

TELJES
JÁTÉK: **PSI-OPS**

AZ IDEI NYÁR LEGJOBB AKCIÓ-TPS-E AJÁNDÉKBAI!
GS 2005/JÚLIUS: 83%, PCG 2005/AUGUSZTUS: 85%

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

GameStar

DUPLA DVD 6 ÉVES SZÜLETÉSNAPI SZÁM
MEGÚJULTUNK!
140+4 EXTRA OLDALON

1896 Ft
2005/10

FEAR

FÓKUSZBAN A HL2 ÉS A DOOM 3 KIHÍVÓJA
FÉLELEM ÉS RESZKETÉS 10 OLDALON

CALL OF DUTY 2

AZT HITTÜK, NEM LEHET FOKOZNI. **TÉVEDTÜNK.**
KIPRÓBÁLTUK, MOST MÉG INKÁBB VÁRJUK.

DEMÓDÖMPING
CALL OF DUTY 2
AGE OF EMPIRES 3
BROTHERS IN ARMS: EIB
SERIOUS SAM 2

**STAR WARS
BATTLEFRONT 2**
AZ ELSŐ JELENTÉSEK A HOTH RENDSZERBŐL

IDG
HUNGARY
Communications

További játékok: Black & White 2, Age of Empires 3, MotoGP 3, Blitzkrieg 2, Earth 2160, NBA Live 06, Madden NFL 06, Total Overdose, Tiger Woods 06, FIFA Manager 06
Mélyvíz: ATI Crossfire, Nvidia 7800 GTX teszt, Nokia N-Series, Bittorrent kliensek, Online TV, Alternatív videojátékszók...
Játékdemók: Call of Duty 2, Age of Empires 3, Brothers in Arms: Earned in Blood, Serious Sam 2, FIFA 06, World Racing 2



20 CM GRILL-ÉLVEZET X-TRA LONG →



A MÉRET A LÉNYEG!

Három szelet grillezett marhahússal, három szelet cheddar sajttal a Burger King leghosszabb szendvicse. Maximalistáknak **X-TRA LONG BBQ** változatban három szelet baconnel és barbecue szósszal is.

Játsz velünk a www.burgerking.hu oldalon!



Tűzön grillezve

GERICOM noteszgépek minden igényre, hitel akcióban

ACOMP



15.4" WXGA GLARE kijelző (1280x800)

Intel Pentium-M mobil processzor

1024 MB RAM, 80GB merevlemez

NVIDIA GeForce Go 6600 videokártya

8.5GB dual layer DVD író

Intel Celeron-M mobil technológia

15.1" XGA kijelző

512 MB RAM, 40 GB merevlemez

Intel Extreme Graphics 2

8.5GB dual layer DVD író

15.4" WXGA GLARE kijelző (1280x800)

Intel Pentium-M mobil processzor

512 MB RAM, 80 GB merevlemez

NVIDIA GeForce Go 6600 videokártya

8.5GB dual layer DVD író

0 Ft + 13,370 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.41%

■ GERICOM SUPERSONIC PCI-E 279,900 Ft + ÁFA

Ez a rendkívül attraktív gép a GERICOM vezető típusa. Minden technikai újdonság megtalálható benne, amire csak szükségünk lehet.

Az Intel villámgyors és alacsony energiaigényű processzora, a SONY által bevezetett X-Black extra ragyogó képernyő, az egyik leggyorsabb grafikus kártya, a GeForce Go 6600, DVD író, több órás akku idő és minden munkára elegendő 80GB merevlemez.

Természetesen beépített WLAN (vezeték nélküli) hálózati kártyával és memóriakártyáinkat olvasó 5in1 kártyaolvasóval is fel van szerelve. Ultra vékony kivitelben (28mm) és kategóriájában belül a legkisebb súllyal várja Önöket.

- 15.4" WXGA GLARE (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1730MHz
- Intel 915PM chipset
- 1024MB 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 ajándékba!
- Windows XP Home ajándékba!

0 Ft + 6,109 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.41%

■ GERICOM BELLAGIO 127,900 Ft + ÁFA

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 + ÁFA

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

0 Ft + 13,370 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.41%

■ MSI MEGABOOK M645 279,900 Ft + ÁFA

Az MSI 2005-ös notebook szenciójával Ön nem csak a munkáját végezheti el tökéletes színvonalon, de DVD filmeket is nézhet és játszhat a legfejlettebb grafikájú játékokkal is!

A széles képernyőjű, SONY X-LCD csillag GLARE kijelző garantáltan le fogja nyugtázni kontrasztjával, gyönyörű színeivel.

A legújabb SONOMA alacsony fogyasztású Intel mobil technológiának köszönhetően Ön mindenhol magával viheti a csúcstechnikát és a Wireless LAN használatával bárhol csatlakozhat az Internetre is!

Akcióink keretében most kivételes áron megvásárolhatja vagy 0 Ft kezdőbefizetéssel részletre is elviheti.

- 15.4" WXGA GLARE (1280x800) kijelző
- Intel Pentium-M 750 processzor, 1860MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 80GB merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD +/- RW író
- GeForce Go 6600 videokártya, 128MB DDR3 RAM +TV-OUT
- Wireless LAN (802.11b/g) beépítve
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 4x USB 2.0 port, PCMCIA csatlakozó
- 3in1 memória kártya olvasó
- Külső monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- 329mm x 280mm x 32mm, 2.8kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

*Az akció 2005.09.25-től 2005.10.31-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, Szo-V: Zárva

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

TELJES JÁTÉK

PSI-OPS



A Psi-Ops az idei nyár egyik legjobb akció-TPS játéka volt, ezért külön öröm számunkra, hogy megjelenése után alig három hónappal teljes játékként üdvözölhetjük a lemez mellékleten.

A Psi-Ops hőse egy bizonyos Nick Scryer, aki nem mindennapi képességekkel rendelkezik. Bár a játék elején történik vele egy kis gubanc, és szinte elfeledkeznek róluk, de közben lassacskán újra felébrednek félelmetes psi-erői. Szüksége is lesz rájuk, mert ugyan alapos kommandós kiképzést kapott, ezúttal olyan ellenfelekkel kell szembenéznie, akik nem rettennek meg az egyszerű fegyverektől. Ők is ott kezdték, ahol annak idején Nick, egy titkos kormányprogram részeként, és ők is mesterei különféle psi-erőknek. Most azonban eldől, hogy kinek pörög gyorsabban az agya.

GOLYÓSZÓRÓ ÉS LÁNGOSZLOP

Ha nem tekintenénk a különféle psi-képességeket, a Psi-Ops egy klassz kommandós TPS lenne, némi sci-fivel és izgalmas sztorival vegyítve. De azzal, hogy különféle tárgyakat mozgathatunk a távolból, átvehetjük ellenfeleink elméje felett az irányítást, sőt akár mindenek végső próba lángtengert idézhetünk magunk köré, lényegesen kitérülnek lehetőségeink. Teljes egészében a játékosra van bízva, hogy milyen taktikát választ. Lehet ragaszkodni a jól bevált fegyverekhez, és csak vészhelyzetben nyúlni különleges képességeinkhez – ám ugyanígy az is elképzelhető, hogy valaki elsősorban psi-erőkkel tizedeli (vagy manipulálja) ellenfeleit. A környezet interaktivitása nagymértékben hozzájárul ahhoz, hogy mi magunk válasszunk megfelelő stratégiát. Ahogy tesztelőkör is említettük, ha épp egy gyanútlan áldozatra bukkanunk, aki egy hívogatóan tágra nyílt ajtajú kemence előtt ácsorog, nehéz ellenállni a kísértésnek, hogy telekinézis segítségével behajítsuk – egyszerűen azért, mert

megtehetnénk. Olyan apró finomságokról nem is beszélve, hogy a játék talán leghatásosabb fegyvere az ellenségek közé lökött robbanó hordó...

AGYAM ÉLES, MINT A KÉSI KÉSEM ÉLES, MINT A... ÖÖÖ...

Psi-képességeinket tökéletesen kitulni nem lesz egyszerű feladat. Elsőre annak tűnik, de ha igazán hatékonyan akarjuk alkalmazni őket (például bármikor célba találni egy telekinézissel elhajított ládával...), akkor érdemes rászánni némi időt, hogy kellő ügyességgel vethessük be bármelyiket, amennyiben az adott helyzet megkívánja. A kissé haramos kamerakezelésért kárpótol minket a célzási rendszer, így nem kell mérgezett egér módjára forgolódunk, míg célkeresztbe fogunk valakit: elég, ha rácsapunk a [Tab]-ra, és hősünk folyamatosan az így kijelölt ellenséges egységre tartja fegyverét. Persze, aki ennél profibb fokozaton dolgozna, és egy hatásos fejlődés érdekében inkább maga célozná be áldozatai buciját, annak nem kell élnie ezzel a lehetőséggel. A legbiztosabb módszer az, ha egyaránt járatosak vagyunk a psi-erőkben és a lövöldözésben is. Kénytelenek leszünk több alternatívát készleltben tartani, mert a játék egyszerűbb közkonatái után már trükkösebb sráccokkal is találkozunk, akik nem dőlnek be mindennek. Némi gyakorlással persze kitapasztalhatjuk, hogy mire kell vigyázni, ha velük harcolunk, illetve milyen kihasználható gyengeségeik vannak – ez is segít abban, hogy ne unjunk bele egyhamar a harcokba. Bár ettől nem kell tartani, ha valamit, hát unatkozni bizonyára nem fogtok!

Jó szórakozást a játékhöz!
GS Team



AGE *of* EMPIRES



A KIRÁLYÉRT, A HAZÁÉRT, A DICSŐSÉGÉRT!

Mielőtt meghatározhatnád a birodalmaid sorsát,
először meg kell hódítanod az Újvilágot!



© & © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, DirectX, Ensemble Studios, the Microsoft Game Studios logo, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence, Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

THE CHRONICLES OF NARNIA

THE LION, THE WITCH, AND THE WARDROBE

EXTRA
KÉPGALÉRIA A CD/DVD-NKATEGÓRIA: AKCIÓ/RPG/KALAND KÖRNYEZET VALÓS
KIADÓ: BUENA VISTA FEJLESZTŐK TRAVELLER'S TALES
MEGJELENÉS: 2005. DECEMBERGYORSLINK
1434

A mikor felbukkant a legelső Harry Potter-regény, sokan Tolkien egykori barátja, C.S. Lewis ötvenes éveiben írt Narnia-sorozatához hasonlították. Ez a mesevilág nálunk eddig ismeretlen volt, csupán néhány hónapja jelent meg az első két kötet magyarul (A varázsló unokaöccse, illetve a kissé bizarr című Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény). A második kötet alapján készült filmet karácsonykor mutatják be, nagyjából ezzel egy időben várható a játékváltozat is. Érdekessége, hogy talán ez lesz az első valódi gondossággal kidolgozott filmadaptáció, hiszen a Buena Vista Games egész sorozatot sze-

retne készíteni a Narnia-regények alapján – ez nyilván az első rész sikerén is múlik majd. A játékban eljuthatunk Narnia világába, melyet a gonosz Fehér Boszorkány száz éves tüllel sújtott. Ennek az áldatlan állapotnak csak négy

gyerek vethet véget, akik a világ különböző helyeiről érkeznek Narniába. Céljuk a boszorkány seregeinek legyőzése, és Aslan, az Oroszlán megidézése, aki majd újra bevezeti Narnia hű népét a tutiba. Számptalan randasággal kell a kissrácoknak megküzdenniük, minotauruszoktól kezdve farkasembereken át egészen küklopszokig, úgyhogy jó eséllyel fognak rosszat álmodni utána, de legyen ez az ő bajuk. Akcióban tehát nem lesz hiány, de akadnak különféle agyafúrt fejto-

rók is. Sőt, hogy ne legyen túlságosan egyhangú a közdelem, a fejlesztők néhány RPG-elemet is csempésztek a játékba. Ha pedig már végigjártasszunk, kipróbálhatjuk multiplayerben is, akár egyetlen gépen: ilyenkor legfeljebb ketten játszhatunk, a négy főszereplő bármelyikét irányítva. Mivel a fejlesztőkkel együttműködik a Shrek-filmeket is jegyző Andrew Adamson rendező, valamint a Gyűrűk Ura trilógia effektjeiért felelős Weta Workshop is, bízunk abban, hogy sikerül megtörni a filmek alapján készült játékokat sújtó átkot.

PLATFORM-ELEMEK

Az ifjabbak kedvéért némi egyszerű sikerélményt nyújtó „lebegő biszbasz-gyűjtögetés” is került a játékba – nem vagyunk különösebben boldogok, de bizonyára ez is gazdagítja a játékelményt.

RÉMEK MINDENÜTT

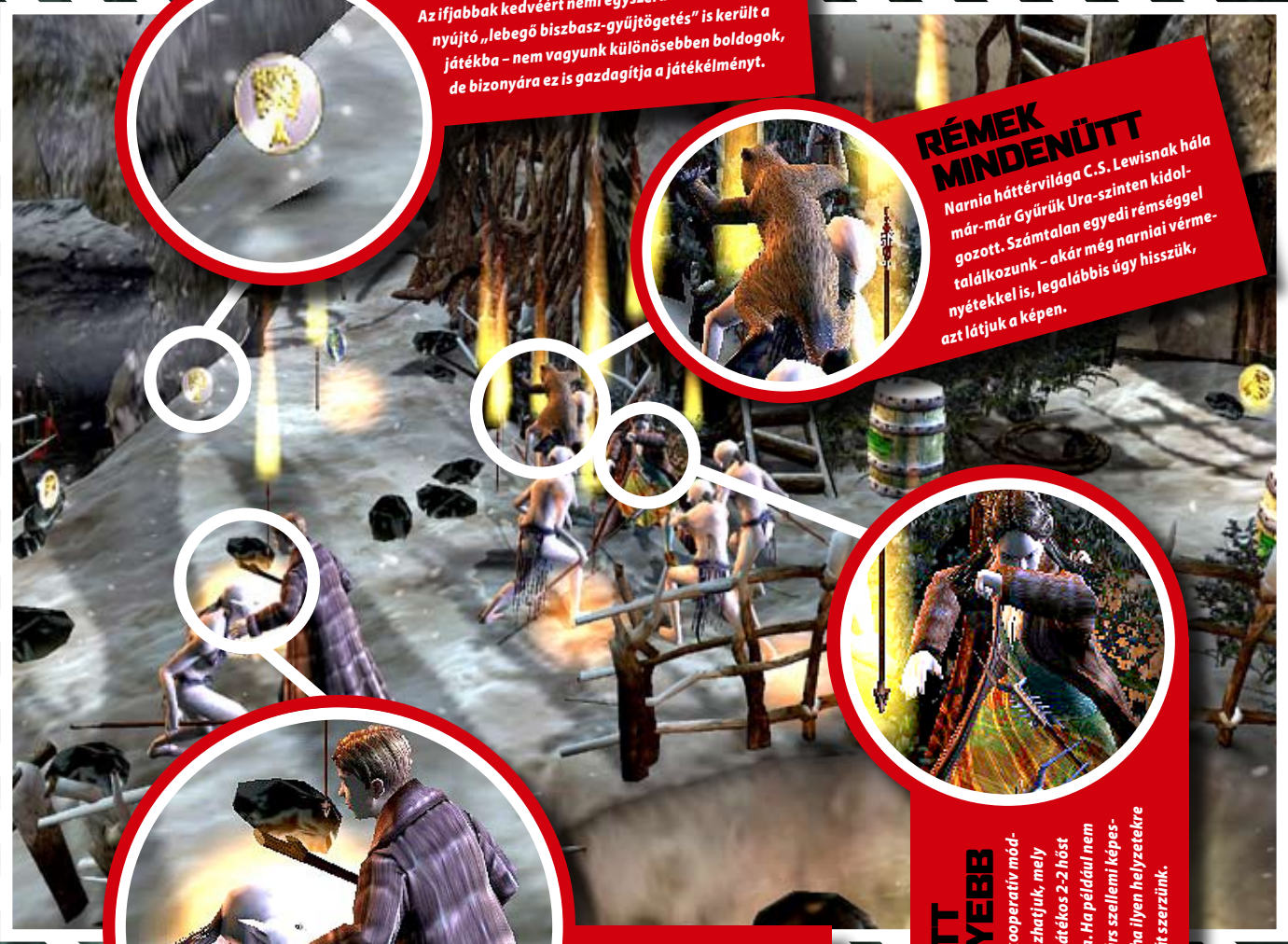
Narnia háttérvilága C.S. Lewisnak hála már-már Gyűrűk Ura-szinten kidolgozott. Számptalan egyedi rémséggel találkozunk – akár még narniai vérményekkel is, legalábbis úgy hisszük, azt látjuk a képen.

EGYÜTT KÖNYVEBB

A játékot akár kooperatív módban is végigjátszhatjuk, mely során mindkét játékos 2-2 hőst irányít felváltva. Ha például nem bízunk a gépi társ szellemi képességeiben, jobb ha ilyen helyzetekre egy IRL cimborát szerzünk.

CSAK A FEJÉT!

A négy hős mindegyike más-más képességekkel rendelkezik, és ezeket különféle irányokba tovább is fejleszhetik. Ha akarunk, kalapálunk, ha akarunk, varázsolunk, ilyen egyszerű.



HÍREK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Üdv!

Design-t váltottunk vagy mifene... Ez öröm, ez boldogság! Természetesen az újdonságok rovat a mostani design-váltáskor is újabb és újabb arlovtkákat hódított meg, kebelezett be, tett magáévá (ja azt nem). A korábban a bemutatók végén, méltánytalan pozícióban elhelyezkedő Komolyan mondom és Citrompótló immár véglegesen is kicsiny (narancssárga) territóriumom tartozékává vált.

Természetesen nem mulhat el designváltás új rovat indítása nélkül. Ebből mindjárt kettőt is sikerült beizzítani. Az egyik a „jöttek láttunk”, mely a 48. oldaltól terjed birodalmam határáig, a másik pedig az ügyvezető olvasói bétateszt. Ez egy olyan lehetőség, amely terveink szerint ezentúl minden olvasó számára nyitva fog állni. A három kiválasztott szerencsés ugyanis a GameStar szerkesztőségében tesztelheti az adott játékot, és véleménye (természetesen a miénkkel együtt) megjelenik a lapban. Most levélíróink közül választottunk ki hármat, de ezentúl bárki jelentkezhethet rá: részletek a 46. oldalon.

Ja igen, és természetesen egyszerűen muszáj volt megint valami olyat tennünk, amire a magyar játékvásárok történetében még nem volt példa. Hogy mi ez? Nos, elég csak a 34. oldalra lapozni Call of Duty cikkünkhöz, és egyből kiderül a dolog.
Peace, love and unity!
ender



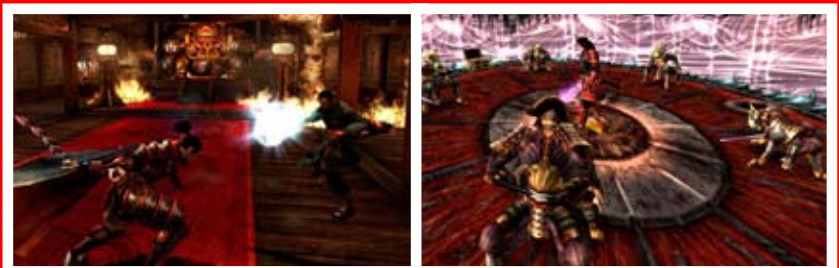
KEZDŐDJÖN A DÉMON-DÁNOM

Aki kicsit is járatos a konzolok világában, az bizonyára találkozott már az **Onimusha** című sorozattal. Harmadik epizódját PC-re is lefordítják, úgyhogy lehet készülni a hatalmas hentelesre.

Maga a játékmenet első ránézésre egyszerű: hősünkkel (pontosabban hőseinkkel) számatlanul küldjük vissza a pokolra a különféle démonok gyűlevész hordáit, hátrahagyott lelküket pedig összegyűjtögetjük, mert ezáltal nemcsak mi magunk, de mágikus fegyvereink és páncéljaink is erősebbek lesznek. Az Onimusha 3: Demon Siege azonban ezt a darálós játékmenetet némi túlélőhorroros elemmel, filmbel illő átvezető sztorival és jó néhány fejtörővel egészíti ki. Az egyik főszereplőt például Jean Renóról mintázták (hangját is adta a játékhoz), míg a másik hőst egy bizonyos Takeshi Kaneshiro alakítja, aki szintén ismert színész, igaz, nálunk nem annyira, inkább Japánban.



Jean Reno megkapja a 18+ besorolást

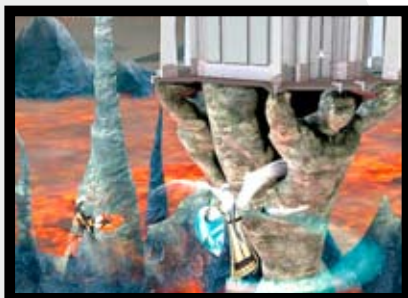


ALL YOUR SOUL ARE BELONG TO US!

Bár az első két epizódból kimaradtunk, a lényeg röviden összefoglalható: Samenosuke régi nemezise, bizonyos Nobunaga hadúr visszatér a genma hordák élén, hogy rabszolgaságba taszítsa az egész világot. Ám van olyan ravaszdi, hogy rögtön két helyszínen, két időskiban indíton támadást: a mai Párizsban és a feudális Japánban. Hogy hőseink dolga még véletlenül se legyen egyszerű, egyikük sem küzdhet „hazai” pályán: Jacques Blanc, párizsi detektív hipp-hopp a samurájok és különféle rémek közt találja magát, Samenosuke pedig Párizsban, ahol már javában dúl az offenzíva. Blancnak egy csöppet könnyebb dolga van, mert megismerkedik az ifjú Samanosukéval (tehát nem azzal, aki épp Párizsban flessel az Eiffel-toronyra), és Akóval, a miniatúr, ám annál nagyobb szájú tündérral. A két időskib azonban egyre jobban összekuszálódik, mert Blancnak arra is figyelnie kell, hogy amit a múltban tesz, kihatással van a jövőre... Ötszáz évnyi távolságból pedig nem egyszerű összedolgozni, főleg hogy míg ő Japánban kalandozik, családja életveszélyben van.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Bár nem reprezentatív felmérésünk szerint a teljes hazai lakosságon belül összesen Bad Sector és talán még valaki lelkesedik a Sergio Leone-féle klasszikus westernekért, számukra minden bizonytalanságot eloszlató hír, hogy az MGM Interactive és a Bits Studios megállapodása nyomán játék készül A Jó, a Rossz és a Csúf című 1966-os kaubojos filmből. Mivel az egykori főszereplők, Clint Eastwood és Lee Van Cleef már nem alkalmasak a szinkronra, és hogy róluk mintázzák a játékbeli karaktereket (más-más okokból), jelenleg ez jelenti a legfőbb gondot a készítőknél. A tervek szerint, ha sikeres lesz a játék, a trilógiaként is számon tartott sorozat (melynek utolsó része A Jó, a Rossz és a Csúf) többi része is elkészül majd PC-re.



ANGYALOM, GALAMBOM

Aki a Constantine után ismét kedvet érez arra, hogy ne teológiai viták keretében foglaljon állást a menny és pokol erőinek örök harcát illetően, sokkal inkább lángpallossal a kezében essen neki a gonoszoknak, az valószínűleg megtalálja számításait a Boolat Games új akció-RPG-jében. Az **Age of Angels**ben ugyanis magát Metathront, az Első Angyalt vesszük szárnyaink alá (kis képzavar), feladatunk pedig az, hogy alaposan megritkítsuk a sötétség seregeit. 27 pályán döngethetünk végig, közben pedig úgy csavarjuk a sztorit, ahogy nekünk tetszik – tetteinknek súlya lesz, mert ezek által jutunk el a négy befejezés valamelyikéhez. Rajtunk áll, hogy mi lesz a Földdel, megmenekül-e, vagy odavész a lángtengerben. Kemény meló, de valakinek ezt is meg kell csinálni.



Minket leginkább a táj kidolgozottsága ragadott meg

VÉRKAPITÁNY VISSZAVÁG

Harr-harr, mondhatnók: a szépen csengő Captain Blood névre keresztelt kalózos-kardozós-hajókkal csatázós stratégiai-akciójátékot már szinte eltemettük, most azonban végre felbukkant a horizonton.

Nem mindenkitől várható el, hogy teljesen képen legyen Rafael Sabatini kalózos regényeinek világában (mi sem olvastuk őket, csak úgy tesszünk), úgyhogy érthető, ha elsőre nem zárjuk szívünkbe ezt a bizonyos Vér kapitányt (nem összekeverendő Dobó Istvánnal, Eger hős védőjével, ő várkapitány volt!). (Minden kedves olvasónktól ÉN kérek elnézést az iménti tréfa miatt © – Csonti) Aki azonban a Pirates of the Caribbean, vagy a Sid Meier's Pirates! óta vár egy jó kis hajókkal taktikázós, hébe-hóba kardot rántós játékra, az pancsolhat a jóban. A Captain Bloodban teljes irányítást kapunk rettegett hajóink felett, akik nem szeretnének molyolni az irányítással, azok TPS-ben is haladhatnak majd, de akit vonz az ilyesmi, az az utolsó ágyúig bármi felett átvehetik a kontrollt, manuálisan is. A kardpárbajokat szintén



sokkal kidolgozottabbnak ígérik, mint eddig bármelyik hasonló játékban. Győzelmeink után XP-t kapunk, így egyre komolyabb swashbuckleres technikákat sajátíthatunk el. Kardok, török, muskéták, dobótörök és kézi bombák használata megengedett, sőt egyéb piszos trükkökhöz is folyamodhatunk a győzelem érdekében – elvégre kalózosok vagyunk, nem méla paladinok.





Ez bizony durrdefekt

EGY KIVÁLÓ JÁTÉK KIVÁLÓ FOLYTATÁSA?



Na emberek innen gyalog megyünk

A legnagyobb jóindulattal is „vegyes érzelmekkel fogadott” Driv3r után kíváncsian vártuk, az Atari miképp dönt a sorozat sorsa felől, ám meglepetésünkre nem tettek le róla, sőt a következő epizódban az egész franchise-t új alapokra helyezik.

Bár a „frappánsan rejszünk el egy számot a játék nevében” tendencia folytatódik, a **Driv3r: Parallell Lines** 1978-ban játszódik, New Yorkban. Tannernek tehát búcsút inthetünk, új hősünk egy feltörekvő ifjú gengszterpalánta, akire csak mint „a Kölyök” hivatkoznak munkaadói. Így van: semmi beépülés zsarusztori, ezúttal a rosszfiúk oldalán állunk. Célunk az, mint magára bármit is adó kezdő bűnözőnek, hogy a pitián melók után lassacskán feltornásszuk magunkat a hierarchiában, és mi magunk is nagyfőnökként vonulhassunk nyugdíjba. A harmadik rész hangsúlyosabb TPS-részeivel ellentétben ezúttal ismét az autós küldetések kapnak nagyobb szerepet, de hébe-hóba kipattanhatunk autónkból, hogy gyalogosan is futhassunk némi ámokot. A sikeres küldetések után kemény pénzeket tehetünk zsebre, melyekből autóinkat fejleszhetjük tovább – hogy ez a rendszer pontosan miképp fest majd a játékban, nem tudni. Egy biztos: a Driv3rnek minden esélye megvan arra, hogy méltó legyen régi, nagy híréhez. A megjelenését jövő év tavaszára ígérik, úgyhogy addig még valószínűleg visszatérünk rá.



OPERA PLAZMAÁGYÚKRA

A fejlesztők egy-egy játék bejelentésekor nem ódzkodnak a nagy szavaktól: a DarkStar One sci-fi akciójátékot már egyenesen „űroperának” titulálják. WTF?

Az ember szinte látja maga előtt, ahogy egy heves űrcsata közepén, plazmaizék meg lézerhogyishívjakok zajában felcsendül egy ária, majd miközben hősünk megpróbál egy ellenséges hajót atomjaira robbantani, vad trillázásba kezd. Bár titokban reménykedünk, hátha valóban erről lesz szó, de sajnos úgy tűnik, a **DarkStar One** egy mezei űrhajós-lövöldözős cucc. Persze lesz itt csűrűcsavaros, sőt epikus sztori: az intergalaktikus háborúk után sok-sok évvel felbukkan egy harcias faj, a „thul”, és jól le akarja igazni a mindenkit. Az ifjú Kayron Jarvis pilóta persze nem hagyja ezt annyiban. és... szóval nem hagyja annyiban! Rendben, feladjuk, lehet, hogy ez tényleg egy űropera lesz. Jövő év elején kiderül. (Persze, űropera... hová tart a világ...)

Még hogy helikopter? Augusztus 20-a az űrből a legszebb



AZ ÜZLET AZ ÜZLET

Most, hogy letudtuk a The Sims 2 második kiegészítő-jét, mi más is következhetne, mint a harmadik.

Jó, semmi szükség ízetlen tréfákra, aki szereti a sorozatot, az bizonyára alig várja. Nos... simjeink már elmerülhettek a felsőoktatás csodálatos világában, majd pihenésképpen belevethették magukat az éjszakába. A következő kiegészítő kissé komolyabb vizekre evez, elvégre elég a hülyéskedésből, itt az ideje, hogy valami jól jövedelmező vállalkozással biztosítsuk megélhetésünket öregkorunkra. A **The Sims 2: Open For Business** valószínűleg szintén elérhető lesz magyar nyelven, de annak címét még nem tudjuk. Semmi gond, némi szótárban keresgélés után arra jutottunk, hogy ezúttal a „business” kapja a hangsúlyt. Nyithatunk kisebb-nagyobb üzleteket, butikokat, akár nagyobb szórakoztató központokat is, vagy valami kényelmes otthoni vállalkozásba kezdhetünk. Mi vájlesztjük ki beosztottjainkat, mi adunk nekik fizetést, mi rúgjuk ki őket – tehát minden jóba belekóstolhatunk

WATSON, ÁTKOZOTTUL IGAZA VAN!



