag ugyanazon a néhány gyártósoron készül, tehát érdekesebb az olcsóbbat vásárolni. Mi utánajártunk, hogy mi a jobb...

Ennyi vélemény közepette csak az segíthet, ha kipróbálunk mindent, amit csak lehet. Tesztünkben összegyűjtöttük a jelenleg elérhető, nyolcszoros névleges tempóra hitelesített, egyszer írható DVD-ket (pluszos és mínuszos oldalról egyaránt), hiszen ezek azok, amelyek jelenleg a legnagyobb arányban fognak. Természetesen kettőn áll a vásár: hiába teljesít jól a nyersanyag gyártója, ha az író nem tudja azt megfelelően kezelni. Ezért aztán nemcsak egy, hanem három elterjedt írótypussal is írtunk minden egyes lemezből. Az LG 4163B, az NEC 3540A és a Pioneer DVR-109 jellemzően élenjáró képviselői a hazánkban elterjedt DVD-író-márkáknak. Mindegyikük rendelkezik puffertúlsordulás-védelemmel, vibrációt csökkentő mechanizmussal, sőt az NEC-t optikai energiakalibrációval is

kiegészítették az ismeretlen nyersanyagok helyesebb kezelését elősegítő. Az írást természetesen nyolcszoros sebességgel végeztük, még akkor is, ha a Nero Burning ROM 6.6 magasabb tempó kiválasztására is lehetőséget adott.

Mi számít hibának?

A CD és DVD optikai, tokozás nélküli adattárolók, amelyek nanométeres nagyságrendű távolságokkal operálnak, ahol fennáll a rontás esélye. A CD-t eredetileg tömörítetlen hang tárolására tervezték – itt másodpercenként néhány kimaradt hangminta még nem tudatosul a hallgatóban –, ha azonban adattárolásra használjuk a technológiát, akkor minden bitet pontosan kell visszanyernünk. Ha mindenféle redundanciát nélkülözve írunk ki adatainkat, egyetlen lemezt sem tudnánk teljesen visszaolvasni: az írás során rendre előfordulnak

tévesztések, emellett utólagosan a lemez felülete is szennyeződhet vagy sérülhet. Éppen ezért a CD-t és a DVD-t többszörös logikai hibajavítással látták el, az adatblokkok logikai sorai és oszlopai is paritásbitekkel védettek – akkor is helyreállítható tehát a tartalom, ha számos hiba fordul elő ugyanazon blokkban. Alapvetően a vissza nem olvasható másolat számít hibásnak, amikor a paritásbitek segítségével sem tudja megítélni a meghajtó, hogy mik voltak az eredeti adatok. Vagyis ha az írást követő ellenőrzés során hibás szektorokról kapunk értesítést, mindenképpen ismételjük meg a mentést, esetleg más nyersanyagra. Természetesen a jó/nem jó opcióknál van kifinomultabb módja is a minőség tesztelésének. A Nero CD-DVD Speed által szolgáltatott értékek közül a javítás előtti, fizikai hibákat (PI Errors), az egy blokkon belül

	Ár (bruttó Ft)	Értékelés (%)	Forgalmazó	Honlap	Minőség (1-100)	Kiszerezés	Írási sebesség		
							LG GSA-4163B íróval	Pioneer DVR-109 íróval	NEC 3540B íróval
Philips DVD+R	280	95	User's Team Kft.	www.users.hu	91	1	8x	12x	8x
TDK DVD+R	310	95	User's Team Kft.	www.users.hu	92	1	12x	12x	16x
Arifa DVD-R	225	67	Gavi Kft.	www.gavi.hu	78	25	8x	12x	8x
Ricoh DVD+R	250	73	Gavi Kft.	www.gavi.hu	88	10	12x	8x	12x
Miga DVD-R	238	68	Gavi Kft.	www.gavi.hu	79	25	8x	12x	12x
Ridata DVD+R	239	66	Gavi Kft.	www.gavi.hu	77	10	8x	8x	8x
TDK DVD-R	300	83	User's Team Kft.	www.users.hu	78	5	8x	8x	8x
Samsung DVD+R	319	87	Procomp	www.procomp.hu	84	1	8x	8x	8x
Samsung DVD-R	319	81	Procomp	www.procomp.hu	75	1	8x	8x	8x
ThinkExtra DVD-R	366	90	TX Europe	www.tx europe.com/hun	90	5	4x	8x	8x
Arifa DVD+R	225	54	Gavi Kft.	www.gavi.hu	57	25	8x	8x	8x
Ridata DVD-R	238	53	Gavi Kft.	www.gavi.hu	54	10	8x	12x	8x
Philips DVD-R	384	65	Ramiris Rubin Rt.	www.ramiris.hu	45	1	8x	8x	8x
ThinkExtra DVD+R	366	51	TX Europe	www.tx europe.com/hun	26	5	16x	16x	16x



Philips DVD+R

Átlag felett teljesített a Philips DVD+R médiája: a fizikai minőséget tekintve is az élbolyba tartozik, amit mindhárom íróval használva tapasztaltunk. Kompatibilitásból tehát jól áll, bit-setting képességekkel felszerelt íróval – ilyen például az LG modellje – pedig asztali készülékekben is szinte bizonyosan lejátszható házi videókat égethetünk rá. Jó tulajdonságai és igényes tokozása ellenére nem túl drága; méltán vitte el a fődíjat.



TDK DVD+R

A legjobb minőség megérdemli az ajánlást. Ezúttal – a TDK DVD+R révén – olyan termék produkálta a legmegbízhatóbb eredményeket, amelyik már régóta élvezi a vevők bizalmát. Minden íróval egyenletesen jó minőséget nyújtott, problémamentesen használhatóan bizonyult, „mínuszos” testvérénél is jobbnak, de nem pusztán fizikai minőségében. Mivel DVD+R rendszerű, ha BookType- (bit setting) kompatibilis íróval használjuk, akkor a válogató-



Ricoh DVD+R

Az olcsó, de még megbízható megoldásokat keresők számára jó szívvel ajánlhatjuk a Ricoh DVD+R-t. A csupasz (bulk) kiszerelésben, csupán egy „tüskére” gyűjtve forgalmazott csomagolásával nem tarol ugyan, viszont megbízhatóan, átlag feletti minőségben használhatóan bizonyult mindhárom DVD-írónkban. A csomagolás hiányosságait a kedvező ár hivatott ellensúlyozni, így tömeges archiválás vagy marketinganyag-sokszorozás előtt érdemes a Ricoh DVD+R-re gondolnunk.



előfordult korigált blokkhibák (PI failures) maximális számát, valamint a Nero CD-DVD Speed minőségindexét érdemes figyelni, ha mérünk. Ezek közösen jól tükrözik a fizikai hordozóanyag minőségét és a hibajavítás sikerességét is, tehát összességében a lemez megbízhatóságát. A PI Errors értéke gyakran ijesztően magasnak tűnhet, de ezek a hibák zömükben helyükre kerülnek az első szintű javítás során – mindazonáltal jobb, ha a számuk százezer alatt van. Táblázatunkban az 1–100-ig terjedő

pontozáshoz folyamodtunk, íronként külön-külön feltüntetve a minőséget. Segítségével kiválaszthatjuk az írók számára legmegfelelőbb, vagy épp leginkább kerülendő nyersanyagokat. A minőségbe beleszámítottuk a Nero minőségmutatót és a fizikai hibákat leghívebben tükröző PI Error-mérések is.

Márkás vagy névtelen?

A DVD hibajavítása összességében elég hatásos, csak nagyon kevés lemezt találtunk visszaolvashatatlan-

nak, ami már az írás utáni ellenőrzés során is kiderült. A ThinkExtra DVD+R esetében a Pioneer íróval már írás közben hibát tapasztaltunk, míg az

másutt megfelelően teljesített. „Mínuszos” párja az NEC esetében tűnt kevésbé kívánatosnak, hasonlóan az Arita DVD-R-hez. Az

„Nem midnig érdemes az olcsót megvenni”

LG végzett a lemezzel, viszont utána az üresnek tűnt, egyedül az NEC boldogult vele, talán az optikai kalibrációnak köszönhetően. Mivel a ThinkExtra DVD-R megfelelő minőségűnek bizonyult, és a DVD+R nem régóta van a piacon, feltételezhetjük, hogy az írók csupán nem ismerik még az új médiát, amin a következő firmware-frissítés talán segít majd. Magas hibaarányal ugyan, de használhatóan kerültek ki a meghajtókból még néhányan. A nagyjából névtelennek számító Ridata DVD+R a Pioneerben nem szerepelt valami jól, viszont

LG számára az átlagnál emészthetlenebbnek bizonyult még a Miga DVD-R, míg a Pioneer a Ricoh+R-rel teljesített hasonlóképpen.

Meghajtója (is) válogatja

Mindhárom író képes volt megkezdni a munkát valamennyi nyersanyaggal, olykor viszont gyökeresen eltérően tudták „megemészteni” ugyanazt a típust. Ez – ha eltekintünk a nyersanyagminőség egyenletlenségeitől – annak tudható be, hogy más-más technológiai megoldásokkal dolgoznak. A tizennégy tesztlemez eredményeinek összesítését követően kitűnt, hogy az LG GSA-4163B meghajtónak sikerült a leghasználhatóbb DVD-ket produkálnia. Ezt követte a Pioneer DVR-109, majd az NEC ND-3540.

ZeroCool, Zimi



Tvnet
www.tvnet.hu

Infovonal: **1258**

„A varázslatok Internetszolgáltatója!”

Cím:
1134 Budapest, Lehel. u. 11.
Telefon: **(1) 999-4550** Fax: **(1) 999-4551**





EXTRÉM HANGHŰSÉG

SOUNDBLASTER X-FI

A PC-s hardverpiac egyik leglassabban mozduló, és leginkább összemenőben levő piaci szegmense a hangkártyáké. Szinte évek óta nincs semmi újdonság, a vevők többsége megelégszik az alaplapi chipsetek hangjával. Szerencsére a Creative nem ült a babérjain, így igazi, forradalmi újdonsággal jelentkezett.

Augusztus legelején (egészen pontosan 2.-án) Európa főbb informatikai médiumainak képviselői Lipcsében gyülekeztek, hogy megnézzék, és legfőképp meghallgassák a Creative legújabb csodáját, az X-Fi chipet. A prezentációra fantasztikus és exkluzív helyszínen került sor, a Lipcse melletti Porsche-gyárban, ahol magunk is kipróbálhattuk a legendás gyártó gépcsodáit (amúgy levelezésként a bemutató után). De a főszereplő akkor is a Creative X-Fi volt.



Tizenegyes!

Nem, ezúttal nem a fociról és nem a büntetőről van szó, hanem az első döbbenetes adatról: Az X-Fi chip 51 millió tranzistorból áll, amely tizenegyszerese az Audigy chipnek. Már önmagában ez is döbbenetes adat (összehasonlításképpen egy AMD Athlon 2500+ Barton 54 millió tranzisztort tartalmaz), főleg ha figyelembe vesszük, hogy mindez csak és kizárólag a hang szolgáltatásban áll. 0,13 mikronos gyártási technológiával készül, 1,2 volttal megy, 400 megahertz-es órajelen ketyeg, a teljesítménye mintegy 10340 MIPS (alig 24-szerese az Audigynek). Már ezekből

az abszolút száraz adatokból is látszik, hogy itt valami nagy dolog készült. Négy különböző kiserelésben kerül piacra: az X-Fi Elite Pro távirányítóval, nagy külső egységgel rendelkezik, az X-Fi Fatal1ty FPS szintén távirányítós, külső egysége egy 5,25-ös meghajtó helyére helyezhető. Ugyanilyen az X-Fi Platinum (csak ezen nem láttunk Fatal1ty-logót és nincs benne X-RAM támogatás), míg az X-Fi Extreme Music csak maga a kártya önmagában. Személyesen is rávetettük magunkat

egy E-MU billentyűzetre, hogy már ott helyben megtapasztaljuk dolog nagyszerűségét.

Első mód: hang létrehozása

Ez a bestia bizony sokat tud: meghajtóprogramja három fő üzemmódra van felkészítve.

Elsőként érdemes említeni az Audio Creation módot. Aki zenél, vagy hanggal foglalkozik, az ebben aranybányára lel!

Ennek megértéséhez egy rövid történetet hadd meséljek: néhány évvel ezelőtt a Magyar Rádióban dolgoztam, ahol egy műsor után bent maradtunk a stúdióban, hogy az új, milliós effektprocit próbálgassuk. Műsorvezető társammal énekelni kezdtünk: az ő hangját Darth Vader-esre, az enyémet vízpipókosra módosította a valós idejű szerkezet. A kedves X-Fi 2005-ben már tudja ugyanezt a saját íróasztalunkon! A hang létrehozási procedúra keretén belül a profi hangeffekteket megszegyenítően lehet a hangot „kezelni”, szinte

végtelen effektmennyiséggel. Itt pedig nemcsak a szokásos Reverb vagy Echo típusú effektkezésről van

szó, hanem szinte mindenről, ami manapság elképzelhető. Ez olyan lehetőségeket ad a zenészeknek, amelyre eddig egy PC nem volt képes.

Második mód: játszunk!

Mivel ilyenkor a hang létrehozásánál szükséges alprogramokra, meghajtókra nincs szükség, így módváltáskor ezek törlődnek a memóriából, és csak a játékra kihegyezett meghajtók töltődnek



be. Előnye, hogy jelentősen meg-növeli gépünk teljesítményét játék közben (több fps-t is nyerhetünk csak amiatt, mert az X-Fi kezeli a hangot). Emellett itt lép be a képbe két fontos effekt: elsőként a Crystalizer, amely nem más, mint a hang „kikritályosítása”. A chip darabokra szedi (valós időben) a lejátszott hangot, majd ezt úgy rakja össze, hogy sokkal tisztább, dinamikusabb legyen, ezzel azt is elérve, hogy

Harmadik Mód: szórakozzunk!

Amennyiben valaki csak zenét szeretne hallgatni, vagy filmet nézni, az ebben a módban teheti meg. A már említett 24 bites Crystalizer és a CMSS-3D mellett itt még megkapjuk a SuperRip lehetőséget is, amellyel CD-inket tudjuk bedigizni úgy, hogy a végeredményen már rajta van a Crystalizer és a CMSS-3D hatása is. Így végleg megjavított minőségű zenei élmény érhet min-



jobban, szebben szóljon, mint eredetiben! Persze javítgatja a sercegéseket, pattogásokat is. S ott a másik effekt, a CMSS-3D, amelyet kedvenc demonstrátorom, Darragh o'Toole mutatott be: ennek segítségével a sztereó jelet lehet fejhallgatóban vagy 5.0-ás (illetve nagyobb) rendszerekben szinte tökéletesen teresíteni. No persze első hallásra ez lehetetlennek tűnik, de az X-Fi ismét darabokra szedi a lejátszott hangot, és úgy rakja össze, úgy effektjezi, hogy a fejhallgató demonstráción leessét az állunk.



CD-nk feljavítható (a régebbiek jobban).

Az X-Fi chip várhatóan különféle egyéb felhasználásokban is megjelenik majd előbb-utóbb. Viszont aki azt várja, hogy ez egy olcsó játékszer, egyelőre csalódnia fog: azonban ezért a minőségért megéri fizetni.

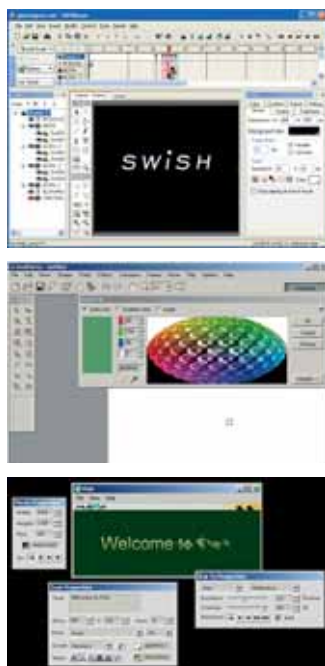
Gyu

Az X-Fi chip 51 millió tranzistorból áll.

ANIMÁCIÓKÉSZÍTÉS KEZDŐKNEK

FLASH-SZERKESZTÉS FLASH NÉLKÜL

A kor előrehaladtával elmondhatjuk, hogy manapság már szinte mindennek van weboldala. Legtöbbször igyekeznek minél látványosabbakat kreálni, ám nem mindegy, hogy ezt milyen módszerekkel tesszük. Most megtudhatod, miként lehet Flash-animációt készíteni a Macromedia Flash bármely verziója nélkül!