Itt bizonyára magas a fűtés-számla, és bizonyára lesz* rújk

A Frogwares, úgy látszik, nagyon belejött a Sherlock Holmes-féle játékokba: a *Mystery of the Mummy* és a *The Silver Earring* után itt a harmadik kaland, **Sherlock Holmes: The Awakened** címmel. Mivel a játék teljesen 3D-s megjelenítést kap, a fejlesztők igyekeznek kihasználni az ezzel járó lehetőségeket: a különféle fejtörők megoldása során figyelembe kell venni a fény-árnyék viszonyokat, illetve a fizikát is. Bár a megjelenésig még egy évet várni kell, annyi már biztos, hogy ez lesz minden idők legsötétebb hangulatú Sherlock Holmes-játéka.

TÖRÖM ÉS BOLDOGSÁG



Ezen a képen a szemfüles fotósnak sikerült megörökítenie a játék kvintesszenciáját

Az ilyen arccal vigyázni kell, mert csak akkor érzik jól magukat, ha előtte ripityára török az ellenfelek kocsiját, kilövik őket, leszorítják, ledarálják. Nos, a **Crashday** nekik készül. Itt aztán nem kell finomkodni, megadni az elsőbbséget, megymást: a lényeg, hogy minél látványosabban teljesítsünk a versenyeken. Persze nem muszáj minden kollégát egyenként kivégezni,

lehet csupán versenyezni is, de... szóval a lehetőség adott. Autóinkat természetesen tuningolhatjuk, fejleszgethetjük, majd élvezhetjük a látványos repüléseket, az apró részenként lerepülő alkatrészeket... nagy vörös lángoszlopokat... Többféle játékmód közül választhatunk, azonban aggasztó módon ezek közül többnek is szerepel a nevében a „bomba” szó: ilyen például,

Vannak, akik nem elégszenek meg annyival, hogy egy keményebb autóverseny során néhány másodperccel előbb érnek a célba, mint többiek.



amikor autónkat meghatározott sebesség fölé kell tartanunk, különben felrobban, vagy amikor egy időzített bombát kell mielőbb átpasszolnunk kedves játékostársainknak, mielőtt ledetonálja az arcunkat jól. A móka és kacagás tehát garantált, a **Crashday** használata után azonban érdemes némi szünetet tartani, mielőtt kocsiába ülünk és elmerülünk a városi forgalomban.

MagiComp

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállóánál, 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



Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Sempron (754) dob. 2.5/2.6	12.690/14.990	DDR400 Brand 256/512 MB	5.190/9.890	ABIT (2év) A8N-Ultra / AX8	29.990/22.290
Sempron (754) dob. 2.8/3.0	17.890/21.390	DDR400 512 Kingst. / Geil	13.990/14.190	ABIT (2év) K8N-Ult. / NF7SL	25.690/14.590
A64 3000+ (939) Venice OEM	29.590	C.F. Kingst. 128 / 256/512	3.460/5.190/7.890	ABIT (2év) IS7E2 / IS7E2G	17.390/17.990
A64 3000+ (939) Venice dob.	34.290	MCC 256 / 512 / 1G	4.390/6.990/12.690	ABIT (2év) AG8 / ICG	27.890/32.390
A64 3200+ (939) Venice OEM	32.590	PenD.: 128 / 256 / 512MB	2.590/3.890/6.690	ASUS AN8-SLI / P4P800S-X	30.490/14.850
Celeron-D dob.: 2.4 / 2.6	16.590/17.490	PenDrive: 1G / 2G	12.590/23.790	Asrock K7S41GX/K8Up1689	8.900/11.390
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	42.490	MP3 128 / 256 / 512MB	8.490/11.990/15.290	Gigabyte (2év) K8NF9	23.490
Intel P4 3.0GHz Presc. dob. LGA	39.990			Gigabyte (2év) K8NSC939	17.890
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.430/15.890	Maxtor (8M) 80/120/160	12.990/16.690/17.190	LG: CD-RW / DVD	4.760/4.690
ABIT 9550/9600XT 256MB	19.550/28.590	Maxtor (8M) 200 / 250 (16MB)	19.190/27.990	DVD-RW LG 4165 / Pio. 110	9.490/10.790
ABIT X600Pro /X700Pro	20.690/34.100	Maxtor (SA) 120/160/200	17.390/18.090/19.790	DVD-RW NEC 3540 OEM/dob.	9.490/10.740
GF MX 4000 / FX 5700	6.390/23.600	Sams.(3év)(2M) 40/80/120	11.790/13.190/17.290	DVD-DivX Yamada / Mercury	15.990/12.990
INNO 6600 AGP/PCI-E	23.490/23.840	Sams.(3év)(8M) 120/160/200	17.990/18.890/21.390		
INNO 6600GT AGP/PCI-E	36.990/34.590	Sams.(3év)(SA) 160/200/250	19.990/23.690/28.890		
		Seagate (8M) 120/160/200	17.990/19.690/22.490		

Áraink bruttó árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek online árlistánkon!

1/2



HDR

A HDR-effekt fantasztikusan működik: mivel kisvárosi harcokról van szó, gyakran váltunk világosabb és sötétebb helyek között – a HDR révén néha szinte elvakít a fény, szemünk viszont egy idő után jobban hozzászokik a sötéthez is



ÉRTELMESEBB IKONOK

Ei lehet felejteni az 1/2-t, csapatársaink feje felett végre folyamatosan nyomon követhetjük olyan információk is, mint pl. két ember kéne egy zászló elfoglalásához



FEDEZÉKBŐL FEDEZÉKBE

A pályák sokkal átgonoltabbak, az eddigieknél aprólékosabban kidolgozottabbak lettek. Az előző verzióhoz képest sokkal több taktikai lehetőségünk van, számtalan alternatív útvonal, rangeteg fedezék



SZEBB ÉS JOBB

Mind a pályák, mind a modellek kidolgozottsága tökéletes. A grafika nem csupán a HDR-effekt miatt látványosabb, mint a Counter-Strike: Source esetében, és ez nagyon sokat dob a hangulaton



REALIZMUS FELSŐFOKON

A HP-t nem is érdemes figyelni: a Day of Defeat sérüléséhez képest még a Counter-Strike is árkaósnak tűnik. Egyetlen sorozattal teljes csoportokat is lekaszálhatunk, ellenséget-csapatársat egyaránt, érdemes észnél lenni...

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Némi késés után megjelent a Day of Defeat Source engine-re szabott változata. Jelenleg még csak azok számára letölthető, akik előfizettek a Half-Life 2: Gold Editionre, de hamarosan érkezik a dobozos változat is.

Az eredeti Day of Defeat talán csak azért volt kevésbé sikeres, mint a Counter-Strike, mert később érkezett. Ugyanez igaz lehet az új változatra is, de remélhetőleg sokan felfedezik ezt a világháborús környezetbe ültetett, teljesen más hangulatú játékot. Grafikája tökéletes, a térképeket pedig mintha csak úgy alakították volna ki, hogy a kempereknek ne is legyen esélye. Bár fedezék bőven akad, az egész terepen alig van egy biztonságos pont, ahol szusszanni lehetne. A több, bekerítésre alkalmas útvonal mellett gyakran találunk földalatti átjárókat is, melyekkel az ellenség háta mögé kerülhetünk – minden lehetséges frontot pedig képtelenség folyamatosan tartani. Egy bizonyos: érdemes volt várni rá. Régi rajongóknak kötelező, a többieknek pedig kötelezően ajánlott!





HERCEGEK EGYMÁS KÖZT

A Kindred Bladest el lehet felejteni, **Prince of Persia: The Two Thrones** lesz a címe a UbiSoft által feltámasztott legendás sorozat harmadik epizódjának.

Azt eddig is tudtuk, hogy a játék fő attrakciója a Sötét Herceg megjelenése lesz, de a Ubisoft végre többet is elárult erről a titokzatos karakterről. Reméljük, hogy mindenki végigjátszotta a második részt, mert most lelőjük a befejezést (aki még nem, az becsukott szemmel olvasson tovább!): az Idő szigetéről visszatérve a Herceg nem nyúlhat el végre elégedetten a tévé előtt, feltörve egy sörikét, békésen megtekintve a mappa- és kartotékbirodalom bajnoki labdarúgó meccsét. Kénytelen felismerni, hogy az Idő Homokja őt is megfertőzte, és fokozatosan veszi át felette az uralmat sötét énje. A játékot tehát két hőssel irányítjuk, mindkettő teljesen más játékelményt ígér. Hogy a harmadik rész is kellőképp változatos legyen, a fejlesztők elegáns mozdulattal összerántották a Sands of Time és a Warrior Within legjobb mozzanatait, majd megszórták néhány újdonsággal. Ilyen például a Speed Kill system, a több külső pályarész, vagy a fogathajtó verseny. A Herceg most jó és rossz határán egyensúlyozva próbálja visszaszerezni helyét Babilon trónján. Mi pedig mi mást is tehetnénk, segítünk neki.



Hát nem letiltott
a szemét?!

ÁLOM FLIPPER

Az ASK Homework csapata elévülhetetlen érdemeket szerzett abban, hogy kis hazánk a világ flipperjátékos nagyhatalmává váljon (miért is ne?). Úgy döntöttek, egy utolsó projekttel búcsúznak el a műfajtól és ettől kezdve más vizekre eveznek. A **Dream Pinball** azonban még mindent beletolnak, ami csak maradt a kamrában, hogy feladják a leckét a jövő flipperjátékainak is. A terv saját bevallásuk szerint is grandiózus: különféle nehézségi fokozaton csapkodhatjuk golyóinkat (hm...), közben pedig olyan 3D-hangzásban lesz részünk, melyet eddig egyetlen flipperjáték sem tudott felmutatni. Az asztalok változatosak és többretegűek, a pályák több részre lesznek osztva, így a játékos egy asztalon belül úgy érezheti, több helyen játszik, akár tíz karral. A fizikai motornak köszönhetően tíz golyótipussal próbálkozhat a játékos, mint acél, fa, kő, papírgalacsin... mindegyik koszolódik a játék folyamán. Igéretes!

GAMES BOND JELENTI

A Sega eddig nem igazán kalandozott a stratégiák világába, ám a közelmúltban megkeresték a régi Westwood-tagokból verbuvált Petroglyph csapatát, és felkérték őket egy még meg nem nevezett sci-fi RTS elkészítésére. A Petroglyph jelenleg a Star Wars:

Empire at Waron dolgozik.

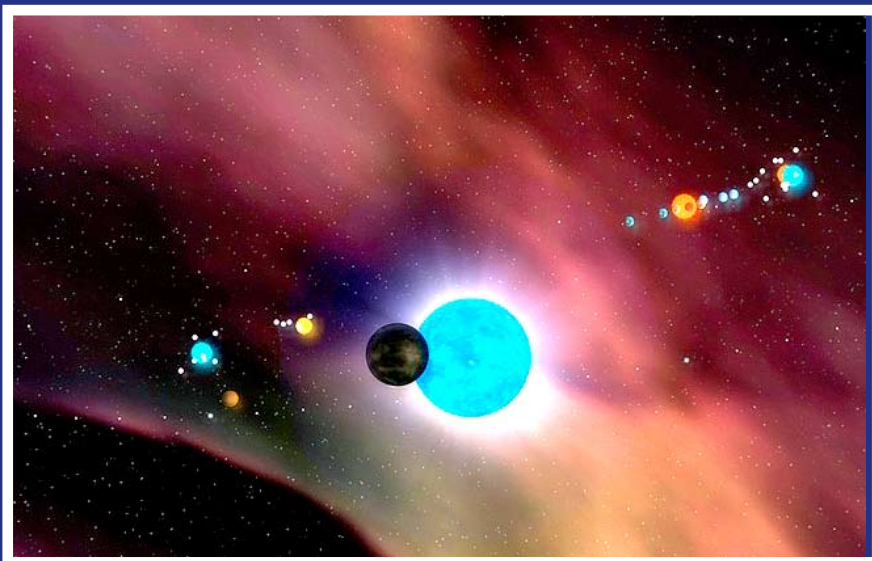
Végre elődtől: mégiscsak lesz új Sam & Max játék. Bár nem a 2004-ben törölt LucasArts-projektet fogják kiadni, a lényeg, hogy az eredeti játék alkotója, Steve Purcell megállapodott a Telltale Games-szel. Ennek értelmében az új Sam & Maxet epizódonként fogják kiadni. A kérdés már csak az, hogy mikor?

Némiképp felforrósodott a hangulat az Activision háza táján: a cég elnök asszonya, Kathy Vrabeck távozni szeretne – meg nem erősített források szerint a Procter & Gamble egykori vezetője, Michael Griffith vezérigazgatóvá történő kinevezése áll a háttérben. A bizonyos „meg nem erősített források” még olyat is említettek, hogy nem csupán Kathy Vrabeck elégedetlen az új vezetéssel, talán forradalom is várható?

Az MTV Films megszerezte a The Suffering filmes jogait, így bizvást remélhetjük, hogy hamarosan a vásznon is láthatjuk, amint a megzakkant Torque mindenkit lemészárolva igyekszik bizonyítani, hogy ártatlan. Mivel az MTV Filmsről van szó, a főszerepet akár Johnny Knoxville is játszhatja, egyéb szerepekben pedig talán a Jackass stábjában is látható, amint éppen vígan fejbe rugdossák egymást.



NEM TETSZIK A NAPRENDSZER? CSINÁLJ FORRADALMAT!



Az Ironclad Games nem csupán egy játékot, egy egész sci-fi RTS trilógiát jelentett be, melynek első része a titokzatos Sins of a Solar Empire címet kapta. Végső célunk, hogy egyesítsük a naprendszer független kereskedőit és olyan szilárd szövetséget kovácsoljunk belőlük, mely vissza tudja verni a Vasari birodalom invázióját. A játékmenet leginkább a szép múltú Imperium Galactica-sorozatra emlékeztet: építhetünk az űrben és a bolygók felszínén, orbitális pályán keringő védelmi rendszereket, hatalmas flottákat, gyárakat, kutatóközpontokat létesíthetünk, annak megfelelően, hogy mely típusú játékmenet kedvesebb kis szívünknek. A környező rendszereket ugyanis térdre kényszeríthetjük egyszerű tüzérvél, vagy diplomáciával is, ha azonban meggyőző gazdasági és technológiai fölényre teszünk szert, kénytelenek lesznek önszántukból behódolni nekünk. A játék érdekessége, hogy csatahajóink félig-meddig önálló egységekként működnek majd: a harcok során (keserű) tapasztalatokat szerezhettek és minél többször győzedelmeskednek, annál több speciális, támadó és védekező képességre tesznek szert.



RÓMA EGY NAP ALATT

Az ember kicsit nem figyel és majd-nem leírja, hogy „OMG új képek a Caesar IV-ről LOL” pedig ennél sokkal-sokkal izgalmasabb a helyzet.

Mindenki erősen kapaszkodjon meg, mert a római városépítő stratégiák piacán élesedik a helyzet! Közéleg a **Heart of Empire: Rome**, melyben feladatunk... nos, javarészt ugyanaz, mint a Caesar IV-ben, de azért jól esik, hogy megjelenés idején lesz választási lehetőségünk. Jó, leálltunk az epés megjegyzésekkel, azért némi eredetiség is szorult a játékba: itt nem „csak” egy római várost, hanem valóban Rómát kell felépítenünk. Bár az apróságok ránk vannak bízva, be kell tartanunk az Augustus császár által meghatározott tizennégy kerület határait, illetve a fontosabb épületeket (mint például a Colosseum) csak eredeti helyére húzhatjuk fel. Kénytelenek leszünk figyelembe venni, hogy nem mindenhol egyformán gazdagok az emberek: a nemeseknek és az alsóbb rétegeknek más-más igényeik vannak, mi pedig ki kell elégítenünk ezeket, ha nem akarjuk magunk ellen fordítani őket.





HETI
Fa
BULVÁR
2006
Eltör
széles
...ket

BOTRÁNY!

Megint ölt a videójáték

Amerikában mintha valami új keletű keresztres háború indult volna a játékok ellen. Hiába, mindig kell valami közös ellenség, mellyel farkas-szemet nézve vállalva harcolhat politikus és választópolgár.



Egyre furcsább, védekező helyzetbe van kényszerítve a játékipar. Már elmúltak azok az idők, amikor a kiadók elégedetten olvasgathatták az újságban a híreket a különféle botrányokról, miközben fejben számolgatták a kéretlen reklámnak köszönhetően megszaporolt promóciós költségeket. Bizonyos csoportok számára kifizetődő dolog ezerrel nekikimenni a játékoknak – hiába, az emberek már csak ilyenek: valami ellen kiállva könnyebben találhatnak egymásra.

ZSARURÓL JÓT VAGY SEMMIT

Érdekes módon ez mégsem csupán politikai kérdés. New York polgármestere, Michael Bloomberg például néhány hónapja be akart tiltani egy rendezvényt, melyet az Atari a Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure című játék reklámozására szervezett. Az ok? A játék hőse egy graffitis srác, és ez kicsoda példát mutat a fiatalságnak? Már nem elég, hogy rejtett agresszivitásra nevel,

York-i rendőrség több magas rangú vezetője már előre tiltakozik a True Crime: New York City ellen, hiszen a játékos számára „méltatlan” rendőri magatartást tesz lehetővé. Hasonló okokból emelte fel hangját a Concerns of Police Survivors (COPS) nevű szervezet, melyet akció közben elhunyt rendőrök családtagjai hoztak létre, csak ők a 25 to Life című játékot vették célba. Mindez voltaképp jogos, hiszen nincs is károsabb, mint ha egy szoftverben nem úgy ábrázolják a rendőrt, amint átszegi az öreg nénit a zebrán, megسيميزي a kisiskolások buksiját, majd elszalad erejét megfeszítve üldözni a bűnt. És ezek a játékok még meg sem jelentek.

MÉGIS, KINEK A FELELŐSSÉGE?

A politikusok persze lépten-nyomon igyekeznek megnyugtanni a feldühödött szülőket (értsd: választópolgáiraikat), hogy nem hagyják megrontani a gyermekeket. Ennek legújabb példája az a törvény, melyet Kaliforniában fogadtak

el: szigorúan büntetnék azokat, akik 18 év alattiaknak erőszakos („M”, azaz „mature” kategóriába sorolt) játékokat adnak el. És amitől már-már a zen tanmesék szellemi magasságába emelkedik ez a történet: az ipar utolsó reménye Arnold Schwarzenegger, Kalifornia kormányzója. Ő még megvívóztatja a törvényjavaslatot, ahogy nyílt levélben kérte tőle a tíz milliárd dolláros éves forgalmat bonyolító amerikai játékipar 75 százalékát képviselő IEMA (Interactive Entertainment Merchants Association). Összezsapnak a politikai és gazdasági érdekek: szegény Schwarzinál egyik oldalról a kiadók és forgalmazók lobbiznak, a másik oldalról politikai cimborái igyekeznek meggyőzni, hogy a dühöngő tömeg megnyugtatóra pillanatnyilag ez lenne a legjobb megoldás. Észérvek (szokás szerint) inkább a gazdasági oldalon hangzanak el, például az, hogy nem lenne hasznos, ha Kaliforniában teljesen egyedi elosztóhálózatot kellene létrehozni és üzemeltetni. Bizarr gondolat, hogy Schwarzenegger kormányzó elgondolkodva röjja a köröket irodája süppedős szőnyegén, miközben néha-néha íróasztalára sandít... Remélhetőleg nem azért fogja elfogadni a törvényjavaslatot, hogy ezzel jelezze, ő már nem az a

barbár, aki annak idején fejeket vágott le a Conanban, vagy komplett hadseregeket lött szitává a Kommandóban.

Kicsit furcsa az a rendszer, ahol a közhangulat nyomására születnek a törvények. A San Andreas-botrány (mely tökéletesen kimeríti az OMGWTF tipikus esetét) után sokan egyenesen az ESRB-nek mentek neki, amiért elszúrta a játék besorolását. Bár szerencsétlenül nyilván nem tudták a végleges változathoz kihagyott minijátékról, most nagyon ráparázták. Összeült egy válságstáb a nagy tárgyalóban, betoltak egy rakás szendvicset és kávét, végül megszületett a nagy ötlet, mely biztosítja, az ESRB böcsületén a jövőben nem eshet folt: a kiadóknak 2006. január 9-től a jelenleginél jóval részletesebben kell beszámolniuk a játékok tartalmával kapcsolatban. Az ESRB tudni akar minden olyan dologról, ami a játékokban kizárólag szánt szándékkal, kóddal vagy egyéb módon csálható elő. Ha tehát valamelyik zilált szexuális életű köderpalánta ismét „nude” patch-et készít a Tomb Raiderhez, akkor beperelik az Eidost? Mégis hogy képzeltek, hogy nem szólnak a tisztelt bizottságnak arról, hogy Lara Croftnak mellei vannak?!

mazur

BÖNGÉSZDE

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

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)!

OLVASÓI TOP 20

Ugyan az új trónkövetelők megszorongatták a GTA-t, de a megjelenés után jópár hónappal sem sikerült letaszítani a trónról.

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

ANGOL TOP 5

Na kérem szépen, EZ már valami! Végre egy angol toplistá, amelyekre akár egy szigetszágon kívüli is azt tudná mondani, hogy korrektnek tűnik, és nincs benne valamiféle Cricket Manager Season 06/07.

1. **Rome Total War: Barbarian Invasion**
- 2., **Half-Life 2**
- 3., **Fifa 06**
- 4., **The Sims 2: Nightlife**
- 5., **Battlefield 2**

MEGJELENÉSI LISTA

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

25 to Life	2005. őszi
Age of Conan	2006. tavasz
Age of Empires 3	2005. őszi
Anno 3	2005. nov. 22.
Auto Assault	2006. tavasz
Battlestations	2006. tél
Bad Day L.A.	2006. eleje
Battlestations: Midway	2005. szept.
Blood Magic	2005. őszi
Commandos: SF	2005. tavasz
Crime Life	2005. tél
Desperados 2	2005. őszi
Elder Scrolls 4	2005. vége
Gauntlet: SS	2005. október
Gothic 3	2006. eleje
HP és a Tűz Serlege	2005. őszi
King Kong	2005. őszi
Lineage 2	2006. eleje
LULA 3D	2005. őszi
S.T.A.L.K.E.R.	2005. őszi
Shattered Union	2005. október
Stargate SG-1	2005. őszi
Starship Troopers	2005. tél
The Movies	2005. őszi
UFO: Aftershock	2005. őszi
Quake 4	2005. vége
You are Empty	2005. őszi

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Ugyan a kívánságlista első helyezette a nyomdába adáskor még nem jelent meg, de Bad Sector nem volt olyan rest, és csak a Ti kedvetekért kiutazott Hamburgba, hogy letesztelje! Hát akkor olvassátok... Szerintem nem hiába várja mindenki.

	szavazatarány
F.E.A.R.	36%
NFS: Most Wanted	30%
Call of Duty 2	18%
Quake 4	11%
S.T.A.L.K.E.R.	9%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Bár a WoW királysága körünkben továbbra is megkérdőjelezhetetlen, azért ahogy jönnek ki az újabb és újabb játékok, egyre inkább kezdik megszorongatni, Pár hónap, és már tuti nem az lesz az első...

- WoW
- F.E.A.R.
- Fable
- W40K: Winter Assault
- CS: Source

BUDGET

Amiga Classics 1	EVM	1999 Ft	Amiga jgy.	NFS 2 Underground	EA	3990 Ft	Autós
Conflict Vietnam	Automex	3990 Ft	Akción	NHL 2005 Classic	EA	3990 Ft	Sport
Hidden and Dangerous 2	Automex	1990 Ft	Akción	Rugby 2005 Classic	EA	3990 Ft	Sport
IL-2 Sturmovik Exclusive	Ecobit	1990 Ft	Szimulátor	Sacred	SevenM	3990 Ft	RPG
LEGO Football Mania	EVM	1999 Ft	LEGO sport	Sacred Underworld	SevenM	3990 Ft	RPG
LEGO Island 2	EVM	1999 Ft	LEGO Kaland	Starsky & Hutch	EVM	1999 Ft	Akción
LEGO Rock Riders	EVM	1999 Ft	LEGO Kaland	The Italian Job	Automex	990 Ft	Akción
Madden 2005 Classic	EA	3990 Ft	Sport	Total Immersion Racing	EVM	1999 Ft	Autóverseny

RENDŐRBÁL



JÁTÉKBEJELENTÉSEK

Jók ezek az FPS-ek, de a mi öreg gyomrunk már nehezen veszi be azt a sok erőszakot meg vért... Mindig csak az agresszivitás, hát miért nem lehet egy békés FPS-t csinálni?! – a minap épp ilyesmiket mondogattunk egymásnak, miközben teát szürücsölgettünk a kandalló előtt és dominóztunk, amikor váratlanul bejelentették a Renegade Paintballt. Rögtön lerúgtuk magunkról a kockás plédet, és felpattantunk: hiszen épp erre vártunk! Egy FPS, ahol nem lehet lelőni a másikat úgy igazándiból, csak úgy csinálni, mintha! Hiszen ez paintball! És még idén ősszel megjelenik, alig várjuk.

Szinte adja magát a szövicc, de inkább nem tréfálkozunk szegény Castaway Games rovására. Épp elég baj nekik, hogy a Diablo-epizódokért felelős Blizzard Northból kivált csapat kiadó nélkül maradt. Bár maga a nagy Electronic Arts karolta fel őket, a srácok három hónappal az alfába lépés előtt akarták újratekinteni következő akció-RPG-jüket. Az EA ezt inkább nem akarta megvárni, úgyhogy most bizonytalan a cég és a projekt sorsa.

Kezdődött minden azzal, hogy néhány kedves fejlesztő néni és bácsi megelégedte Miki egeret és társait, úgyhogy kivált a Disney Buena Vista Games részlegéből. Megalapították a Republik Games játéfejlesztő stúdiót, és elhatározták, ezúttal kimondottan a felnőtteket célzó játékokat készítenek. Bejelentették első munkájukat, melynek címe Spend the Night, és afféle randizós-flörtölős MMO-játék lesz.



Kovács XII. József itt kérte fel először Terikét a bérszámfejtésről

Amikor a város válságba kerül, és ellepik a drogok, a fegyverek, a bűnözők, a szórólap-osztogatók, vajh, ki segíthet? Hát persze, hogy a SWAT! A derék bűnüldözők nem pihennek, már érkezik a kiegészítő SWAT 4: The Stetchkov Syndicate címmel.

Aggodalomra semmi ok, a **SWAT** bátor fiai ismét teszik a dolgukat (én is teszem a dolgom, én is teszem a dolgom), ám ahogy egymás után oldják meg a különféle kényes helyzeteket, valami nagyobb szabású dolog kezd kirajzolódni előttük. Minden jel arra mutat, hogy a folyamatosan szaporodó és egyre bizarrabb bűnesetek hátterében egy kelet-európai maffiacsalád áll (Sztecskovék?), akik úgy döntöttek, a mi szeretett városkánkban folytatják alávaló üzemeiket. A kiegészítőben hét egyjátékos és multis pálya érkezik, a csapattagok számára beépített VoIP (hálózatos hangkommunikáció) lehetőségével, tízfős kooperatív móddal (két ötfős csapat számára). Kapunk egy új többjátékos módot, és persze raklapnyi új fegyvert, felszerelést, akinek pedig eddig semmiféle dicsőséget nem hozott sivár élete, most új lehetőséghez jut, hiszen legalább a játék induló online ranglistáin feltornázhajta magát.



Biztos úr nem én votam!

TRUE CRIME 2: NEW YORK CITY

Bár a True Crime első része csupán kidolgozott közelharcú rendszere és a „jó zsarurossz zsaru” rendszer miatt emelkedett ki a GTA-klónok közül, a folytatás akár még a GTA: San Andreast is túlszárnyalhatja. Lássuk, mire a bátor kijelentés.

A HŐS

CJ gengszter volt, nem is próbált másképp viselkedni. Az, hogy mennyire engedték elfajulni a dolgokat, vagy ügyeltünk-e például az ártatlan járókelők testi épségére, rajtunk állt, de a játékmenetet nem igazán befolyásolta, morális döntéseket nemigen kellett hoznunk.

Marcus Reed régen gengszter volt, mára az alvilágba beépült zsaru. Mi azonban folyamatosan dönthetünk arról, hogy miképp oldjuk meg a problémákat: jó vagy rossz zsarurossz módjára. Régi életünk visszaköszönhet, de annak meg is lesz a következménye...

A HARC

Fejleszhető harci képességeink révén néhány közelharcú ütésmódot is tanulhattunk, de a legfontosabb továbbra is a lövöldözés maradt – az viszont minden mennyiségben. A célzás ugyan nem volt tökéletes, de a hangulat kárpótolt.

A folytatásban még nagyobb szerepet kap a közelharc, számtalan ütést-rúgást, különféle extra mozdulatot sajátíthatunk el. Ezek talán a legfontosabbak, segítségükkel harcképtelenné tehetjük az áldozatot (jó zsaru), de akár egyetlen mozdulattal meg is ölhetjük (rossz zsaru).

A RÉSZLETEK

AGTA legnagyobb vonzerejét a számtalan apróság jelentette, ennek köszönhetően anélkül is eltölthetjük az időt, hogy a sztoriban haladtunk volna: autók fejlesztgetése, külsőnk megváltoztatása, a város felfedezése hosszú órákon át kötött le minket.

A True Crime 2 is megállja a helyét. Mindent megtalálunk, amit a GTA-ban, még többet is... Akár új zeneszámokat is vásárolhatunk magunknak, ha unjuk már azokat, amelyek a lejátszóból szólnak. Pedig nem gondoltuk volna, hogy valaki épp ezen a fronton ér a GTA nyomába.

A KÜLVILÁG

AGTA helyszínei mindig is hatalmasak voltak, ez a San Andreasra különösképpen igaz. Hosszú órákon át lehetett kóborolni a különféle városrészekben, addig nem látott helyeket felfedeztetve. A belső helyszínek pedig új dimenziót adtak a sorozatnak.

A városrészek kinézete dinamikusán változik annak megfelelően, mennyire vadult el ott a bűnözés – erre kíváncsiak leszünk. Ráadásul a fejlesztők GPS technológiával New York jelentős részét beültették a játékba, például húsz percig (!) tart átkocsikázni a Wall Streetről Harlembé.

GTA: SA.

TRUE CRIME 2.

MIGHT & MAGIC



Napokon belül megkezdődik az ötödik Heroes-epizód zárt bétatesztje, melynek végén a szerencsés kiválasztotakon kívül más is bepillantást nyerhet a játékba egy nyílt béta keretében. Addig lássuk az időközben bejelentett újdonságokat!

A bejelentett frakciók közül talán a Dungeon a legérdekesebb, mely ugyan ismerős lehet a régi rajongók számára, jó néhány meglepetést tartogat. A fejlesztők alaposan „újragondolták” az egész koncepciót, mivel korábban ez az oldal kapta a legszegényesebb háttértörténetet. Hogy érdekesebbé tegyék, a folytatásban a Dungeon központi lényei a sötét elfek lesznek. Bár soraik közt felbukkan a Minotaur és a Hydra is, a legtöbb egység harcos vagy mágus elf, mint a Scout, a Blood Sister, a Dark Rider, vagy a Shadow Witch. Bár

végül is jól jártunk), és ennek megfelelően legerősebb egységük a Shadow Dragon (avagy később Black Dragon). Kíváncsian várjuk, miképp bonyolódik majd a játék sztorija, melyben a sötét elfeknek állítólag kiemelt szerep jut...

ÖRDÖG ÉS POKOL

Infernót valószínűleg szintén nem kell senkinek sem bemutatni. Ezt az oldalt korábban is szerettük, a Nival sem akarta

kü-
lö-
nö-

húzódó harcok nekik kedveznek.

JÖNNEK A ZOMBIK! (MEGINT!)

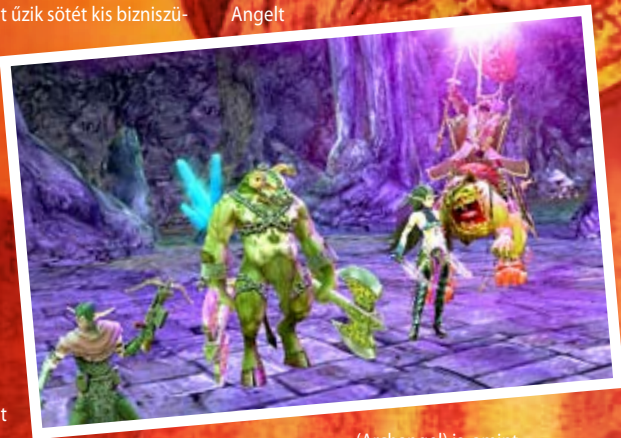
Bár neve alapján nem gondolnánk, Necropolis ezúttal nem rendelkezik saját várossal. Zetetői élőhalott mágusok, akik Haven alatt üzik sötét kis bizniszük-

Legerősebb egységük a Bone Dragon, mely erősebb formájában (Spectral Dragon) szinte teljesen immunis a mágia alapú támadásokra. Haven lakóit szintén láthattuk már, ahogy legnagyobb egységüket, az Angelt



te-
őket, közelharcú egységeik a többi oldalhoz képest kiemelten erősek lesznek – igaz, az átlagosnál többet is kerülnek majd. A fejlesztők szerint a fő inspirációt a Salvatore-regényekből ismerős Menzoberranzan városa adta, úgyhogy nagyjából lehet sejteni a Dungeon hangulatát. Istenük Malassa, a Sötétség Sárkánya (az „igazi” sötét elfek a pókokat imádták, úgyhogy

sebben megbolygatni. Visszatérnek örök kedvenceink, az Impek, illetve a Hell Houndok és a Pit Fiend is. Az Inferno legerősebb egysége nem meglepő módon a Devil (Arch Devil), mely kínos perceket szerezhet a másik oldalon állóknak azzal, hogy szabadon telepörtálgat a csatatéren, illetve csata közben Pit Fiendeket idézhet erősítés gyanánt. Az Inferno hősei inkább a mágiát preferálják, a darálást meg hagyják a lényeknek – komoly bónuszt kapnak például a manára, úgyhogy a túl sokáig



pusztán számbéli fölényükkel is lesöpörnek mindenkit. Az előállítási költségeik ugyanis alacsonyabbak, de más előnyük is van: mivel mindegyikük élőhalott, sem pozitív, sem negatív módon nem érinti őket a morál. Mérgekkel és egyéb státusz-ef-
fektekkel szemben elenállóbbak a többi oldalnál, és ugyan kisebb a sebzésük, ellenfeleik életéből magukat gyógyítják.

(Archangel) is, amint feltámasztja az elesett katonákat. Itt mindenki szép (?) és jó, a Paladinná fejleszthető Cavallierőtől kezdve egészen a Priestig és Griffinekig – ebben a frakcióban van talán a legkevesebb újítás. A Nival továbbra is titokban tartja az utolsó, „teljesen új” frakciót, melynek tagjaival eddig egyetlen heroesos játékban találkoztunk – amint megtudunk valamit, jelentkezzünk!

POKOLBÉLI VÍG NAPJAINK

Szeretnél egy nagy múltú, komoly cégnek dolgozni? Fiatalos, lendületes csapat, versenyképes fizetés, örök kárhozat... A jelentkezőlaphoz mellékelje szakmai önéletrajzát és a lelkét.

Úgy tűnik, a <bármilyen főnév> Tycoon és társai után még mindig akad olyan játék, mely végre felkavarja a gazdasági stratégiák állóvizét. (Nem lehet megenni!) Az Anarchy Enterprise ugyanis bejelentette legújabb gyöngyszemét, a **Hell Tycoon**-t, melyben a Pokol kilenc körét kell menedzselnünk, hogy a kárhozott lelkek megkapják a nekik járó büntetést. Először csak piti bűnözőkkel kezdünk, de ahogy nehezedik a játék, sorban jönnek a veszesebb arcok: bankárok, politikusok, játékkülsőírók... Esetükben már nem lesz könnyű eldönteni, hogy a kerékbe törés, az izzó barbecue-rácsra ültetés, netán a kondéban hetediziglen puhára főzés és vasvillával megszurkálás a megfelelő penitencia. Ügyelnünk kell arra is, hogy a sok személtáda nehogy levezelje bűneit és besírja magát a Mennybe. Aki bűnös, meglakol – legalábbis akkor, ha jól végezzük dolgunkat. Ördögi...

Let's EDIT 2
Realtime DV, MPEG, VOB
szerkesztő szoftver
AJÁNDÉKBA



Ha 2005 november 30-ig

**ADVC-55
ADVC-110
ADVC-300**

konvertert vásárol, ingyen
kap hozzá közel 20 ezer
forint értékű szoftvert.

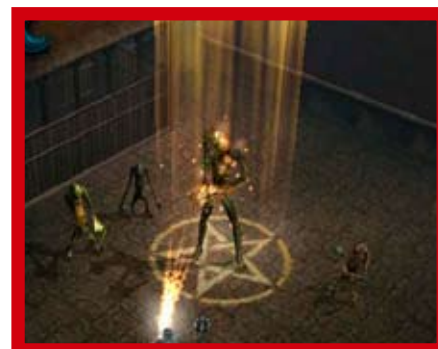
www.canopus.hu

(1) 253 0038

DÉMON POZOR!

Egyszerűen kétségbeejtő, hogy folyamatosan fenyegetik különféle démonok a világot. Ezért a hamarosan érkező, **Frater** című akció-RPG-re való tekintettel kettes szintű Démon Pozort hirdtünk meg. Köszönjük a figyelmet.

Szeretnénk, ha mindenki komolyan venné a dolgot, mert egyelőre szükségünk van a lelkünkre. Mert ugyebár itt van ez a Marcus nevű alkimista, aki emberi lelkekkel kényezteti magát. Ettől folyamatosan erősödnek különféle sötét erői, ráadásul deklarált célja, hogy az emberiségre szabadítsa az alvilág démonait, majd a káosz közepette átvegye az uralmat. Egyszerűen elképesztő, hogy milyen emberek vannak manapság. Egyvalaki állhatna útjába, de őt máris foglyul ejtette. A világ kolostorhálózata jelenleg egy hőst keres, aki majd elindul kiszabadítani, közben persze átverekszik magát a rettentő rémségeken, különben... le sem merjük írni, hogy mi lesz. A Frater című játékon mindenki elkezdhet gyakorolni, Diablo-klónokban és egyéb „klikk 'n hent 'n ölj” típusú alkotásokban szerzett jártasság előny.



HÓRUKK

Senkit nem akarunk ijesztgetni, de nem fordíthatunk hátat a ténynek, nevezetesen hogy jön a tél. Ennek persze megvannak a maga pozitívumai is, mint például a szízünet, amikor boldog-boldogtalan autóbá pattan és elszáguld a legközelebbi síparadicsomba, hogy egész nap csúszkáljon, este pedig forralt borral lazítson a cimborákkal. Akik már most elkezdénének alapozni (persze nem a forralt borral) azok várják velünk együtt izgatottan a **Ski Racing 2006**-ot. A derék fejlesztők GPS segítségével az utolsó hópehelyig (na jó, nem) lemodellezték a világbajnokság összes pályáját, így elképesztően autentikus környezetben sikolhatunk le, mű. Várjatok, hegyek, jövőnk!



ITT JÁRT GOD_OF_THUNDER

MMORPG-k jönnek-mennek – inkább csak jönnek –, de mindig akad egy-egy figyelemre méltó darab köztük. Ilyen a Chronicles of Spellborn is.

Valószínűleg azért az MMORPG a legdinamikusabban fejlődő műfaj, mert a számtalan rajongói visszajelzés után a fejlesztők egyre pontosabban tudják, hogy mire is izgul a nép. A Chronicle of Spellborn ezért három olyan dologra koncentrált, mely minden MMO-fanatikus igazi álma: a játékosok közti csoportos és egyéni harc legideálisabb



feltételeinek megteremtése, egyedi megjelenés mindenki számára, közvetlen kihatás a világ eseményeire. Karakterünk igazi „erejét” elsősorban nem azok a tárgyak határozzák meg, melyeket visel (menő fegyverek és páncélok) hanem különféle képességei, melyeket a játék során elsajátít. Nincs kötött fejlődési rendszer, rajtunk múlik, hogy milyen téren szerzünk jártasságokat – ezek kombinációja határoz meg minket. Ami pedig a világra gyakorolt hatásunkat illeti, a játék tele lesz számtalan apró titokkal, melyeket megtalálhatunk. Ehhez nem kell legendás hősnek lennünk: akár már alacsony szinteken is tehetünk olyat, aminek nyoma marad a világban. A játéktér annak megfelelően bővül, ahogy a játékosok felfedezik: elképzelhető, hogy egy erdőben bandukolva beszakad alattunk a föld és egy addig ismeretlen dungeon-ben találjuk magunkat. Miénk a dicsőség, hogy megtaláltuk, és a világ minden tájáról özönlenek majd a többiek, hogy ők is bejárják. A Chronicle of Spellborn világa már az első képek alapján is egyedi hangulatúnak tűnik. Bár a grafika inkább stílusa miatt mutatós (az Unreal-engine mára kissé megkopott) az atmoszféra ígéretesnek tűnik.



RÉGÉSSZEL FELFOGHATATLAN

Óh, a varázslatos Egyiptom! Piramisok, tevék... ööö... homok. A The Shadow of Aten is mindent bevet, ősi titkoktól kezdve a fáraók átkáig mindent, ami egy magára valamit is adó régész álma lehet.

Persze, az embernek rögtön Indiana Jones jut eszébe, de azért nem csak ő volt az egyetlen, aki terepen osztotta a pofonokat, míg kollégái a poros könyvtárakban gubbasztottak. Itt van például Allan Scott, aki 1936-ban, Kairóban kutat egyik eltűnt archeológus cimborája után. A játék ugyan először kalandjátéknak indult, de mivel az SGA csapata időben rájött, hogy egyiptomon már csak az nem point 'n click-kelt végig, aki nem akart, inkább akciójátékot faragtak belőle. A csúrcsavaros sztori szerencsére megmaradt, így valószínűleg azok is élvezni fogják, akik az agyassabb meneteket kedvelik. A csapatról egyébként annyit is érdemes tudni, hogy a játékfejlesztés mellett különféle múzeumok számára készítenek 3D-s rekonstrukciókat ásátások, illetve történelmi kutatások adatai alapján. A The Shadow of Aten ennek megfelelően komplett multimédiás csomagként kerül majd elélni, az érdeklődők a játék mellett háttérinformációkat és dokumentumfilmet is kapnak.



ÜZLETI HÍREK

John Romero, a Doom I-II és a Quake I egyik dizájnere, illetve a Daikatana és a Red Faction N-Gage-változatának alkotója (ez így nagyjából leírja karrierjét) saját stúdiót alapított, ahol már készülődik is új játéka. Többet nem árult el, csak annyit, hogy jobban érzi magát, mint a Midwaynél, ahonnan júliusban távozott – végül is ez a lényeg, nem?

A Blizzard egyre több részre szakad: most ismét új fejlesztő cég alakult Red 5 Studios néven, ex-Blizzard-tagokból, és bejelentésük szerint az MMO-piacon kívánnak majd érvényesülni. Árulók, ahelyett hogy visszamenének dolgozni a WoW kiegészítőjén!

A Blitz Gamest korábban úgy ismerték, mint Európa egyik legnagyobb független játékfejlesztő cégét. Most kicsit újjászervezik magukat, és új részleget hoznak létre Volatile Games néven. A CEO, Philip Oliver szerint az új divízió szigorúan idősebbeknek szóló projekteken fog dolgozni (például Possession), függetlenül a Blitz többi játékától. Ha tehát beült a botrány valami vérvő durvaság miatt, a feldühödött szülők nem a Blitz Games címét keresi ki a telefonkönyvből a lincseléshez.

A Funcom úgy döntött, továbbra is fenntartja ajánlatát, mely szerint az Anarchy Online minden frissen regisztrált játékos számára ingyenes addig, míg meg nem vásárolja a három kiegészítő valamelyikét. Aki tehát még nem próbálta, 2007-ig nyugodtan nekieshet, nincs itt semmi bevetés, az MMORPG-kről bármikor le lehet szakadni, komolyan...

A World of Warcraft 4 milliónál is több eladott példánya kihúzta a gödörből a Viven-dit: legfrissebb jelentésük szerint ugyan 2004 első felét 168 millió eurós hiánnyal zárták, ugyanez az időszak idén 13 millió többletet hozott. Gratulálunk nekik, reméljük, jótékony célra fordítják, vagy egyszerűen átutalják a Kajmán-szigeteken jegyzett bankszámlánkra.



WCG 2005

SZEPTEMBERI ELŐDÖNTŐ

Az idei WCG selejtezők közül a Counter-Strike: Source verseny zajlott LAN körülmények között, a többi selejtező interneten került lebonyolításra.

A CS:S verseny a BNV egyik pavilonjában került megrendezésre, 2005. szeptember 17-én. A több mint 100 játékos szemmel láthatóan jól érezte magát, ahogy az mellélékelt képünkön is látszik. A mérkőzősorozat elején jobbára érvényesült a papírforma, azonban a döntőhöz közeledve több érdekes eredmény is született, mint például a hA győzelme az xDk [2] felett, illetve a Mazsola meglepően szoros eredményt ért el a dL ^el szemben. Végül is a döntőbe négy csapat jutott: Ancients, Etern!tY, SuSh1, 1.6szkill. Vajon melyikőjük fogja képviselni Magyarországot október 15-én Szingapúrban, a WCG Döntőjén? Sajnos ez már csak lapzártánk után derül ki, azonban következő számunkban helyszíni közvetítést adunk a szingapúri döntőről.

INTERJÚ A MAGYAR FIFA BAJNOKKAL

Nagy valószínűséggel PoPeC fogja képviselni Magyarországot a WCG idei nemzetközi döntőjén FIFÁban. Öt kérdeztük játékaról, a sportról, illetve a magyar cybersportról.

- GS:** Mondanál pár szót a csapatodról (Dignitas)?
- dignitas^PoPeC:** A Team Dignitas klánban játszom. Ez egy nemzetközi klán, bár Angliában van bejegyezve céggént de svédekből van a legtöbb. FIFA squad-ban kilenc csapattársam van mind egytől egyig másik országban él. A klán honlapja www.team-dignitas.com és a főszponzorok az ABIT és a QPad, itt megtudhattok bővebb információt rólunk.
- GS:** Mennyi időt szánsz naponta a játéokra?
- dignitas^PoPeC:** Hát naponta maximum 2-3 órát amikor játszom hétköznaponként, hétvégén bulizom stb. Az utóbbi időben nem nagyon volt túl megfeszített felkészülés, sokszor maradnak ki napok játék nélkül, de igazából annyira nem panaszkodom.
- GS:** Tettél már tönkre játék közben bármilyen perifériát játék hevében? (periféria = billentyűzet, egér, joystick, stb...)
- dignitas^PoPeC:** A FIFA-t ugye gamepad-dal játszom abból már párat elhasználtam :P, illetve néha meccs végén picit a pc150-et hozzávágom a földhöz, de az elég ritka, annyira nem vagyok brutális, mint például Deep, ha gólt kap mert akkor vehet új billentyűzetet.

VÉGET ÉRT A CSMOVIE.HU V. FILMKÉSZÍTŐ VERSENYE

Az újabb verseny témája az 1.6 Pro csapat, az xDk viharos pályafutása volt. A díjnyertes alkotás készítője Shark, nyerevénye egy PowerColor 9600 Pro EZ 128 videókártya. Ezúton is gratulálunk neki. A film alapvetően a klán LAN szerepléseit örökítette meg, bár néhány szép lövés egy-két netes ligából is bekerült. Az érdeklődők ingyenesen letölthetik az <http://csmovie.hu/doc2502/> oldalról. A másik két dobogós helyezett Lyri és mDR. Nekik is gratulálunk!



GUN

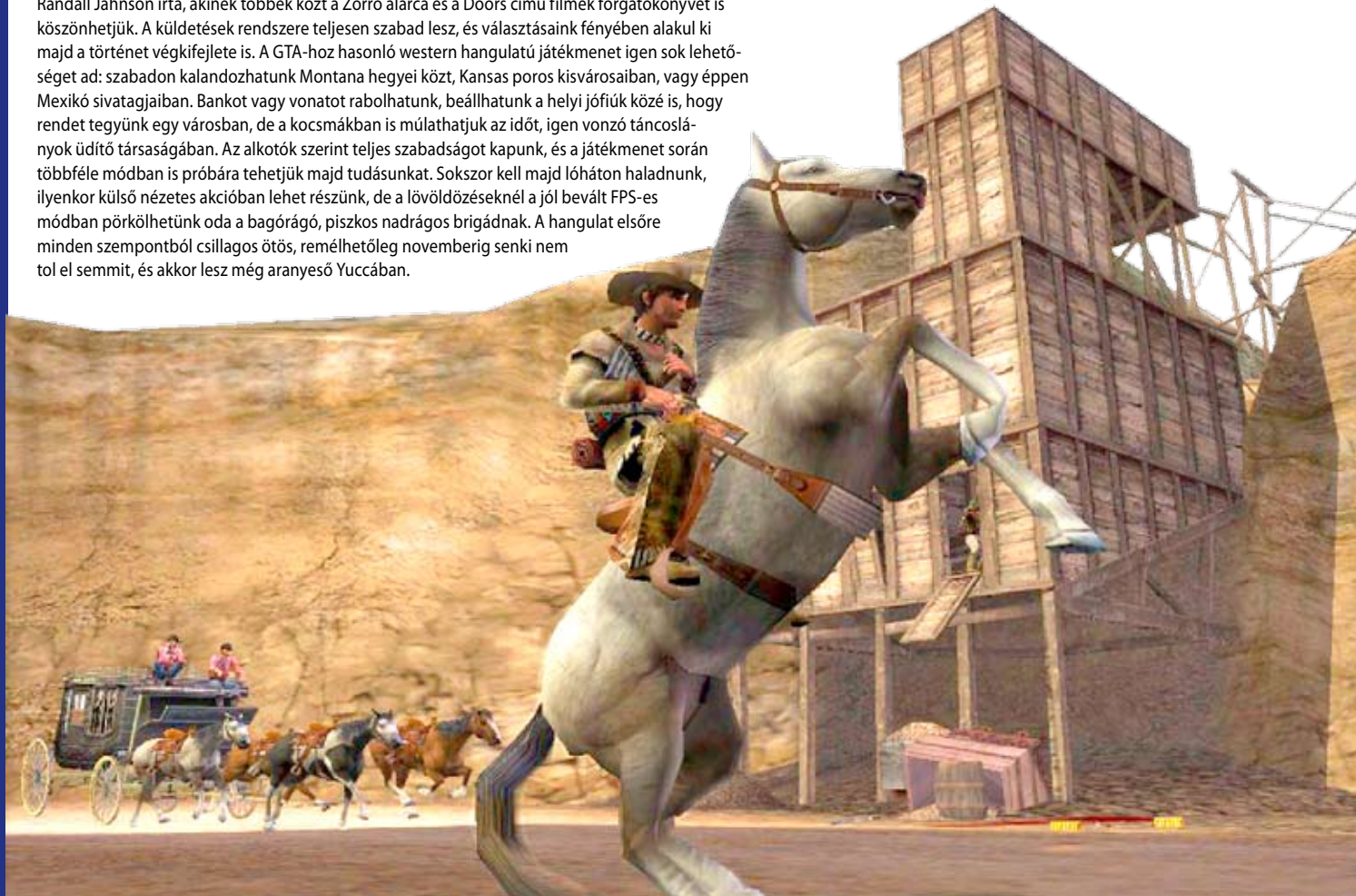
Talán nem kevesen örülnek annak a felismerésnek, hogy a western témájú játékok ismét reneszánszukat élik PC-n, ami igen jó hír közel fél évtizedes nélkülözés után.

Ezek közül az egyik legjobban várt alkotás a GUN, amely a cowboykalapos GTA-ként válhat ismertté. Ha sikerül.

A közeljövőben három igen komoly cím is érkezik PC-re, amelyek a vadnyugati világ hangulatát idézik, Sergio Leone klasszikus spagetti-westernje, A Jó, a Rossz és Csúf adaptációja, és a Lawmaker nevet viselő FPS-szerű akciójáték mellett az Activision gondozásában megjelenő GUN is komoly figyelmet érdemel, pláne, hogy a fejlesztő Neversoft Interactive lelkes munkásainak szerint egy igazi vadnyugati GTA-t kapunk majd kezünkbe. Bár a hivatalos weboldal lapzártánkorig még csak bemutatkozó stádiumban mozgott, egy igen velős trailer azért már mutatott valamit abból a hangulatból, ami ránk vár. Azt is megtudtuk, hogy a játék várhatóan 2005. november 11-én érkezik majd az európai boltokba, remélhetőleg hazánkban sem késik túl sokat. A játékban Colton White-ot alakítjuk majd, aki semleges mesterlövészként tengeti az életét, mindig oda húz éppen, ahol többet fizetnek. Az 1800-as évek végén játszódó történetet egyébként Randall Jahson írta, akinek többek közt a Zorro álarca és a Doors című filmek forgatókönyvét is köszönhetjük. A küldetések rendszere teljesen szabad lesz, és választásaink fényében alakul ki majd a történet végkéjfeljete is. A GTA-hoz hasonló western hangulatú játékmenet igen sok lehetőséget ad: szabadon kalandozhatunk Montana hegyei közt, Kansas poros kisvárosaiban, vagy éppen Mexikó sivatagjaiban. Bankot vagy vonatot rabolhatunk, beállhatunk a helyi jófiúk közé is, hogy rendet tegyünk egy városban, de a kocsmákban is múlathatjuk az időt, igen vonzó táncoslányok üdítő társaságában. Az alkotók szerint teljes szabadságot kapunk, és a játékmenet során többféle módon is próbára tehetjük majd tudásunkat. Sokszor kell majd lóháton haladnunk, ilyenkor külső nézetes akcióban lehet részünk, de a lövöldözéseknél a jól bevált FPS-es módon pörkölhethetünk oda a bagórágó, piszkos nadrágos brigádnak. A hangulat elsőre minden szempontból csillagos ötös, remélhetőleg novemberig senki nem tol el semmit, és akkor lesz még aranyeső Yuccában.



EXTRA ▶ VIDEÓ A CD/DVD-N





EXTRA DEMÓ A DVD-N

Már januári számunkban olvashattatok az Age of Empires 3 legfőbb érdekességeiről, s az ott elhangzottak a most kézhez kapott béta-verzió alapján szerencsére megerősítést nyertek.

Készségkívül mérföldköves változást hoz a sorozat történetében a harmadik epizód, hiszen sokkal több újdonság sorakozik a ficsőr-listán, mint amekkorával a második rész dicsekedhetett. Az első pillanatra is szembetűnő változást a grafikai megjelenítés teljes átszabása jelenti. Az immár teljes 3D-ben pompázó pálya hihetetlen részletességgel büszkélkedhet, s az olyan apró momentumok miatt válik tökéletesen élővé, lélegzővé, mint például a fejszecsapásoktól bemozgó fa, de említhetjük akár az ágyúgolyóktól szanaszét repülő egységeket is. A másik említésre méltó „apróság” a játszható népek igen nagy száma, s gyökeresen különböző egységeik. A játék zömében az amerikai prérin fogjuk érdekeinket képviselni – ez másként fogalmazva azt jelenti, hogy jól odavágunk mindenkinek, aki megkérdejezni meri azt, hogy mostantól itt minden a miénk. Vannak azonban jó arcok is, például az indiánok, akikkel összehaverkodva speckó egységekhez és fejlesztésekhez juthatunk. A győzelemhez azonban sokszor kell segítségért fordulni anyaországunkhoz, amelytől tapasztalati pontok fejében lejmolhatunk baba cuccokat, nyersanyagot, katonákat – egyszóval bármit, amire egy valamirevaló konkvisztádornak szüksége lehet. Egy-egy pálya abszolválása után pedig kártyázhatunk. Nem kell félni, nem a piros 40–100 ultit kell bemondanunk: arról van szó, hogy a TP-k fejében bővíthetjük az anyaországból érkező segítség mértékét, illetve különleges egységekhez juthatunk. Az apránként megvásárolt extrákból (ezt hívják a játékban kártyának), amelyekkel csinos pakli gyűlik össze, s ennek tartalma erősen árulkodik róla, tulajdonosa milyen stratégia mellett játszik. Szerencsére már csak pár hét, és következhet Amerika meghódítása! Nem bíjátok ki valahogy...

BÉTA-
TESZT

ÚJ INFÓK

AGE
OF EMPIRES 3

STAR WARS BATTLEFRONT II

Nem is gondoltuk volna: a Star Wars: Battlefront minden idők legsikeresebb Star Wars-játéka lett. Nem csupán PC-n, de az összes konzolon egyaránt hatalmas sikert aratott, így nem csoda, hogy izgatottan várjuk a folytatást.

KATEGÓRIA MULTI FPS MEGJELENÉS 2005. NOVEMBER
KIADÓ LUCAS ARTS FEJLESZTŐ PANDEMIC
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SW: BATTLEFRONT, FULL SPECTRUM WARRIOR

GYORSLINK
1257

Az első rész kisebb-nagyobb technikai problémái, illetve a kiábrándító egyjátékos rész ellenére is nagy kedvencünk lett, hiszen titokban régóta vágytunk egy olyan játékra, melyben a Star Wars-történelem legnagyobb csatáiba vethetjük bele magunkat, végre nem csupán magányos hősként. A játék hangulata kárpótol minket a hibákért, ám most, a második rész közeledtével itt a LucasArts nagy lehetősége arra, hogy egy igazi klasszikussal lépjen meg bennünket. Néhány hete végre alkalmunk nyílt kipróbálni a Battlefront II-t, és első benyomásaink egyértelműen pozitívak: a folytatás minden szempontból nagyobb és részletesebben kidolgozott. Remek újítások kerültek bele, melyek valószínűleg minden rajongót levesznek majd a lábukról.

AZ 501-ES LÉGIÓ

Az előző rész kapcsán sokan hiányolták az egyjátékos részt, pontosabban egy valódi egyjátékos kampányt, ami helyett csupán lazán egymásra hajigált botmatch-eket kaptunk, gyöngécske átvezető mesével összekötve – a társasjátékszerű Galactic Conquest jó ötletnek tűnt, de sztori ott sem volt. A folytatásban már figyeltek erre a készítőik, így az egyjátékos kampány egy kerek sztorit mesél el, Darth Vader személyes testőrsége, az 501-es légió történetét. Ez sportszerűtlenül jó ötlet, hiszen máig sok Star Wars-fanatikus sírja vissza a Star Wars: TIE Fightert, melyben birodalmi pilótát alakíthattunk. (Aki véletlenül emlékszik a játékra, az utolsó nagy csatában Lord Vader életét kellett megmentenünk.) Végre nem a lázadók gyűlevész hordáit kell szolgálnunk, hah! Ennél nemesebb feladatot el sem tudok képzelni – bár lehet, hogy csak magamból indulok ki (Nyugi, Mazur, vagyunk így még egy páran ☺... – Csonti). A sztori mellett visszatér a továbbfejlesztett Galactic Conquest is, mely egyelőre még ismeretlen változásokon esett át, illetve aki nem akar



Berepülők, pilóta!



Van esélyünk, hússzor nagyobb vagyunk nála



...és öngyújtóval?

különösebben flesselni, az egyszerűen rábökhet az „Instant Action” gombra, és máris fejest ugorhat a harcba.