Bizony, erre is van mód. Néhány évvel ezelőtt, mikor a Flash berobbant a köztudatba, kicsit nehézkes volt szerkesztőjének kezelése. Nem is tudott annyit, mint ma, de már akkor látszott, hogy komoly lehetőségek rejlenek benne. Azóta továbbfejlődött, és éppen most jelentették be a legújabbat, a Macromedia Flash 8-at. Ám sokaknak ezekre egyelőre nincs szükségük, másfelől pedig nagyon sok dolgot könnyebb elkészíteni alternatív programokkal. Ilyenek elsősorban a szöveges effektusok, csavarás, tekerés, robbantás, és hasonló nyaláncságok. Míg ezeket a Flashben akár hetekig is kreálhatnánk, kicsiny, jóval kedvezőbb árfekvésű szoftverek néhány másodperc alatt megoldják. Lássuk, melyek ezek közül a legkedveltebbek.

SWiSHmax – az igazi nehézfegyverzet

Egyik hatalmas kedvencünk, az immáron jó pár éve fejlődő SWiSHmax (korábbi nevén csak SWiSH). Alap gondolata ennek is az, hogy speciális szöveges effektusokat villámgyorsan generál, melyek azonnal publikálhatók a neten. A „max” elnevezés azonban kicsit tovább bővítette a program látókörét: immáron – többek között – kész weboldalszerkezetek is rendelkezésünkre állnak, melyeket úgy módosíthatunk, mintha csak Wordben átszerkesztenénk egy szöveget. Hasonló egyszerűséggel kreálhatunk 3D-s objektumokat, beviteli mezőket, illetve akár futtatható .exe formátumúvá is alakíthatjuk munkánkat. Az új verziót már programozhatjuk is, persze ehhez azért már kell egy kis megszállottság, kitarás, no meg némi Java-ismeret is. Mindezt nem kell olyan borsos árat fizetnünk, mint a Flashért, és ráadásul ugyanúgy van

kipróbálható változata. Az oldalát itt találod, ahol bővebben is olvashatsz róla: www.swishzone.com. Nem árt tudni emellett, hogy a program fejlesztőinek oldalán további érdekességeket találhatsz. Többek között: SWiSHsites (előre kialakított weboldalszerkezetek gyűjteménye), SWiSHvideo (bármilyen filmből stream videót generál a program, természetesen Flash alapú lejátszóval), SWiSHpix (kedvenc képeidből csinálhatsz vele pillanatok alatt flashes fotóalbumot), SWiSHstudio (futtatható formátumba vagy képernyővédővé konvertálja az elkészült .swf kiterjesztésű művet),

nem tud annyit, mint az először tárgyalt „nagy testvér”. Szintén jópofa megoldás a másik kettőhöz képest még eléggé gyerekcipőben járó FlaX (www.flafx.com). 122 beépített, előre definiált módon tudja csúrní, csavarni a szövegeket (ezek egyébként 51, igen jól válogatott kategóriákba vannak rendezve), melyeket szintén egyetlen kattintással menthetünk weben is használható .swf formátumba.

Azért ne essünk át a ló túlsó oldalára

Azért ne higgyük azt, hogy ezen három, vagy bármely más program

” A Macromedia-féle Flash program azért nem teljesen elhanyagolható. ”

SWiSHpresenter (a Microsoft Power-Pointban kreált prezentációinkat konvertálja Flash alapúvá – hasznos lehet, hiszen nem minden gépre van MPP telepítve). Mindezek mellett még egy csomó oktatóanyag is található náluk, ahol elmondják, mit és hogyan lehet, és egyáltalán miként érdemes megcsinálni.

Vannak még lehetőségek

Még két kisebb progit emelnénk ki a tömegből, melyet flashes körökben igencsak nagy előszeretettel alkalmaznak a kedves felhasználók. Az első a KoolMoves (www.koolmoves.com), mely igazából – akárcsak a SWiSHmax – kilépett a sima „szövegszerkesztő flashes progik” köréből. Ezzel is lehet képeket kezelni, zenéket tenni az animációk alá, sőt akár videofilmeket is flashes alapokra helyezhetünk. Kezelése ennek is meglehetősen egyszerű, bár mesze

használatával teljesen elhanyagolható az eredeti, Macromedia által fejlesztett Flash. Az sokkal többet tud, minthogy az maga a .swf formátumú animációk atya. Ezek a segédprogramok abban segítenek, hogy speciális animációkat sokkal egyszerűbb lépésekben tudjuk megalkotni. Vicces mondjuk, de a fent említett három progik olyanokat is tud, amit Flashsel soha nem lehetne megcsinálni ©. Szóval vegyünk inkább úgy, hogy ezek kiegészítők, melyekhez egyébként nem kell az alapprogram. Sajnos arra nincs hely, hogy a működésüket is átvegyük, de higgyétek el, hogy mindegyik pofonegyszerű, és nagyon könnyen meg lehet ismerkedni velük. Éppen ezért mindhárom program próbaverzióját feltettük a lemez mellékletre, hogy még csak letölthetőt se kelljen. Jó szerkesztgetést mindenkinek! **ZeroCool**

TE IS LEHETSZ MOZART!

DIGITÁLIS ZENESZERKESZTŐK

Tíz éve még a PC-speaker pittyegését hallgatva nem gondoltuk volna, hogy hamarosan komplett zenekarokat helyettesíthetünk számítógépünk segítségével. A zeneszerkesztés igazi (h)őskora még az Amigás időkre tehető, amikor borzalmas hangmintákat Noise Trackerrel gyúrhattunk négy sávos szösszennetekké.

Alig tizenvalahány évvel később a lehetőségek egész tárháza áll rendelkezésünkre, ha elégünk van a Läger Rádióból, és úgy gondoljuk, ennél a zenei felhozatalnál mi bármikor alkotunk jobbat. Ezen az incifinci oldalon ugyan nincs lehetőség minden szoftver bemutatására, hát még kiveszésükre, de pár megoldást felvillantunk, hogy aztán mindenki szemezgethessen kedvére.

MIDI-szerkesztők

A MIDI anno többek között arra lett kitalálva, hogy számítógépről irányíthassunk vele erre optimalizált eszközöket. Később a gyártók előszeretettel építettek be MIDI chipeket a hangkártyákba, így már egy hagyományos

mányosabb SoundBlaster-szintű kártyával is tudunk MIDI-s programokat használni. Az előnyök egyértelműek: a kártyákon (ingyen) ott figyel egy mini-szinti, több mint száz hanggal a zongorától a vonósokon át a dobokig – azaz nem kell külön hangmintákat gyűjtögetnünk. A rendszer hátrányai igazából attól függenek, mire és mivel használjuk. Az átlagos hangkártyákon hallható MIDI-hangszerek ezért nem nevezhetők professzionálisnak, bár a mobiltelefon-prüntögnél mindenképpen szebbek. De persze vannak már olyan hangkártyák, amelyek kifejezetten „erős” MIDI-hangszerparkkal rendelkeznek. Érdemes megtekinteni példának okáért az Anvil Stúdiót

” A trackerekkel nem lehet igazán valóságú zenét gyártani. ”

(www.anvilstudio.com), mint az egyik legjobb ingyenes MIDI-szerkesztő.

Trackerek

Ezek a programok még Amigán jelentek meg – funkcionalitásuk azóta jelentősen kibővült. Az ilyen jellegű szoftverek alapkövei a rövid hangminták (sample), melyeket egymás után rakosgathatsz egy megadott ütemekből álló kis szakaszon. Ezek a szakaszok (úgynevezett patternek) aztán szintén egymás mögé rakosgathatók, így összeleghozható egy hosszabb dallam is. Ez a rendszer már Amigán is bevált, bár ott még a hardvert kímélendő csupán négy sáv szólhatott egyszerre. A trackerek előnye az egyszerű, átlátható kezelés, valamint az, hogy pár egyszerű

hangminta letöltőgetésével egész tűrhető muzsikákkal gazdagodhatunk. Hátránya viszont, hogy a régi technológia miatt a mondjuk C hangon mintavételezett zongorahang igazán valóságú csak C-n, vagy pár hanggal feljebb, illetve lejjebb szól. Ezért a trackerekkel sosem lehet igazán valóságú zenét gyártani. Szintén példaértékű a ModPlug Tracker, melynek hivatalos oldala itt található: www.modplug.com.

Groove vagy loop alapú programok

Ezek a progik már a modernebb kor szüleményei. Elsősorban a „tánc-tánci” kategóriában lehet velük élvezhető alkotni, hiszen itt kevés

lehetőségünk van az egyes hangok magasságát vagy karakterisztikáját megváltoztatni. Az alap építőkövek itt a loopok. Ezek tulajdonképpen apró ritmus- vagy kíséretdarabkák, amelyek pontosan egymáshoz illeszthetők. Az erre szolgáló programok (mint például a júliusi PC World mellékletén megjelent Magix MusicMaker) a legtöbbször már egy kevés „előre csomagolt” loop-könyvtárral érkeznek, csak arra kell figyelni, hogy az egy dalba szánt loopok bpm-je, azaz üteme megegyezzen. A negatívumokat már említettük – meglevő építőközből kell dolgoznunk, ami azért eléggé megkötheti a kezünket. A módszer mellett szól, hogy jó minőségű alapanyagokból tulajdonképpen

már-már stúdióminőséget megközelítő tuc-tuc zenét is faraghatunk. A Magix MusicMakerről itt olvashattok bővebben: www.magix.de.

Szoftverszintetizátorok

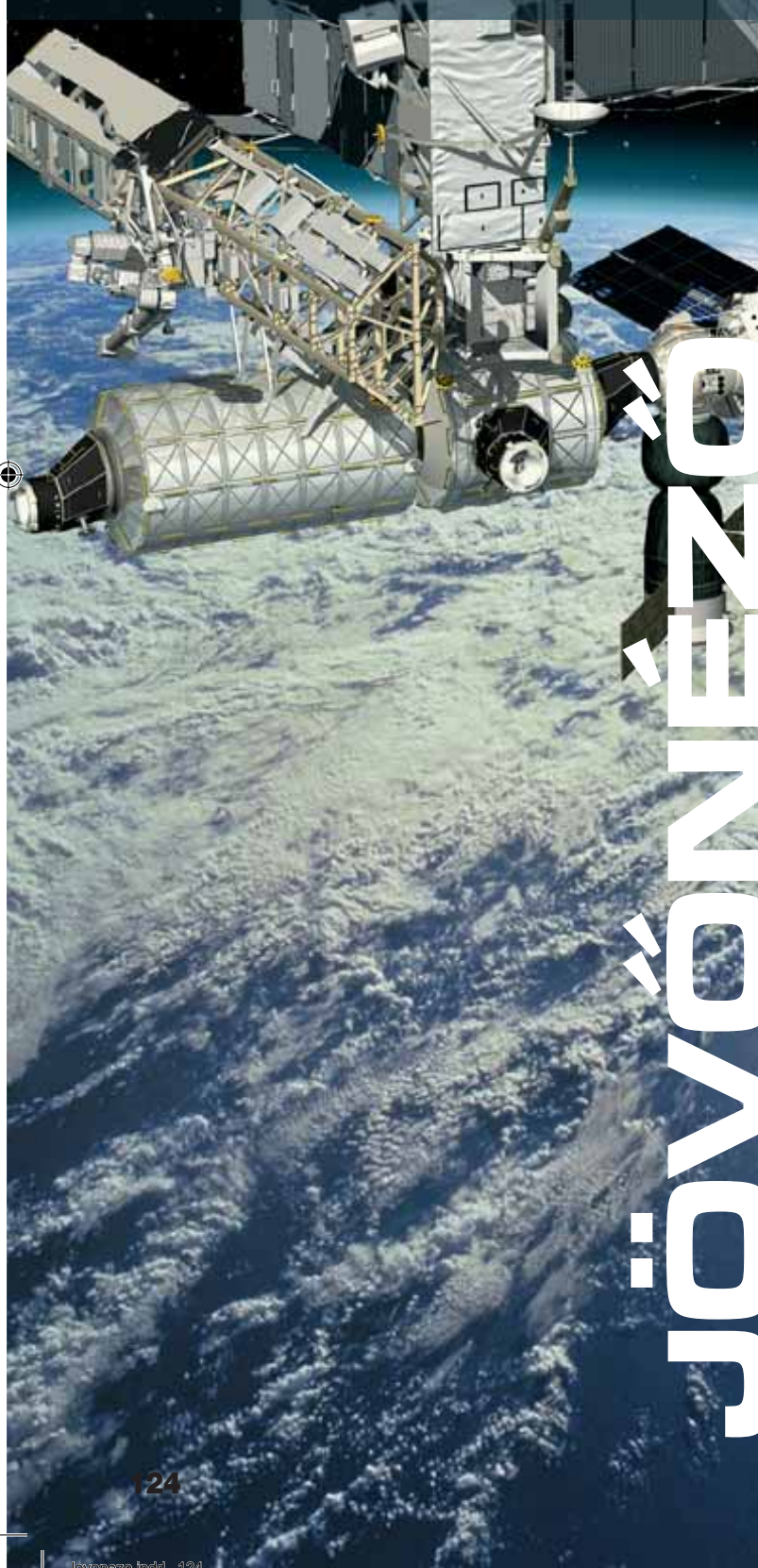
Ha elégedetlenek vagyunk azokkal a hangokkal, amelyeket hangmintaként vadászhatunk le, vagy a MIDI-kártyákból csalogathatunk elő, kreálhatunk sajátokat is. Ezek tulajdonképpen szoftveres mód-szerekkel állítanak elő mesterséges hangokat, hasonlóan, mint a '70-es évek első analóg szintizei. Bár ezekkel a progikkal is van lehetőség komplett zenét írására, ezek azonban főleg Jarre-féle szintizenék, illetve totál műanyag technók megalkotását teszik lehetővé. Ezért általában arra használják az ilyen jellegű szoftvereket, hogy egyes hangokat vagy loopokat kreáljanak vele, melyeket aztán más zeneszerkesztőkben tudnak felhasználni. www.buzzmachines.com – Jeskola Buzz
www.propellerheads.se
– Reason, ReCycle, ReBirth

Kitekintő a komolyabb alkalmazások felé

Természetesen az eddig említettek csupán az alapok. A professzionális számítógépes zeneszerkesztés valahol a fentiek összegzése. A „nagy” szerkesztők, mint például a Cubase, a Sonar vagy a Fruity Loops Studio tulajdonképpen olyan hibrid rendszerek, ahol egyszerre használhatóak loopok, hangminták, MIDI-hangszínek. De erről ne itt és ne most, mert támad az ötezredik karakter, és lerágja a fületem. Akkor pedig min fogok zenét hallgatni?

BZ

Manapság a jövőt szinte mindenki a csillagok közt látja: talán soha ennyire izgalmas és érdekes nem volt még az űrkutatás, hiszen az állami monopóliumok mellett most már a magánszféra is tevékeny részese lett a fejlesztésnek, ami csak használhat az emberiség következő nagy missziójának. Azonban a csúcstechnológiák nemcsak az űrben, hanem a földön is használhatóak: egyrészt gyógyításra, másrészt pedig azonosításra.



JÖVŐTŐNÉZŐ

NAGYOBB A HÁZ, AHOL LAKUNK!

A Tejútrendszer méreteit alábecsültük eddig

Amerikai és ausztrál tudósok legfrissebb kutatási eredményeiből az derül ki, hogy az általunk ismert galaxisok mérete minden bizonnyal nagyobb, mint eddig gondoltuk. Az eredmények hozzájárulnak majd ahhoz, hogy a csillagászok jobban megismerhessék a világegyetem szerkezetét, létrejöttének körülményeit.