AHOL MÁR JÁRTUNK, ÉS AHOL NEM

Ami a pályák felépítését illeti, gyakran találkozunk merészebb megoldásokkal is. Ez főképp a helyszínek sokféleségéből fakad: ilyen például a Dagobah, ahol ugyan elsőre azt hinnénk, hogy alig tudunk majd járni a mocsárban, és orrunkig sem fogunk látunk a vastag ködtől, de a valóságban... alig tudunk járni a mocsárban és orrunkig sem látunk a vastag ködtől. Hát nem nagyszerű? A lényeg: a változatosabb játékkélmény érdekében néhány pályán egészen extrém körülményekkel találkozunk majd. Nem csupán a legutóbbi film(ek)ből ismerős helyszínekkal gazdagodott a játék, hanem klasszikus jelenetekkel

is: ellátogathatunk például a negyedik epizód nyitó képsorain látott Tantive IV-re, Leia hercegnő hajójára, melyet a filmben Vader nagyúr és hű rohamosztágosai olyan meggyőző hatékonysággal pawnsoltak. A régi pályák tekintetében a Pandemic a legkézenfekvőbb megoldást választotta: egyszerűen megnézték, hogy mely pályák a legnépszerűbbek az online játékosok között, és azokat dolgozták át a folytatáshoz. Néhány helyszínen (például Endor, Hoth, Kamino) csupán apróbb változtatások történtek, míg másokat (Geonosis, Kashyyyk) teljesen újraépítettek.

IGAZI HÁBORÚ

A „hatalmas összecsapások” érdekében ezúttal is komoly tömegre lehet számítani a képernyőn: összesen 64 játékos kergetőzhet a földi és űrcsatákban, ehhez még hozzá lehet venni az esetleges „statisztákat”, úgyhogy lesz bőven kavardás. Beállíthatjuk, hogy a gép automatikusan, akár menet közben pótolja a hiányzó tagokat. Egyrészt azokat, akik harc alatt lépnek ki a meccsből (óh, a gyávák!), másrészt ha nem vagyunk elegenden, akkor így is feltölthetjük csapatunkat. Gépi csapattársakkal az oldalán ugyan valamelyest kényelmetlenebbül érzi magát az ember, de ezek a gépagyak legalább okosabbak az előző részhez képest. A bétában látottak alapján az átdolgozott MI-n valóban érezhető némi javulás, bár az is igaz, hogy járműveket vezetni

még nem láttuk a botokat – az első részben elsősorban ezen véreztek el. Hatékonyságukat nagyban fokozta, hogy ők legalább hallgatnak parancsainkra. Ezúttal is lesznek ugyanis egyszerű parancsszavak (kövess, tartsd a pozíciót, támadj, ül, fekszik – ezek közül persze nem mindegyik), legalábbis amíg a földön harcolunk. Az űrcsatákban a Pandemic lemondott erről a lehetőségről, úgyhogy ott sokkal inkább magunkra leszünk utalva.

ŰRCSATÁK?!

A Battlefront II egyik legnagyobb újdonsága az űrharc bevezetése,



LEGYEN ÖN IS JEDI!

A Star Wars: Battlefront 2 egyik legizgalmasabb újjítása, hogy immár mi magunk is átvehetjük az irányítást egy-egy jedi (vagy sith lovag) fölött. A jedi természetesen nem csupán egy választható osztály lesz: csapatonként csupán egyetlen ember válhat jedivé, de ehhez is különleges feltételek szükségesek, például adott küldetés különféle részfeladatainak teljesítése. Multiplayerben jóval egyszerűbb a helyzet: a szerver indításakor beállíthatjuk, hogy a játék milyen időközönként, milyen szempontok alapján változtassa valamelyik csapattagot jedivé.





melyek helyszíneit sikerült úgy kialakítani, hogy méretük épp megfelelő legyen egy kis kergetőzésre. Amikor először szállunk fel a hangárból, a pálya hatalmasnak tűnik, de sosem távolodunk el annyira, hogy ne találjunk pillanatok alatt valakit, akivel összecsapathatunk. Az űrharc leginkább arra a hibrid játékmotre emlékeztet, mint amit annak idején a Mace Griffin: Bounty Hunterben láttunk. Bepattanunk egy gépbe, majd kirepülünk a hangárból, és máris az űrben találjuk magunkat. Ha van kedvünk, belevethetjük magunkat a kint dülő űrcsatákba, de egyenesen az ellenfél központi hajója (birodalmiak esetén természetesen csillagromboló, illetve a másik oldalon a felkelők cirkálója) felé is vehetjük az irányt, hogy beverekedjük magunkat a hangárba, és ott már két lábon folytassuk utunkat. Sőt, akár fel sem kell szállnunk a mi hajónkról, beülhetünk az ágyúk mögé is, ha épp Moorhuhn-féle lövöldözésre vágynánk. De ami még gonoszabb, ugyanezt a másik hajóval is megtehetjük, azaz átrepülünk az ellenséges oldalra, és az ő hajójuk ágyúival kezdünk kaszálni. Az űrcsaták során minden oldal négy hajó közül választhat: lesznek régi, kedves ismerősök,

» BEPATTANUNK EGY GÉPBE, KIREPÜLÜNK A HANGÁRBÓL, ÉS AZ ŰRZEN FOLYTATJUK A CSATÁT «

mint az X-Wing, A-Wing, TIE-Fighter, TIE-Interceptor, de a legutóbbi filmben látott ARC 170 is, amely már majdnem X-szárnyú, de azért mégsem. A négy gép közül három egy-két személyes (ilyenkor valaki vezet, másik az ágyút kezeli), a negyedik pedig csapatzállító. Bár mi magunk is átröppenhathatunk az ellenség hajójára, sokkal hatékonyabb, ha teljes csapatokat szállítunk át ilyen célra kijelölt hajókkal. Ezek a transzportok sokkal lassabbak, és tűzerejük sem fogja fejvesztett menekülésre készíteni az ellenséges gépeket, de jóval nagyobb páncéllal rendelkeznek. Jelentőségük felbecsülhetetlen lesz akkor, amikor a nagyobb ütőképesség érdekében egy

teljes osztagot /egyszerre juttatunk az ellenséges vonalak mögé. Persze ahhoz, hogy célba is érjenek derék fiaink, több egységnek is védelmeznie kell a hajót. Az ellenség is tudni fogja, mire készülünk, és ennek megfelelően igyekszik majd megakadályozni a dokkolást. A feladatok küldetésektől és helyszínektől függően változnak. Van, amikor a csata lényegi része az űrben zajlik (mint például a bétában látott egyzáslós CTF), de olyan küldetések is lesznek, amikor el kell pusztítanunk az ellenség hajóját, amihez át kell szállnunk, majd egyenként felrobbantani generátorait. Sőt, azt is megtehetjük, hogy berepülünk az ellenséges hangárba, és folyamatosan szétlőjük a gépeket, hogy ne tudjanak felszállni – bár ehhez az is elég, ha valaki a hangárban megbújva módszeresen leszedi a sérülékeny ellenséges pilótákat.

HŐSÖK, ANTIHŐSÖK

Az előző részben minden oldalnak megvoltak a maga hősei, akik hébe-hóba beléptek a hadszíntérre. Mellettük az ember kicsit nyugodtabbnak érezhette magát (úgy emlékszem, egy percre sem tágtítottam Vader nagyúr mellől...), mert sokkal erősebbek voltak az egyszerű köz-

katonáknál, és persze bárkit lekaszáltak. Ezek a hősök visszatértek, ám végre a játékos is beugorhat

a bőrükbe: ilyen a CIS oldalán Greivous tábornok, aki négy fénykardjával szeleteli fel a kedves egybegyűlteket, vagy a többi jedi/sith, aki hasonló szellemekben cselekszik. Sőt! Ha jedi/sithet irányítunk, nem csupán kaszabolhatjuk az ellent: a korábbi játékokból (és filmekből) már ismert sötét erőket is a többiek nyakába szabadíthatjuk – elölökhethetjük őket, magunkhoz rántathatjuk, akár még villámot is szórhatunk. Hogy ki lehet az a szerencsés, aki fénykarddal oszthat, több dologtól is függ: bizonyos pályákon egy ritkán spawnoló power-up felvételével változhatunk át, de

HELYSZÍNEK

GEONOSIS

Az Episode II-ben megismert bolygót valószínűleg senkinek sem kell bemutatni. A galaxis külső gyűrűjén, a Tatooine közelében található bolygón sivatagos környezetben csaphatnak össze a köztársaságiak a szeparatistákkal, de várható a geonozisiak felbukkanása is.



birodalmiak bemérték, a Halálcsillag kis híján elpusztította. A Halálcsillag orbitális pályára állt a Yavin körül, és már majdnem... de Luke Skywalker betalált.

JABBA PALOTÁJA

A megnyerő nevetéséről és jellegzetesen piknikus alkatáról elhíresült hutt, Jabba a tatooine-i homoktengerben épített magának palotát. A legélesebb harcok itt várhatók: a felső szinten a malacfejű örök, lent pedig a Rancor támad arra, aki közel merészkedik – legyen akár felkelő, akár birodalmi.



POLIS MASSA

Polis Massa egy rejtett aszteroidabányász kolónia, messze a kereskedelmi útvonalaktól. Miután Palpatine szenátor uralkodóvá kiáltja ki magát, ide menekülnek a túlélők. Itt születik Luke és Leia, illetve itt alakul meg a felkelés mozgalma.



HOTH

Ismét ellátogathatunk a hőfötte bolygóra, a felkelők és a birodalmiak legnagyobb földi csatájának helyszínére. A Hoth az előző rész vitán felül legjobb pályája volt: most ismét lesz alkalmunk vezetni a grandiózus AT-AT-eket, a birodalom négy lábú lépegetőit.



CORUSCANT

Először a Galaktikus Köztársaság, később a Birodalom „fővárosa” (hm... főbolygója?), mely fölött a Star Wars-filmek leglátványosabb űrcsatája játszódott. Bár a felhőkarcolókkal megpakolt felszínre nem lépünk ki, az űrbéli ütközetbe teljes gőzzel belevethetjük magunkat.



MYGEETO

A jéggel borított Mygeeto a bankár klán bolygója, ahol Ki-Adi-Mundi jedi mester és Bacara tábornok indított támadást a szeparatisták ellen. A pálya jellegzetes városi környezete tökéletes lesz azoknak, akik kipróbálnák, milyen lézerfegyverekkel kommandózni.



KASHYYYK

A trópusi hangulatú Kashyyyk a vukik szülőbolygója, emellett a legfontosabb stratégiai pont a galaxis déli kvadránsa felé. Hogy szörös barátaink nem estek áldozatul a droidhadsereg inváziójának, az kizárólag a Yoda mester által vezetett seregnek köszönhető. (De ezen még változtathatunk.)



FEL UCIA

Az Episode III-ban csupán egy futó pillantást vethettünk Feluciára, a kereskedelmi szövetség fő bolygójára, de az sem volt túlságosan vidám: amikor elkezdték megszárolni a szegény jediket (mu-haha!) – Aayla Securára itt került sor. Itt a lehetőség, hogy megmentsük! (Vagy nem.)



YAVIN IV

A Yavin nevű gázóriás negyedik holdján épült fel a felkelők első katonai bázisa. Mikor a Millenium Falconra helyezett jeladó segítségével a



Nyugodjanak meg, ez csak forgatás





- Szép lövés TX-3845!
- Köszí TZ-4584!

multiplayerben azt is be lehet állítani, hogy bizonyos időközönként a legtöbb ponttal rendelkező játékos automatikusan megkapja ezt a képességet. Mivel jediként szinte elpusztíthatatlanok vagyunk (legalábbis sokkal nehezebb minket megölni, mint a többi szegény játékos) ez az állapot csupán meghatározott ideig tart – utána visszaveldünk közkatonává. Minden oldalnak lesz saját hőse, de egy pályánként változó bónusz karaktert is kaphatunk: ilyen lesz Yoda, vagy a kevésbé ismert jedi hősök, Aayla Secura és Kit-Fisto. A legérdekesebb persze az lesz, amikor egy pályán két jedi akad össze, például Utaun a

drága jó Kenobi tábornok és Grevius. Bár egy „hagyományos” egységnek nem sok esélye lenne ellenük, ilyenkor egyikük előbb-utóbb elhullik. Ez egyrészt a hangulat miatt is rengeteget számít, másrészt az a csapat, melynek különleges karaktere túléli az összecsapást, jelentős előnyre tehet szert. Persze a régi ismerős classok is visszatértek. Összességében mindegyikük jól játszható, s egyaránt hasznos a csapat számára, de hogy a játék kiegyensúlyozott maradjon, és ne mindenki ugyanazokat válassza, a „keményebb” egységek eléréséhez először adott számú pontot kell összegyűjteni – köztársasági



A parlagfű a birodalom számára is komoly probléma

ŰRCSATÁK - AHOGY ELKÉPZELTÜK

Bár járműveket, köztük különféle légi egységeket az előző részben is vezethettünk, a Battlefront II számára új dimenziót nyitnak az űrcsaták. Lesznek kizárólag az űrben zajló harcok is (például hagyományos CTF), máskor a csata két szinten folyik: mindkét oldal kap egy anyahajót, melyet meg kell védenie. Ha épp az a cél, hogy elpusztítsuk az ellenfél hajóját, egyszerűen választunk magunknak egy járgányt, bepattanunk, felszállunk, és átrepülünk az ellenséges cirkálóra, majd onnantól gyalogosan folytatjuk utunkat, hogy belülről robbantsuk fel.



oldalon ilyen a minigunnal felszerelt gárdista, vagy a jetpackkel ellátott repülő rohamosztágos. Sőt a két legmagasabb szintű egységet egyszerre csupán adott számú játékos választhatja. A folytatásban a Pandemic sokkal jobban ügyelt olyan részletekre is, mint a zene. Ezúttal minden pályán a megfelelő epizód zenéit halljuk, azon belül is olyanokat, melyek az általunk választott frakcióhoz illenek. Ha az egyik „hős” karaktert irányítjuk, a zene megváltozik, ugyanígy akkor is, amikor egy küldetést sikeresen

teljesítünk – vagy épp az ellenség. Ettől még inkább filmszerűek lesznek az összecsapások, úgyhogy valószínűleg nagyon megdobják majd a hangulatot. Mit is mondhatnánk? Alig várjuk.

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



A bétában még akadt néhány probléma az irányítással, kamerával. Ha ezeket kijavítják, minden idők legjobb Star Wars-játéka lehet.

ASSZIMILÁLJUK MAGUKAT

Bár egyesek megbízható forrásokra hivatkozva tudni vélik, hogy az MMORPG-k (vagy úgy általában, az MMO-játékok) a sátán találmányai, ez nem egészen igaz.



kalapálják a szörnyeket, reménykedve, hogy hébe-hóba esik olyan tárgy is, amit már jó előre kinéztek maguknak. A kezdeti lelkesedés később ugyan már nem olyan átütő, ám annál elszántabb. Az áldozat egyetlen témája továbbra is a játék: erről beszélget, ha pedig mégsem, akkor beszéd közben erre gondol. Hajnaltájt arra riad fel, hogy

még kedvenc álma (Claudia Schiffer remegő hangon kéri, hogy mutassa meg a bélyegyűjteményét) is megváltozott, és az új verzióban Claudia Schiffer remegő hangon kéri, hogy mesélje már el még egyszer, hogy is volt a múltkor az a három 3000-es shadow bolt crit, egymás után.

havidíj mellett már erre is lehet költeni. Ha valaki úgy érezné, nem neki való a kártyajáték, az majd megveszi majd azért, mert a paklikba egy kaparós sorsjegyekhez hasonló lapot is rejtenek. Ezeket egy kódot találunk majd, melyet a játékban bepötyögve különféle cuccokat kaphatunk. Ördög! Vagy itt vannak a warcraftos babák, melyekből ugyan csak háromféle kapható (pap, sámán, warlock), remekül el lehet babázgatni velük.



(„Shadow

pap vagyok, úgyhogy leolvasztom az arcodat!” és „De én tauren sámán, és ha beproccol a windfury, akkor két ütéssel pwned vagy, tesó!”, illetve „Én meg warlock vagyok, úgyhogy megyek is soul shardot gyűjtögetni...”)

Ezzel csak arra kell ügyelni, hogy ha közép- vagy felsővezetők vagyunk egy cégnél, zárjuk be irodánk ajtaját, nehogy ránk nyissanak közben. Ha pedig ez még mindig nem lenne elég, már bejelentettük a World of Warcraft társasjátékot is, melyben végre nem parkolókat kell vásárolgatni, mint a Monopolyban, hanem a Hinterlandsen vagy akár Silverpine Forestben irtogathatunk, questelhetünk kedvünkre. És ha

ezekkel a „játékon kívüli” aktivitásokkal is végeztünk, akkor nézzenek csak oda, elszaladt az idő, lehet újra belogolni. Hát nem nagyszerű?

Most így végiggondolva, az MMO-k tényleg a sátán találmányai. Nekem fél óra múlva mennem kell Molten Core-ba, de nektek még nem késő!

Fussatok, bolondok!

mazur

életünk párja egy darabig bizonyára tolerálja a dolgot, és próbál érdeklődést szimulálni, míg csillogó szemmel meséljük legutóbbi fényes győzelmünket. Talán még a „nyugodj meg, kicsim, minden csoda három napig tart” szövegnek is bedől, de amikor a menthetetlen MMO-játékos sokadszorra választja helyette virtuális barátait a

péntek esti programhoz, neki is döntenie kell. Vagy rájön, hogy félreismert

bennünket, és lelép az első n00bball (aki még azt sem tudja, hol a Dark Portal) vagy hozzánk hasonlóan beszáll a játékba.

MINT A BORG

Az MMO-fanatikusok ebből a szempontból leginkább a borgra hasonlítanak: asszimilálják a kívülállókat, az ellenállás hasztalan. Számukra teljesen elfogadható, hogy estéiket 39 másik vadidegen fazon társaságában töltik (Surranóval, a tolvajjal, Suhanóval,

a harcossal, Uncle Bennel, a pappal... miféle arcok lehetnek ezek?!), és sorban

Tény, úgy vannak kitalálva, hogy szerencsétlen játékos hosszú napokra, hónapokra, akár évekre is lekössék. Az áldozaton először indokolatlan eufória vesz



erőt, úgy érzi, megtalálta álmai játékát, lelke-újságolja tainak, szen

sen baráregé-addig, míg nevezett barátai vagy előfizetnek nevezett MMORPG-re, vagy megszakítanak vele minden kapcsolatot. Barátnő esetén ez még kényesebb kérdés:

CITROMPÓTLÓ

AZ UTOLSÓ ESÉLY METRU NUI MEGMENTÉSÉRE

BIONICLE®

ÁRNYAK HÁLÓJÁBAN



Kedves Bionicle rajongó szülők és gyerekek! CSAK MOST moziban is megnézhetitek a MOST MEGJELENT Bionicle 3. – Árnyak hálójában c. filmet! Válaszolj a feltett kérdésre és a 100 meghívó közül megnyerheted az egyik 2 fős meghívót a Bionicle 3. – Árnyak hálójában c. film EGYSZERI mozivetítésére! Vetítés időpontja: 2005. november 12. 10 óra Hollywood Multiplex Duna Plaza.

Ki a Toa Metruk fő ellensége?

A) Makuta

B) Skorpiók

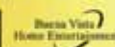
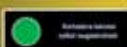
A BIONICLE kulcszó után egy szókózt hagyva ird be a helyesnek ítélt választ és küldd a 1781-es SMS számra. Az SMS díja: 95 Ft (bruttó összeg)

A játékban való részvétellel elfogadom, hogy adataimat az InterCom Rt. minden további ellenszolgáltatás nélkül felhasználhassa. Számomra a jövőben filminformációkat küldjön. A játékban csak a helyesen beküldött SMS-ek vesznek részt. A játékot a Telefor Médiaszolgáltató Kft. bonyolítja le. Az ajándék készpénzre ill. más nyereményre nem váltható át. Az akcióban az InterCom Rt. és a lebonyolításban részt vevő egyéb cégek alkalmazottai és közeli hozzátartozói (Ptk. 685/b) nem vehetnek részt, jogi út kizárva. Az InterCom Rt. a jogszabályoknak megfelelően kezeli és védi a személyes adatokat, ha mégis szeretnéd adataidat törölni nyilvántartásunkból, kérjük, ezt jelezd a következő címre írt levélben: InterCom Rt. 1145 Budapest Bácskai u. 28-36. Játék és adatvédelmi szabályzat megtekinthető www.telefor.hu oldalon. (Ügyfélszolgálat: (061) 422-3490)

A játék 2005. október 3. és október 31. között tart. Sorsolás: 2005. november 2. 10 óra. Értesítés sms-ben.

A játékban való részvétellel hozzájárulsz adataid továbbításához a nyereményfelajánló cég felé.

MEGJELENT DVD-N ÉS VHS-EN!



©LEGO, a LEGO-ige, BIONICLE és a 'BIONICLE 3. – Árnyak hálójában' a LEGO Group védjegyei.
©2005 The LEGO Group. Minden jog fenntartva.

InterCom Rt. 1145 Budapest, Bácskai utca 28-36.
Telefon: 467-1400, Fax: 467-4242, e-mail: video@intercom.hu, www.intercom.hu



KATEGÓRIA FPS MEGJELENÉS 2009. NOVEMBER 4.
KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ INFINITY WARD
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI CALL OF DUTY

GYORSLINK
1399

CALL OF DUTY

PRÓBÁLD KI
FUTÁS KÖZBEN

DEMÓ A DVD-N

Már csak napokban kell számolni a Call of Duty második részének megjelenéséig hátralévő időt. Hogy addig se unatkozzatok, megnéztük, mire képes az utolsó finomítások előtt álló háborús FPS, amely valószínűleg bérletet vált majd a toplisták élére.

Nem értem mire célzol



VESZELDELMES RONGYBABÁK

Bár nagyon látványos, ahogy egy homokzsákokkal körülbástyázott géppuskafészekbe gránátot hajítunk, s onnan a kedves ellenlábás köríves pályán távozik a légnyomás hatására, a baj csak az, hogy mindezt előre megírt forgatókönyv szerint teszi. Míg manapság minden valamirevaló FPS-es játékban alapkövetelmény az úgynevezett rag-doll (magyarul rongybab) fizika, amely képes realisztikus módon tekergetni a végtagokat, addig a Call of Duty 2-ben ezek a különleges helyzetek előre elkészített séma szerint (ha úgy jobban tetszik: szkriptelve) történnek. Az ok meglepő és mulatságos (feltéve, hogy lenne rajta kedvünk nevetni): a készítők azért hagyták ki ezt a technológiát, hogy a játékot alacsonyabb korhatárral lehessen árulni! Eddig sem szerettük azokat a bácsikat és néniket, akik íróasztaluk mögül kíméletlenül rányomták a Mature Only (Kizárólag felnőtteknek) pecsétet minden játékra, ahol nem rózsaszín nyuszik labdázta a kék medvebocscokkal, de ha ez így megy tovább, akkor lassan felkerekedünk, és valami olyat teszünk, ami tényleg nem gyermeki szemeknek való ☺.



ellentámadásra is futotta a 0-kból és 1-esekből álló szürkeállománytól. Az ellenséges katonák immár nincsenek arra kárhözthatva, hogy egy adott pozícióban

csücsülve várják, hogy megérkezzen a sült galamb (azaz a játékos): látószöggel és hallással rendelkeznek, s az őket ért ingerek függvényében döntenek a következő cselekedetükről. Ez egyébként nemcsak realisabbá teszi a játékot, hanem néhol könnyebbé is. Például a remekül használható füstgránát gerjesztette ködben ők is maximum az orrukig látnak, és legjobb esetben is vaktában lövöldöznek – de hasonló következményekkel jár egy helyre kis hóvihár is. Azt sajnos nem jelenthetjük, hogy a szkriptek teljesen eltűntek volna a játékból: a küldetések most is hemzsegnek az előre generált részletektől, de olyan pergő a játékmenet, hogy egyszerűen nincs időnk azon elmélázni, hogy ez most akkor itt egy szkript volt, avagy sem. A lendületes akciót helyezi előtérbe az a döntés is, hogy a tömeges vonal erősödött a kampány küldetéseinél. Elfelejtethetjük a brit különleges alakulatokkal végzett, kis

csapatlétszámot igénylő feladatokat. A második részben a CoD orosz és amerikai pályáinak hangulata köszön vissza, ahol több tucatnyi társunkkal vállvetve tömtük az ólmot a túlóldaliakba. Itt egyébként előzetes ismerkedésünk egyik negatívuma is felbukkant: néha nagyon mókás volt látni, hogy egy kisebb épületből számolatlanul törtek elő Németország fiai. Csak remélni tudjuk, hogy az utolsó utáni simítások között ezen mulatságos (és teljesen irreális) jelenetek kigyomlálására is szakítanak egy kis időt a készítők.

GRÁNÁT, DE NEM ALMA

A képernyőt szemlélve számos újdonság tűnhet fel a veterán harcosoknak. Egyik például, hogy nincs életerőcsík, ezt a sokkot tovább



Runwwwwwwaaaaadddd...

MULTI, NACIONÁLIS

Sokan és sokáig ütötték a fejlesztőket (többek között márciusban mi is – persze csak képletesen ☺), hogy ugyan mondjanak már valamit a multis résszel kapcsolatban is, mert az istenadta nép azt nagyon csipázná. Erre általában megfontolt hümmögésbe, zavart krakogásba, illetőleg a „Nem kérnek egy csésze kávé?” típusú elterelő hadműveletke kezdtek az illetékesek. Most azonban megtört a jég, és végre sikerült kicsikarni néhány részletet a többjátékos üzemmódról is. (Hát igen, a spanyolcsizma és tüzes vas áldásos hatása...)

Tehát annyi már biztos, hogy főleg a gyalogsági harcra lesz kihegyezve a dolog, ennek ellenére természetesen felbukkannak majd itt-ott járművek, de mondjuk kurszki páncéloscsatára senki ne számítson. A multis térképeken 32, mókás kedvű fiatal (és idősebb) végezhet egymással a legkülönfélébb módokon: golyó, repesz, puskatus – kinek-kinek ízlése szerint. A szokásos halálmérkőzések (a.k.a. deathmatch ☺) mellett feladatokra alapuló pályák is lesznek, ahol a ravasz mellett az agytekervényeinket sem árt majd használni. Ha valami (szó szerint) fatális véletlen folytán elhaláloznánk, akkor a más játékokból már jól ismert „Kill-Cam” felfedi gyilkosunk kilétét. Vagy nem, ha éppen egy füstfelhő közepén ér minket a dicstelen vég ☺...



fokozza majd egy-két bejárt pálya, ami után nyilvánvalóvá válik, hogy elsősegélyládák sincsenek a játékban. WTF? (A titok nyitja keretes írásunkban található.)

Szintén változás, hogy sokkal több információt kapunk a kijelzőnkön a ránk lehelkedő veszélyforrásokkal kapcsolatban. Külön kézigránátjelzőt építettek be, amely arra hívja fel figyelmünket a maga szerény eszközeivel, hogy melyik irányból várható repeszdarab érkezése az elkövetkező két, uszkve három másodpercen belül. Ilyenkor nem árt felvenni a mérgezett egér utazósebességét, és homlokegyenest a másik irányba futni, illetőleg – alternatív megoldásként – egy gránátbiztos fedezék mögé lapulni. Ez a kis „addon” jól is jön, mert a légköbméterre

jutó gránátmennyiség elképesztő méreteket ölt a játékban. S nehogy abban bízunk, hogy csak mi tudjuk kihúzni a biztosítószeget: a németek úgy szórják a nyeles gránátot, mint derék földműves a vetőmagot. Ez kicsit furcsa volt

Észak-Afrikában, ahol a valóságban a németeknek mindenük volt, csak utánpótlásuk nem. Sebaj, a történelmi hitelességet szívesen látjuk megerőszkolva a vérbő akció oltárán (hm... szép költői kép ☺). A hagyományos lőszerrel se lesz sok problémánk, hiszen körülöttünk úgy hullanak az emberek, hogy ehhez képest a bubópestis kispályás náthának tűnik. Száz szónak is egy a vége: a pergő akcióra és a brutális hangulatra senkinek nem lesz oka panaszkodni.

» A TÖRTÉNELMI HITELESSÉGET SZÍVESEN LÁTJUK MEGERŐSZAKOLVA A VÉRBŐ AKCIÓ OLTÁRÁN. «

DÖNTÉSI HELYZET MINDEN SZINTEN

Az előző rész egyik legtöbbet kárhözott negatívuma a linearitás volt. Ezen minden idegszálunkkal igyekeztünk javítani a fejlesztők, s látuk is az igyekezet jeleit a majdnem kész terméken. Előfordult, hogy egy megostromolni kívánt épületet nyílt rohammal, illetve oldalazós trükkökkel is bevehettünk, de azért azt távolról sem állítanánk, hogy olyan érzésünk alakult ki, hogy mostantól miénk az egész világ, csinálhatunk, ami nekünk tetszik. Tehát egy lépést tettek az Infinity Ward szakemberei, de az még a teljes bemutatóra marad, hogy kiderüljön, elég nagy volt-e ez a lépés. A másik újdonságot – hogy a kampány küldetési között is szabadon lavírozhatunk – sajnos nem tudtuk hitelt érdemlően kipróbálni a rendelkezésünkre álló verzióban, de reméljük, ott minden rendben lesz. A pályák hangulatosságára és változatosságára természetesen nem lehet majd panasz, mert az orosz, angol és amerikai kampányok alatt bőséges izelítőt kapunk az Európában és Észak-Afrikában zajlott küzdelmekből.

OCTOBERFEST NOVEMBERBEN

De talán az eddigieknél is jobb hír, hogy most már tényleg célegyenesbe fordult a fejlesztés, és ha a magasságos játéfejlesztők istene is úgy akarja, akkor már novemberben oszthatjuk az áldást MI-nek, barátnak egyaránt. Azok számára, akinek ez az időpont túl messzi

MEGÖLTEM...

Érdekes szintet visz a játékelménybe, hogy az ellenséges katonák néha halálos (vagy annak tűnő) találatok után sem szünetlik be az ellenállást. Jó lesz figyelni, mert ilyenkor a földre került német előkapja szolgálati maroklőfegyverét, és kedvesen megkínál minket néhány tölténnyel. Úgyhogy aki biztosra akar menni, az küldjön egy-két golyót a kidőlt ellenfelekbe is.



volna, melegen ajánljuk mellékletünket, ahol egy terjedelmes méretű, de sajnos csak egy igen rövid pályát tartalmazó demó vár arra, hogy feltelepüljön a merevlemezre. Ha nem is minden, de a ránk váró fantasztikus hangulat mindenképpen lemérhető már ennyiből is. -csonti-

CSONTI JÁTÉKELMÉNYEI:



Az első rész az év FPS-e lett a GameStar olvasóinak szavazatai alapján. Nem lehetetlen, hogy a második epizód is megkapja ezt a címet.



Négy fős alakulatok mindig három fős váltásban dolgoznak, így valaki mindig online



Nem kell megjedni, ez csak egy 3D-s modell



gyors és hivatalos 3d oktatás

www.3dtraining.hu

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

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

3ds max
Maya
Softimage | XSI
Cinema 4D

.. és még sok más

Államilag akkreditált képzések
Adóvisszatérítés
Munkaügyi támogatás
Munkalehetőség

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

studio21™
Digital Visual Effects School



CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS
háhozszállítás
akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



Budapestre és az országon belül bárhová!
A háhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számtalpas és videójátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

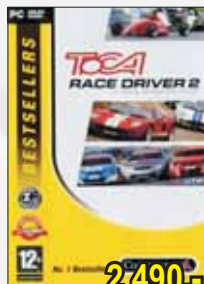
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



Far Cry

2 490,-



TOCA Race Driver 2

2 490,-



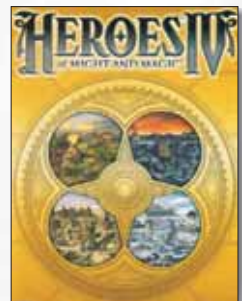
Star Wars KOTOR

3 990,-



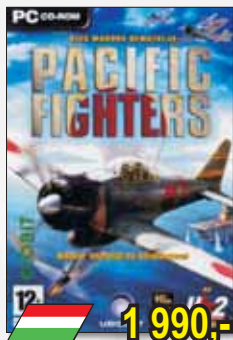
Call of Duty GOTY

3 990,-



Heroes of M&M 4

1 990,-



Pacific Fighters

1 990,-



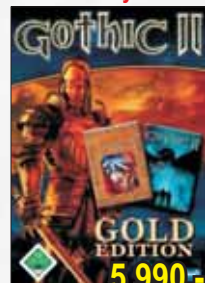
Driver 3

3 990,-



Act of War

3 990,-



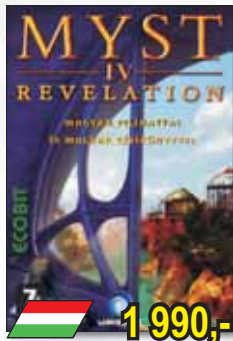
Gothic 2 Gold

5 990,-



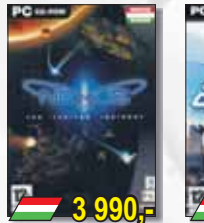
Spellforce Gold

5 990,-



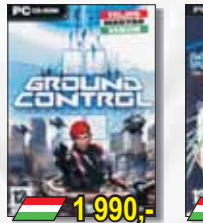
Myst 4

1 990,-



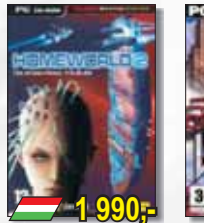
Nexus

3 990,-



Ground Control 2

1 990,-



Homeworld 2

1 990,-



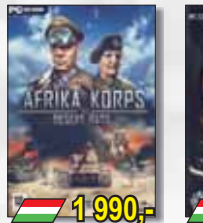
Locomotion

2 990,-



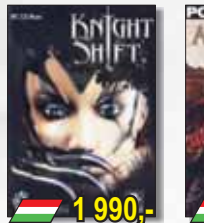
D-Day

1 990,-



Afrika Korps vs D.R.

1 990,-



Knightshift

1 990,-



Augustus

1 990,-



Sacred Gold

5 990,-

7 Sins HUN	7 990
Acélszív HUN	1 990
Act of War dvd	3 990
Afrika Korps vs D. HUN*	1 990
Against Rome	990
Age of Empires Gold	1 990
Age of Empires 2	5 990
Age of Empires 2 Gold	9 990
Age of Empires 3 (nov.4)* JON	
Age of Mythology	6 990
Age of Mythology Titans	6 990
Age of Mythology Gold	9 990
Aiken's Artifact	990
Airport Tycoon 3+Luxury 1 990	
Aliens vs Pr. 2 kiegészítő 2 990	
American Conquest	1 290
American C. Fight Back	1 290
Amiga Classics 1	1 990
Amiga Classics 2	1 990
Anno 1503	3 990
Anno Domini 1193	990
Aquanox 2	990
Arcanum	990
Area 51 dvd	11 990
Archangel	990
Armies of Exigo HUN	3 990
Army Racer HUN*	1 990
Arx Fatalis	990
Asterix & Obelix XXL	1 990
Asterix & Obelix XXL 2*	7 990
Atlantis Evolution HUN	6 990
Augustus HUN	1 990
Autocracy pak	990
Sim City 3000, Call to Power 2, Settlers 3, Settlers 3: Amazon Axis and Allies	3 990
Átok - izis szemé HUN	1 990
Bad Boys 2	1 990
Bandits HUN	690
Bard's Tale dvd	7 990
Battlefield 1942	3 990
BF 1942 csomag	11 990
Battlefield Vietnam	11 990
Battlefield 2 dvd	11 990

Bázis a mélyben HUN	990
Beyond Divinity	3 990
Beyond Good & Evil	1 990
Big Mutha Truckers 2	5 990
Bionicle	3 990
Black & White 2	11 990
B & W 2 Collector's Ed.	14 990
Blitzkrieg	1 290
Blitzkrieg: Barbarossa	2 990
Blitzkrieg: Green Devils	2 990
Blitzkrieg 2 dvd*	9 990
Blood Omen 2	990
Blood Rayne 2*	Jón
Breed	1 290
Boiling Point dvd HUN	9 990
Brothers in Arms dvd	9 990
Brothers in Arms 2 dvd*	JON
C64 Classics	1 990
C&C Generals Deluxe	3 990
Call of Duty "év játéka"	3 990
Call of D. United Off.	6 990
Call of Duty 2 (nov.4)*	Jón
Capitalism 2 HUN	990
Car Industries HUN*	5 990
Card & Board Games 2	1 990
Cat in the Hat	3 990
Catwoman	3 990
Caveman Advent. HUN	990
Champ. Manager 5	9 990
Chaos League	3 990
Chaser HUN	1 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed	5 990
Chicken Shoot 2 HUN	1 990
Chrome SpecForce	7 990
Chronicles of Riddick	3 990
Civilization 4 (nov.)*	JON
Claw	990
Close Combat: First to F.	1 990
Cold Fear	7 990
Cold War*	6 990
Colin McRae Rally 04	2 490
Commandos	1 990
Commandos kieg	1 990

Commandos 2	1 990
Conflict Desert Storm	1 990
Conflict Desert Storm 2	990
Confl Global Storm dvd*	9 990
Cossacks	3 990
Cossacks Back To War	1 290
Cossacks 2	990
Counter-Strike 1 Anthol.*	3 990
Counter-Strike Source*	7 490
Crusader Kings	1 990
Csatamágusok HUN	1 990
Csendes-óceán h. HUN.	1 990
CSI 2: Dark Motives	2 490
CSI 1+2	3 990
D-Day HUN	1 990
Dark Fall 2: Lights Out	1 990
Deadly Dozen	2 990
Delta Force Xtreme	6 990
Demon Stone dvd	1 990
Destroyer Command	1 990
Deus Ex	1 990
Devastation	990
Diablo	990
Diablo 2 + Lord of Destr.	3 990
Dicsőség számain HUN	1 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disciples Gold	1 990
Disciples 2	1 990
Disney Aladdin Nasira	1 290
Atlantis	1 990
Bug's Life	1 290
Lilo és Stitch	1 990
Mackótestvér	2 990
Malacka, a hős	1 990
Monsters Inc.	1 990
Némó Nyomában	2 990
Tarzan	1 290
Divine Divinity	1 290
Domination	990
Doom Collector's	2 990
Doom 3	6 990
Doom 3 Resurrect. of E.	7 990
Dragonshard dvd*	990
Drakula HUN	990
Drakula 2 HUN	990

Driver	1 990
Driver 3 dvd	3 990
Dungeon Lords	7 990
Dungeon Siege	2 490
Dungeon Siege 2	9 990
Echelon Wind Warriors	3 990
Egypt 3 HUN	3 990
Emperor: Rise of M. K.	2 990
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	9 990
Enigma Rising Tide HUN	1 990
Enter The Matrix dvd	3 990
Escape fr. Monkey Island	3 990
Etherlords HUN	990
Europa Universalis HUN	990
Europa Universalis 2	1 990
Eurorally Champion*	1 990
Fantastic Four dvd/online*	2 490
Everq 2 Desert* /online	JON
Evil Genius	3 990
Extreme Biker	990
Fable*	JON
Fahrenheit dvd*	7 990
Fantastic Four dvd	9 990
Far Cry dvd	2 490
Fate of the Dragon	990
F.E.A.R. dvd*	9 990
FIFA 2004	3 990
FIFA 2005	7 490
FIFA 06 dvd HUN	12 990
FIFA Manager 06	11 990
Fifth Disciple	1 990
Fritz 7	9 990
Fritz 8	9 990
Fritz 9	9 990
Fishing	1 990
Flanker 2.0	1 290
Flight Simulator 98	1 990
Flight Simulator 2004	12 990
FS 2004 Kieg: Budapest	4 990
FS Airbus Holiday	5 990
FS Austria Prof. 2004	7 990
FS A-10 Warthog	5 990
FS Balearic & Gibraltar	5 990

Ford Racing 2	1 990
Freedom Force vs 3rd R.	7 990
Freelancer	2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN	3 990
Fritz 8 Sakkszim. HUN	9 990
Full Spectrum Warrior	3 990
Galactic Civilizations	1 990
Gooka	1 990
Gorky Zero HUN	1 990
Gorky Zero Aurora HUN	1 990
Gothic 2	3 990
Gothic 2 Night of Raven	3 990
Gothic 2 Gold	5 990
Grand Prix 4 dvd*	3 990
Grand Theft Auto	990
Grand Theft Auto 2	990
GTA San Andreas dvd	11 990
Great Escape	990
Grom	1 290
Ground Control 2 HUN	1 990
GTR (FIA GT R.) HUN	9 990
Guild Wars /online*	7 990
Gunship	1 990
Gyűrűk U: Király v.tér	3 990
Gy.U.: Harc Középf. dvd	7 490
Haegemonia HUN	1 990
Haegemonia Solon HUN	1 990
Halálós Álomok HUN	1 990
Half-Life 1 Anthology*	4 990
Half-Life 2 GotY pak	11 990
Halo	5 990
Harci Szekerek HUN	1 990
Hard Truck HUN	990
Harry Potter Kviddics	3 990
HP 1 Bölcsék köve	3 990
HP 2 Titkok kamrája	3 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege (nov)*	12 990
Hearts of Iron 2	9 990
Heaven and Hell	1 290
Heavyweight Thunder	1 990
Heroes of M & M 2	990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes 3 Essential HUN	1 990

Heroes of M. & M. 4 HUN	1 990
Heroes 4 Complete HUN	Akció
Heroes of the Pacific*	JON
Hidden & Dangerous 2	1 990
H & D 2 Sabre Squadron	1 990
Hitman	1 990
Homeworld 2 HUN	1 990
Hotel Giant	1 990
House of the Dead 3	4 990
Hoyle Card Games	990
Hoyle Casino Games	990
I of the Dragon HUN	4 990
IG 1 (Project IG)	1 990
IG 2	2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990
Imperial Glory dvd	9 990
Imperialism 2	1 990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Impossible Creatures	2 490
Indycar Series	2 490
Industry Giant 2 HUN	990
Inkvizíció HUN	990
Insane	990
Italian Job	990
I-War 2: Edge of Chaos	990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jeanne D'Arc HUN	3 990
Jimmy White Cueball W.	990
Judge Dredd	2 990
Juiced	7 990
Jurassic Park Op. Gen	2 990
Kelták királya HUN	1 990
King of the Road	990
Ki vagy rugva	1 990
Knightshift HUN	1 990
Knights & Merch. 2 HUN	1 990
Kohan 2 Kings of War	990
Larry Magna Cum Laude	3 990
LEGO akció, /db	1 990
Alpha Team, Bionicle, Creator, Creat Knights, Drome Racers, Football M., Friends, Galidor, Island 1,2,Xtreme, Land,Loco, Racers 1,2, Rock R., Stunt R.	

CD GALAXIS

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



FIFA 06

12 990,-



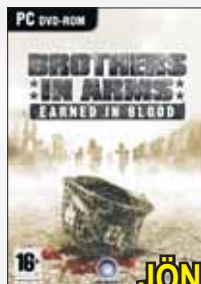
Fritz 8

9 990,-



MotoGP 3

9 990,-



Brothers in Arms 2

JÖN



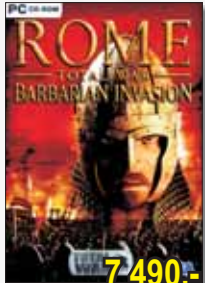
F.E.A.R.

9 990,-



Black & White 2

11 990,-



Rome Barbarian Inv.

7 490,-



Boiling Point

9 990,-



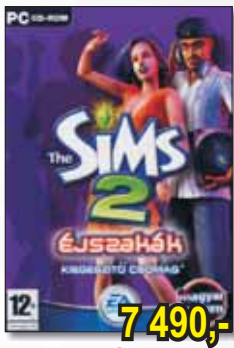
Panzers Phase Two

7 990,-



Quake 4

JÖN



Sims 2 Éjszakák

7 490,-



Worms 4 Mayhem

9 990,-



Dungeon Siege 2

9 990,-



Fahrenheit

7 990,-



Dragonshard

7 990,-



Blitzkrieg 2

9 990,-



FIFA Manager 06

11 990,-



NBA 06

11 990,-



NHL 06

11 990,-



B&W 2 Collector's

14 990,-

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

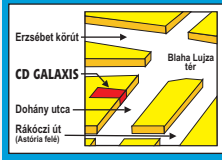
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

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



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Légimentők HUN.....990	NBA 06.....11 990	Pro Evo. Soccer 3 dvd.....2 990	Settlers 5.....9 990	Galaxies cs. dvd/online.....7 990	Total Overdose dvd*.....9 990
Legió HUN.....990	Need for Speed Porsche.....3 990	Pro Evo. Soccer 5 dvd*.....Jön	Settlers 5 Kiegészítő.....4 990	Jedi Knight Gold.....3 990	Trackmania HUN.....3 990
Lionheart.....1 990	NFS Hot Pursuit 2.....3 990	Project Nomads.....1 290	Severance.....990	JK Jedi Outcast.....3 990	Trackmania Sunrise HUN.....990
Lock On.....2 490	NFS Underground.....3 990	Psychonauts*.....Jön	Shade: Wrath of Angels.....1 990	JK Jedi Academy.....3 990	Train Tracking.....990
Locomotion (C. Sawyer).....2 990	NFS Underground 2.....7 490	Punisher (Megtorló).....7 990	Shadow Ops: Red M dvd.....1 990	Knights of the Old Rep.....3 990	UFO Aftermath.....1 990
Lords of the Realm 3.....3 990	NFS Most Wanted dvd*.....JÖN	Quake 4 dvd*.....Jön	Sherlock Holmes ezüst.....3 990	KOTOR 2.....9 990	UFO Aftershock*.....Jön
Mace G: Bounty Hunter.....2 990	Neverwinter Nights Dlx.....5 990	Shellshock Nam 67 dvd.....3 990	Silent Hunter 2.....1 990	Lego Star Wars.....7 990	Ultim. Demolition Derby.....990
Madagascar.....9 990	Nexus HUN.....3 990	Silent Hunter 3 dvd.....9 990	Silent Hunter 2.....1 990	Phantom Menace.....3 990	Unreal 2.....3 990
Madden 06.....11 990	NHL 06.....3 990	Sim City 4.....3 990	Sims House Party.....4 990	Racer.....3 990	Unreal Tourn. 2003.....1 990
Mahjongg Master 5.....1 490	NHL 06 dvd.....11 990	Sim City 4.....3 990	Sims Hot Date.....4 990	Republic Commando.....6 990	Unreal Tourn. 2004 dvd.....3 990
Majestic Chess.....5 990	Nina HUN.....990	Sims Deluxe.....7 490	Sims On Holiday.....4 990	Rogue Squadron.....3 990	V-Rally 3.....1 990
Mars: Letelepedés... HUN.....690	No Man's Land.....1 290	Sim City 4.....3 990	Sims Unleashed.....4 990	X-Wing Alliance.....3 990	Vampire: Bloodlines.....3 990
Mashed.....3 990	No One Lives Forever.....1 990	Sims House Party.....4 990	Sims Superstar.....4 990	X-Wing Collector.....3 990	Válaszcapás HUN.....1 990
Master of Orion 3*.....1 990	NOLF: Contract JACK.....2 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Starcraft és Brood War.....1 990	Vészhelyzet 2 HUN.....1 990
Matrix: Path of Neo(nov).....9 990	Oil Tycoon 2 HUN.....5 990	Sims Hot Date.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Steamland HUN.....1 990	Victoria.....1 990
MechWarrior 4.....1 990	Op.Flashpoint pack.....2 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Steel Beasts.....1 990	Vietcong.....2 490
MechW. 4 Mercenaries.....1 990	Pacific Fighters HUN.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Stoneage Foolympics.....990	Wanted Guns HUN.....1 990
Medal of Honor.....3 990	Painkiller.....2 490	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Streets Racer Polski Fiat.....1 990	War of the Ring.....2 990
Medal of Honor pakk.....11 990	Painkiller:Battle out of H.3.....990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Streets R. 2: Fast Driver.....1 990	Warcraft 2 Gold.....1 990
MOH Pacific Assault dvd.....7 490	Painkiller csomag.....4 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Strike Fighters.....1 990	Warcraft 3.....2 990
Medieval Conquest.....990	Pandora's Box.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Stronghold 2.....7 990	Warcraft 3 FrozenThrone 2.....990
Medieval Lords HUN.....7 990	Panzer Elite Special Ed.....990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	SWAT 3 Elite Edition.....1 990	Warhammer Dawn of W.*.....Jön
Megarace 3.....990	Panzer General 3D S.E.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	SWAT 4.....9 990	Warh. Winter Assault*.....Jön
Men of Valor.....3 990	Panzers HUN.....4 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	S.W.I.N.E. HUN.....990	Warlords 4oW Gold*.....Jön
Mesterlovész HUN.....1 990	Panzers 2 dvd HUN.....7 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Syberia HUN.....990	Warlords 4oW.....1 990
Midnight Racing.....990	Paradise Cracked HUN.....690	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tactical Ops.....3 990	Waterloo.....1 990
Midtown Madness 2.....2 490	Patrician 3.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Temple of Elemental Evil 3.....990	Wings of War dvd.....1 990
Might and Magic 7.....990	Pharaoh & Cleopatra.....2 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Thing.....2 990	Wizardry 8.....990
Might and Magic 9.....1 990	Pink Panther HUN.....990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Throne of Darkness.....990	World Ch Snooker 2004.....3 990
Monopoly Tycoon.....1 990	Pirates! (Sid Meier).....3 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tiger Woods 06.....11 990	World Ch Snooker 2005 10 990
Mortal Kombát 4.....990	Pirates of the Caribbean.....2 490	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tilmmun HUN.....990	World of Warcraft /onl*.....11 990
Moto GP 3.....9 990	Platoon HUN.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	TOCA Race Driver.....1 990	WOW 60 nap Gamecard.....6 990
Morrowind csomag.....2 990	Playboy: The Mansion.....7 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	TOCA Race Driver 2 dvd.....2 490	WOW figurák/db.....3 990
Mortyr.....1 990	Pokoli Szomszédok HUN 2.....990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tom and Jerry Fists of F.....1 990	Worms 2.....990
Mortyr 2 HUN.....5 990	Pokoli Szomsz 2 HUN.....5 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tomb Raider 3.....1 990	Worms 4 Mayhem dvd.....9 990
Motocross Madness 2.....1 990	Pop Life HUN.....4 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tomb Raider 4.....1 990	Xpand Rally HUN.....2 990
Myst 4 Revel. dvd.HUN.....1 990	Port Royale 2 HUN.....5 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tomb Raider Chronicles.....1 990	XIII - HUN.....1 990
Myst 5 End of Ages dvd.....7 990	Postal 2 HUN.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tonic Trouble.....990	Zapper.....990
Myst URU Ages beyond.....1 990	Prince of Persia Sands.....2 490	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Tony Hawk's Undergr 2.....7 990	Zeus+Poseidon.....1 990
Nagy Sándor, a hódító.....2 490	Prince of P. Warrior W.....6 990	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Top Spin.....2 990	Zoo Empire HUN.....5 990
NBA 2004.....3 990	Prince of Persia 3*.....JÖN	Sims On Holiday.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	Total Club Man. 2004.....3 990	Zoo Tycoon 2.....7 990

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

AZ OROSZLÁN BARLANGJÁBAN

A korai kezdetektől a mai, hatalmas fejlődésig nagy út vezetett, de mindennek még most sincs vége. Hogy mit is jelentenek ezek az amúgy semmitmondó szavak Peter Molyneux cégénél? Nos, ott nagyon is sokat. . .

„A Dimitri nevű projektben is csak pár fő vesz részt, például Molyneux 17 éves fia.”

Ha 1998-ban beléptünk volna a Lionheadhez, egészen más kép fogadott volna, mint manapság: akkor a recepciós pultnál álló szék volt az egyetlen szabad ülőeszköz a fejlesztőcég nagy irodatermében. Aki belépett, szinte úgy érezhette magát, mintha egy családlátogatásra jött volna – az összes munkatárs egy szobában ücsörög, az üdvözlések, kérdések, ötletek rögtön szemtől szembe mondhatók, és a megbeszélések során mindössze annyit kellett tenni, hogy mindenki az ablak irányába fordítja a székét, ahol Molyneux ült. Ennek az időnek azonban vége: a társaságból, amely húsz főből állt, és egy vízió, egy játékon dolgozott, időközben egy körülbelül 270 munkatársból álló vállalkozás fejlődött ki, külső befektetőkkel, három kiadvál. Ma már egyébként a recepciós szék sem üres.

TITKOK TUDÓI

Természetesen kíváncsiak vagyunk, milyen újabb játékok vannak a tarsolyukban a Black & White-on és a The Movies-on kívül. Amióta viszont nem maga Molyneux kommunikál az újságírókkal, lényegesen nehezebb rejtett információkat kicsikarni. – Molyneux mindig egy kicsit túl sokat és túl hamar mond – említi kérdésünkre egy Lionhead-alkalmazott az okokat, amiért aztán később mindenki

annyira türelmetlenül várja a Lionhead még csak készülő játékeit. Az érdekes az, hogy az egy-egy elejtett mondat sokszor még nem is egy végleges játékkonceptiót, hanem egy ötletet, tervet takar, amelyet aztán a média rögtön készpénznek vesz. Pedig valójában ezek az apró információk még csak a készülő fejlesztések magjai. A cégnél minden projekt kicsiben indul: a Rag Doll Kung Fu egy egyszemélyes fejlesztés, ahogyan a Movies is két emberrel indult. A Dimitri nevű projektben is még csak pár fő vesz részt, többek között Molyneux 17 éves fia, aki mint inspiráló erő is jelen van a csapatban. Mivel a Lionhead különböző fejlesztőcsoportjai nincsenek egymástól hermetikusan elzárva, a kezdeti időkben még gyorsan változhatnak a csapatok méretei – átjönnek a másik részlegtől, megnézik, mi készül, vagy csak egyszerűen tanulnak belőle. – Ez talán a leghatékonyabb módja a fejlesztéseknek, hiszen így mindenki

hasznosít valamit belőle. Senkinek sem írjuk elő, hogyan csinálja, hanem mindenki belefollyhat a fejlesztés kezdeti szakaszába – meséli Gary Carr, a The Movies fejlesztési vezetője. Mikor pedig befejeződött a tervezési szakasz, a csapat akkorára nő, amekkorára szüksége van.

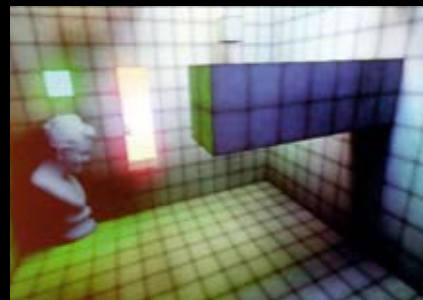
SEGÉDPROGRAMOK ÉS FÁJLOK CSERÉJE

Molyneux „85% done”-nak nevezi, Stuart White (produkciós vezető) „early Alpha”-nak, Tim Rance (technológiai vezető) pedig így magyarázza a Lionhead-beli játékkifejlesztés egyik kiemelkedő módszerét: „Általában veszel egy kreatúrát a Black & White 2-ből, majd beilleszted a The Movies kulisszáiba. Itt le tudod tesztelni, hogy miképp néz ki a teremény az összes beállított tulajdonságával egy filmben. 18 hónapi fejlesztés során ez a megoldás annyira bevált, hogy a legújabb projektjeink mind ezen a

SZOBA KIADÓ

The Room – a speciális fejlesztői környezet

A The Room egy technológiai tesztléggőmb, egy gondolatpezdító kísérlet, homokozó, egyben játéknak nevezett alkotás. Hogy ez mégis miképpen néz ki? Meglepően hangzik, de tényleg, mint egy szoba. – Volt pár ötlet a fejünkben, de nem konkrét játék, csak egyszerűen látni akartuk, hogy mi lesz belőle. Az egész egy 3DSMax-videóval kezdődött, most pedig már egy teljes motorunk van, amiben található Motion-Blur, Depth of Field, Soft Shadows, Normal- és Gloss Map, fizika és portálok. Minden dinamikus – meséli Alex Evans, a kutatás-fejlesztési részleg részleg vezetője. A rusztikus digitális apartmanban mindenfajta kísérletezésre lehetőség nyílik, amire a fejlesztőknek szükségük van. A méretéről nem is tudott Alex konkrét adatokat mondani, csak annyit, hogy maguk a textúrák több mint 100 megásak! Az egész projekt különlegessége – amellet, hogy folyamatosan fejlődik –, hogy itt nemcsak a grafikát és a technológiát lehet próbálgatni, hanem a fejlesztők élményeket szereznek arról is, hogy az adott ötletük hogyan is nézne ki egy játékban.





talajon növekednek, amelynek a neve: Concrete. Az eddig, a Fable stúdióból származó programrészeket, szerkesztőket, szkriptelőket, pályákat és az MI-t egy standard formátumban mentik el, és tárolják. Ezt követően minden csapat tudja ezeket használni. Hogy ne legyen kavarodás, az egészet felügyel a Central Technology Group, valamint a kutatás-fejlesztési csoport.

Természetesen nem egy az egyben kerülnek át a fájlok egyik fejlesztőtől a másikhoz: projektől és platformtól függően átírják a programrészeket – hasonló ez, mint amit a Microsoft 2006-tól az XNA technológiával akar bevezetni. – Sok fejlesztőstúdióknak van saját segédprogram-részlege, amelyik egy- vagy kétféle módon dolgozik. Vagy az igények kielégítésére

hasznos kis programokat gyártanak, vagy tervezés nélkül fejlesztenek. Ez rövid távon, egy ideig működik, azonban hosszabb távon ismétli önmagát. Ennél sokkal hatékonyabb, ha kiveszünk a játékból egy entitást, és behelyezzük egy másikba – magyarázza Simon Carter, a Fable stúdió vezetője.

LIONHEAD ÉS A MCDONALDS

Minden nap, pontban 18 órakor beindul a JÁTÉK! Ez független a szoros leadási határidőktől és az egyéb

elvégzendő munkáktól – erre akkor is szükség van. Ilyenkor Molyneux és néhány munkatársa a fejlesztőcsapatoktól leülnek Black & White 2-t játszani. A hatalmas kivetítőn a program egyik pályája látható, a szobában az első sorban pedig két, 17 év körüli arc nyüstöli a játékot. Az egyik Dimitri, a másik ismeretlen. Mindenki tegezi egymást. Mögöttük ott ül Molyneux, valamint a Black & White 2 vezető designere. Mögöttük szintén az egyik B&W-s kolléga jegyzetel. Miközben a fiúk játszanak, hallatszák a toll sercegése, időnként Molyneux ilyeneket mond, hogy „Ó!”, mire mögötte már hallatszák is, hogy „Már fel is írtam” (a hibát). Egyszer csak félbeszakad a tesztelés, Molyneux feláll, és odamegy az ismeretlen sráchoz: „Hihetetlen. Te olyan dolgokat találsz meg, amelyeket mások csak sok idő múlva. Lenne kedved egy hétig nálunk tesztelni?” – „Ó igen!” – hangzik a válasz. „Hét fontot kapsz óránként. A McDonalds-ban mennyit kapsz?” – „4,50-et.” Ezek után nem csodálkozhatunk azon, hogy a Lionhead könnyedén megtalálja a megfelelő teszttereket, akik örömmel jönnek ide dolgozni.

OROSZLÁNKÖRMÖK

Összefoglalva: a Lionhead különlegessége, hogy nincsenek elválasztva fallal a különböző fejlesztőstúdiók, csapatok, hanem szabad az átjárás, ami rengeteg előnyt hordoz magában. Akkor is, ha csak megnézi az egyik grafikus a másik munkáját, és inspirációt nyer belőle, akkor is, ha két programozó megbeszéli, hogy az adott feladatot miképp lehet ésszerűen megoldani, és akkor is, mikor a fejlesztők a The Roomot használják (lásd a dobozt).

Mindezt úgy teszik, hogy nem lesz belőle káosz és összevisszaság, mert szervezeten történik, és kontrollálják a folyamatokat. A kreativitás és Molyneux mester képességei mellett ezek az okok, amelyek miatt a Lionhead egyszerre tud hatékonyan működni, illetve sikeres játékokat készíteni.

Uhu



OLVASÓI BÉTATESZT

ROME: TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

Így kell tökéletes(hez közelítő) kiegészítő-lemezt készíteni! Sok fejlesztő már az általunk tesztelt bétát is bevállalná végleges alkotásnak.