Egy chilei infravörös teleszkóp, a Gemini segítségével figyelték meg az egyik szomszédos Galaxist, az NGC 300-at. A „mindössze” hatmillió fényévre levő galaxis a legközelebbi azok közül, amelyek a miénkre hasonlítanak, hiszen az NGC 300-nak vékony spirálkarjai és kis központi dudora van. A kutatók először az NGC 300 ismert szélére, a központtól mintegy 25 ezer

fényévre irányították a teleszkópot. Meglehetősen sok csillagot találtak ott. Ezután még odébb mentek 25 ezer fényévvél, és még ott is csillagokat találtak! Ami azt jelenti, hogy az NGC 300 átmérője legalább a duplája annak, amit eddig ismerünk, így a Tejútrendszer eddigi méretéről is át kell gondolnunk az ismereteinket. A mi galaxisunk jóval nagyobb szomszédjánál, így a tudósok szerint akár 200 ezer fényév átmérőjű is lehet. S hogy miért más galaxisokat vizsgálunk, miért nem a sajátunkat? A válasz nagyon egyszerű, hiszen a többi galaxist sokkal jobban látjuk, mint azt, amelyben mi magunk is élünk (*mivel a Föld a Tejút szélén van, és a többi részét eltakarja előlünk egy csillagközi porfelhő – ender*).



A PAPÍR UJJLENYOMATA

Dokumentumaink is azonosíthatóak lesznek

Mostanság igencsak aktuális és fontos téma az emberek dokumentumok azonosítása (tudjátok, „a nagy testvér figyel” szindróma). Ezek segítségével megállapítható lenne, hogy egy útlevel vagy születési anyakönyvi kivonat valóban eredeti-e, avagy nem. Angol fizikusok felfedezték, hogy a papírnak, műanyag kártyáknak és termékborításoknak is saját, felismerhető mintázatai vannak, amely alapján azonosítani lehet ezeket. Mivel az ilyen azonosító jeleket szinte lehetetlen módosítani, így tökéletesen megfelelhetnek egy eredetiségvizsgálatra. Mikroszkopikus szinten minden, nem

reflektív felület elég durván néz ki. Egy fókuszált lézer segítségével szkennelve több különböző pontot, meg lehet állapítani ugyanarról a papírról van-e szó. Két különböző lap nem ad egyforma eredményeket, azonban egy oldal még akkor is felismerhető marad, ha összegyűrték, hideg vízbe áztatták, netán 180 fokban sütőben kisütötték: az „ujjlenyomat” sértetlen marad ilyenkor is. Mivel jelenlegi ismereteink alapján nem létezik olyan technológia, amellyel a felület tökéletlenségeit lehet másolni, ez a módszer tökéletesnek látszik arra, hogy a hamisítás ellen felhasználható legyen.

TURISTAÚT A HOLDRA

Mindössze 100 milla...

Meguntad, hogy hiába utazol Rodoszra vagy Thaiföldre, mindig ugyanazon a planétán maradsz? Elegend van abból, hogy már más is járt ott, ahol Te? Akkor irány az űr! No persze előbb meg kell nyerni a lottót – néhányszor...

A nemzetközi sajtó vezető híriben számolt be arról, amikor az első milliós űrturista a nemzetközi űrállomásra érkezett. Azóta már a második is kilépett a Föld légköréből, így bátran állíthatjuk, hogy beindult az űrturizmus. Igaz ez akkor is, ha a kis „móka” mintegy 20 millió dollárba (mintegy 4 milliárd forint) kerül: nem is kevesen vannak, akik ezt simán meg tudják fizetni. Ezért a Space Adventures cég új ajánlattal bővítette kínálatát. 2008-ban már vállal Hold körüli utaztatást is.

4 milliárd forint

Így leírva elég szép nagy összeg, amelyből akár egy komplett kórházat vagy több kilométer autópályát is lehet építtetni. Természetesen, akinek van ennyi pénze, attól nem várható el, hogy a köz javára fordítsa (még ha jó is lenne), a mai világ szabályai szerint saját pénzét mindenki arra költi, amire csak akarja. Például egy Szojuz űrhajó ülésében, egy igazi orosz űrhajós vezetésével el lehet majd utazni a Holdra. A trükk a dologban, hogy nincs leszállás, és pályára állás sem lesz, a hajó a Hold Földtől távol eső oldaláig repül, majd visszatér. Az ajánlatot tevő cég igazgatója szerint legalább ezer olyan embert ismernek, akinek elég pénze van, és érdekli is őket a buli.

Első csak egyszer lehetsz

Ez az ősi bölcsesség erre az esetre igencsak igaz: ki fog emlékezni majd a második Holdturistára? Senki. Viszont az első után minden bizonyosan „olcsóbb” lesz az út, hiszen a legelső esetben a küldetés fejlesztési költségeit is fizetni kell, amelyek második vagy többedik alkalommal már kevesebbet kóstálnak. Természetesen a független szakértők fanyalognak. Szerintük azt a két kőgazdag embert, aki fizetne ennyi pénzt, sokkal nehezebb lesz megtalálni, mint elrepülni a Holdhoz. Ugyanis a mai technológiai viszonyok mellett egy ilyen űrrepülés nem nagy durranás, simán teljesíthető: a történet csak arról szól, ki és hogyan tudja

kihasználni a kínáló üzleti lehetőségeket. 2008-ra minden kiderül.

Űrhátizsák a vállra és lehet űrstopolni!

Dennis Tito és Mark Shuttleworth után egy harmadik turista, az amerikai Greg Olsen készül az űrbe októberben. Személyesen megjelent azon a sajtókonferencián, ahol a Holdra tartó utat bejelentették. Mivel egy vállalat eladásán mintegy 700 millió dollárt keresett, így könnyen jelenthette ki: „Ki ne akarna első lenni egy ilyen úton? Engem nagyon érdekel egy ilyen kihívás, és totálisan megbízom a Szojuzban. Azonban egyelőre ezt az utat teljesítem majd a nemzetközi űrállomásra.” Emellett a Space Adventures kisebb pénzűeknek is kínál lehetőségeket. 100 ezer dollárért (mintegy 20 millió forint) szuborbitális pályára juttatja az érdeklődőket, akik 15 percen át élvezhetik majd a súlytalanság állapotát. Mivel egy igencsak izgalmas üzleti lehetőségről van szó, így a Virgin alapítója, az extravagáns multimilliárdos, Richard Branson is létrehozott egy céget Virgin Galactic néven, amely szuborbitális repüléseket tervez 2008-tól 200 ezer dollárért. A privát űrhajót Burt Rutan, az X-prize nyertese tervezi.

S merre vezet a jövő?

Lehetne itt most vizionálni űrhotelekről, speciális kórházokról vagy üdülőkről, egy tény: ezek a privát repülések egyrészt elég motivációt adnak az embereknek arra, hogy megismerjék az űrt személyesen is, másrészt pedig lehetőséget adnak ebben az esetben az orosz űrprogramnak, hogy tovább dolgozhassanak a tudósok. Minél gyakrabban lehet indítani, annál olcsóbb lehet egy ilyen misszió, amely még több tőkét vonhat be. S az űrrepülés költségeinek csökkentése, illetve technikai szintjének növelése igen izgalmas perspektívát adhat majd a mi fiainknak és unokáinknak. Reméljük, bölcsen élnek majd vele.

Gyu

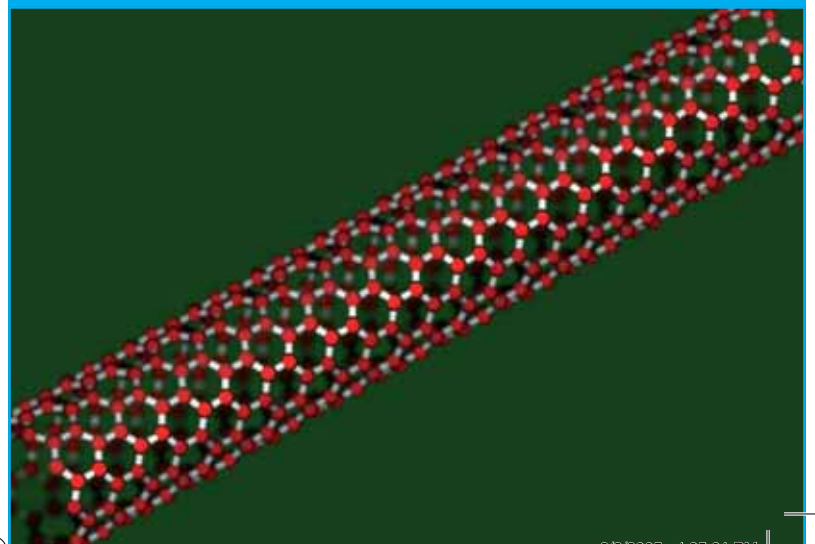


NANOCÖVEK ÉS LÉZER A GYÓGYÍTÁSBAN

Neked annyi, rák!

Az amerikai Stanford egyetem kutatói érdekes új rákgyógyítási módszert dolgoztak ki: a karbon nanocövek azon tulajdonságát használják ki, hogy infravörshöz közeli fény hatására hirtelen nagy mennyiségű hó szabadul fel belőlük. Az okos tudósok rájöttek, hogy ezt akár a rák elleni harcra is felhasználhatják.

Eddig a rákos sejteket elpusztító módszerek nem kímélték az egészséges sejteket sem, ezzel tovább rombolva az egyébként is megviselt szervezetet. Azonban tudósok már rájöttek arra, hogy a rákos sejtek folsav receptorokkal vannak beborítva, míg a normál sejtek nem. Ezért a karbon nanocöveket folsav molekulákkal borították be, hogy biztosak legyenek abban: a rákos sejtek magukhoz vonzzák ezeket. Majd megvilágították a tumort, illetve az egészséges sejteket is infravörshöz közeli fényvel. Két percen belül a fény 70 fokra melegítette a karbon nanocöveket, amelyek így elpusztították a megtámadott rákos sejteket. Természetesen ezek a kísérletek egyelőre kezdeti fázisban vannak, azonban nagyon ígéretesek, mert akár antitesteket is lehet majd a nanocövekhez kapcsolni, aminek segítségével „programozható” lesz, milyen típusú rákbetegség ellen küzdhet ez a módszer. Jelenleg egereken, nyirokrák gyógyítására használják.



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Ebben a hónapban is kibővítettük a Vásárlási tanácsadó rovatunkat. Újabb, és utóbbi időben tesztelt termékeket vontunk bele, hogy még szélesebb körben értesülhess az éppen aktuálisan kapható, leginkább figyelemreméltó hardverekről. Jó böngészést mindenkinek!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	88%	40 000 Ft	2005. 03.
Frisstülés	Inno 3D GeForce 6200 PCX	82%	26 250 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

Frisstülés	Sapphire X850XT PCI-E	89%	139 000 Ft	2005. 08.
	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)

Új	GigaByte GA-8I945P	93%	27 800 Ft	2005. 09.
Új	AOpen i945Pa-PLF	91%	33 000 Ft	2005. 09.
Új	MSI 925XE Neo Platinum	89%	50 700 Ft	2005. 09.
Ártipp	GigaByte GA-8I945P	93%	27 800 Ft	2005. 09.

AMD alaplap (Socket A)

	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 500 Ft	2003. 07.
Frisstülés	MSI K7N2G	89%	20 625 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)

Új	3,2 GHz / 800MHz 1MB LGA775	-	60 600 Ft	Belső Teszt
Új	3 GHz / 800MHz 1MB LGA775	-	44 750 Ft	Belső Teszt
Új	Celeron 2,8 GHz / 512K LGA775	-	22 500 Ft	Belső Teszt
Ártipp	3 GHz / 800MHz 1MB LGA775	-	44 750 Ft	Belső Teszt

AMD processzor

Frisstülés	AMD Athlon 64 3200+	-	36 900 Ft	2005. 01.
Frisstülés	AMD Athlon XP 2800+	-	26 500 Ft	Belső teszt
Frisstülés	AMD Athlon 64 2800+	-	25 300 Ft	2005. 01.
Ártipp	AMD Athlon XP 2400+	-	13 700 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
Új	Sound Blaster Audigy LS	78%	15 220 Ft	2005. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	11 250 Ft	Belső teszt

Merevlemez

Frisstülés	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	29 000 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
Frisstülés	Teac CD-W540E	91%	10 625 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	6 875 Ft	Belső teszt

DVD-író

	Asus DRW-1608P	93%	19,144 Ft	2005. 07.
	LG GSA-4160B	91%	21 250 Ft	2005. 02.
	NEC ND 3500A	86%	15 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	NEC ND 3500A	86%	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

Frisstülés	SONY SDM-HX75	92%	102 125 Ft	2005. 07.
	Acer AL1730	90%	93 362 Ft	2005. 07.
Frisstülés	Viewsonic 171B	88%	108 500 Ft	2005. 07.
Ártipp	Acer AL1730	90%	93 362 Ft	2005. 07.

5.1 hangfal

Értesítés	Logitech Z-5500 Digital	90%	88 125 Ft	2005. 03.
	Creative Megaworks 5.1	86%	71 250 Ft	2005. 03.
	Ozaki HM080 F8	78%	62 500 Ft	2005. 03.
Ártipp	Altec Lansing XA 3051	83%	35 800 Ft	2005. 03.

2.1 hangfal

Értesítés	Logitech X-220	88%	10 250 Ft	2004. 01.
	Creative Inspire P380	85%	12 250 Ft	2004. 01.
	Altec Lansing XA3021	84%	10 000 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	9 375 Ft	2004. 01.

Egér

Értesítés	Logitech MX 1000	5/5	16 500 Ft	2004. 10.
	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

Értesítés	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

Értesítés	iRiver IFP-1090	88%	76 250 Ft	2004. 10.
Értesítés	Oracom ORC-800	87%	29 000 Ft	2005. 07.
	Creative ZEN Micro	87%	36 875 Ft	2005. 02.
Ártipp	Oracom ORC-800	87%	29 000 Ft	2005. 07.

Gamepad

Értesítés	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%	4 000 Ft	2004. 11.

Ház

Új	CoolerMaster STC-T01	-	42 375 Ft	2005. 08.
Új	AeroCool Acrylic Case II	-	18 740 Ft	2005. 08.
	Cooler Master Wave Master	82%	28 125 Ft	2004. 03.
Ártipp	AeroCool X204	-	11 863 Ft	2005. 08.

Táp

Értesítés	Sirtech PW-480-302DF	93%	21 040 Ft	2005. 07.
	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

Bár azt vártuk, hogy a GeForce 7800 GTX, illetve a nemrégiben bejelentett 7800 GT bejelentésével és megjelenésével újabb kavár következik a grafikusártyák piacán, ez sajnálatos módon nem történt meg. Reményeink szerint estek volna az árak, de a jelek szerint egyértelműen várni kell még erre. Meglepő azonban, hogy ezen megoldások teljesítménye gyakorlatilag duplája, mint az előző generációké, mégsem drágábbak, mint azok voltak megjelenésük idején. Persze ez nem azt jelenti, hogy azonnal rohannunk kell megvenni őket – aki viszont megteheti, annak remek

alkalom, hogy egy villámgyors megoldás tulajdonosa legyen. Mi azonban azt mondjuk, hogyha eddig nem vettél ilyen kártyát, mostmár igazán kivárhatod az ATI fejlesztését, ami, ha a pletykák igazak, még gyorsabb lesz, mint az NVIDIA jelenlegi büszkesége. A TFT árak most is tökéletesen egy helyben állnak, nem most kell tehát beruházni. Memória szinten sincs igazán változás, bár most sem mondhatjuk, hogy magas lenne az árak. Még a nyár végén vegyünk inkább winchestert, ha lehet, minél nagyobb!