A klón vukisereg bevetésre készen, uram!

Összel valahogy mindig eluralkodik rajtam az egész világ meghódításának vágya. Mivel ezen tevékenységemet munkakörnyezetben csak korlátozott keretek között tudom kiélni, így muszáj alternatív utakat keresni – itt van például a Rome: Total War új kiegészítője. Krisztus utáni 363-ban járunk,

amikor a Római Birodalmat (melyet az előző részben sikeresen felépítettünk) a legkülönbözőbb barbár hordák fenyegetik: hunok, gótok, szamaritánok, szászok, frankok vagy a vandálok. A szakadás már megtörtént, vagy a nyugati (Róma) vagy a keleti (Konstantinápoly) birodalom határait kell megvédenünk a betolakodóktól. Ehhez természetesen új egységeket

kapunk és néhány új fejlesztést is. Szükségünk is lesz rájuk, mert Rómának sosem volt ilyen nehéz dolga. Minden eddiginél nagyobb hangsúlyt kapnak a felkelések, melyekkel folyamatosan számolnunk kell, ha túlnő rajtunk birodalmunk. (Túl fog.) Ha nem törődünk egy-egy felkeléssel, kellemetlen meglepetésként érhet, amint birodalmunk adott része lesza-

kad és ellenünk fordul – nem jó. A fő stratégia azonban nem sokat változott az előző részhez képest: meghódítunk egy provinciát a rajta lévő város elfoglalásával, kicsit fejlesztjük, sereget toborzunk, majd mehetünk is tovább. Lehetőségünk van a támadók oldalán is hadba indulnunk – természetesen a hunokkal igyekeztem minden valamire való települést felégetni, kirabolni, az asszonyokat pedig... khm, szóval megismerkedni a lehetőségekkel.

FEDÉL NÉLKÜL

Néhány barbár frakció (ahogy a hunok is) nem várossal kezdenek, csak hadsereggel. A mi feladatunk, hogy megtaláljuk (értsd: lerohanjuk, felégetjük, elfoglaljuk) és később megvédjük új európai otthonunkat. A nomád életmód a barbár nemzetek egyik nagy fegyverténye: még ha minden városukat el is foglalták, a maradék populáció sereggé (hordává) állhat össze, s ha sikerül elfoglalniuk egy új területet, újra letelepedhetnek. Őszintén szólva ez talán túlságosan is könnyűvé teszi velük a játékot: alaptól nagyobb a hadsereg, úgyhogy már viszonylag korán neki lehet lódulni, akár Róma kapujának. Mobilitásuk nagyon meglehetősen az ellenfelek számára a támadást: a birodalom felől nagyon nehéz szervezett formában

KATEGÓRIA RTS MEGJELÉNÉS 2005 OKTÓBER
KIADÓ SEGA FEJLESZTŐK CREATIVE ASSEMBLY
FEJLESZTŐ KÖRÁBBI JÁTEKAJ SHOGUN: TOTAL WAR
GYORSLINK
375



Skull

életkor: 16
foglalkozás: hunter (öö... tanuló!)
kedvenc játék: World of Warcraft

Régebben sokat játszottam stratégiai játékokkal, de mostanában már nem nagyon. A Rome: Total War is kimaradt, de amit most láttam, nagyon tetszett. Szívesen kipróbálnám, hogy milyen a hunokkal játszani, mert ilyenrel még egyetlen játékban sem találkoztam. Tetszik az is, hogy a kiegben csupa barbár törzs van és végre nem csak valamelyik nagy birodalmat lehet vezetni, hanem egyszerűen végig lehet dűlni az egész vidéket. Az irányítás elsősre kicsit bonyolultnak tűnik, de valószínűleg meg lehet szokni. A grafika teljesen rendben van, de nagyon jók a hangeffektek és a zene is. Összességében úgy érzem, hogy kiegészítőhöz mérten nagyon sok az újítás, úgyhogy aki sokat játszott a Rome: Total Warral, annak biztosan nagyon fog tetszeni a Barbarian Invasion.

**„VÉGIIG LEHET DÜLNI
AZ EGÉSZ VIDÉKET”**



Isylith

életkor: 19
foglalkozás: tanuló
kedvenc játék: World of Warcraft

Az egyik egyetemi csoportársam fanatikus Rome: Total War-rajongó, megvan neki az összes kiegészítő, és ha elmondom neki, hogy ma kipróbáltam a Barbarian Invasion bétáját, tuti hogy szívinfarktust fog kapni. © A játék nagyon hangulatosnak tűnik és nem is tudtam, hogy ilyen jól néz ki. Bár úgy hallok, az új kampány kicsit egyszerűbb, nekem nem tűnik úgy, főleg ennyi új néppel. Az úszást nem tudtam kipróbálni, de szerintem jó ötlet. Nagyon kíváncsi lennék rá, hogy a nagy seregek mozgatása helyett kisebb sereggel hátbatámadni egy másikat mennyire működik. Tetszik, hogy a hunok oldalán is lehet játszani és nagyon jól néz ki az éjszakai csata is, szinte olyan, mint egy történelmi film. Na, ennyi elég már? Tetszik. Jó. ©

**„MINT EGY
TÖRTÉNELMI FILM”**



A rettenthetetlen Bencés-kommandó



Remek ez az esti csetepaté, csak tudnám ki kívül van...

elcsípni őket – márpedig a birodalom jobban teszi, ha szervezeten támad – a többi törzs pedig valószínűleg nem feltétlenül köt beléjük, mert hiába van városuk, ha azok meg jóval többen vannak.

MINDENKI JÓ VALAMIBEN

A vándorlásan kívül természetesen minden törzs jó valamiben, a hunok remek lovasok (lóról hátrafelé nyílzás, ugye hogy ugye?), a frankok félel-

népek túlságosan is hasonlítanak egymásra. Könnyen sorolhatók két csoportba, ahol a „nyugati” barbárok inkább gyalogosan, a „keletiek” pedig inkább lovon harcolnak. Az új egységek mellett érdekes a vallás megjelenése: a pogány nép dönthet úgy is, hogy megkeresztelkedik, s ez által új fejlődési irányokat nyithat meg magának, ezt a folyamatot különféle épületekkel fel is gyorsíthatjuk. Jó kis taktikázásra adhat még lehetőséget a rohamok feltartóztatására bevet-

és partra szálltunk, egységeink egy darabig halálosan kimerültek lesznek. Ha ilyenkor lebukunk, ledarálnak. Az éjszakai csata lehetősége inkább csak látványos, de stratégiai szerepe is akad:

ha egy hadvezér rendelkezik ezzel a tulajdonsággal, akkor embereit éjjel is harcba vezetheti, az ellenfél viszont nem tud erősítést küldeni az adott területre. A normál kampány mellett lehetőségünk van nagy, történelmi csaták végigjátszására is, akik kevésbé ismerik ezt a kort, azoknak ismét élő történelemkönyv a játék.

» A HADVEZÉR EMBEREIT MÁR ÉJJEL IS HARCBÁ VEZETHETI «

va még mindig rengeteg embert veszjt el a gép a mi oldalunkról, még akkor is, ha jelentős túlerőben voltunk. Minduntalan rákényszerülünk, hogy saját magunk vívjunk meg minden kis csetepatét,

ez pedig egy igazán nagy birodalom irányításánál már igencsak frusztráló. Emellett a zavaró tényező mellett a Barbarian Invasion minden Total War-hívőnek kötelező darab.

Szittyó



Itt pillanatokon belül nagyon meleg lesz a szituáció...

metes gyalogos harcosok, a szászok született tengerészek, a keltákat csata közben druidák bátorítják. Mégis, az összes egyediség ellenére kicsit az volt a benyomásom, hogy a barbár

hető pajzsfal, vagy hogy könnyebb egységeinkkel átúszhatunk a folyókon – így ravaszul ellenségünk háta mögé kerülhetünk, ám átkelések közben rettentő sérülékenyek vagyunk és

BÉKÉS MEGOLDÁS: NINCS

Az grafikai motor semmit sem változott az alapjátékhoz képest, de ez a megjelenítés még a mostani keretek között is bősséggel megállja a helyét. Legnagyobb sajnálatomra, talán a kor adta körülmények miatt, a diplomácia továbbra is a háttérben marad, tehát a szépen fejlődő gazdaság és a hadsereg mérete fog dönteni a háborúban. Ami szintén rendkívül zavaró – főleg nagy birodalom irányítása mellett – hogy az automatikus csatát választ-

ÉRTÉKELÉSEK

GRAFIKA

GS: Nem változott, csupán az éjszakai csata jelent más látványvilágot.

OLV: Nem nagyon változott, még mindig jó, de csiszolhatták volna

STRAT

GS: A diplomácia sajnos továbbra sem számottevő, az új törzsek azonban sok lehetőséget hoztak

OLV: A barbár törzsek mobilitása sokkal élvezetesebb, rengeteg apró újítás van

HANGULAT

GS: Azt hittük, mára megkopott a Rome: Total War varázsa, de tíz perc alatt el lettünk mosva

OLV: Nagyon hangulatos, főleg a barbárok, a legjobbak persze a hunok

MEGÉRTE VÁRNI?

GS: Szinte tökéletes kiegészítő, rengeteg ötlettel – így kell ezt csinálni

OLV: Érdemes kipróbálni, de aki sokat játszott



[[chA\$m]]

életkor: 24
foglalkozás: kereskedelmi asszisztens
kedvencjáték: Rome: Total War (szerintünk csak be akart vágódni...)

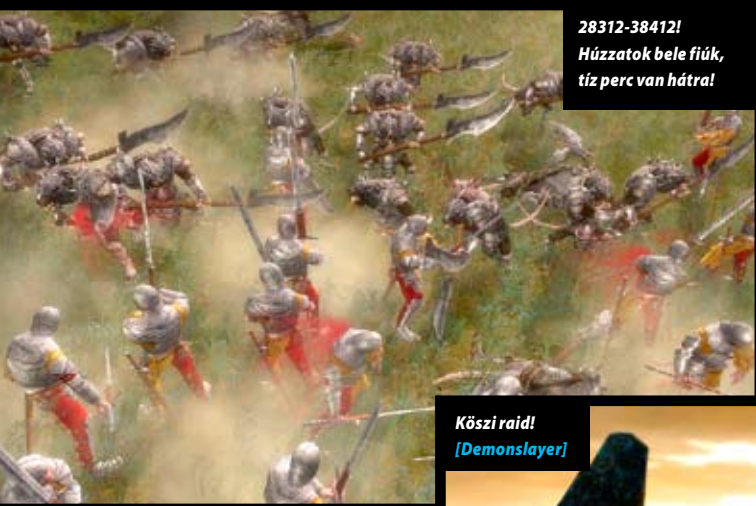
A Rome: Total War volt talán a legjobb stratégia, amivel valaha játszottam, úgyhogy mindenképpen ki fogom próbálni a kiegészítőt is. Most idő hiányában sajnos nem tudtam rendszeresen végignézni az összes törzset, de van közöttük néhány, amire nagyon kíváncsi vagyok. A hunokkal mindenképpen leigázom Rómát, ennyi történelmi változtatás talán belefér. Az új kampány elsöre izgalmasabbnak tűnik, mint az alapjátékban, de lehet hogy csak amiatt, hogy a rómaiak már nincsenek egyértelműen „nyerő” pozícióban. Történelmi szempontból is sokkal érdekesebb ez a kor, mert ezek már a nagy birodalom utolsó napjai. Az rögtön látszik hogy a grafika nem változott, amit sajnállok. Persze nincs semmi baj vele, de jó lett volna ha ezen is változtatnak egy kicsit. Tetszenek a barbár törzsek és az ötlet hogy előbb fel kell dúlni a birodalmat, aztán a másik oldalról megvédeni. Feldúlni biztosan könnyebb.

„A HUNOKKAL MINDENKÉPPEN LEIGÁZOM RÓMÁT”



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Az *Armies of Exigo* után ismét fantasy RTS-en dolgozik büszkeségünk, a **Black Hole Entertainment** csapata, ám a *Mark of Chaos* ezúttal a klasszikus Warhammer-univerzumban játszódik.



28312-38412!
Húzzatok bele fiúk,
tíz perc van hátra!

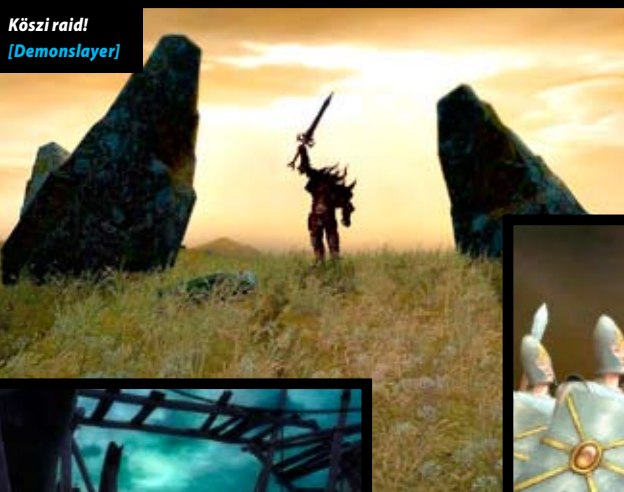
tak, trollok mind-mind egészen egyedi stratégiával és taktikai lehetőségekkel gazdagíthatják seregünket, hogy mindig az adott feladatnak legmegfelelőbb haderőt alakíthassuk ki magunknak.

TOTÁLIS HÁBORÚ

A játék egyértelműen a csatákra összpontosít, ennek megfelelően háttérbe szorul a mikromenedzsment. Célunk a területfoglalás, hadseregünk és új területeink erősítése, a

dinamikusan változnak. Kisebbség nagyobb helyőrségeket hozhatunk létre, de ha nem őrizzuk őket bősülettel, az ellenfél menetközben visszafoglalhatja őket. Máskor dönthetünk, hogy csapatunkkal megkockáztatunk-e egy melléküldetést, vagy inkább kihagyjuk: előbbi esetben jutalmunk lehet akár

Közi raid!
[Demonslayer]



Shakespeare a tűzvonalban

Először is tisztázzuk a tisztázandókat: aki kétségbeesetten keresné a tonnás páncélba öltöztetett űrgárdistákat, lángszórával felszerelt orkokat, az ne fáradjon – ez nem a Warhammer 40K futurisztikus világa, hanem a klasszikus, középkori Warhammer-univerzum. Ezúttal a Warhammer Fantasy Battle néven elhíresült, terepasztalon, festett figurákkal játszott stratégiai és az ebből kialakított Warhammer Fantasy Roleplay RPG-s elemei keverednek. Bár ez a világ sem kevésbé baljós, mint a sci-fi változat, az emberek itt még dicső birodalomban élnek, harcuk a Káosz erőivel nem tűnik tökéletesen kilátástalannak.



Kicsi sötét kép

(Birodalom vagy Káosz), ahol ugyanazt a háborút játszhatjuk végig két szemszögből. Néhány egyéb frakció egységei is felbukkannak, de ők nem kapnak saját bázist, csupán zsoldosként toborozhatjuk őket seregeinkbe.

Ettől függetlenül az egyjátékos kampány során és multiplayerben is

fontos szerepük lesz, hiszen az orkok, törpök, goblinok, vámpírok, élőhalot-

nyersanyagok gyűjtésével nem lesz gondunk.

Egyetlen hatalmas, központi bázisunk van: a játék során ezt építhetjük tovább, és itt zajlanak a különféle fejlesztések. Bázisunknak teljesen más a szerepe taktikai és harci módban: ha épp nem ólálkodik ellenség a közelben, építhetünk vagy kutathatunk, háborúban azonban minden erőnkkel az ostromra kell koncentrálnunk, hiszen ha az ellenségnek sikerül elfoglalnia bázisunkat, kudarcot vallottunk. Az egyéb játéktereken hasonló a helyzet: különféle épületeket sajátíthatunk ki, majd meg erősíthetjük, bevédhetjük azokat. Ennek megfelelően a hadszínterek



Episode II: Attack of the Clones

egy mágius tárgy, mellyel megnövelhetjük hősünk ütőképességét, de az is előfordulhat, hogy míg mi kalandozunk, az ellenfél bezitósítja magát a térségben.

Az első képeken látszik, hogy a *Black Hole* az *Armies of Exigo* után még magasabbra tette a mércét: bár az *Exigo* is gyönyörű volt, a *Mark of Chaos* grafikája egyenesen lenyűgöző. A jól ismert univerzum és a minden részletre kiterjedő szabályrendszer pedig remélhetőleg elegendő támpontot nyújt majd ahhoz, hogy a sikerüljön visszaadni az eredeti játék hangulatát.

mazur

REND ÉS KÁOSZ

A *Mark of Chaos*ban a világ tizenhét frakciója közül négyet vezethetünk

győzelemre: az embereket, az elfeket, illetve a skave-

nek és a Káosz erőit. Egyjátékos módban két kampány közül választhatunk

» EZ A VILÁG SEM KEVESEBBÉ BALJÓS, MINT A SCI-FI VÁLTOZAT... «

WORD OF CHAOS

A hazai Brainfactor csapata már néhány éve csendesen szorgoskodik a John Caldwell-regényekből jól ismert Skandar Graun történetét elbeszélő RPG-n. Az eredmény biztató.

A kiknek már volt szerencséjük valamelyik John Caldwell (alias Nemes István) írta regényhez, valószínűleg jól emlékeznek Skandar Graunra, a félorok harcos-papra. Bár elsőre kissé furcsa hős, hiszen nem egy jóképű parasztlégény (persze titokban királyi vér csörgedez az ereiben), akinek a világ megmentése és a jók pátyolgatása a célja, a rajongók szemében épp ettől vonzó. Skandar Graun a tökéletes „antihős” hiszen csupán a bosszú hajtja – érdekes módon mégis a Káosz és Rend háborújának kellős közepében találja magát, akinek Yvorl, a Káosz istene különleges sorsot szánt. Persze az se essen kétségbe, aki eddig még nem olvasta a regényeket, hiszen a játék ugyan külön élmény lesz a régi rajongóknak, de teljes egészében megáll a maga lábán is.

RÉGI ISMERŐSÖK

A grafika nagyon hangulatos, úgy tűnik, a Brainfactornak sikerül vizuálisan is egyedi hangulatú fantasy világot megjelenítenie, Kírovang városától a titokzatos Rontás Erdejéig és földalatti katakombáig. Az animációk belső motion capture-stúdióban készültek, így szintén remekül kidolgozottak. A játék nagyobbik részét a kalandozás és sztorizás teszi ki: ennek minőségére garanciát jelent, hogy magát

Nemes Istvánt is sikerült rávenni, ugyan írjon már néhány küldetést és dialógust. A sztori döntéseink függvényében alakul majd, úgyhogy nem leszünk mindenáron a könyvekben leírtakhoz kötve. Bár a regényekből ismert összes fontosabb szereplővel összefuthatunk (Marlenát, Arachart, Feliust és Silianát csapatunkba fogadva akár irányíthatjuk is!), megváltoztathatjuk sorsukat.

KÖRÖKRE OSZTVA

Amikor harcokra kerül sor, a játék körökre osztott rendszerre vált – ennek lehet örülni, lehet rajta sajnálkozni, de mivel máig számtalan lehetőséget rejt ez az egykor népszerű stílus, mindenképpen kíváncsian várjuk. Hő-sűnket és a csapat tagjait 36 jártasság segítségével szabadon fejleszthetjük, 120 támadó-védekező varázslatot tanulhatunk meg a mágusok kódexeiből és a papok szféráiból, de receptekből akár az alkimia és a herbalizmus tudományát



is elsajátíthatjuk, hogy ha úgy adódik, különféle egzotikus fűzeteket üthessünk össze. Számtalan lehetőségünk van a harci képességek terén is, ahogy fejlődnek karaktereink, egyre látványosabb (és brutálisabb) harci kombókkal szelhetjük az ellent. A jártasságok révén egészen egyedi

karaktereket hozhatunk létre magunknak, így még csak a klasszikus harcos-pap alapfelálláshoz sem kell ragaszkodnunk, Skandar Graunt teljesen más irányba is teregethetjük. A Brainfactor egyelőre nem talált kiadót a Word of Chaoshoz, de ez csupán idő kérdése. Mi mindenesetre szurkolunk nekik. Abban pedig titokban reménykedünk, hogy a játék magyar nyelven is elérhető lesz...

» SKANDAR GRAUN A TÖKÉLETES ANTIHŐS, HISZEN CSAK A BOSSZÚ HAJTJA «



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Egy hónappal a Battlefield 2 megjelenése után, amikor a játékosok már-már kezdtek volna felhördülni néhány elmaradás miatt, az EA gyorsan bejelentette a dicső folytatást. Még karácsony előtt, egy kiegészítő képeben folytatódik a Battlefield sorozat, melyből most sikerült egy próbaverziót szerválnunk.



Megyen már a Hajnalcillag lefele



Michelle Wild says:
Torkolat tűz

Simán kijelenthetjük, hogy még távolról sem játszottunk eleget a Battlefield 2-vel. Ilyen gyors kiegészítő-bejelentésre még a világ legnagyobb kiadója sem szánta el magát – láss csodát, megtört a jég. A Special Forces szerencsére nem teljesen követi az átlag kiegészítések lineáris sorát – vagyis több érdekesség és újítás lesz benne, így panaszra semmiképpen sem lehet okunk. Mindeközben természetesen a DICE svéd központjában tovább folytatódnak a munkálatok az eredeti Battlefield 2 foltozgatásával, kiegészítésével, balanszírozásával – ne ijedjünk meg, továbbra sem marad el a támogatás. Lássuk kutyafuttában, mire számíthatunk hamarosan a DICE egy másik stúdiójától, akiknek anno köszönhetjük a Battlefield Vietnamtól.

A CÉL HASONLÓ, A KÖRÜLMÉNYEK MEG- VÁLTOZTAK

A célunk ezúttal is teljesíteni a küldetéseket, legyőzni az ellent, és szaladgálni, mint pók a falon. Azért ne rugaszkodjunk el ennyire a valóságtól, természetesen nem egy újabb pókemberes játékról van szó.

A Battlefield 2 egyik leglátványosabb eleme a grafikának köszönhető. Részletes kidolgozás, gigantikus terepek, óriási csaták. Nos, ezekből csak a gigantikus terepek rész nem igazán állja meg a helyét a kiegészítés esetében. Most inkább a közelharca, a belvárosi csatározásra, a szűk utcákra és hasonlókra gyűrték rá a fejlesztők. De miért is? A válasz kézenfekvő: a világszerte igen sok szerveren játszott multiplayeres küzdelmek jelentéseit figyelték, átmazsoláztak kismillió fórumot, és

kiderült, hogy ez a legkedveltebb harci környezet. Azért nem kell megjedni, most is lehetőségünk nyílik majd 16, 32, illetve több esetben 64 játékos multiplayer-ütközetekre is, legfeljebb nem

röpködünk majd mindenféle kedvenc vadászgépünkkel. A fejlesztők elmondása szerint a Special Forcesben a játékos sokkal inkább egy egyszemélyes szuperkatonának

KEDVELT KIS ALKOTÁS

VESZIK, MINT A CUKROT

Kis érdekesség, melyet mi meglepőnek tarthatunk, a kiadónak pedig keményen dagad a bukszája. Augusztus 11-én világszerte már több mint 1,2 millió darabot adtak el az eredeti Battlefield 2-ből. Ezzel tovább növelték a sorozat népszerűségét, nem is beszélve arról, hogy a kiegészítés még sem érkezett. Sajnálatos, de tény, hogy egyes játékfejlesztők egész pályafutásuk során nem profitálnak annyit, mint a DICE és az EA csak a BF2-vel – nem említve a többi rész szintén garantált és kitaró sikerét.



BATTLEFIELD TÖRTÉNELEM

A SOROZAT TÖRETTLEN

- Battlefield 1942 – 2002. szeptember
- Battlefield 1942: The Road to Rome – 2003. február
- Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII – 2003. szeptember
- Battlefield Vietnam – 2004. mácius
- Battlefield 2 – 2005. június
- Battlefield 2: Special Forces – 2005. november



Ezen nevek (utána a megjelenésük) az elmúlt évek részben meghatározó elemei voltak, legalábbis az FPS-univerzumban. Az első rész hatalmas sikerként robbant be a köztudatba, azóta pedig csak folyamatosan várjuk a folytatásokat. Az igazi áttörést egyértelműen a BF2 hozta meg, melyben sokkal nagyobb pályák, új generációs grafika, miegymás várta a rajongókat. Minden előrejelzés szerint a BF2 nem ér véget a Special Forces kiadásával, valamikor jövőre várhatunk egy újabb kiegészítést. Valamikor ez után pedig szinte bizonyos, hogy megjelenik majd a Battlefield 3 is. Na az nagyot fog ütni (mármint az is ☺)!

ha beszippantunk egy kicsit (bár eléggé „szombat esti láz” filingünk lesz hirtelen) pillanatokon belül elmosódik a kép, nehézkessé válik a mozgás, és nagy valószínűséggel kisértet vagy golyót kapunk a tarkónkba. Ez persze csak abban az esetben lehetséges, ha valamiért elfelejtjük feltenni a gázálarcot – vagy ha egyszerűen csak bekábítva akarjuk érezni magunkat ☺.

Azért hála istennek vannak olyan dolgok is, melyek jócskán túlmutatnak a CS-n. Ilyen a grappling hook, avagy horgos kötél, melynek segítségével leereszkedhetünk egy meredek ház falán, vagy adott esetben (és persze, ha fel tudtuk normálisan dobni a horgot) meg is mászhatjuk a magaslatokat. A másik finomság a Zip Line. Sokat láthatatok már ilyet különféle akciófil-

mekben: egy nyílpuskából kilövéünk egy kötéllel összeerősített éles löveget, az belefúródik mondjuk egy betonfalba, és máris csúszhatunk át a másik épületre. Mindkettő hasznos, de ne feledjük: érdemes eltüntetni a nyomokat, mert rájöhetnek, merre haladtunk, sőt az ellenfél is használja őket, hogy követ-hessen minket!

Mégis, a leginkább kedvünkre való fejlesztés egyértelműen a dinamikus napszakváltozás. Természetesen éjszaka is csatázhatunk, de nem mindegy, hogy hogyan. Az éjjellátó szemüveg igen hasznos szolgálatot tesz, de vigyáznunk kell: egyfelől hamar kimerül, másrészt pedig a fényes pontokat (utcai lámpa, reflektor) tovább erősíti, amittől pedig nem feltétlenül látjuk jobban a célpontot.

SZÉP KIS KARÁGCSONY LESZ EZ

Még idén, valamikor a téli szünetben, szabadságok közepette kapjuk majd készhez a végleges változatot. Egyértelműen sikeres lesz, és ezt nem csak azért mondjuk, mert kedveljük a sorozat korábbi epizódjait. Bár már most nagyon várjuk az esetleges trilógia új epizódját, addig azonban be kell érniünk a Special Forces kínálatával. Jó kis csatákban lesz részünk, erről újfent gondoskodott a Digital Illusions.

ZeroCool



Egyes szabály: Tüszentés után mindig le kell törölni a napszemüveget

„és akkor megyek ki jet-skizni, amikor csak akarok!



érzi majd magát. Noha nem marad el a csapatjáték sem, nem erre és nem is a járművekre koncentráltak. Akkor mégis mit kapunk? Elég sok mindent. Lesz például hat teljesen új, választható oldal: Navy Seals, British, SAS Russian Spetznas, MEC Special Forces, Rebel, Insurgent. Ez egy igen nagy előrelépés az eredeti játékban található háromhoz képest, nemde? Ha ez nem lenne elég – márpedig miért is lenne –, akkor még mindig próbálkozhatunk a 12 új fegyverrel. Ezek közül

csak néhányról szólunk kicsit részletesebben, hogy azért ne lőjünk le minden poént a megjelenés előtt. Szintén fontos megemlíteni még a 8, nulláról megtervezett terepet, illetve a 10 friss járművet is. Ez utóbbiak azért is érdekesekek, mert most nem csupán a katonai különítmények legspeciálisabb vezethető monstrumait vehetjük be. Használhatunk többek között jet skit, vagy éppen villás targoncát. Az eredeti játékból kihagyott, sokak által hiányolt Apache Longbow

azért bekerült a felhozatalba – a teljesség igénye nélkül persze.

EZEK A CSÁVÓK „CSÉZHETTEK” KICSIT

A Battlefield történelmében először most sikerült implementálni olyan elemeket, amelyeket a méltán elismert, és manapság is a legkedveltebb multiplayeres játékban (Counter-Strike) már láthattunk. Ilyenek a különféle el-

dobható gránátok, melyekből most itt is kijutott rendszeren. Az alapvető robbanó apróságban semmi érdekesség nincs. A fény- és füstgránátok már annál hasznosabbak lesznek. Akárcsak az életben, ezek természetesen ránk is komoly hatással vannak. Ha egy fénygránátot a „tömegbe” hajítunk, és mi is nézzük az eseményeket, bizony egy ideig elveszítjük a látásunkat. A füstgránátból,

» A SOKAK ÁLTAL HIÁNYOLT APACHE LONGBOW IS BEKERÜLT A JÁTÉKBA. «





Úristen, az egész várost elpusztítja a nagy gonosz izé!



Mit mondtam, már el is pusztította

CITY OF VILLAINS

A City of Heroes az utóbbi idők egyik legnagyobb MMO sikere volt. Miért? Mert szép pizsibe öltözve lehetett repkedni a superhősökkel megmentve a világot a gonoszoktól. De most ennek az idilli állapotnak mindörökre vége...

Paragon City soha többé nem lesz ugyanaz, mint eddig volt. Ugyanis a CoH első kiterjesztése, az önállóan is játszható City of Villains (gy.k. Gonosztevők városa) visszabillent a mérleg nyelvét: eddig csak a világot mindig megmentő, a jó nevében a sötétségnek hadat üzenő hősök lehettünk, mostantól viszont mi magunk terjeszthetjük a sötétséget, csodás antihős jelmezbe bújva ronthatjuk meg a világot, ahogy csak akarjuk. Magyarán eljött a mi időnk (muahahahaha).