Aktuális box: Headsetek

Új	Altec Lansing AHS602	4/5	13 475 Ft	2005. 08.
Új	Trust Gamer Headset	-	5 240 Ft	Belső Teszt
Új	Genius HS-04V	-	5 115 Ft	Belső Teszt
Ártipp	Trust Gamer Headset	-	5 240 Ft	Belső Teszt

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

OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD		INTEL		AMD		INTEL	
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	20 625 Ft	MSI 848P Neo-V	17 500 Ft	Soltek SL-75FRN2-RL	22 500 Ft	MSI 848P Neo-V	17 500 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2800+	26 500 Ft	Celeron 2.8 Ghz	16 500 Ft	AMD Athlon XP 3200+	36 900 Ft	P4 3.0 Ghz FSB800	42 500 Ft
Hűtő	Cooler Master Vortex Dream 7	5 875 Ft	GlacialTech Igloo 4320	4 000 Ft	GlacialTech Silent Breeze III	5 250 Ft	GlacialTech Igloo 4320	4 000 Ft
Memória	512 MB DDR 400 Mhz	15 625 Ft	512 MB DDR 400 Mhz	15 625 Ft	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	40 000 Ft	2x512 MB DDR 400 Mhz Kingston	40 000 Ft
Videokártya	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	40 000 Ft	Inno3D GeForce 6600 GT PCX	40 000 Ft	Club3D Radeon X850 Pro	106 990 Ft	Club3D Radeon X850 Pro	106 990 Ft
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1	11 250 Ft	Sound Blaster Audigy LS	15 200 Ft	Sound Blaster Audigy LS	15 200 Ft
Merevlemez	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft	Western Digital 80 GB 7200 rpm	12 500 Ft	Maxtor 200GB 7200 rpm	24 625 Ft	Maxtor 200GB 7200 rpm	24 625 Ft
Optikai meghajtó	ASUS DVD E616	7 375 Ft	ASUS DVD E616	7 375 Ft	Asus DRW-1608P	19 144 Ft	Asus DRW-1608P	19 144 Ft
FDD	Toshiba	2 500 Ft	Toshiba	2 500 Ft	Samsung	2 500 Ft	Samsung	2 500 Ft
Billentyűzet	Samsung SWT PS	3 125 Ft	Samsung SWT PS	3 125 Ft	Logitech Internet Keyboard Black	4 375 Ft	Logitech Internet Keyboard Black	4 375 Ft
Egér	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	3 750 Ft	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	Codegen ATX + 400 W	13 750 Ft	Codegen ATX + 400 W	13 750 Ft
Összesen:	159 125 Ft		144 875 Ft		294 984 Ft		294 334 Ft	



STARMUSIC

Indahouse12

Bevallom őszintén, nem gondoltam volna, hogy az Indaház 12 „fejezetet” meg fog élni (S hol lehet még a vége? Belegondolni sem merek...), mindenestre kitarásukért dicséret mind a rajongóknak, mind a kiadónak. Nézzük csak, zeneileg mit kínál a korong: Armand Van Helden, Cabin Crew, Future Funk, Gadjó, régi kedvencem: Mr. Benassi, Narcotic Thrust és még sorolhatnám a house-szerte világhírű előadókat. S elnézve a hétvégi Budapest Paradé forgatagát, szép siker lesz ez az album. Jó kis house-válogatás rövid szavatossági idővel.

Jó kis válogatás **Inkább bele sem kezdek...** **81%**



Sundance6

Az Indaház kisöccse is fejlődik, gyarapodik szépen, sőt a fülem is jobban viseli a dance feszes ritmusát, mint a house-os torzításokat, de hát ízlések és techno-stílusok ugye különbözőek. Az általam is nagyra becsült Tiesto bevezetője után olyan nagy slágergyártók szólnak, mint az ATB, Royal Gigolos, Jan Wayne (jé, él még?), DJ Antoine, Cabin Crew, Morgan vs. Kate Hall. Becsülettel bevallom, nagyon le akartam ezt a lemezt húzni, de a saját stílusában elég jól sikerült válogatásnak tartom, tele jó nótákkal. Fikázás elmarad...

Jan Wayne még él! **Akkor is csak túcc-túcc** **83%**



Every Time I Die

Gutter Phenomenon

Nos, a punk mint gyűjtőfogalom, ma már elég sok bandát és különböző stílust takar. Az ETID egy ezek közül a bandák közül, amely a „békeidőkben” egy elfogadható punkbanda volt. Új lemezük igen hasonlít a Hot Damn Pt2. című „alkotáshoz”, mind zeneileg, mind szövegeileg közelíti a dögunalmat, az ének/ordítás igazán rémes, minden kreativitást nélkülöz, viszont erőt sugároz. A jó kis hardcore bandából ez a csapat mára egy közepes trashcore rockbandává „fejlődött”. A stílus hívei tuti élvezni fogják kábé fél óráig. Aztán már ők sem. Én szóltam!

Van benne erő **Más újsincs** **67%**



Tsar

Bands-Gilrs-Money

Kellemes meglepetés volt ez az őszinte banda, hiszen mi másról is szólna a mai popélet, mint a bandáról, csajokról és a pénzről? A lényeg, hogy a lendületes power-popot nyomató banda rengeteget örökölt az én egyik kedvenc stílusomnak is számító glam-rocktól, ami mindenféleképpen pozitívumként róható fel nekik: a nóták dallamosak, lendületesek, még akkor is, ha az énekes és az alapvető hangzás „Green Day-szagú”, a Tsar valami teljesen mást hozott ebbe a stílusba a sok uncsi banda mellé. Ajánlom szeretettel!

Dallamos, lendületes **Green Day-es ének** **89%**



Soufly

Dark Ages

Na akkor szálljunk alá a pokol legmélyebb bugyraiba, jön a zúzás! Cavalera „apó” (ex-Sepultura) szólóprojektje tuti nem andalít majd el senkit, inkább zúz ezerrel, amolyan jó kis thrasht, esetleg hardcore metált öntve a nyakunkba. A lemez visszatérés a Sepultura gyökereihez: Max szerencsére hallgatott a rajongók kritikáira, kidobott minden hülyeséget az eddigi Souflyból, és végre azt csinálja, amitől a Sepultura annak idején világhírű lett. Nem túl modern, nem túl cizellált, de híz és zúz ezerrel. Ennél pedig senki sem kérhet többet. Én sem...

Vissza a sepulturás kezdetekhez **Kicsit túlhaladt rajta az idő** **87%**



Staind

Chapter V

Eddigi munkáival is bizonyított ez a zenekar: tudnak szomorkodni, érezni, de ugyanakkor zúznak is keményen. Az ötödik fejezet valamilyen összefoglalása lehet eddigi négy lemezüknek, ugyanis sok hasonló elemmel találkozhatunk. Azonban még mindig a dalok állnak a középpontban: líra követi a faldübörögést, magyarul panaszkodni nincs okunk. Egy dolog azért hiányzik belőle: minden korrekt, a megszólalás profi, a dalok jók, csak az a bizonyos „zszenialitás”, a zenét megbolondító fűszer maradt ki. Így csak korrekt munka, semmi több.

Teljesen korrekt **Hiányzik belőle a megszokott plusz** **82%**



Amplifier

Amplifier

Furcsa ez a lemez. Rengeteg „családias” vonást fedezek fel rajta, kellemesen hallgatható, mint a 70-80-as évek hard-rock zenéje. A progresszív rockbandákra jellemző, ráérős, történetmesélős dalok, a rengeteg irányvonal (Led Zep, Tool, The Verve, Nirvana, Bad Company, Radiohead) által is befolyásolt zene, amely így önálló életre kelve nyújt valami újat a brit rockzenében, s amelyet mostantól bátran nevezhetünk Amplifier-stílusnak. Nem tudtam a lejátszóból kivenni: a felkavaró, érdekes, megunhatatlan, mégis újszerű dalok igencsak jók.

Rengeteg jó hatás **Nem teljesen saját stílus** **90%**



Nevermore

This Godless Endeavor

Ez a prog-zúzos banda eddig is kitűnt a mezőnyből dalírási és előadási képességeivel, fantasztikus témáival, precíz, cizellált technikájával. Most azonban talán még érettebbek, még cizelláltabbak, még invenciózusabbak, mint voltak: nagy ívű, himnikus dalaik ezen az albumon jobbak, mint valaha voltak, pedig eddig sem volt piskóta, amit csináltak. Warrel Dane tündököl, a dalok ütnek, a technika lenyűgöző. Ezen kívül csak annyit: az a metálrajongó, aki nem szerzi be, nem is igazi rajongó, és villámgyorsan szégyelje el magát!

Jobb az eddigi jóknál **-kontra** **96%**





STARMOVIE



Eredeti plakát



Szívem csücskei

Fever Pitch

Ben Wrightman (Jimmy Fallon) középiskolai tanár. Jóképű, szórakoztató, ráadásul remekül ért a gyermekek nyelvén. Amikor egy szép napon özszeszalad Lindsey Meeksszel (Drew Barrymore), a nagyra törő és szép gazdasági tanácsadóval, hirtelen erős vonzalom ébred benne a nő iránt. Lindsey munkamániás, Ben viszont szereti ellazsálni a nyarat. Az igazi szerelem azonban mindent legyőz. Addig legalábbis, amíg be nem köszönt a Red Sox tavaszi edzési időszaka. És miközben a Bosox, Ben imádott csapata a baseball történetének egyik legremekbebb tour de force-át hozza, a kapcsolatban is ügyelni kell, nehogy kiessen valaki. Én bizonyos jelenetekben magamra ismertem. Ugyanis épp tegnap mondtam lelkesen a kedvesemnek, hogy nála alszom szeptember 11-én, erre ő rosszat sejtve: komolyan? Akkor indul az amerikai foci szezonja. Párom nem munkamániás, én pedig nem kelek és fekszem egy csapattal sem, ettől még tetszett a film...

Érdekes pár és baseball! **Túl műanyag-szagú sztori** **88%**

Hazárd megye lordjai

Teh Dukes of Hazzard

A bulizásért és a gyors kocskért lelkesedő Duke unokatestvérek, Bo (Seann William Scott) és Luke (Johnny Knoxville) már megint itt vannak, a déli régió legrővidebb sortjának büszke tulajdonosával, Daisy Duke-kal (Jessica Simpson) együtt. A Duke családnak saját whisky-főzője van, és Jesse nagybácsi (Willie Nelson) készíti a legfinomabb főzetet egész Dixie-ben. A fiúk rendszeresen találják magukat szemben a rendőrökkel, ahogy megszoktuk. Egy nap Bo és Luke rádöbben, hogy szomszédjuk földjét az alattomos rendőrbiztos, Hogg (Burt Reynolds) törvénytelen eszközökkel próbálja megkaparintani. A fiúk azonnal akcióba lendülnek! Végül is ez a film semmivel sem jobb/rosszabb az eredeti sorozatnál: General Lee hasonlít a legjobban az eredetire, Jessica Simpson szexis, a fiúk dögösek (Johnny Knoxville egyenesen a Jackassból szaladt át), a humor pedig eredeti dél-texasi... izé, Hazárd megyei. Azt viszont még mindig nem tudom, kik a lordok ebben a sztoriban. Ugyanis a Duke herceget jelent...

Hitelesen újraforgatott darab **Az eredeti sem volt túl bonyolult** **85%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



A barlang

The Cave

Néhány hétfégi barlangásznak nyoma vész a Kárpátok északi részén: a mentőalakulat igazi profikból áll. Búvárok, hegymászók és kalandorok csapata vág neki a földalatti barlang- és törendszer feltérképezésének, ám hamarosan rá kell jönniük, hogy ez nem hétfégi kirándulás... Amikor egy robbanás következtében beomlik a bejárat, a jól képzett, és sokat próbált férfiak és nők egy hosszabb, nehezebb, részben a víz alatt vezető utat választanak, amely egy másik kijárat felé vezet. Újabb balesetek történnek. Olyan meglepetésekkel kell szembenéznük, amilyeneket még ők sem tudnak megmagyarázni. Ez is csak a kaland kezdete: mert amikor a barlang legmélyére jutnak, találkoznak valamivel, amiről legborzasztóbb álmaikban sem hitték volna, hogy létezik. A plakáton is látszik, mire lehet számítani: könnyed, hétfégi családi szórakozásra aligha. Egyébként bevallhatom, hogy magamtól sosem mennék le ilyen helyre, aki meg megteszi, az most jól megérdemelte, amit kapott!

Nagy divat az ijesztgetés **Ettől nem lehet annyira megijedni** **79%**

Egy cipőben

In Her Shoes

Maggie (Cameron Diaz) és Rose (Toni Collette) testvérek, ám semmiben sem hasonlítanak egymásra. Rose ügyvédnőként keresi kenyerét, céltudatos, komolyan veszi az életet, házásra hajlamos, és titokban romantikus regényeket olvas. Maggie ellenben a felelőtlenség élő szobra: a véget nem érő bulik, könnyen beszerezhető és eldobható pasik, meg a vad poénok híve. El is szereti nővére ritka udvarlóinak egyikét. Az eredmény: Maggie és Rose, akik eddig kerültek, mostantól utálják egymást. Mi kéne ahhoz, hogy úgy szeressék egymást, ahogy az testvérektől elvárható? Talán egy titokzatos nagymama (Shirley MacLaine), akiről azt se tudta senki, hogy még él, ám most felbukkan, mindenbe beleszól, és varázsos módon minden megváltozik körülötte... A két eltérő karaktert két totálisan eltérő színésznő játssza, így bátran feltételezhetjük, hogy valamelyikük édesapja a gázóra-leolvasó lehet ☹. Mindenesetre érdekes feszültség a két ennyire eltérő karakter „csatája”, még akkor is, ha egyikőjükkel sem tudtam azonosulni. Ami csak az én hibám lehet.

Érdekes konfliktushelyzet **Nehéz azonosulni vele** **84%**



Eredeti plakát



ÍRJÁL
ha véleményed, vagy kérdésed van egy játékkal, az újsággal, vagy a készítőikkel kapcsolatban!
arena@gamestar.hu

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kész vagyok. Ki vagyok totál bukva! Nem tudom, ki intézte el, hogy az augusztus ilyen rémes és borzalmas legyen, de azonnal jöjjön ki a művház elé, és úgy, de úgy lefejelem az illetőt, hogy karácsonyig nem áll fel. Ki rendelte az özvízét? Ki akart kiszúrnivaluk ezzel a késő őszi időjárással, hideggel, áradással? Ki volt az? Azonnal álljon elő! Valamelyik nap azt kérdezte tőlem valaki, hogy: Gyu, hogy telt a nyarad? Én meg visszakerdeztem: Miért, volt nyár? Biztos nem vettem észre az esőtől... Szerencsére egy dolog nem változik, hiába van forróság vagy jégverés: ez az Aréna. Ajánlom nektek sok szeretettel!

A HÓNAP BUGSHOTJA

E havi bugshotunk annak a bizonyítéka, hogy a Star Wars-univerzum birodalma is játszik II. vh-s FPS-ekkel, ugyanis a nemrég leközölt kétlábú, de két felsőtestű katoná mintájára kifejlesztették a kétfejű lépegetőt, amellyel sokkal jobban lehet a köztársaságiakat irtani. A Star Wars: Battlefrontban máris bevetésre került a fegyver, köszönet a titkos kémfotó készítőjének, --(Revan)-- -nak!



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzáknk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközzölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Havoc

banán

Kívánok Gyu és a többiek! Ez a levél nemcsak Gyunak, hanem a többieknek is szól! Szóval... az iskolánkban egyszer beszélgettünk valamiről, és valahogy szóba jött az, hogy melyik végén kell felbontani a banánt (a gyümölcsöt). Nem tudtak megegyezni, és ebből osztálytéma lett. Azután megkérdeztük a tanárokat, ők is kábé fele-fele arányban voltak. Azután az egész iskolát megkérdeztük, és még így sem lehetett eldönteni, hogy igazából melyik végén kell felbontani a banánt, és ki csinálja rosszul. Ebből pedig nagy vita lett... Még egészen máig. Most a Ti véleményeteket kérem, hogy segítsétek eldönteni, hogy melyik csapatnak van igaza. Tehát Ti a: 1. szaránál (ahol hosszú csik van) vagy 2. a tetejénél (ahol lapos és belül keserű) bontjátok fel?

Máris látom magam előtt a hitetlen arcokat: Hogy lehet ekkora baromságot kérdezni? Kit érdekel? Ennek ellenére bátran állíthatom: az életnek vannak NAGY kérdései. Például valamikor a nyolcvanas években olvastam egy cikket az amerikai válások legfőbb okairól. S akár hiszitek, akár nem, a 3 legfőbb válóok között szerepelt az, hogy „máshol nyomja a fogkrémet a tubusból”. Mert vannak emberek, akik a végén, vannak, akik a közepén, sőt olyanok is léteznek, akik az elején nyomják. S erre szkeptikusok meg nemtörődömök bátran mondhatják: az emberi hülyeség végtelen. Én viszont azt mondom: a világegyetem tele van érdekes dolgokkal, amelyeket felfognunk oly nehéz. Ja, és persze a szaránál nyitom a banánt, mint minden normális ember. (A politikai korrektség jegyében: én meg a tetején – Csonti) Ugye a doktor úr is?