BIROKRA KELVE A JÓVAL

A CoH sok jópofa tulajdonsága mellett rendelkezett egy-kettő nem olyan jópofa dologgal. Például nem lehetett PvP-zni, hiszen nem volt kívül. Azonban most, hogy bárki lehet gonosz, itt az idő, hogy a jóság seregei és a sötétség hordái mennyig hatoló döntéssel hullakempeljék egymást a jó kis PvP területeken. Tehát a szép és jó pizsisek és a gonosz bádogdobozosok éjjel-nappal írthatják egymást. Mindehhez persze hozzájárul, hogy ahogy minél jobban alászállunk a mocskokban, úgy

leszünk egyre hírhedtebbek: kétes hírnevünket mindenféle bájos titulusokkal hálálják meg a gonosz erők. S persze ez még csak a kezdet: a mindent elpusztítani akaró jókkal szemben bazi nagy bázisokat építhetünk, tele gonoszról gonoszabb fegyverzettel! Nyami :)

ÚJ TERÜLETEK HEGYÉKBEN

Mivel egy önálló termékről van szó, így meglehetősen sok új területet is kapunk. A Rogue Isles mellett Port Oak kikötőjében is bűnözhetünk (az egykori francia megszállók építési stílusát viseli magán, gótikus és elhagyott), sőt, eljuthatunk a Nerva Archipelagóra is, amely az új és a régi területek között helyezkedik el, amelyet a Longbow, a jogot és rendet betartatni hivatott szervezet tart megfigyelése alatt. Azonban ezen a területen vannak a legutóbb

gonosz erők, szóval elég sokszor fogunk összeütkezésbe kerülni

a jó fiúkkal. Aprópó összeütkezés: a PvP csatákat Warburg szigetén vívhatjuk, ahol furcsa és igencsak erős lények őriznek titkos kódokat olyan rakétákhoz, amelyekkel az ellenség

bázisait trafálhatjuk telibe. A poén az egészben az, hogy ezt a szigetet egy kaszinó felügyeli. Hmmm :)

ÉPÍTSÜNK BÁZISOT

A játék eddig is világhírű volt arról, milyen változatosan tervezhetjük meg superhős/szupergonosz jelmezeit, szerencsére a szuper csapatok (a.k.a. Guildek) építhetnek saját bázist, amely a sziklába faragott titkos alagutaktól kezdve akár műanyag high-tech csili-viliből is állhat. A szobák méretét, textúráit, megvilágítását stb mind magunk állíthatjuk. Klassz cucc. Amíg nincs szupererejű tárgy a birtokunkban, addig az ellenség nem tudja a bázisunkat megtámadni. Azonban ha van, akkor mindig legyen, aki visszalő! Ugyanis a superhősök/Szupergonoszok nagyon érzékenyek a szupererőre... S aki eddig kiszabadított, leleplezett, megakadályozott az mostantól elrabolható, lopkodható és szabotálható. Ott a helyünk! **Gyu**

» KÉTES HÍRNEVÜNKET MINDENFÉLE BÁJOS TITULUSOKKAL HÁLÁLJÁK MEG «



Genius

VIBRATION POWER!

MaxFire G-12 U Vibration gamepad

- vibrációs hatás beépített „Dual” motorral,
- ergonomikus és pehelykönnyű
- nyolc irányú D-pad, a két analóg kar, 12 programozható gomb
- négy ergonomikus „trigger” gomb

G.Network Kft.

1131 Budapest, Béke u. 129-135.
Tel.: (36) 1 239 7020
Fax: (36) 1 452 0720
Email: office@genius.hu
Web: www.genius.hu



G-12PS Gamepad

PlayStation® / PS one™ és PS 2™/ játékkonzolokkal kompatibilis gamepad
Két mini-stick, 3600X 8 irányú D-Pad
Realisztikus hatások beépített „Dual” motorral



MaxFighter

F-31U Vibration joystick
Beépített vibrációs motor
Precíz irányítás tíz programozható gombbal
Tolórő szabályzó és nézőpontválasztó



SpeedWheel 3

Vibration kormánykerék
Realisztikus, vibrációs hatások
Formatervezett pedálok
Kormányba épített gáz- és fékkarok
8 programozható funkciógomb

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Nem gondoltam volna, hogy a Doomtól normális filmet lehet készíteni, pedig a Rock főszereplésével készült sci-fi horror akciómozis mégis elég jó lett. Sajnos túl nagy pozitív meglepetést a Quake IV nem okozott, bár nem lett rossz, hiszen azért a Raven azért apait-anyait beleadott, de az ő „apjuk, anyjuk” sajnos már régóta nem olyan eget rengető. Kellene már valamit ezzel az FPS műfajjal kezdeni, de hát nem én fogom az elsőkétesedését problémáját megoldani, talán majd az id a következő játékkal, ki tudja.

Szerencsére a Need for Speed jópofa ötlettel fűszerezte a Most Wantedet: zsarukat rakott a játékba, juhé. Az autóversenysorozat legújabb része színesebb, szagosabb, izgalmasabb és még sorolhatnám a jelzőket, de nem teszem, mert Boe már megette helyett. A másik nagy ász a stratégiai játékok császárának legújabb része, az Age of Empires III, amelyről ezúttal Csonti mester tollából olvashattok. Elérkezett második részéhez a Call of Duty is, amely 2003-ban az év játéka díjat kapta Tóletek. Szerintem idén nem fogja. Na jó, ez csak gonosz megjegyzés volt, lehet hogy hatalmas ász lesz ez is, azonban erről még nincsenek információk, ugyanis Sam mester még jelen sorok írásakor is teszteli ezerral, hogy még időben olvashassatok róla. Végül meg kell még említenem az év egyik legnagyobb meglepetését, a Fahrenheitet, amely a non-lineáris kalandjátékok műfaját forradalmasítja. Berr teljesen belezugett a játékba, úgyhogy a kalandrajongók most megtudhatják jól, mi a nagy szerelem oka...

Bad Sector

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



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 végezze. Gyú például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

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

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

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legszebb 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.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamit lemaradtak a legjobbakól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesek, jó játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

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.

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságai, ám a rosszak bizony már főléjük kerekedtek. Ötletlen, farszót, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%

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

0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatók, de a hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szárazkozva 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.

HAVIKÉRDÉS

Az e havi kérdést Gigamo tette fel nekünk, és a következő:

„Mi volt a legnagyobb quake-es élményed és melyik epizódhoz kapcsolódik?”

A GAMESTAR-CSAPAT



BERR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI
ELŐLELT: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Nem tudok felelni a kérdésre. Még pedig azon egyszerű oknál fogva, hogy eddigi életemben kb. 5 percet korlátoztam, és ez is hét évvel ezelőtől történt. Tudom, nehéz elhinni, hogy lehet így élni 2005-ben, de hát ez van. Most pedig vesetek rám követ, vagy öntetek forró olmot a fülembe, ki-ki belátása szerint.



MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK
ELŐLELT: 7 ÉVE A PC-X-65 LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

A Quake II. Ez volt az első Quake, amit végigjátszottam, és nagyon élveztem. A multi részét nem is említve, amit orrvérzésig nyomtunk az akkori PC-X Magazin szerkesztésben, sőt még a PC-X Klubban is, ahol volt egy-két átvilódózott éjszaka. Imádtam.



BOE
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (GAMESTAR)

Na, olyan volt egy rakat. Az első győzelem LAN-on Q1 f2f-ben, mert én már használtam az egeret... aztán az EQ3-on, ahogy bejuttattam Q3-ban a legjobb 32-be, mert az iffa selejtezőkben rájöttem, hogy DM6-on nem muszáj bemenni a shaft körül tömörödő 12 fős forgatagba, hanem az ajtóból is elég beplazmázni... Meg ilyenek. Quake Pwnzor!



ZERO-COOL
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMAK, ONLINE, HW
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

A legnagyobb, bármilyen meglepő a Catch the Chicken modhoz fűződik, melyet még a Quake II-es időkben toltunk. Annak ellenére, hogy a Q2 volt a leggyengébb, ez volt a legjobb mod az összes mod közül!



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

A legnagyobb quake-es élményem az EarthQuake: már hatodik éve tart, s a nyolcadik rendezvényen vagyunk túl... Konkrétumnak meg ott van a q1-es üzenet, amit gyakran láttam anno: Sam rides Boe's rocket :-)



SZITTYÓ
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (GAMESTAR)

A egyik Earthquake az akkori vilábjaink (Polosati) ellen játszott meccsem első 15 másodpercére volt a legnagyobb Quake 3-as élményem. Hiszen ezen idő alatt sikerült 1 fraggal meglopnom. Azóta sem tudta ezt senki utánam ismételni :-).



UHU
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

Nem vagyok egy nagy Quake-fan, bár végigtöltöttem az első két részt, de nem okozott egyik sem maradandó élményeket. Egyedül a Quake I egymás elleni zúzása volt valamilyen emlékezetesebb.



KECSKE
SZAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ

A Quake első részét egyszerűen 45 percig (riszpekt!) kipróbáltam. Zseniálisan, egyszerűen és hibátlanul működött. Már az Uninstall ikon.

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

A cikkeket minden esetben megpróbáljuk nagy képekkel illusztrálni, a sarokpont természetesen a nyitókép, mely mind közül a legnagyobb. Hiszük, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzátartozik a vizualitás, képi információt pedig nem lehet bélyegméretben közvetíteni.

Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhöz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sőt-bíbi. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbáziskódja, ahol a játékhöz mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találsz.

BOXOK

Minden játékhöz tudunk mondani egy-két olyan érdekességet, mely a konkrét cikktörzsnek nem képi ugyan szerves részét, de bűn lenne nem beszélni róluk. Ezeket az infókat boxok formájában közöljük veletek. Érdemes rájuk nézni.



HARD VERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játékok egyik legfontosabb nünükéje marad a hardverigény. A fejlődés folyamatos, a fejlesztés pénzigényes, így mielőtt kidobnánk az ablakon 12k-t a legújabb FPS-csodára, vess egy pillantást a cikk mellett található Hardverboxra. Minimális konfiguráció és teszttapasztalatok. Nagyon hasznos.

ÉRTÉKELŐ

Hosszú évek tapasztalásainak eredménye, minden lényegi információt tartalmaz, mely alapján egy játék mellett/ellen dönthetsz. Pontokba szedett pro-kontra, a játék minden egyes aspektusának külön értékelése, a szerző összegző gondolatai, és az összértéket képviselni hivatott % található benne. Az „és a többivel” hasonló játékok között helyezheted el a tesztalanyt.

JÁTÉKBEMUTATÓK

F.E.A.R.	56
BLACK AND WHITE 2	66
GT LEGENDS	72
WARHAMMER 40K: WINTER ASSAULT	78
MOTO GP 3	80
NBA LIVE 06	84
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	86
ULTIMATE SPIDER-MAN	87
VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE	87
BLITZKRIEG 2	88
MADDEN NFL 06	90
TOTAL OVERDOSE	92
TIGER WOODS PGA TOUR 06	94
EARTH 2160	96
FIFA MANAGER 06	98
DOWN IN FLAMES	99
NIBIRU: AGE OF SECRETS	99

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



DEL
SZAKTERÜLET: ŰRSZIMULÁTOR, RPG, FPS, F1
ELŐLETT: 14 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, PC ZED, GAMESTAR)

Amikor egyszer régen egy hatalmas irodában éjszaka egymás ellen tultuk a Quake-et multiban és telefonon kommunikáltunk, mert akkor még nem volt teamspeak.



-CSONTI-
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, MANAGER, RALLY
ELŐLETT: 6 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Legnagyobb quake-es élményem az volt, amikor a második résszel két pályát toltam. Nagyon jó volt, de inkább visszatértem kedvenc páncélosaim tologatásához. Hiába, én már csak ilyen defektes vagyok...



BAD SECTOR
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, KALAND, RPG, STRATÉGIA
ELŐLETT: 13 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Legnagyobb élményem az volt, amikor egyszer régen James-nél, egy régi ismerősömmel ültem, és végre abahagyt a félórás bemutatóját, amelyben azt bámulhattam, hogy ő mekkora király Quake multiban (azt nem mesélte, amikor 12-9-re aláztam DM2-ön? -ender).



ENDER
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Amikor a Victoryval E1M2-ön döntetlent játszottam... Innentől végülis mindegy a sztori folytatása, nem?!



GYU
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐLETT: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

Nem Quakezem. Idézek a havi kérdéses oldalból „Gyu sosem fog FPS-t tesztelni”. Inkább WoW-ozom, PES-ezem, NBA Live-ozom stb...



LASER
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI VICE, MTV
ELŐLETT: 12 ÉVE A ZŰRKUTATÁSBAN

Dereg néhány küdös emlék: 33 és 56k-s modem, 1300-as ping, aimbot, célzó-proxy, és... na és innét nem érdekelt többet a kvék. Szólabán, jópofa fél óráig, de nem élteztél. A 3-at és 4-et már ki se próbáltam. Alapvetően idegenkedem az olyan véres tizektől amik a fejükön kívül hordják az agyukat, és a lábuk helyén a hét kezüket...



MADY
SZAKTERÜLET: CS, AUTÓVERSENYP, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
ELŐLETT: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

Emlékszem egyszer megpróbáltam felfelepíteni a második részt, de nem ment, mert káros volt a CD. Ez elég mély nyomot hagyott bennem, azóta is sokan dolgoznak rajta, hogy fel tudjam dolgozni.



MAZUR
SZAKTERÜLET: RPG, AKCIÓ, KALAND, RTS
ELŐLETT: 3 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Még a Quake I fénykorában, egy hosszúra nyúlt lanpartiról mentem hazafelé, úgy hajnali öt tájban, és az egyik pirosnál elaludtam a kocsiban. A baj csak az volt, hogy én vezettem, de a hatalmas dudásra felébredtem.

Mit nekünk rothadó zombi, túlvilági démon és baltás Jack Nicholson: a legújabb trend a horrorfilmekben és FPS-ekben egyaránt az élőhalott kislány! A Monolith legújabb FPS-ében jó pár szinten kell magunkat keresztüllövöldöznünk, mire megtudjuk, mit is akar tőlünk ez a bájosnak éppen nem nevezhető gyermek...

FEAR

A „rejtélyes”, „félelmetes”, „borzongató” olyan jelzők, amelyekhez az FPS-készítők mindig is szívesen asszociáltak játékaikat. Persze készültek más stílusban is ilyen programok, de a legnépszerűbbek, leghíresebbek mindig is valamilyen elhagyatott űrbázison (*Doom*, *Half Life*), ódon, szellemjárta kastélyokban

(*Undying*), vagy egyéb olyan helyeken játszódtak, ahol a legrémesebb szörnyek trancsírozhattak bármikor darabokra. A most megjelent *F.E.A.R.* ezúttal kevésbé elborult helyszíneken játszódik, viszont annál hátborzongatóbb szituációkban lesz részünk. Legfőbb ellenségünk egy bekattant fickó, aki valahogyan az elméjével tudja

irányítani a különféle kommandósok tömegeit, de a leghátborzongatóbb mégis az a kislány lesz, aki folyton a hátunkban ólálkodik, és a legváratlanabb pillanatokban borzalmas víziókat bocsát ránk. Miközben elit kommandós hősünkkel a hagyományos FPS-ek szabályai szerint kell átvágnunk magunkat az ellenséges katonák

tömkelegein, szép lassan fog fény derülni a kislány körüli borzalmakra.

MULDER NEM ÉRT RÁ

Persze maga a kislány csak az egyik szereplője a Monolith FPS-ének, hiszen szép is lenne, ha egész végig az ő szellemét kellene hajkurászni. A játék legelején egy 35 év körüli fickó,

Konvergenciát érzek az rróben





R

EXTRA TUNING TIPPEK A 108. OLDALON

egy bizonyos Paxton Fettel nevű katonatiszt, aki éppen egy cellában tölti büntetését, valamitől látszólag be-kattan, elszabadul, és mindenkit lemé-száról maga körül. Ez még önmagában nem lenne akkora tragédia (hiszen egy golyó a fejbe, aztán csá'...), ha Fettel történetesen nem lenne képes egy titkosan kifejlesztett klónhadserget mentálisan irányítani. Rádásul maga Paxton és emberei is furcsa étkezési szokásokkal rendelkeznek: mindenki-nek, akit elkapnak, elharapják a torkát (nem a szó átvitt, hanem a szó eredeti értelmében), és felfalják a húsát. Bár ilyen helyzetben Muldert és Scullyt szokták a tett helyszínére küldeni, ebben az esetben mégis hősünkre, a F.E.A.R. elnevezésű osztag újonc katonájára esett a választás, hogy keresse meg Paxtont és zombijait. Kollegáink gyanakodva néznek ránk, hiszen alig pár hete vagyunk az osztaggal, ám úgy tűnik, parancs-nokunk bíz bennünk. Nagyjából ennyi a játék sztorijának felvezetése, amely aztán egy kuszább, összetettebb, de annál érdekesebb is lesz. A sztori egyértel-műen a F.E.A.R. egyik legprofibban kidolgozott része (még akkor is, ha a játék egy bizonyos szakaszában kicsit leülnek az események), ügyesen adagolt, félelmetes – a *Silent Hillek*et idéző – átvezető jelentekkel, amelyek a

kislány körüli rejtélyekről, illetve Paxtonról fedik fel egyre inkább a fátylat. A történetvezetés a klasszikus horrorfilmek nyomdo-kait követi, és időnként meglepő fordulatokkal is találkozunk: bizonyos szereplőkről meghök-kenítő dolgok derülnek ki, mások nem azok, akinek látszanak... Na jó, ez így leírva talán az X-akták 457. részének a tartalma is lehetne dióhéjban, de az tény, hogy a szto-ri messze a legigényesebbek közül való a mostani FPS-felhozatalból. Külön elismerést érdemelnek a különféle megtalált telefonüze-netek és laptopokon olvasható információmorzsák, amelyekből szép lassan áll össze, hogy ki kicsoda és mi a szerepe a véres

» PAXTON ÉS EM-BEREI FURCSA ÉTKE-ZÉSI SZOKÁSOKKAL RENDELKEZNEK «

eseményekben. Bár maga a megoldás persze nem újdonság (a két *System Shock*ban, a *Half-Life*-ban szá-mítógépeken, a *Doom 3*-ban PDA-kon olvashattuk ezeket), de itt valahogy sokkal profibban, életszerűbben írták meg ezeket a kis rövid monológokat, folyamatosan adagolva az információt. Bizonyos szereplőknél még arra is

KATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET MODERN, LEPUKKANT NAGYVÁRDS
KIADÓ VIVENDI FEJLESZTŐ MONOLITH
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI NO ONE LIVES FOREVER, AVPZ

GYORSLINK
1005



Derék kommandósaink ellátják a gonosz kuka bajját

érdemes figyelni, hogy miket mondanak, vagy milyen szavakat használnak.

NEO FOROG A MÁTRIXBAN

Maga az FPS-es rész nem különbözik gyökeresen a *Doom*, *Quake*, *Half-Life* és társai által lefektetett hagyományoktól.

Nincs benne „egy lövés és meghalsz”-féle ultarealisztikus sérülési rendszer, sem *Halo*-szerű „töltsd fel a pajzsodat, addig pihli” jellegű szisztéma. Mint a klasszikus FPS-ekben, itt is egészségügyi csomagocskákat, illetve „páncélokot” (mondjuk: golyóálló mellényeket) vehetünk fel, amelyek újratöltik, illetve óvják egészségünket. Hogy azért legyen egy nüansznyi különbség, a készítőik kétféle apró újítással spékelték meg a rendszert. Az egyik segítségével az épségünket és „reflexünket” mutató csíkot növelhetjük a pályákon elejtett tápoló szerek segítségével: ha egy ilyet magunkba fecskendezünk, akkor egy picit megerősödünk. A másik maga a „reflexrendszer”, amely nem más, mint a jó öreg bullet time. Amikor bekapcsoljuk, akkor min-

den lelassul körülöttünk, látjuk, ahogy a golyók lassítva közelednek felénk, az ellenség pedig úgyszintén csigalassúságra van kárhóztatva, miközben szítává lőjük. Nem állítom, hogy a Monolith ezen fícsőrével megnyeri az „idei év legeredetibb játékötlete” díjat, de az tény, hogy eddig a *F.E.A.R.*-ben sikerült a

» TÖRÖTT BÚTORDARABOK ÁRULKODNAK ARRÓL, HOGY ITT EGYKOR EMBEREK ÉLTEK. «

leglátványosabbban és leghasználhatóbban alkalmazni ezt a Matrixból, illetve a játékvilágban a *Max Payne*-ből elhíresült effektust. Mivel a kommandósokat elég kemény kihívás elintézni – amikor csak nincs lemerülve –, szinte egyfolytában használni fogjuk ezt a képességünket. Az MI tehát igazán remekel (erről még lejjebb...), de szerencsére a reflex (aka bullet time) mellett is van még pár trükk a tarsolyunkban, amelyeket bevetünk ellene. Az utcák, épületek, folyosók sarkai mögül például kileshetünk, hogy onnan sorozzuk a gyanútlan ellenséget, illetve guggolva is lőhetünk rájuk, így



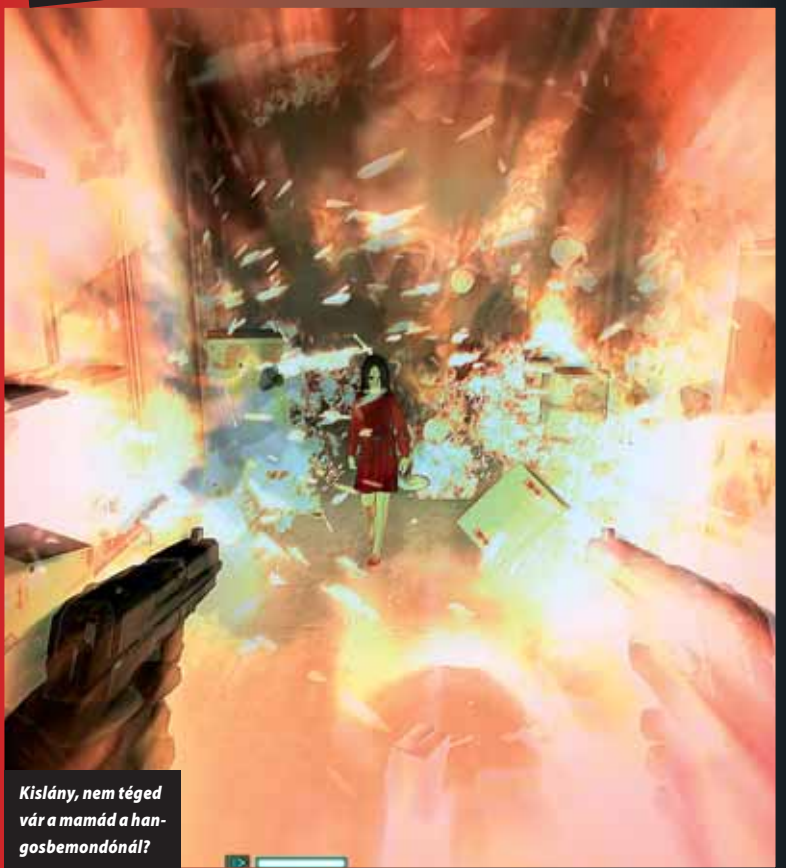
F.E.A.R. - MULTIBAN

Már a béta óta sejtettük, hogy a F.E.A.R. multiplayer része különleges lesz, és láss csodát, nem kellett csalódnunk. A Doom 3 multijával ellentétben itt valóban fontos szerepe van a fényeknek-árnyékoknak: bár van esélyünk arra, hogy a sötétben megbújva támadjunk, sokáig kempelni nem nagyon lehet. (Főleg azért, mert halálunk után a kamera árulkodó módon arrafelé lendül, ahonnan a találatot kaptuk, és máris roboghatunk vissza bosszút állni.) A fegyverek multiban is remekül használhatók, valószínűleg mindenki talál majd olyat, ami valamelyik régi kedvencére emlékezteti: dupla pisztoly (meglepően erős), a Half-Life íjpuskájának sokszorosán felturbózott változata, vagy a jó öreg rail... de akad egyszerű golyószóró is a CS-fanoknak, illetve olyan távcsöves, mely a változatosság kedvéért közelharcra is remekül használható. A power-upként felvehető „slo-mo” egészen különleges hangulatot ad a multis meccseknek. Talán azért is ilyen hatásos, mert remekül ellenpontoszza a különben megállás nélkül, ezerral pörgő akciót. Ha valakit zavar, olyan szervert is találhat (indíthat) ahol ez az opció ki van kapcsolva, de kár érte. A közelharc már csak hab a tortán: ha például épp akkor kerülünk valakivel szembe, amikor újratárazunk, nem kell kínos másodperceket várni. Álló helyzetben jobb egérgombbal egyszerűen odasomunk ellenfelünk fejére, de ha közben [Ctrl]-t is ütünk, elegánsan elkaszáljuk. Ha pedig ugrunk is, a levegőben suhanva rúgjuk orcán azt, akinek nem tetszik a képe – ha betalálunk, ez azonnali halált jelent. Tény, kicsit túltáptolták a fegyvertelen harcot, de... annyi baj legyen!



KOMMANDOKOSOK

Ha már ennyit emlegettem, akkor muszáj kitérnem a mesterséges intelligenciára is, amely végre tényleg elsőrangú. Az ellenség ahelyett, hogy mindössze egy fedezék mögül elő-, majd visszaugrálna, sokkal okosabban, taktikusabban viselkedik. Ha például meglátják hősünket, akkor a kommandósok azonnal elkezdnek ordibálni társaiknak, akik azonnal a segítségükre sietnek. De nem ám csűrhe módjára rontanak ránk, hanem megpróbálnak minden oldalról támadva sarokba szorítani: ha például egy több helyről is megközelíthető folyosón állunk, akkor gyakran előfordul, hogy megkerülnek minket, és hátra támadnak, illetve az sem ritka, hogy gránáttal próbálnak kiszedni a fedezékek mögül. A ellenség csapatmunkája tehát mindenképpen elismerést érdemel. A mezei kommandósok, katonák, biztonsági őrök mellett találkozunk különféle speciális, láthatatlan egységekkel is, akik leginkább Sam Fisherre hasonlítanak, és elképesztően sunyi módon képesek durván sebző karmaikkal a semmiből előtűnve belénk vágni. A nailgunt használó páncélos katonák nem nagyon bujkálnak, ugrálnak (ahhoz túl lassúak), viszont nagyon nagy találatokat osztanak ki, és ráadásul sohasem közlekednek egyedül. Továbbá roppant sokáig tart, amíg végzünk velük, így alaposan le fogunk izzadni, amíg elintézzük őket.



Kislány, nem téged vár a mamád a hangosbmondónál?

"NÁLUNK NEM LESZ DARABOLÁS"

Mivel a F.E.A.R.-t a német Vivendi kirendeltségen volt alkalmunk tesztelni (mivel Magyarországon nincs közvetlen irodájuk), ezért elbeszélgettünk egy ottani vivendis teszterrel, Markus Raffenbeullal, akinek az volt a feladata, hogy korosztály-besorolás szempontjából ítélje meg a játékot.

GameStar: Mi volt a pontos munkád a F.E.A.R.-rel kapcsolatban?

Markus Raffenbeul: Többször is végig kellett játszanom, többek között azért, hogy megítéljem, a német verzióból milyen elemeket vegyünk ki, nehogy végül pórul járjunk, aztán esetleg betiltsák a játékot...

GS: Hányszor toltad végig?

MR: Hatszor. Bár imádom a F.E.A.R.-t, de a végén már tényleg herótom volt belőle...

GS: Végül milyen résszel nem fognak találkozni a német játékosok? Vér lesz egyáltalán benne ☺?

MR: Azt a grafikus elemet kellett kizsírni, amikor puskával eltaláljuk az ellenséget, és a testrészek leválnak az áldozatról. Vér viszont természetesen lesz a játékban, és nem festjük zöldre. Igazából ez egy tévképzet, hogy Németországban a játékokban nem lehet vér.

GS: Nem kár „megcsonkítani” egy ilyen elemet a játékból?

MR: Nem, szerintem a F.E.A.R. nem egy Doom 3, az ilyen csonkítás, kegyetlen részek feleslegesek.

GS: A játék amúgy kapott korosztály-besorolást?

MR: Igen, csak 18 éven felüliek játszhatnak nálunk a F.E.A.R.-rel.

GS: Akkor meg minek cenzúrázni?

MR: Azért, mert ennek semmi köze a korosztályhoz, egyszerűen Németországban az ilyen ember-telen ábrázolások tilosak.



A legidegesítőbb azonban a két lábon járó mecha robotok elleni harc volt, ahol negyedórát kellett töltönnem, míg végre időlassítással és shotgunnal végeztem velük. Az az egyetlen szerencse, hogy ezek már mérsékelt MI-vel rendelkeztek, mert ha még okosak is lettek volna, akkor valószínűleg szabályosan megütött volna a guta... Amúgy szerintem ebbe a játékba nem illettek ezek a mechwarrioros csodák, elhiszem, hogy az egyik fejlesztő éjjel-nappal fantáziál róluk, de itt stílusterést okoztak.

ROMHÁZAK, IRODÁK

A Monolith sohasem szorult mások grafikus motorjára, mindig is otthonosan mozgott a saját engine-ek leprogramozásában, ez alól a F.E.A.R. sem kivétel. Amit pedig a grafika terén összehoztak a srácok, az most is elsőrangú. A különféle shadereket felhasználó tükröződési effektet például a folyosón csillogó vértócsákon csodálhatjuk meg. Vagy ott vannak a profin kivitelezett foncsorozott üvegablakok, amelyeket eddig egyedül a *Splinter Cell: Chaos Theory*-ben láttam, de azóta máshol sehol. Bár maguk az ábrázolt helyszínek sajnos nem túl eredetiek, változatosak, és már régebbi FPS-ekből is sokadszorra köszönnek vissza (építkezés, romos épületek, irodaépületek), viszont ezekből kétségtelenül kihozták a maximumot a monolithos arcok. Mindegyik millió háttorzongató részletességgel kidolgozott: a koszos, romos házakban törött bútordarabok és lakberendezési tárgyak árulkodnak arról, hogy itt egykor emberek éltek, a hatalmas multi flashi irodaépületben pedig high-tech elektronikus készülékeket

Sajnos uram, ki kellett vennünk mindkét veséjét. Baj?