B. Ferenc

Szomorú

Hello mindenkinek! Szomorúan veszem észre, hogy egyre gyakrabban megy az a tévében, hogy a játékok ártalmasak az egészségre. Ez egy baromság. Persze vannak olyanok, akik kiugranak az erkélyről egy rajzfilm miatt (DragonBall), vannak barmok, akik megölik magukat egy játék miatt (ez volt Amerikában),

A HÓNAP LEVELE

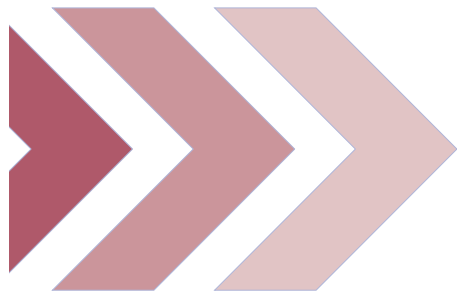
JOKE

megalevél

Szia Gyu! (vagy aki olvassa) Úgy érzem, a fejlesztők most már – tisztelet a nagyon kevés kivételnek – csak a pénzre mennek. Az másod- vagy huszadrangú, hogy ha már megvette valaki a játékot, az meddig és milyen minőségben élvezheti. A lényeg egy faxa előzetes, digitálisan feljavított screenshotok, hogy elhitessék velünk, hogy ez aztán „hüdenagyon”, és rohanjunk megvenni. De manapság mindenki meg akarja mondani, hogy nekem mi a jó. Azt írtatok egyszer, hogy nem tiszteljük a játékokat, mert nem az eredetét vesszük meg, pedig akkor minden apróságot felfedeznénk bennük. De jó lenne. De! Azért az elég vicces, hogy 10 ezerért megveszel egy játékot, bár nevezzük terméknek, amelyik igaz, hogy nem olyan, mint a bemutatóban, de legalább tele van bugokkal. Nem baj, majd jön ki hozzá patch. Hát megnézem azt, aki megvesz úgy akár csak egy zsemlet is, hogy látja rajta, hogy félig nyers, igaz, attól még nem mérgező, meg is lehet enni, az íze „kicsit más”, de végül is zsemle, nem baj, majd a pék holnap süti még egy kicsit. A programokon nem látod, hogy félig nyers-e, mert a kiadó bácsi szöveg, hogy most már ne süssétek tovább, mert ki kell adni. A játékvásárlást én úgy oldom meg, hogy megvárom, amíg leteszteltek a progit, és mivel bízom az értékelésekben, a rossz kritikát kapott programokat messzire elkerülöm. (Tényleg, ha egy kiadó játéka siralmas, és rossz kritikát kap, utána megváltozik a kapcsolat a kiadóval, illetve a fejlesztőkkel? Mert a fix.tévés riportban többször említetted a velük tartott jó kapcsolatot.) Szerintem a szemétre való játékokat nem szabad megvenni eredetiben, ha meg valaki mégis futólag kipróbálná, az másoltassa le. A kiadók így persze hogy drágábban adják a játékokat, hiszen a sok szemetet is egy-két húzóssabb nevű proginak kell eltartani.

Talán vissza kéne találni a régi útra a fejlesztőknek és a játékosoknak is. Nem kell lehúzni egy játékot, mert nem csúcs a grafikája és nem a legújabb idegköttyűvel kell irányítani. Azért kell játszani, mert szórakoztat és kikapcsolódást nyújt, és ehhez megfelelő programokat kellene valakinek csinálnia. Na jól kiálmodoztam magam.

Nagyon sajnálom, hogy az egész levelet nem tehettem be, mivel igencsak hosszú, és sok érdekes ötlet-gondolat fogalmazódott meg benne. Válaszolva kérdésekre: ha rossz kritikát kap egy kiadó, általában nem haragszik meg ránk – ők is tudni szokták, ha egy játék rossz, ők se hülyék. A problémát nagyon jól látod, ámde globálisan kell nézni: ugyanis emberi mivoltunkból kifolyólag mindnyájan (igen, az összes ember) képesek vagyunk hibázni (sajnos ez a GameStar esetében is megtörténik, e helyen kérek előre is elnézést). Így a játékefejlesztők is. Azonban a tesztelés során nem áll rendelkezésükre az a sok száz-ezer teszter, aki a „kész” játékot nyüstöli, nem áll rendelkezésükre az az időintervallum, ami idő alatt újabb és újabb problémák kerülhetnek elő. Jó példa erre az Anarchy Online: négy éve megy már, és mind a mai napig találni benne lebegő fákat, vagy egyéb hibákat. Egyszerűen azért, mert akkora a játéktér, és olyan bonyolult a rendszer, hogy teszter legyen a talpán, aki ki tud deríteni minden hibát. S ha nem derülnek ki a hibák, akkor elég nehéz kijavítani ezeket. Ezért is normális az, hogy utólag javítják: azoknak, akik kiadtak 10 ezret, joguk van jó játékkal játszani, és a pénzükért a minimum, amit elvárhatnak, az az, hogy a megvett játékot a fejlesztő/kiadó kijavítsa. A pék is kicseréli Neked a félig sült zsemlet egy megsültre. Ha nem, akkor csödbe is megy... A „szemét” témakörében pedig olvasd el hacker1436-nak adott válaszomat: mindig van több ezer olyan ember, akinek tetszik, ami nekem nem...



133
Aréna hardver
Hardveres problémák



134
Aréna szoftver
Játék kérdések-válaszok



135
Közérdeklő információk
Minden, ami érdekes

de van úgy, hogy mást ölnek meg miatta (Lineage II). Szerintem ezek már a játék előtt sem voltak normálisak. Vegyük például az átlagos embert. Van belőle majd hétmilliárd. Az ember képes felfogni a játék és valóság között tátongó szakadékot. Képes elválasztani egymástól a két világot. Egy játék sem képes arra, hogy bárkit is gyilkosságra készítessen. Azt el tudom képzelni, hogy egy játék agresszívra tesz. De azt csak a Postal 2 meg a Manhunt-féle xarságok érhetik el. Ezzel szemben a normális játékokat cenzúrázzák, korhatár alá sorolják stb. És mit érnek el vele? Képzeliünk el egy szituációt: kisgyerek karácsonyra megvenné magának mondjuk a Half-Life 2-t. De meglátja rajta a korhatár-besorolást, és riadtan visszateszi a polcra. Ugyan már! Németországban minden cenzúra van. Pedig a játékoknak csak azt lehetne felróni, hogy a gép előtt tartanak minket, megfosztva a szabadidőtől. De kérem, erre nem kényszerítenek minket. Aki akar, játszik. Akkor meg minek telenyomni a köztudatot a játékok ártalmasságával? Semmit nem fog változtatni, csak azt érik el, hogy a nagyszülők, akik az öregkorukat töltik a tévé előtt, elhígygék ezt a szemetet. Szerintem minden ember van elég érett ahhoz, hogy eldöntse, neki mi jó, és mi ártalmas. Én már sok éve játszom, és még csak a látásom sem romlott egy szemerényit sem. Ugyanúgy vannak barátaim, mint bárkinek. Sőt vannak olyanok, akikkel a játék hozott össze. Vannak akik a játékok miatt lesznek gazdagok és sikeresek. Vannak, akiket a játék lát el ihlettel. És még ezután mondják, hogy a játékok veszélyesek. Ti sem vagytok – nagyon – betegek, pedig nektek kötelességetek játszani.

Én nem vagyok beteg! Ugye, hogy nem, doktor úr?!! Én egyeb-

ként régóta figyelem ezt a vitát arról, hogy a játék agresszívra tesz-e vagy sem. Ami legjobban fáj, az nem maga a téves megállapítás, hogy „a játékok agressziót szülnek”, hiszen ez nyilvánvalóan butaság. Annak, aki valaha is játszott, az mind tudja. Ami a legrosszabb és legfájdalmasabb az egészben, hogy olyanok próbálják a játékvilágot megítélni, akiknek halvány lila dunsztjuk nincs róla: köklerek, csalók, hozzá nem értők. Itt a példa: múltkor felhívtott egy „kol-léga” telefonon, hogy mondjak neki egy-két olyan játékcímet, amely eléggé agresszív, sokat kell benne ölni. Én ártatlanul mondtam neki a Doom, Quake, Serious Sam neveket erre két hét múlva megjelenik a cikke a játékok agressziójáról, amelyben példaként hozta fel a Doomot, a Quake-et és a Serious Samet. Azt hittem, magam alá csinálók! Itt lenne az ideje annak, hogy ezzel a témával olyanok foglalkozzanak, és olyanok tegyenek róla megállapításokat, kijelentéseket, AKIK ÉRTENEK HOZZÁ! Elég volt a sok csalóból, hazugból és szenzációhajhászból! Hogy azt merik állítani, hogy a játékok agresszívra tesznek? Majd jól megmutatjuk nekik, menjünk oda, és verjük szét őket jól, és még löjük is le, daráljuk meg mind! És gyűjtjük fel a házaikat, romboljuk le a kertjüket!!! Még hogy a játékok agresszívra tesznek... (A viccet félretéve: fenntartom azt a véleményem, hogy ezzel a témával hozzáértőknek kéne foglalkozniuk. S azt a véleményem is, hogy a játékok nem tesznek agresszívabbá annál, mint amilyenek magunktól is vagyunk: végül is az ember is csak egy állatfaj...)

GAMESTAR KLUBKÁRTYA

Nem kötelező – de megéri a pénzt

Bizony-bizony, ez a jó kezdeményezés (mi mindig csak többet akarunk adni a mi csodás olvasótáborunknak) is képes volt felkavarni az indulatokat. Így szerintem érdemes a következőket tisztázni: nem a semmiért adsz ki pénzt a GS kártyára. Nézzétek meg, mit kaptok cserébe a pénzetekért (nem keveset, sőt sokkal többet, mint egy alap ECD kártya). Nem csapunk be vele senkit, nem zsákbamacska és nem KÖTELEZŐ, nem kell megvenni, nem kell belépni a klubba, minden feltétele le van írva tisztán, érthetően. Ez egy lehetőség: az újság mellé... Attól, hogy valaki nem GS klubtag, még ugyanúgy szeretjük, mint a klubtagokat, csak akinek GS klubkártyája van, kicsit több extrához juthat a lapból és a világból, mint az, akinek nincs (látogatási lehetőség a szerkiben, exkluzív, személyes bétatesztelés, külön, csak klubtagoknak járó CD stb.). Ezért fizet, nem azért, mert netán randa kapitalista módon le akarnák bárkit nyúlni. A dolog totálisan opcionális: aki nem akar többet és extrákat, az nem fizet. Aki pedig szeretné élvezni a GS Klubkártya előnyeit, csak akkor teheti, ha fizet érte. Ez egy teljesen tisztességes ajánlat.

Zoli

Vedd meg az eredeti játékot

Hello!

A 2005/06. számban leközölt „hónap levelével”, és az arra adott válasszal kapcsolatban írom le a véleményemet. Szerintem nem kell túllépni ezen a „vedd meg” kérdésem. A játékipar másfél évtizedes lemaradásban van a különböző piacokhoz való alkalmazkodásban. Moszkvában egy dobozos Coca-Cola 8 rubel (kábé 55 forint), itt mondjuk 130 forint, Londonban meg... Te talán még pontosabban tudod (szerinted Tanzániában hányan kóláznának, ha annyiba kerülne, mint az USA-ban?). SEMMI nem tiltja, hogy a cégek alkalmazkodjanak a helyi keresethez, és ezt már szinte minden termelő-szolgáltató cég meg is teszi, kivéve ebben az iparágban. Biztos vagyok benne, hogy nem 2x annyian, hanem jóval többen vennének játékokat, ha ötezer forint lenne az induló árak. A Lamborghini megteheti, hogy sokat kér, ugyanis nem tudsz hamisat venni, meg reexportálnák egy pillanat alatt, ha olcsóbb lenne itt. De egy játékot, ha kiadnak

magyar nyelvű dobozban, leszedhetetlen magyar felirattal, annak biztos nem lenne nagyobb keletje, mondjuk Franciaországban, mint egy hamisítványnak. Ez a másik lemaradás: nem veszünk tudomást a vevőről. A jobb játékokat úgyis lefordítják lelkes rajongók, biztos komoly kiadás lenne nekik adni érte pár tízezer forintot, aztán legyártatni ugyanazon a gyártósoron egy magyar szériát, ahol az eredeti is készül – erre már egy borotvahab-gyártó is képes. 10 éve lejárt az, amikor magyar tájékoztató nélkül veszünk akármit is a boltban. A filmipar alkalmazkodik, a zene nem tud, a játék meg tudna, de nem törődik vele. Ezzel arról sem vesz tudomást, hogy 80–95 százalékban nem veszik meg Kelet-Európában az eredeti játékokat. Ez a 80–95 százalék meg viszonzozza a tudomásul nem vételt. Tudod, az alkoholizmusra sem az a helyes válasz, hogy próbáljuk elérni, hogy 9 előtt ne lehessen piát kapni. Az nem ér semmit, aki akar, be lesz rúgva vedd hétkor, néhány gyárkapunál megdávval seftelő simlis meg örül a helyzetnek. Ez van.

Bárcsak mindenki annyi játékot venne, mint amennyire foglal-

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardver gondokkal 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 írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címetek.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

FORUM.GAMESTAR.HU

Jaj már megint csak idegeskedem. Amellett, hogy jó a fórum meg sokan vagyunk, van egy-két ember, aki nem veszi észre magát. Például sok olyan újonc van, aki rengeteg buta topikot nyit, mintha ez valami betegség vagy kényszer lenne! Ezek figyelmébe ajánlom a következő topikot, amelynek címe: Ha Új Vagy Itt, Nézd Meg Ezt A Topicot, tájékozódj a SZABÁLYOKRÓL és szokásokról (<http://www.gamestar.hu/forum/index.php?showtopic=4066>). Köszönet LeGJobb-nak a fogalmazásért, és Lord KROK-nak a gondozásért. Mivel ezeket a tudnivalókat egy gyakorló fórumozó írta, még inkább érdemes odafigyelni rá. Hangsúlyozom: nem tilos topikokat nyitni a fórumon, sőt! Azonban ügyeljünk rá, hogy legyen értelme annak a témának, amelyről mások véleményét is meg szeretnénk tudni. Még egy dolog: az újság megjelenésekor újabb altopik-toborzót hirdettünk, akit érdekel a téma, az olvassa el a feltételeket, és jelentkezzen.

CSAK RÖVIDEN

Azt szeretném megkérdezni, hogy mi a progi neve, amellyel a filmeket szoktatók felvenni a játékokból a GS TV-be? Válaszod előre is köszönöm. (J.Gergely)
A program a FRAPS. Itt található meg: www.fraps.com. Sok sikert!

Csá mindenki. Kinek van közületek Alteriel nevű night elf hunttere? (Sz. László)

A tettes ismeretlen, nem mi voltunk, tagadunk mindent: nem voltunk ott, külföldön, szabadságon vagy a Holdon voltunk. Egyébként pedig egyikünknek sincs. Becsszó. Mit mondtál, melyik szerveren (hmmm... Annyit hozzátennék: hunttere... az nincs . Ja de! – ender)?

Cső Gyu! Melyik e-mail címre küldjem a bugos képeimet, melyeket veletek szeretnék megosztani ??? (Vertical)
melleklet@gamestar.hu. S ne csak Te küldd ide, hanem mindenki más is. Hehe .

Azt szeretném megkérdezni, milyen iskolák kellene ahhoz, hogy valakiből játékujságíró legyen? (K. Sándor)

Nem árt befejezni az általánost, nem árt érettségizni, esetleg egy egyetemi diploma sem árt. De ami kell hozzá, az nagy tehetség, és végtelen nagy mázli...

Szal az lenne a problémám , hogy karácsony körül szeretnék venni egy az árhoz képest jó videokártyát, és úgy 40-50 ezret költenék rá . Csak az a gáz , hogy Asus alaplapom van, és úgy tudom, hogy az ATI nem olyan jó bele! Ez igaz? Mert ha igen, ajánljatok már egy jó kis GeForce-ot, vagy valami jót!!! (Tomi)
LOL! Maga az Asus is gyárt ATI-s videokártyákat, így nyugodtan mondd meg annak, aki ezt a hülyeséget elmondta Neked, hogy ezt most elnézte! Egyébként ilyenkor szeptemberben még nem lehet tudni, milyen modellek lesznek kint karácsonykor: majd akkor térjünk vissza erre a kérdésre.

Hello Gyu! Lehet egy személyes kérdés a hónap kérdése (mindig az)? Ha lehet, akkor lehet ez? „Ti melyik klubnak fogtok szurkolni az idei BL-ben?” (xy yx)
Lehetni lehet, de rajtam kívül nincs focikedvelő a szerkiben. Szóval inkább nem tettem fel ezt a kérdést a nevedben. Sajnálom.

kozattja őket ez a téma. Valóban semmi sem tiltja a cégeknek, hogy alkalmazkodjanak a helyi viszonyokhoz. Azonban közgazdasági tétel, hogy az a cég piacképes, amely nyereséget tud felmutatni, és fejlődni képes. Ez pedig olyan termékek esetén, amelyeket nem itthon gyártanak, tisztán a beszerzési áron múlik. Kevésbé hiszem, hogy Moszkvában olyan kólát árulnak, amelyet New Yorkból szállítanak oda. S ha így lenne, nem 8 rubelbe kerülne. Tényleg jóval többen vennének játékot ötezerért, de ha a beszerzési ára a játéknak hatezer, akkor a forgalmazó becsukhatná a boltot, veszteséget termelne csak. Végre ideje lenne rájönni: az üzleti élet kőképmény, nem szeretetszolgálatról van szó. Hiszen lehetne olcsóbb a benzin, az áram, a víz, a kaja és minden: tuti többet vennének/használnának belőle. De ha a termelőnek nem éri meg, akkor előbb-utóbb abbahagyja a termelést, és másba kezd. Az olcsó áram öröme 3 hónapig tartana, aztán vehetnének a gertyákat. Ugyanígy van a játékoknál: ahhoz, hogy újabb játékok készülhessenek, a folyamatos pénzforgalmat biztosítani kell. Ez bizony azzal jár, hogy a játékok pénzbe kerülnek – nem is kevésbe. 30-40 ember két éves munkáját meg kell fizetni. A játékok programok sem a játékok program fán teremnek. Ezeknek ennyi az áruk. Más példával élve: ha egy nap alatt el akarsz jutni Pécsről Budapestre, akkor több lehetőség van: 1. mehatsz gyalog (ez ingyenes, de hosszú és lehetetlen is odaérni); 2. mehatsz busszal (ezért fizetni kell, minden görbe fánál megáll, esetleg dugóba kerül, ráz a rossz utakon, de odaérsz); 3. mehatsz vonattal (kényelmes, légkondis szerelvények, hamar felérnek); 4. jöhetsz autóval (akkor indulsz, amikor akarsz, akkor állsz meg, amikor akarsz, úgy választod meg a sebességed, ahogy akarsz). Az utolsó három opció nem olcsó. Viszont mennyivel jobb, mint az első. A játékok nyelvére lefordítva: 1. nem játszol (ez totál ingyen van, de uncsi); 2. játszol illegálissal (ez is majdnem ingyen van, de totál illegális, magyarul nem becsületes, bűn stb.); 3. játszol eredetivel (ez nincs ingyen, sőt, de ezért kapsz mindenféle extrát és még terméktámogatást is, ráadásul becsületes és tisztességes dolog). Szabad emberek vagyunk, lehet választani, kinek mi éri meg. Egyébként pedig a játékok drágasága magyarázatnak jó, mentségnek nem (annak ellenére, hogy tényleg drágák, és

BOCSÁNATOT KÉRÜNK

Nagy a mi bűnünk...

Kedves Drága Olvasók, a GameStar augusztusi számának CD-s címlapja és a Supreme Commander cikk nyomdahiba áldozata lett, a címlapon látható NFSMW és tsa animok a CD-n, nem pedig demók, az SC cikk néhány sorára pedig rákerült egy kép. Elnézést kérünk, borzalmasan szégyeljük magunkat, most lehet ránk vetni az utolsó köveket. Már meghuzigáltuk egymás fülét, és ünnepélyes kisdobos/cserkész-fogadalmat tettünk, hogy máskor jobban vigyázunk. És aki volt annyira „okos és figyelmes”, hogy tényleg - de TÉNYLEG - csak és kizárólag a borítón látható információk (NFS, Godfather, Battlefield 2, Harry Potter 4, ésatöbbi-ésatöbbi DEMÓK) miatt vette meg a CD-s lapot, annak majd egyszer személyesen elmeséljük, milyenek ezek a játékok. Addig pedig nagyon-nagyon nagy elnézést kérünk.

a terjesztők valóban átgondolhatnák a piaci stratégiájukat).

Censer

HL2 mindenhol

Szia Gyu!
 Képzeld, amikor éppen kenutúrán voltunk (mert tudod, gyúrnom is kell), elértünk egy hídra, amelyik marhára hasonlított a Half-Life 2-ben látott hídra. Nos, ez még így önmagában nem nagy dolog, de mellette volt egy tábla, amin egy lambda jel volt, ami köztudottan nemcsak egy görög betű, hanem a közkezdelt Half-Life játék jele is. Egyből kértem a közelben lévő kenukból fényképezőgépeket, hogy lekapjam a jelet, de sajnos nem kaptam. Pedig olyan jó kis „Hónap screenshotja” lett volna. Na sebjaj, megyek, és beszédek a védelmi pénzt. Apó, te befizeted? Befizetted?!

Valamelyik nap a hatos úton vezettem, és megláttam egy pont olyan felhőt, mint amilyen a WoW-ban volt! Kár, hogy nem volt nálam fényképezőgép, pedig mintha a felhő sarkán ott lett volna, hogy „Copyright: Blizzard”. Másnap kimentem a REAC-pályára meccset nézni, és láttam egy pont olyan kapura lövést (na jó, kísérletet), mint

„**Én már sok éve játszom, és még csak a látásom sem romlott egy szemernyit sem. (B. Ferenc)**”

amilyen a FIFA 06-ban volt, fel is villant a fűben a felirat, hogy: „Copyright: EA Sport”. Kezdtém egyre jobban gyanakodni, hogy valami nem stimmel, és hazajöttem. Itthon, amikor kinyitottam az ajtót, kiszökött a macskám, aki pont úgy néz ki, mint a macskák a WoW-ban! Ez már tényleg betegség, mondtam magamban, így leültem a gép elé kicsit Guild Warst tolni. Amikor beléptem, megláttam egy pont ugyanolyan fát, mint amilyen itt van lent, a parkban! Lehet, hogy túl sokat játszom? Ugye nem, doktor úr?

hacker1463

észrevételek

Hi Gyu!

1. Nem gondoltatok arra, hogy mondjuk hétféle klubkártyát adjatok ki? Szerintem jobb lenne, mert így igazán csak azok tudják kihasználni, akik a fővárosban laknak! Ha esetleg lenne egy másik fajta, amit a vidéki és online áruházakban (pl. e-bolt, Extreme Digital, Mekdonálco) lehetne használni? Meg ha egy kicsit olcsóbb lenne, mert szerintem elég hűzós az ára! Esetleg egyéves előfizetéshez ajándékba? Vagy járna hozzá ajándékba egy gamestaros hátizsák? Szerintem!
 2. Tudsz valamit arról, hogy mi lett azzal a szoftverszabaddalmas törvénnyel? Most képzeld el: egy kicsit belepiszkálnak a WoW-ba, és máris lehet ingyen adni!!!
 3. Üzenem a nemtomkinek! Az, hogy valaki nem játszik egy bizonyos játékkal, az az ő SAJÁT ügye. Én például nem játszom/játszottam WoW-ot, vagy akármelyik Warcraftot, de nem mondom, hogy egy sz*r, mert egyik ismerősöm kedvenc játéka, és ha neki az teccik, akkor egy bizonyos kategóriában biztosan király! Egy másik haverom se mondja a Doom 3-ra, hogy egy ****, mert tudja, hogy én például azzal szoktam játszani. Az NFSU2-re pedig senki se mondja, hogy ****, mert mindenki



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 Mélyív részlegben, a témának megfelelő altópikban.

K. Laci

Optikai tuning

Helló Mady! Szeretném a segítségedet kérni, ugyanis le akarom cserélni a gépházam. A lényeg, hogy nagyon jól nézzen ki! Egy tuningháza gondoltam. Mit ajánlanál? Esetleg teljes plexi is szóba jöhetne, ezen a téren nincs tapasztalatom. Láttam nálatok egy régebbi számban, hogy van optikailag tuningolt egéralátét. Érdemes ilyet venni, vagy inkább maradjak a zselésnél? Légyszi, ajánlj valamilyen tápot is, vagy elég a mostani 300 wattos? Csak azért kérdezem, mert van három színes ventim is, amelyeket be akarok szerelni, és pluszba egy katódcsővem.

Például az AeroCoo-nak (Ennek nincs valami köze ZeroCoolhoz? – Csontí) vannak nagyon ütős házai. Persze van full plexi is, de én személy szerint annyira nem ajánlom ezeket. A legnagyobb gond veled, hogy jól néz kábé két hétig, amíg aztán tele nem megy porral. A félplexi házakat javaslom elsősorban, az előző számunkban találhatsz egy háztesztet, onnan kiválaszthatod a neked leginkább tetszőt. A Revolt ecgéralátétet csak ajánlhatom, elég jó az anyaga, szerintem megéri a beruházást. A plusz világítós kutyúk miatt érdemes 400 wattos tápra váltani, vannak például világítós tuningtápok, kifejezetten átlátszó házakba.

Gergő

Mobility X800

Az augusztusi számotokban olvastam a notebookos cikket. Én mostanság tervezek gépet venni, és úgy gondoltam, kikérem a véleményed. Elsősorban játékokra szeretném majd a gépet használni, és ezzel kapcsolatosan kellene némi infó. A cikkben szereplő Clevo notebookot szemeltem ki. Mennyire időálló egy ilyen gép? Szeretném, ha pár évig nem kéne cserélni. Esetleg érdemes két giga memóriát tenni bele felárért? UT2007 például hogy fog menni rajta? Köszö a tanácsokat előre is!

A Mobility X800 nagyon ütős kis kártya, ha most szeretnél notebookot venni, akkor mindenképpen ezt a típust érdemes választani. Az időállóság viszont nézőpont kérdése, ez sem időállóbb, mint egy asztali konfiguráció, ráadásul nem bővíthető a későbbiek során.

Szerintem két év múlva már egyetlen mai konfiguráció sem tud majd labdába rúgni, kár most ezzel foglalkozni. Azt pedig, hogy hogyan fog futni rajta az UT2007, nem tudom megjósolni, az viszont biztos, hogy a két gigabájt memória igen jótékony hatással lesz a gép játékeljesítményére.

Hitman

GF7800 GTX

Sziasztok! Eldöntöttem, hogy le fogom cserélni a mostani VGA-kártyám. Egy kicsit már lassúnak tűnik a GF 4200-as. Ki is néztem az új GeForce 7800 GTX-et magamnak. Szerintem érdemes ezt választani? Mindenképpen NVIDIA kártyát szeretnék, az az igazság, bár érdekelne, hogy a Radeon X850 XT

USB-s WLAN-egységet. Én például a Siemens Gigaset USB Stick 54-est tudom ajánlani, ezzel akár 150 m távolságból is csatlakozhatsz a vezeték nélküli hálózathoz. Persze, ez csak elméletileg lehetséges, a falak vastagságától és sok más egyébtől is függ ez az érték. A gépeden nem kell majd semmit állítani, gyanítom, csak egy jelszóra és egy felhasználónévre lesz szükséged, amelyeket a szolgáltatótól tudsz beszerezni.

Krisztián

Házimozi a gépen

Szeva Mady! Olvastam a headsetes tesztet. Megtetszett az Altec Lansing, de végül is még nem döntöttem el, hogy melyiket is vegyem. Nemcsak

SLI-s típus. Van viszonylag elég sok fajta, de nem tudok dönteni. Láttam olcsóbbat, amellyel akár 10–20 ezer forintot is meg tudnék spórolni. Mi a véleményed, megéri az olcsóbbat választani, vagy túlságosan érződne a teljesítményen?

Igen, jól látod, vannak olcsóbb SLI-s megoldások is a piacon. Szerintem nem éri meg a 10 forintos spórolás egy esetlegesen gyengébb alaplap miatt. Ha már komoly pénzeket ölsz ebbe a rendszerbe, én azt mondom, vegyél tényleg jó. Ajánlom például az MSI P4N Diamond alaplapját. Ez jelenleg az egyik legmodernebb SLI-s alaplap, minden van rajta, amit ma el lehet képzelni. Az ára viszont ehhez igazodik, kábé 65 ezer forintért lehet hozzájutni.

Jex

hűtési gond

Egy égető problémával fordulok hozzátok, remélem, tudtok segíteni benne. Pár hónapja vettünk egy ATI X800-ast, nem is volt gond vele egészen a mai napig. Igazából egy kicsit felhúztam a kártyát, és úgy használtam. Stabílan ment már egy ideje, tegnap viszont leállt a ventilátora. Remélem, nem a húzás miatt. Szóval, most nem merek elindítani semmi játékot rajta, és vissza is vettem a mag/memória órajelét. Ezzel kapcsolatban szeretném kérni a segítségetek, hogy honnan lehet gyári hűtést rendelni? Köszönöm előre is a segítséget!

Sajnos rossz hírrel kell szolgálunk, a gyári hűtést nem lehet kicserélni. Legalábbis nem tudok róla, hogy lehetne a gyártótól rendelni. Ha már nem garis a cucc, akkor marad a házi barkácsolás. Apropó, ha most nem megy a venti, akkor jobb lenne, ha nem kapcsolnád be, nehogy komolyabb baja legyen a kártyádnak. Meg kéne próbálnod leszerelni a rossz ventilátort, és felrakni rá egy másikat. Sőt, ebben az esetben majd egy plusz hűtőventilátort is érdemes lesz ráírányítani a barkácsolt kártyára. **Mady**

...van optikailag tuningolt egéralátét. Érdemes ilyet venni, vagy inkább maradjak a zselésnél?

hogy viszonyulna ehhez a vashoz? Ár/érték arányban melyik a jobb?

Ha van fölösleges 120 ezer forintod, akkor érdemes megvenni a kiszemelt célpontot, már azért is, mert jelenleg ez a legütösebb kártya a piacon, és egy jó procival garantáltan semmi sem fog szagatni rajta egy jó darabig. A teljesítményt figyelembe véve az X850 XT-nél is jóval többet tud, szám szerint körülbelül 30–35 százalékkal gyorsabb. Én erre szavazok.

N. Tamás

WLAN

Tegnap vettünk egy új gépet. Arra gondoltam, hogy rákötném a házban fogható WLAN-ra. Az lenne a kérdésem, hogy mi kell ehhez? Nem nagyon vagyok otthon a témában, de egyszerűbb lenne ez a megoldás, és nem kéne a kábeleket cibálni. Egy barebone gépről van szó, de nincs benne már elég hely egy plusz kártyának. Kell valami speci beállítás majd a gépnek?

Nem kell hozzá semmi különleges dolog, csupán egy WLAN-kártya. Mivel barebone-ról van szó, és említetted, hogy nincs benne külön hely, ezért azt javaslom, hogy egyél egy

játékra kellene, hanem házimozizásra is használnám. Nem tudom, ebből a szempontból is elég jó-e ez a márka. Vagy ha esetleg van valami jobb ötleted, akkor azt is várom.

Az igazság, hogy a tesztben szereplő típusokat játékokra ajánlottuk. Házimozizásra is alkalmasak, de inkább ajánlanék Neked valami különlegesebb darabot. Szóval, hogy maradjunk az Altec Lansing márkánál, az AHS602-es példányt szemeltem ki. Ez tulajdonképpen egy kényelmes, ám méretes headset, külön érdekessége pedig az, hogy Surround hangzást képes előállítani. Tökéletes házimozizásra, az ára viszont nem éppen alacsony, 14 ezer forintot kell leperkálni érte.

Kaszás Gábor

SLI

Össze akarok rakni egy ultrabrutál játékgépet, és erre az SLI tűnik a legjobb megoldásnak. Most ott tartok, hogy alaplapot kellene vennem, de kéne egy megbízható



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!

Festa

Still Life

Kedves Berkenye! Remélem jól telt a nyaratok, és a sok munka mellett jutott egy kis időtök a családra, nyaralásra, pihenésre és jó játékokra. Én is így tettem a Still Life-fal. Le is magyarítottam, csak az a baj, hogy rögtön a második pályánál elakadtam. Ott tartok, hogy már a csajjal bedobtam a fényképet a tárolóba. Beszéltem mindenkivel. Felvettem mindent. A feladat az lenne, hogy menjek le a boncterembe, és beszéljek egy nővel a b2-es szinten. Nos a belépőkártyát felvettem, csak a kártyaleolvasó nem fogadja el a kódot, ami a hátulján van. Azt hiszem, 583 vagy valami ilyesmi. Közben kapok egy üzit, hogy rossz a PIN-kód, és kérdezzem meg a másikat. De honnan? Ez a probléma. Köszönöm, hogy elolvastad a levelet, és nem haragszom, ha

nincs időtök a válasza. További kellemeset meg ilyeneket, és üdvözlöm mindenki családját.

Kedves Festa! Tévedsz, mert nem az a probléma. Ott a gond, hogy rossz a PIN-kód, nem kell megkérdezned senkit, egyszerűen csak rá kell jönni, hogy a hátulján lévő VODKA felirat a megoldás. A paneleket a betűkhöz tartozó számokat kell bepötyögni, vagyis a 86352-t. Köszönjük szépen a jókívánásokat!

@ce

Morrowind-tipp

Van egy tippem a Morrowindhez, mégpedig, hogy hogyan tudunk hozzájutni már rögtön a kalandok elején egy remek kardhoz, ráadásul ingyen, és tök egyszerűen. Balmorában, az Eastern Guard Towerben az egyik szekrény tetéjén találjuk meg a kardot (Sword of White Woe). Egyszerűen tegyük

magunkat láthatatlanná (italal, tekerccsel vagy varázslattal), majd nemes egyszerűséggel csenjünk el az ór orra elől (azért jó, ha nem alacsony a sneak skillünk). Ugyanez a kard megtalálható a Surani őrtoronyban egy ágy alatt, így ha netalántán elveszíténénk, innen is megszereshetjük. Szerintem ideális kezdőfegyver (na persze azoknak, akik gyúrnak a Long Blade-re).

Köszike! Azért tettelek be, mert elképesztő mennyiségű tipp érkezett mostanában, aminek nagyon örülünk. Nem azért, mert így kevesebb levélre kell válaszolnunk, hanem jó érzés látni, hogy próbáltok segíteni egymásnak! Ne szűnjön a lelkesedésetek!

Hammer

Videokártya

Hello Berkenye! Milyen videokártyának tartod az Ati 9600 Pro-t?

Szia! Hmm... jónak ☺!

Legalábbis tavaly ilyenkor annak számított. Az akkori gépemben ilyen kártya volt, csak aztán azt elcseréltem egy laptopra, amit meg elloptak...

Norbert

BF2

Sziasztok! A Battlefield 2-ben hogy lehet a 16-osnál nagyobb méretű pályákkal játszani egyjátékos módban?

Hali, sehoggy. Nem is lehet állítani. A szingli pályákra bőven elég az a 16 ember – a fejlesztők szerint.

Splinter

MP2 mods

Cél! Itt Splinter! Tudnál nekem mondani egy olyan oldalt, amelyik tele van Max Payne 2-kiegészítéssel? Fegyver, mod stb.

A www.rockstargames.com/maxpayne2/mods oldalon

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákra próbál segítséget nyújtani. Segítséged örömmel fogadjuk!

■ Dungeon Siege 2: Amikor másodsorra kell megölni a sárkányt Snowbrook Havennél (amikor áttöri a falat), 30 ezer Health-e van, de a tűz, amit okád, elég durván sebez. Ess neki a sárkánynak közelharcban mindenkivel, kivéve a fő karakterrel. A lényeg hogy az embereid minél közelebb legyenek a sárkányhoz, amikor elfogy az életük. Ezután a fő karakterrel menj hátra, éppen az ajtó mögé, hogy még a sárkány látsszon, de ne téged célozzon. Ilyenkor a sárkány elkezd lőni a földön ájultan fekvő társaidat, és a tűz területre ható sebzése miatt a sárkány is sérülni fog. Lehet kicsit sokáig tart, de egy idő után biztosan megöli magát a sárkány, és mehetsz is tovább Kalrathíába. (Caelint)

■ GTA:SA: A repülősuliban a 3. küldinél a feladat egyszerűen tűnik, de korántsem az. Amikor áthaladsz az első körön, figyelj a horizontot! Vagyis ne billegj a repcsivel, hanem maradj egyenesben mindig, mikor áthaladsz egy körön. Kanyarodni jól és gyorsan a [Q] és [E] betűkkel lehet. Pár próbálkozás után biztos menni fog! (Balynto)

■ Ha csalásokra vágysz: www.cheatcc.com/pc/index2.html
■ Ha magyarosítást vagy végigjátást keresel: www.gamestar.hu/gmiki
■ Ha jó vagy angolból, és kéne még végigjátás: www.gamefaqs.com/computer/doswin

megtalálsz mindent. Jó néhány ezzel foglalkozó rajongói oldalt, sőt eszközöket saját modifikáció készítéséhez ☺. Berkenye

GONDOLDÓ

Olvasói segítségnyújtás

Ne fogd vissza magad, ha segíteni szeretnél játékosársaidnak! Vágj hozzánk egy levelet a kavesznet@gamestar.hu e-mail címre! Az elmúlt egy hónapban több GTA: San Andreas-os tippet is kaptunk, ám előző számunkban is ahhoz közöltünk itt levelet, úgyhogy mindenkitől elnézést kérünk, de adjunk teret másnak is.

Longiron

VtM: Bloodlines

Szeretnék most egy (viszonylag) régebbi játékhoz segítséget nyújtani, mert biztos vagyok benne, hogy sokan csak azért nem tudták befejezni, mert elakadtak valamelyik keményebb főellenségénél. Ez a játék a Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

Az első keményebb főellenség Tzismice varázsló. A lejárattal szemben van egy asztal. Ha nem akarjuk, hogy a gusztustalan minionok kinyírjanak, ugorjunk fel erre, majd innen osszuk az ést és a skúlot a telepörtálgató vámpírba. Ehhez persze szükséges némi „ranged combat skill” is, úgyhogy aki nagyobbat üt kézzel vagy fegyverrel, az használja ki azt a pillanatot, amikor az asztalhoz közel telepörtál, és adjon neki.

Másodiknak rögtön dupla élvezetet kapunk Karom és Penge testvér szeméjében. Alap, hogy legyen nálunk sok vérzacskó. Aztán nyomuljunk le a főlészintre, és csapjuk szét őket. Ami fontos: ha a terem közepére mennek erőt egyesíteni, vonuljunk fedezékbe, ha pedig lesérülünk, menjünk vissza a bejárathoz, mert oda már nem követnek.

A harmadik durvább ellenség Andrei! Süssünk halat! Most komolyan, mivel úgyis úgy ugrál ki meg be a vérbe, mint egy megkerült lazac, adjunk neki a lángszóróval, mikor ránk támad. A fiút szerencsére ez igen kellemetlenül érinti, és kábé 20 másodperc alatt porrá válik. (A levél folytatódik, akinek szüksége van a többi részére, írjon mailt nekem! – Berk.)

egyébként egy GS-es extrákkal feldúsított EDC kártya. S hogy drága? Mondjuk, ha az eBoltból új mosógépet vesz a család (mert elromlott a régi), máris visszajön a kártya ára, és akkor még nem vettünk napszemcsit, nem tanakoltunk, nem ettünk hamburgit stb. Aki képes kihasználni a kártyát (rendszeresen tankol, vagy rendel eBoltból például), annak nem drága. Aki csak egy hamburger miatt váltaná, annak lehet. Viszont ott van még a sok gamestaros extra, ami szerintem megfizethetetlen.

2. Nem, de nem hiszem, hogy ilyen egyszerű lenne, hogy módosítsunk benne egy sort, máris ingyenes. Ettől csak a szoftverpiac omlana össze (kezdve a Microsofttal), és ha ez megtörténne, húzná maga után a világgazdaságot is, mi meg mehetnének kapálni a földekre (vannak úgyis, akik oda kívánnak minket).

3. Igen, sajnos nagyon eltorzult az értékítélet az országban. Nagyon sokan azt hiszik, hogy valami, ami nem tetszik nekik, az eleve gagyi, rémes és xar, csak amiatt, mert nekik nem jön be. Így egyet kell értsek Veled: én hiába nem szeretem a hip-hopot és a rapet, azoknak, akiknek tetszik, azoknak szuperjő, és ők igényesnek is tartják! (Egyébként pedig, hogy én mit gondolok róluK, az maradjon inkább titok.)

Halál halál

játékörtlet

Szevasz Gyu!
Van jó gammaötletem: Birds Fighters (FPS+RPG)
LÉNYEGE: madarak harcolnak madarak ellen, shootgun a szárnyban, tapasztalati pontokért, amelyeket el lehet aztán osztani, különböző osztályba besorolva (veréb-gyenge, sas-legjobb). Tuning: faházban, új pajzs, fegyverek, uzi stb. Na, hogy tetszik? Arcade-os jel-

SMS JÁTÉKUNK NYERTESEI

Szívből szeretnénk gratulálni Dr. Nagy Károlynak, aki győri lakos és megnyerte júliusi SMS játékunkon a ThinkXtra ajándécsomagot! Köszönjük a bizalmat és további jó játékokat kívánunk! Gratulálunk nyertesünknek!



www.gamestar.hu | 2005. szeptember

leg? Kiadó: Hunter Game .

Uramisten! Ha röviden összefoglalom, akkor csak annyit mondom: jaj! Nem akarok elkeseríteni, de a Birds Fighters még azt sem érdekelné meg, hogy forgatókönyvet írjunk hozzá. Miért is harcolnak a madarak? Hogy kerül a shootgun a szárnyba? Mire lehet elosztani a tapasztalati pontokat? Hogy kerül a képbe a faház? Ott költenek a madarak? Vagy azt kell elfoglalni? Elképzeltem egy verebet pajzzsal az egyik, uzival a másik szárnyában. Ki is vert a hideg veríték. S akkor mivel repül? Doktor úr, lehet, hogy mégsem én vagyok beteg? Én inkább olyan játékot képzelnék el, amelyben én egy galamb vagyok, és az utcán járkáló idióta menedzsereket, politikusokat és hasonlóan ellenszenves embereket kell az ürülékemmel etaltálni (választhatóak az épp aktuális sztárok vagy közszereplők). Az ÁRKÁD játék lenne, nem kell hozzá RPG, csak FUN! Na valaki? A címe az lenne: Lesz Arokmi Ndenkit, azaz rövidítve LAN! Na? Kiadó Galamb Games. És még shootgun sem kell...

Jaggermaisster

Szégyen

Mélyen Tisztelt GameStar!
Döbbenet olvastam, hogy több mint 1,2 milla példányban adták el a Battlefield 2-t! Szerintem szörnyű lett!!! Grafikai szempontból gyér! Az irányíthatósága sem lett valami jó. És szerintem eléggé élvezhetetlen. Az egy és a Vietnam az prima, de a kettő a BF szégyene. Szerintem! De ez csak a személyes véleményem. Ti mit szóltok hozzá?

Hát ez bizony borzalmas! Én is ki vagyok akadva, mert itt van ez az F. Pákó nevű „énekes”, akinek 5-nél több (na jó, ha nagy a család, akkor 10) lemezét megvették. Vagy például itt van B. Pityu nagylemeze, amelyet élő ember megvesz! S vannak olyan újságok, például a Sorry magazin, amelyeket rengetegen vásárolnak! S akkor még nem beszélünk rengeteg ponyvaregényről, rémületes fércmőről, másolatról, hallgathatatlant, nézhetetlen, érthetetlen alkotásokról. Mindig van néhány ezer, tízezer vagy millió ember, aki másképp gondolkodik, mint Te (majdnem hétmilliárdból nem nehéz ilyen találni). Ezt tudomásul kell venni... Amit mi jónak tartunk, azt más lehet, hogy gyűlöli. Például F. Pákó gyomorforogatóan borzalmas, mégis van, aki ezt szereti. Szerencsére, amíg nem kötelező, addig legalább én kimaradhatok belőle. Ha pedig az lesz, akkor keresek egy másik országot... vagy egy másik intézetet, ha a doktor úr elenged.

GS TÁBOR 2005

Nos, lezajlott, megvolt, szép volt, jó volt az idej tabor is! Annak ellenére, hogy a múlt havi szám bevezetőjében megpendített dolgok közül nem minden valósult meg... Fürödni például nem fürödtünk, mert az új helyen nem volt a közelben strand. Ez ugye megpecsételte a napozás sorsát is. Sportolni meg kirándulni szintén nem volt alkalomunk, mert egy-két napot leszámítva sajnos végig rossz idő volt. Maradt tehát a game, minden mennyiségben. Végre mi is kiléphettünk a szerkesztőségi taposómalomból, és a megfeszített munka helyett kikapcsolódhattunk egy kicsit: egy héten keresztül játszhattunk!!! Persze ennek megvolt az árnyoldala is, többen gondolták úgy, hogy túlzásba is vittük, de hát egyrészt évente egyszer nekünk is kijár a lazítás, másrészt meg legalább van min javítani a következő táborig! Kisdobos becsszó, hogy többet foglalkozunk majd Veletek jövőre ☺!

Sajnálatos módon volt negatív vonatkozása is a tábornak: az utolsó napra virradóra valaki meglovasított három RAM modult és egy winchestert. A tettes nem lett meg, de a kárvallottakat kártalanítottuk, és elhatároztuk, hogy jövőre sokkal szigorúbb biztonsági intézkedéseket teszünk majd a táborozók védelmében. Sajnos ez egy ilyen világ, ember embernek farkasa... a korpa közé keveredett disznók mindenhová befurakodnak, és ott csapnak le, ahol az ember a legkevésbé számít rájuk...

Ez is hozzájárult ahhoz, hogy jövőre valószínűleg elköszönünk Balatonalmádítól, és más helyre költözünk táborilag, de ez még a jövő zenéje...

Képeket találtak az eseményről itt a környéken, illetve a lemez mellékletben is. A videó sajnos a szoros határidő miatt nem készült el, az majd a következő hónapban jön.



AIDd

Magyar játékfejlesztők

Szevasz Gyu Master!
Csupán meg akarom veled vitatni egy elképzelésemet. Hogy is jellemezhetném a magyar játékfejlesztőket? Ötletek és profik. Gondolom mindenkinek feltűnt, hogy mi a közös a Haegemonia, a Panzers és az Armies of Exigo között... Mindegyik RTS. A magyarok csak RTS-eket csinálnak, és habár első osztályú (mondjuk a világháborús témából már elegendem van)... de mégis ez már kicsit idegesítő. Nem hiszem el, hogy a Digital Reality vagy a Mithis ne tudna egy „elfogadható” szintű FPS-t vagy TPS-t összehozni. Tudom, hogy a játék finanszírozása kicsit bonyolultabb, de biztos meg tudnák oldani. Ha ez megvalósulna, akkor olyan magyar és mégis világhírű legendák születnének, mint például a Doom vagy a Half-Life. Továbbá IDŐVEL a fejlesztőcsapat egy Ubi Soft szintű cég is lehetne (a Ubisoft az kiadó - ender). Csak ezt akartam elmondani, és kíváncsi vagyok az őszinte véleményetekre.

Köszönöm a dicséretet a magyar játékfejlesztők nevében. Azonban

el kell keserítsek: az, hogy valaki jó RTS-eket tud készíteni, messze nem azt jelenti, hogy jó FPS-t vagy TPS-t tudna! Nem véletlen, hogy a világ nagy fejlesztőstudiói is azzal foglalkoznak, amivel a sikereket elérték, amihez értenek. Ugyanígy van ez a valós életben: attól, hogy valaki jó focista, még nem biztos, hogy jól kosárlabdázik, pedig mindkettő labdasport. Tehát igenis, aki az RTS-hez ért, az csináljon jó RTS-eket, aki meg az FPS-ekhez, az használja fel tudását arra, hogy jó FPS-t fejlesszen. Úgy látszik, Magyarország RTS-ország. Azért erre méltán lehetünk büszkéek!

Ez az Aréna sok komoly témát és (ritkaság) hosszú leveleket, válasszokat tartalmazott, s úgy látszik, a kalózkodás vs. játékok megvétele nem akar kimenni a divatból. Emellett galambkakilós progit fejlesztettünk stb., stb. Ja, ezúttal nem volt minket szidó levél, ennek ellenére B. Zoltánnak azt üzenem: A TIEDÉT! Egyébként a doktor úr kiengedett, szóval találkozunk jövő hónapban is. Ha tudni fogok gépelni, mert most mindkét kezem hátra van kötve, a végét is csak diktálom. Maximális Tisztelettel,
Gyu



E-mail: arena@gamestar.hu

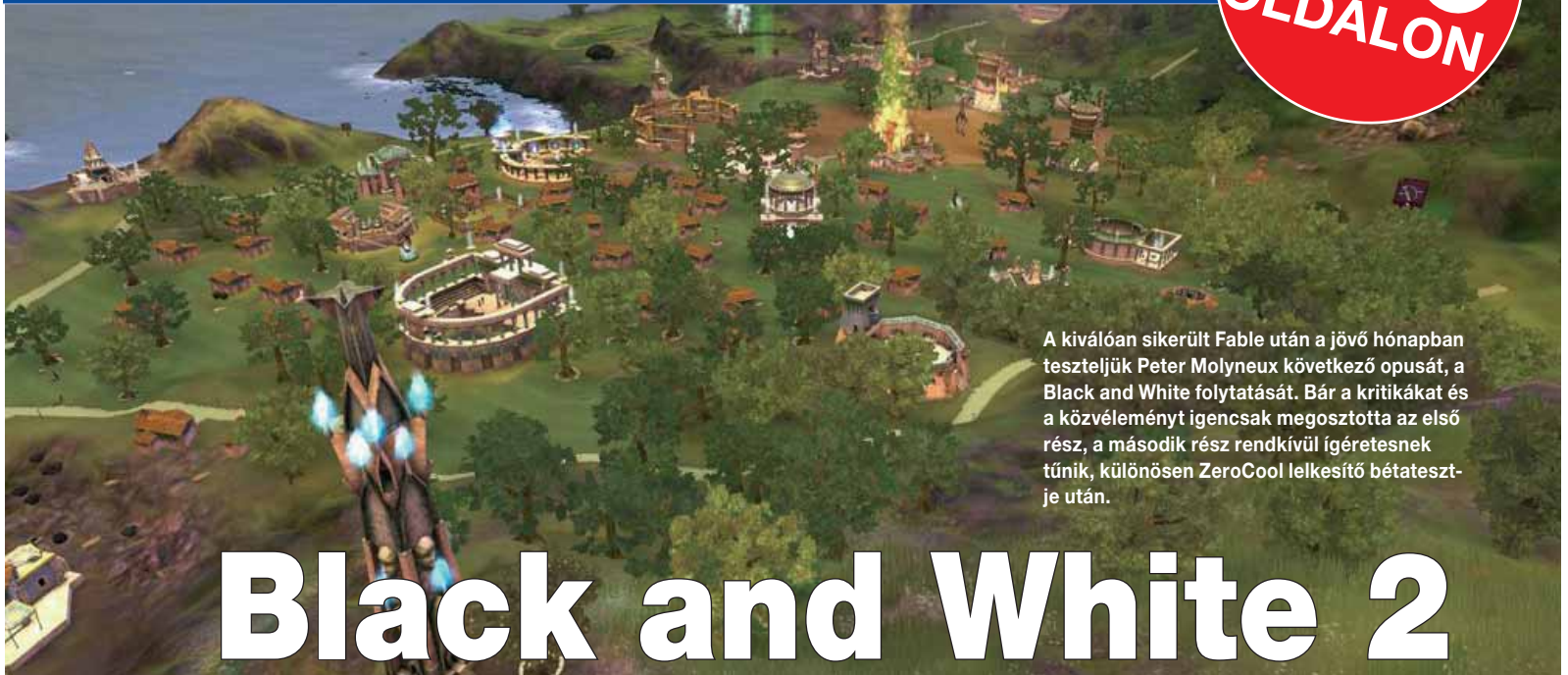
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

140
OLDALON



A kiválóan sikerült Fable után a jövő hónapban teszteljük Peter Molyneux következő opusát, a Black and White folytatását. Bár a kritikákat és a közvéleményt igencsak megosztotta az első rész, a második rész rendkívül ígéretesnek tűnik, különösen ZeroCool lelkesítő bétatesztje után.

Black and White 2



Moto GP 3

Következő számunkban ismét hasítani fogunk a nagy sikerű motorversenyes program harmadik részében, a Moto GP3-ban. A Sudeki készítői – úgy látszik – visszatértek a „kaptafához”, ami kicsit érthető is, hiszen a Moto GP eddigi részei anyagilag jobban megtérültek nekik...



Myst 5 End of Ages

Végéhez érkezik a Myst sorozat, amely egy teljesen új grafikus motorral és rengeteg újdonsággal zárja le a híres logikai kalandszériát. A legújabb részben állítólag még több szereplővel találkozhatunk majd, így az unalmas, totálisan elhagyott, steril világ feelingje végre nem jellemzi majd a játékot.



NBA Live 06

A kosárfanok nagy öröme hamarosan megjelenik a legújabb NBA. A 06-os verzióban szebb grafikára, rengeteg új extrára, új mozdulatokra és egyéb nyalánságokra számíthatunk – legalább is az EA szerint. Hogy ez mennyire marketing-vakítás, vagy tényleg egy új korszak nyílik-e az NBA-részek történetében, az a következő számból kiderül.

TELJES JÁTÉK PSI OPS

**MEGJELENIK
OKTÓBER
14-ÉN!**



Friss, ropogós és egészen eredeti akciójátéokra vágytok? Tessék, itt van! A Psi Ops egy pszí-képességekkel harcoló titkos ügynök „mindennapjaiba” vezet be. Igazi ütős, kegyetlen játékkal van dolgunk, ahol hősrünk speciális képességei révén elménk segítségével a legfantasztikusabb dolgokra vagyunk képesek. A játékot még márciusban teszteltük, úgyhogy nem mondhatni, hogy régi stuffról lenne szó...

**KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

Csengőhangok 06-90-635-545

Dance - Trance - Techno TOP21.....Mono Poli

Arash - Bora bora.....GS28777	GS37578
Dj Szatmári-Jucus - Egess el.....GS28708	GS37218
Dj Tiesto - Forever today.....GS28683	GS37466
Dj Tiesto - Traffic.....GS28540	GS37041
Dj Tiesto - Adagio for strings.....GS28832	GS37652
Dj Tiesto-Solar, and Jes - Like a waterfall.....GS28843	GS37673

Dj, Wajko-Dj, Szatmári - Balatoni nyár.....GS28840 GS37653

Erdős vs Spigiboy - Rég várok valakire.....GS28852	GS37692
Fatboy Slim - The joker.....GS28741	GS37548
Groovehouse - Ébredj mellettem.....GS28853	GS37693

Kistehén Tánczenekar - Szájer gyerek.....GS28753 GS37560

Moby - Body rock.....GS28711	GS37519
Moby - Lift me up.....GS28748	GS37566
Naksi-Brunner - Budapest száll.....GS28493	GS37192
Naksi-Brunner - Rodina.....GS28870	GS37226
Naksi-Brunner - Szivárvány.....GS28681	GS37367
Peat Jr Fernando - Álmodj egy szebb világot.....GS28871	GS37227
Peat Jr Fernando - Végtelen nyár.....GS28859	GS37307
Scotter - One always hardcore.....GS28687	GS37469

Scotter - Shake that.....GS28682 GS37288

Scotter - Suavemente.....GS28780	GS37578
----------------------------------	---------

Magyar POP TOP21.....Mono Poli

Ákos - Örvény.....GS28363	GS37857
Ákos - Revans.....GS28819	GS37632
Auth Csilla - Jól vagyok és pont.....GS28302	GS37066
B. Gabi - L. Lala - Darabokra szakítod.....GS28329	GS37139
Charlie - Király Linda - Jülszom, ahogyan.....GS28267	GS37108
Club 54 - Még egyszer.....GS28483	GS37095

Crystal - Najnai fény.....GS28629 GS37315

Crystal - Összetört a szívem.....GS28792	GS37593
Desperado - Add nekem az álmot.....GS28830	GS37645
Desperado - Gyere és álmoldj.....GS28384	GS37000
Desperado - Rajtad múlik.....GS28258	GS37881

Desperado - Tied a főszerep.....GS28391 GS37894

Desperado - Tombolj.....GS28392	GS37885
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül.....GS28568	GS37267
Inflagranti - Várhoztam.....GS28851	GS37689
Nox - Ébredj fel.....GS28344	GS37082
Nox - Forogj világ.....GS28822	GS37631
TNT - Nem találod szavakat.....GS28444	GS37936
Tóth Veronika - Son of a preacherman.....GS28354	GS37148
United - Végzős vallomás.....GS28716	GS37533

Zsáka - Minthaálly mellettem.....GS28823 GS37475

RAP, R'n'B TOP10.....Mono Poli

50cent - Candy shop.....GS28737	GS37545
50 cent - Just a little bit.....GS28856	GS37071

K-Maro - Femme like you.....GS28704 GS37513

D12 - My band.....GS28297	GS37087
Mario - Let me love you.....GS28743	GS37549
LL Junior - Mr. Ragamuffin.....GS28680	GS37259
LL Junior - Vigyázz.....GS28657	GS37360
Malika - Mondd amit fáj.....GS28835	GS37649

Mayka - Tündi-bündi.....GS28575 GS37281

Sub Bass Monster - 4 ütem.....GS28435	GS37927
---------------------------------------	---------

Rock - Metal TOP10.....Mono Poli

Edda - Isten az úton.....GS28833	GS37654
Hooligans - Királylány.....GS28543	GS37702

Hooligans - Legyen valami.....GS28670 GS37395

Hooligans - Nőben a boldogság.....GS28841	GS37669
Supernem - Hangosban.....GS28439	GS37931
Supernem - Surfjunk.....GS28441	GS37933
Tankcsapda - Be vagyok rögva.....GS28345	GS37083
Tankcsapda - Örökké tart.....GS28494	GS37186
Green Day - Wake me up when september.....GS28857	GS33703
Linkin Park - Breaking the habit.....GS28480	GS37171

Külföldi POP TOP10.....Mono Poli

Il Divo - Unbreak my heart.....GS28858	GS33704
O-Zone - Ciao Bambina!.....GS28740	GS37571
Robbie Williams - Something beautiful.....GS28003	GS37030
Sade - Smooth Operator.....GS28552	GS37241
Satri Duo - People in the world.....GS28352	GS37154
Salome de Bahia - Taj Mahal.....GS28539	GS37210
Weezer - Buddy Holly.....GS28553	GS37244
411 - On my knees.....GS28665	GS37378
Blue - One love.....GS28580	GS37447
Dido - See you when you are 40.....GS28542	GS37231

FILM TOP10.....Mono Poli

Batman - Begins.....GS28860	GS33710
Gladidator.....GS28322	GS37851
Harry Potter - Main Theme.....GS28668	GS37377
Keresztapa.....GS28141	GS37058
Mission Impossible.....GS28144	GS37126
Moho Sapiens - Angyalbőrben.....GS28847	GS37675

Réméd és Júlia.....GS28487 GS37147

Star Wars 3 - Battle of heroes.....GS28842	GS37657
Szex és New York.....GS28773	GS37712
Vuk.....GS28321	GS37079

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia ND, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. GS28844 AL)

A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a ferfi készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek.

Dallamként is letölthető: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

Akción mono csengések letöltése: pl.: GSMONO AL vagy GSMONO SIE

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-on tartalmak (POLIFONIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTÉK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas szárra! Az érkező wap-címek küldd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáféréssed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!



Hihetetlen akció

Színes háttérképért

küldd a GSSZINES kódot a

1784 Spy the gost - Éjjel érkezem telefonszámra!

Töltsd le most csak bruttó 300 Ft-ért!

Mono csengésért küldd a GSMONO kódot a

Polifonikus csengésért küldd a GSPOLI kódot a **1784** telefonszámra!

Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőnkben!

Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Küldd el SMS-ben a **GSREG** szót a **1781**-re!

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 95 Ft./SMS!

Valódi csengések 06-90-629-444

EREDETI POÉNOK - HOFITOL!

Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?.....GS16046
Hofi - Gondolj apádra - Pénzért mindent!.....GS16047
Hofi - Pál a föld.....GS16011

MAGYAR ZENÉK

Edda - Kölyök voltam.....GS16155
Garosta - Gerilla Funk.....GS16032
Groovehouse - Ha újra látom.....GS16037
Irgy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálók.....GS16012
Irgy Hónaljmirigy - Nem élhetek pia nélkül.....GS16013
Irgy Hónaljmirigy - Numerikártya.....GS16004
Lajcsi-Emilio - Quando, quando.....GS16040
LL Junior - Fullon vagyok.....GS16015
LL Junior - Gettósztár.....GS16041
Dj Szatmári-Jucus - 100 évet várnék.....GS16153
Kistehén tánczenekar - Szájer gyerek.....GS16987
Pierrot-Oroszlán Szonia - Time after time.....GS16034
Spigiboy - Éjjel érkezem.....GS16038
Való Világ.....GS16035

KÜLFÖLDI ZENÉK

Danzel - Pump it up.....GS16000
Dj Sammy - California dreamin.....GS16036
Infernal - From Paris to Berlin.....GS16157
Spy the gost - Arena.....GS16160
Spy the gost - Its time to disco.....GS16094
Gershwin - Rhapsody in blue.....GS16156
Milk and Sugar - Love is in the air.....GS16006
O-Zone - Dragostea din tei.....GS16001
Panjabi MC - Yogi.....GS16031

INDULÓK

A Szovjetunio himnusza.....GS16029
Amuri partizánok.....GS16084
Internacionál.....GS16104

HANGEFFEKTEK

babanevelés.....GS16147
baromfiudvar.....GS16151
chopper beindul.....GS16148
cicanyávogás.....GS16110
FI grand prix.....GS16140
klasszikus vekkerhang.....GS16096
kutyaugatás.....GS16095
lány - fuck me.....GS16985
lány élhez.....GS16025
Lenin hangja.....GS16051
lézerpisztoly.....GS16113
matacrófótes.....GS16049
női nyögés.....GS16024
nyerítés.....GS16114
Porsche.....GS16026
racemotor Ducati.....GS16142
Star Wars Lézerkard szellentés.....GS16048
vadmacska támad.....GS16019
Wc-öblítés.....GS16152
GS16020

Mono csengés, színes háttérkép, polifonikus csengőhang bruttó 500 Ft./SMS. Valódi csengőhang bruttó 1000 Ft./SMS. Akciók tartalmak bruttó 300 Ft./SMS, illetve bruttó 500 Ft./SMS. Akciók Rally Factor Java játék készülékek: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx Series, Motorola V600 Series. Akciók Traffic Java játék készülékek: Nokia, Siemens és Sony Ericsson készülékekre lehetséges. További csengőhangok, képzáratok, eplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalon. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

FANTASZTIKUS Java játék FÉLÁRON! Mindössze bruttó 500 Ft-ért! Küldd a játék kódját a következő számra! **06-90-635-545**



GSJAVA GSGAME

Színes háttérképek 06-90-635-545

GS660093	GS660094	GS660128	GS660177	GS660182
GS660183	GS660203	GS660213	GS660229	GS660276
GS660299	GS660305	GS660319	GS660324	GS660325
GS660341	GS660342	GS660421	GS660440	GS660442
GS660443	GS660447	GS660596	GS660603	GS660609
GS660610	GS660616	GS660619	GS660623	GS660628
GS660629	GS660633	GS660635	GS660637	GS660638
GS660643	GS660645	GS660647	GS660648	GS660650
GS660651	GS662215	GS662230	GS664230	GS664232
GS664233	GS665029	GS665062	GS665065	GS665069
GS665078	GS665079	GS665081	GS665092	GS665117
GS665120	GS665428	GS665429	GS665444	GS665448
GS665449	GS665456	GS665457	GS665465	GS665466
GS665467	GS665475	GS665477	GS665480	GS665481



GameStar The Longest Journey 2005/09.

Fai il primo passo nel più emozionante viaggio della tua vita.

Pubblisito e distribuito da

3D
MULTI
FUNCOM

www.funcom.com

Tutti i marchi registrati e i loghi sono proprietà. Prodotto da Funcom.

GameStar The Longest Journey 2005/09.

The Longest Journey

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(a)(k):

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csontpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Szeri István – Feworkh (GS TV) – szisztvan@earthquake.hu
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Virágh Márton – Mazur (játékteszt) – mviragh@idg.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Széchényi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – 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 – szexicoskolade@freemail.hu
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Kiadja:

az IDG Hungary Kft.
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető - ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József - jsziget@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre - ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László - origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: 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: keriroda@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 lehetősegi szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt 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 hirdetések 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.

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdapkezesitoknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezesitok@posta.hu.), Budapesten a hirdap 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 ajándéktárgyai 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.