Luigi Armani, volt izlése...



A RETTEGÉS FOKA

Zombik, élőhalottak, démonok, sötét, baljós helyek, villódzó fények, perverz és örült főgonoszok: ezek általában a horror témájú játékok kulcsszereplői és motívumai. A játékelemek leggyakrabban adták, a fejlesztőknek „pusztán” egyre magasabb ingerküszöbünket kell átlépniük, hogy megijesszenek. . .

Te mitől ijedsz meg igazán? Valaki rád ordít a sötétben? Jön a jegyellenőr? Lapoz a tanár a neved kezdőbetűjénél? Igazi feszültség és félelem mindenkinél más és más, és ez nincs másképp a játékoknál sem...

A NYOLCADIK UTAS A HAL ALSZIK

Persze vannak olyan játékelemek, amelyekről a legtöbbünket a frász kerülgeti, de manapság már a készítőknek sokkal nehezebb dolguk van, mint évekkel ezelőtt, és ez nem csak a grafika fejlődésének számlájára írható. Annak idején, az 1988-as Project Firestartnál már attól is a hátunk borsódzott, amikor hősünkkel megérkeztünk egy úrhajóra, és egy leszakított véres kar mellett a vérrel felírt „danger” felirat díszelgett, vagy egy katonai kísérlet által kifejlesztett mutáns hirtelen ránk támadt. Ma már ennél sokkal több kell. Nem azért, mert a designerek, grafikusok nem képesek kellően gusztustalan rémeket megalkotni, egyszerűen csak már annyi úrbázisos, mutánsos, katonai kísérletes FPS-en rágtuk át magunkat, hogy a huszadik ilyenél már csak legyintünk rá, hiába a csúcs grafika és a maximálisan kidolgozott rémek, helyszínek. Egy id software szintű tehetség kell hozzá, hogy a Doom III-tól parázzunk, és sokaknak még az sem volt elég: a fórumok kommentjeinek tanúsága szerint nagyjából a játékosok fele cidrizett csak anno Carmackék üdvöskéjét tolva.

BELÉD KÜSZIK A FÉLELEM

Ezért van szükség olyan eszközökre, amelyek sokkal kifinomultabban adagolják a játékba vetített félelmeinket. A stílusosabb horrorfilmek elemeiből táplálkozó Silent Hill sorozatban kisembereket irányítunk látszólag nyugis,

ám – mint az mindig kiderül – velejéig romlott helyszíneken. A ránk támadó rémeknél a készítők ügyesen kikerülték az egyszerű zombik, illetve a szokásos túlvilági démonok kliséit: a Silent Hill-ekben mindegyik ellenség hétköznapi emberek borzalmasan eltorzult változata, nem pusztán zöldvérű élőhalott. A főhősök hozzánk hasonló gyenge kisemberek, tehát csöppet sem érezzük, hogy a „szuperhíró” felturbózott képességei a mi oldalunkat erősítenek, és a legtöbb részben szándékosan egyszerű, hétköznapi fegyvereket használhatunk csak. A Silent Hill receptjét konzolon sokan próbálták többé-kevésbé utánozni, ez azonban inkább kevésbé, mint többé jött össze a fejlesztőknek. Érdekes viszont, hogy a két zombis túlélőhorror-sorozat, a Silent Hill és a Resident Evil milyen erős



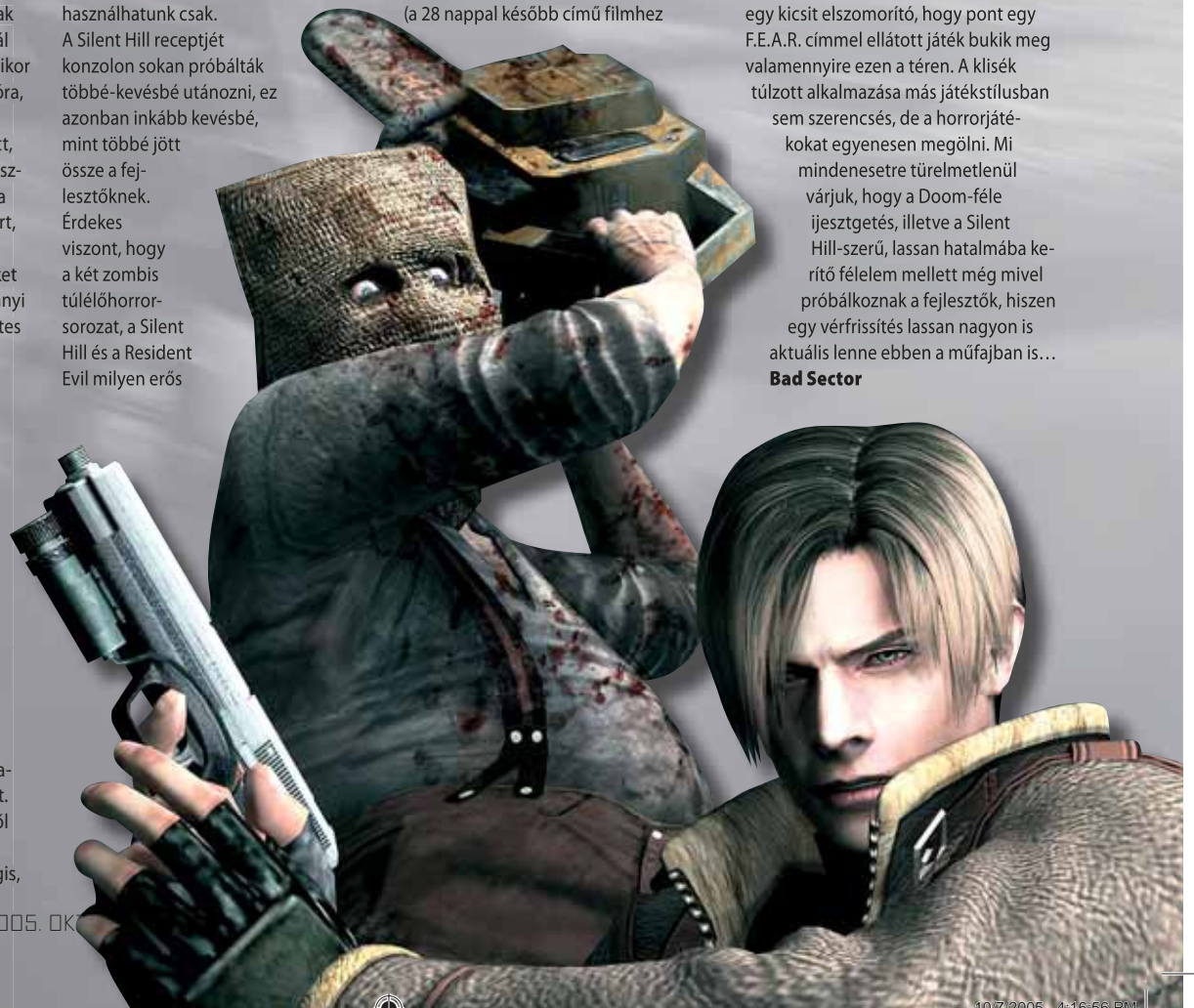
hatással volt egymásra. Míg a Silent Hill harmadik és negyedik részére sokkal akciódúsabbá vált, addig a szintén később megjelenő Resident Evil 4-ben a némileg kidolgozottabb jellemű főszereplő és a nivósabb háttérstori nagyobb jelentőséggel bír majd, és az egyszerű, lassú zombikat új generációs, sokkal energikusabb, de vérszomjasabb (a 28 nappal később című filmhez

feltűnően hasonló...) élőhalottak váltják fel, keletkezésük pedig Silent Hill rémeihez hasonlóan rejtély övezi.

ÚJ RÉMEKRE VÁRUNK

Az elvileg PC-re is megjelenő Resident Evil 4 sikere is mutatja, hogy a fejlesztőknek új utakon kéne járniuk, ha meg akarnak ijeszteni minket. Számomra egy kicsit elszomorító, hogy pont egy F.E.A.R. címmel ellátott játék bukik meg valamennyire ezen a téren. A klisék túlzott alkalmazása más játéktípusban sem szerencsés, de a horrorjátékokat egyenesen megölni. Mi mindenesetre türelmetlenül várjuk, hogy a Doom-féle ijesztgetés, illetve a Silent Hill-szerű, lassan hatalmába kerítő félelem mellett még mivel próbálkoznak a fejlesztők, hiszen egy vérfrissítés lassan nagyon is aktuális lenne ebben a műfajban is...

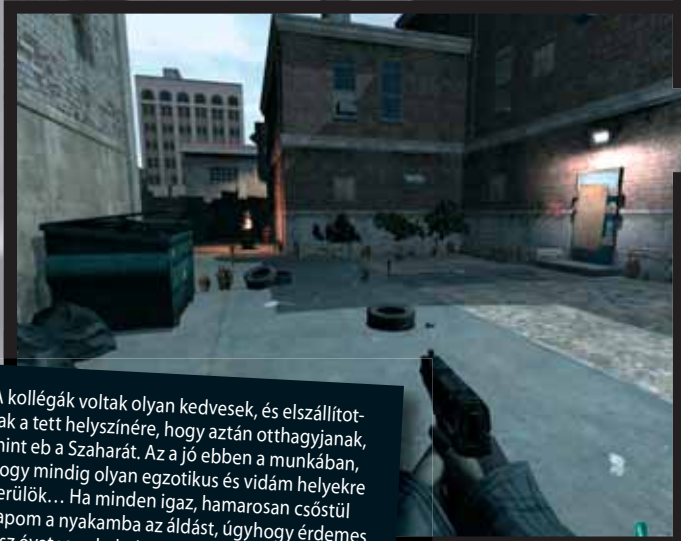
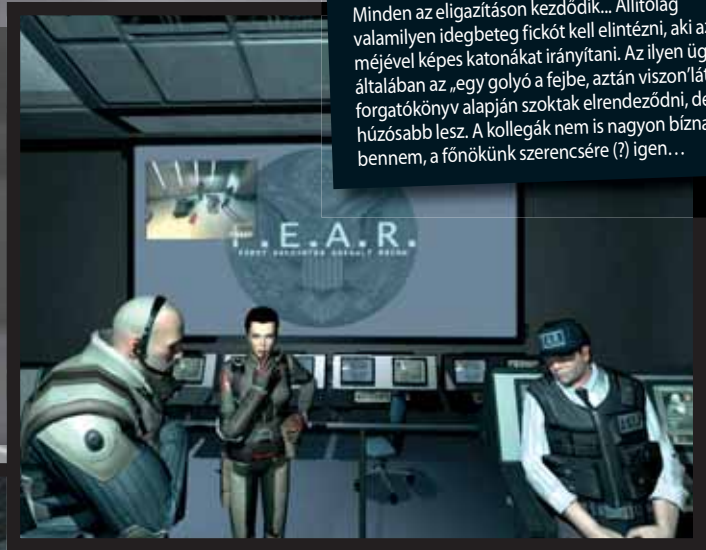
Bad Sector



NEM F.E.A.R.-ÜNK

Titkos ügyekre specializált F.E.A.R.-es kommandósnak lenni rendkívül szórakoztató és pihentető munka lehet – főleg akkor, amikor éppen nem kell dolgozni, hanem valahol a Bahamákon áztatod magad. Minden más esetben viszont nem éppen életbiztosítás, ahogy alábbi történetünk is mutatja. . .

Minden az eligazításon kezdődik... Állítólag valamilyen idegbeteg fickót kell elintézni, aki az elméjével képes katonákat irányítani. Az ilyen ügyek általában az „egy golyó a fejbe, aztán viszonlátás” forgatókönyv alapján szoktak elrendeződni, de ez húzósabb lesz. A kollegák nem is nagyon bíznak bennem, a főnökünk szerencsére (?) igen...



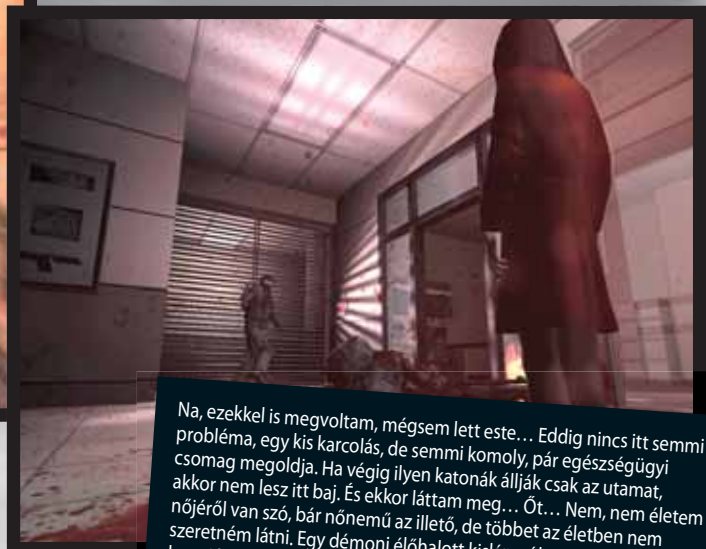
A kollégák voltak olyan kedvesek, és elszállítottak a tett helyszínére, hogy aztán otthagyanak, mint eb a Szaharát. Az a jó ebben a munkában, hogy mindig olyan egzotikus és vidám helyekre kerülök... Ha minden igaz, hamarosan csőtül kapom a nyakamba az áldást, úgyhogy érdemes lesz óvatosan haladni.



Meg is érkeznek az első kommandós srácok... Hát ezek tényleg nem szeretnek. Azonnal tüzet nyitnak rám, így nincs más választásom, minthogy viszonzozzam az örömteli, bajtársias üdvözlést. Itt eléggé be vagyok szorítva, úgyhogy nincs más hátra, minthogy tüzeljek ezerrel, de más szituációban persze egészségesebb guggolva, fedezék mögül osztani az áldást.



Szerencsére kisebb sebesülések árán könnyen elintéztem az előző csapatot, de azért időként érdemes bevetnünk a speciális reflexeimet, mint például ennél a két fickónál is. Mivel nincs lehetőségünk a bujkálásra, ezért a túlélésre az egyetlen esélyem, hogy Matrix módra mindent belassítsak magam körül, így elkerülhetem a golyókat, no és könnyebben és gyorsabban eltalálhatom az ellent.



Na, ezekkel is megvoltam, mégsem lett este... Eddig nincs itt semmi probléma, egy kis karcolás, de semmi komoly, pár egészségügyi csomag megoldja. Ha végig ilyen katonák állják csak az utamat, akkor nem lesz itt baj. És ekkor láttam meg... Őt... Nem, nem életem nőjéről van szó, bár nőnemű az illető, de többet az életben nem szeretném látni. Egy démoni élőhalott kislányról van szó, aki furcsa hangján valamit próbált mondani nekem, de annyira megrémültem, hogy fel sem tudtam fogni, mi az.



KI A FARKASTÓL?

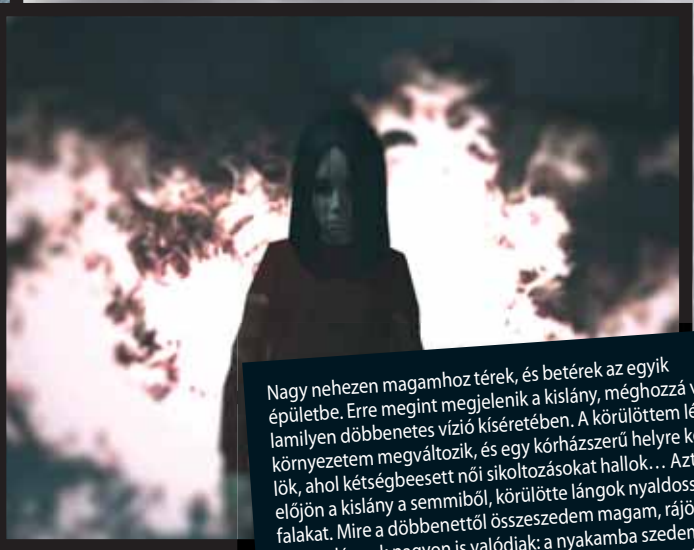
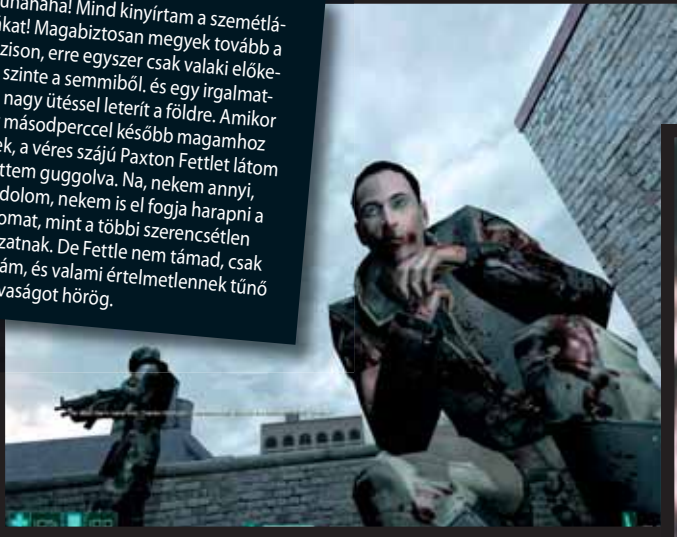
Végre ki tudok nyögni valamit: pár szót próbáltam kiejteni, beszélni hozzá, de nem reagál rá semmit. Lassan elindul, megpróbálok követni, de lábaim mintha ólomsúlyúak lennének. Megfordul körülöttem a világ, vagy... ő járkal a plafonon, mi a fene ez?! Minden elsötétül léptei nyomán, én pedig örülhetek neki, hogy még élek.



Szinte alig tértem magamhoz, máris megint az életemre törnek. Bár a kislány nem bántott, de a kommandósok mind el akarnak pusztítani, ezért néhol trükkökhöz kell folyamodnom. Pár folyosóval arrébb találtam egy kis, kezelőpultokkal teli termet, ahol az egyik berendezést bekapcsolva a monitor és pár kar segítségével én magam irányíthatok egy a falból kijövő kis gépfegyvert. Természetesen arra fogom használni, hogy a szobában örökdő katonákat kiiktassam az élők sorából. Mert megérdemlem. Ésők is.



Muhahaha! Mind kinyírtam a személtá-dákat! Magabiztosan megyek tovább a bázison, erre egyszer csak valaki előke-rül szinte a semmiből. és egy irgalmatlan nagy ütessel leterít a földre. Amikor pár másodperccel később magamhoz térek, a véres szájú Paxton Fettle látom felettem guggolva. Na, nekem annyi, gondolom, nekem is el fogja harapni a torkomat, mint a többi szerencsétlen áldozatnak. De Fettle nem támad, csak néz rám, és valami értelmetlennek tűnő zagyvaságot hörög.



Nagy nehezen magamhoz térek, és betérek az egyik épületbe. Erre megint megjelenik a kislány, méghozzá va-lamilyen döbbenetes vízió kíséretében. A körülöttem lévő környezet megváltozik, és egy kórházszerű helyre kerü-lök, ahol kétségbeesett női sikoltozásokat hallok... Aztán előjön a kislány a semmiből, körülötte lángok nyaldossák a falakat. Mire a döbbenettől összeszedem magam, rájövök, hogy a lángok nagyon is valódiak: a nyakamba szedem a lábamat, de még így sem tudom megúszni, hogy az ajtón keresztül ne egy robbanás repítsen az udvarra.

Mire magamhoz térek, egyik csinos nő bajtársam élesztget. Hát mit ne mondjak, sokkal kellemes ébresztés, mint amikor az előbb, a véres szájú Fettle guggolt fe-lettem! Amúgy is tetszik ez a lány, és látom, hogy én sem vagyok számára közömbös, talán még lesz köztünk valami. Min-denesetre mára ennyi volt, holnap viszont ott folytatom a küldetésem, ahol abbahagytam. Biztos vagyok benne, hogy a kislányt még látni fogom, és nagyon remélem, hogy el tudom majd kapni Fettle-t, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljak vele...





Írjon ide képlát,
akinek két anyja van

ÖSSZEHASONLÍTÁS

DOOM 3

F.E.A.R.



7/10

SZTORI

9/10

A Doom 3 története ugyan nem rengette meg alapjaiban a szórakoztatóipart, de kidolgozottabb volt, mint az első két részé, és a rövid PDA-üzeneteknek hála egész szórakoztató volt.

FPS-ek között a F.E.A.R. sztorija talán az egyik legütősebb. Az alapszitu jól fel van vezetve, a kislány alakja érdekes, és a játék végén lesz egy csattanó. A credits-t is nézzétek végig...

9/10

GRAFIKA

9/10

A Doom 3 grafikája apró hiányosságai, illetve kicsit elavult mivolta ellenére is mind a mai napig az egyik leglátványosabb. Szép fény-árnyék effektek, döbbenetes szörnyek – minden, mi szem szájnak ingere.

A F.E.A.R. megjelenítése sok tekintetben forradalmi, gyönyörű, különös tekintettel a bullet time-ra és a vér megjelenítésére. Egyedül az nem tetszett, hogy az ellenségek külseje nem túl változatos.

9/10

PARA-MÉTER

6/10

Akárki akármit mond, nekem a Doom 3 anno (az FPS-ek között) az egyik legparázttatöbb élményt jelentette. Hátborzongató szörnyek, villódzó fények, pokoli hangulat...

A F.E.A.R. legnagyobb hibája számomra, hogy a címe ellenére sem igazán félelmetes. Sajnálom, de kommandósokat óraszámra lövöldözni nem igazán full para, még akkor sem, ha „félelmetesen jó” a mesterséges intelligenciájuk.

25/30

24/30

és óriási reklámposztereket találunk. A tárgyak egy részén kiélhetjük destruktív hajlamainkat, másokon viszont nem, és kicsit illúzióromboló, hogy a betörhető monitorképernyők, laptopok, biztonsági berendezések mellett hiába is próbáljuk az italautomatákat meggyalázni, azok továbbra is épek maradnak. De hát ne legyünk telhetetlenek... Annál jobban üt viszont a megjelenítésnél az az effekt, amikor belelövünk

» SUNYI MÓDON, A SEMMIBŐL ELŐTŰNVE VÁGNAK BELÉNK KARMAIKKAL. «

a falba, és a golyónyomok széles, változatos méretű krátereket hagynak maguk után, illetve sűrű porfelhő kering a levegőben. Még arra is figyeltek a készítők, hogy a port zseblámpánkkal megvilágítva az tejes, fehér fényben úszik, és ha éppen belekerülünk, akkor elvakítja hősünket: nem látjuk tőle, ahogy tüzelnek ránk.

CSILLAGOSOK, KATONÁK, SZELLEMEK

Annál is inkább, mivel a bullet time ábrázolása tényleg üt mindent, amivel eddig a Max Payne-ekben, Blood Rayne-ekben, vagy az Enter the Matrixben próbálkoztak. Amikor hősünk reflexképességeit használja, akkor a képernyő széle „elvörösödik”, a belásuló ellenséges kommandósok kékes színárnyalatot vesznek fel, a golyók pedig dögös hullámefektet vetnek a levegőben. A Monolith egyedüli hendikepje, hogy ez az egész bullet time-os effekt már kicsit lejárt lemez, de ez persze nem von le semmit abból, hogy a megjelenítése ott van a topon. Emellett a készítők nagyon profin alkalmazták a jó öreg rongybabaeft-

fedtet is: amikor az ellenséges katonákat golyók érik, akkor testük kiváló realizmussal rázkódik össze, de a legkirályabb, amikor a nailgunnal megsorozva odaszögezzük a falhoz az ellenséget. Az átvezetők során sokféle NPC-vel találkozunk majd, ezek aránylag jól ki vannak dolgozva, de itt már nem tapogattam a padlót leesett állam után. A fontosabb szereplők, mint

például Paxton Fettle, egész ütősek, de a kevésbé jelentősebbek

már annyira nem. Vicces volt, amikor egy beszélgetés során kiderült, hogy egyik társunk, a csini kommandós lány, valójában koreai származású, amelyre elvileg arcvonásai utaltak, ám ez a grafikus megjelenítésből számomra nem derült ki...

Az ellenséges kommandósok ábrázolásánál a Monolith rendkívül ravasz trükköt eszelt ki: mivel szinte mindenkin ugyanaz a sisak van, így az arcok nem ismétlődnek (vagy lehet, hogy igen, csak mi ezt nem látjuk J). A katonák ruhájának részletessége ott van a topon, de mivel a játék 70 százalékában csak velük harcolunk (a maradék 20-ban biztonsági őrkkel, 10-ben pedig szellemekkel), ezért egy idő után ezen már kevésbé voltam elalélva.

KISLÁNY A ZONGORÁNÁL...

A játék címe angolul egész pontosan „félelmet” jelent, és bár a Monolith szokásához híven ez a szó úttal is egyfajta szellemes

NÉMETORSZÁGBAN JÁRTUNK...

Mivel a F.E.A.R.-t egyelőre csak bizonyos országokban engedték tesztelésre, ezért, csak hogy kedves olvasóink kedvében járjunk (és egy kicsit sem azért, hogy már toljuk a játékot ☺), elrepültünk Németországba, hogy a német Vivendinél tolhassuk végig. Ez a szerencsés egyed ezúttal én voltam, és cirka másfél napom volt rá mindössze, hogy végigjátsszam. Bár természetesen mindig fel kell háborodnom, ha a piszok fejlesztők túl rövidre készítenek egy játékot, de most titkon áldottam őket, hiszen ennyi idő alatt a végére tudtam érni. A dologhoz azért hozzá kell tennem, hogy péntek délután este hétig, illetve szombaton folyamatosan, szünet nélkül, reggeltől estig toltam, míg végül a katartikus befejezéshez nem értem. Este aztán még pont volt arra idő, hogy a csinos vivendis marketinges hölgygel és Markuszal együtt beüljünk egy tipikus német kocsmába megvacso-rázni, és betoljunk pár bajor sört hozzá. Mivel előző nap beszereztem végre egy PSP-t is, ezért ezúttal nem fogtok megmenekülni a PSP-s beszólásaimtól, apró szösszeneteim-től sem! Muhahaha!



rövidítése a „First Encounter Assault and Recon” elnevezésű speciális osztagnak, melynek hősünk is tagja, azért nyilvánvalóan arra utal, hogy szét fogjuk parázni az agyunkat benne... Hogy én szétparáztam-e az agyamat benne? A rövid válasz: nem. A hosszabbat egy kicsit kifejttem. Mivel Frankfurtban, a Vivendi irodaházában nem

volt rá lehetőségem, hogy késő éjjel, édes magányomban teszteljem a játékot, ezért a full parához szükséges környezet nem volt adott, de igazából úgy érzem, hogy még egyedül sem féltem volna. A legnagyobb gondom azzal volt, hogy a kommandósok egész egyszerűen nem féltelmesek, és a

játék igen tekintélyes hányadában velük harcolunk. Tudom, hogy sokatoknak még a Doom 3 démonai sem okoztak álmatlan éjszakákat, ám nekem azoktól tényleg futkosott a hátamon a hideg, ugyanakkor egy maszkos kommandós nem az a figura, aki miatt háttal a falnak alszom majd ezentúl (úristen, és ha a falon keresztül jönnek?! – ender), még akkor sem, ha a valós életben nem pacsiznék azért velük. A helyszínek... hmm...

mondjuk nagy jóindulattal azt lehet mondani egyesekre, hogy tényleg borzongatóak, de ha például összevetjük a F.E.A.R. irodaházát a Silent Hill 3 bevásárlóközpontjával, akkor félelemkeltésben az utóbbi viszi a pálmát. Az a vicces, hogy lehet hétköznapi milióket hátborzongatóvá varázsolni, de a Monolith valahogy ehhez nem ért annyira, vagy csak túlságosan elkényeztettek a Konami Silent Hilljei. Időnként megjelenik Paxton

Fetter, és hallhatunk tőle valamilyen baljós, sokat (semmit...) -mondó állítást, aztán szellemteste darabjaira hullik – ez eleinte tényleg hatásos, de sokadszorra már nem fogunk riadtan hátrahőkölni tőle. Az élőhalott kislány előtűnései már egy fokkal borzongatóbbak, különösen akkor, amikor hirtelen előtűnnek terem, vagy amikor a teste fokozatosan rothadó hullaszerűvé válik, de mondjuk a Kör című film hasonló jeleneteivel összevetve azért igencsak alulmarad azon a fránya „para-méteren”. Összességében, ha a F.E.A.R.-t félelemkeltés szempontjából valahova el kéne helyeznem, akkor mondjuk az X-akták szintjéhez tudnám közelíteni.

NO PARA, BE COOL!

Így a cikk végéhez érve már csak az a kérdés maradt megválaszolatlanul, hogy a F.E.A.R. végül is korszakalkotó-e, vagy csak egy a sok horror-FPS közül? Ha csak a technikai megvalósítást nézzük, akkor a Monolith, mint mindig, most is elsőrangú munkát végzett: a grafikus motor forradalmi, és korábban említett kisebb hibái és hanyagságai ellenére egy szinten lehet emlegetni a Doom 3-éval, vagy a Half-Life 2-ével. A játékmenet tekintetében olyan hihetetlen sok újdonságot nem fogunk benne felfedezni: nincs túl nagy változás, és a játék egy bizonyos szakaszában éppúgy le fog ülni az egész, mint például anno a Doom 3-

ban, hogy aztán a vége felé megint felpörögjenek az események. A félelemkeltést már ecseteltem: szerintem ezen még dolgozhattak volna a srácok, illetve a Monolith mintha nem lenne annyira otthon ezen a téren. A kislány figurájának felhasználása nagyon „sztájlis”, de talán épp azért, mert mostanában annyi horrorfilmben szerepelt, engem ez annyira nem rázott meg. Ami mégis kiemeli a F.E.A.R.-t a többi FPS köréből, az a nagyszerű mesterséges intelligencia és jól kidolgozott sztori, amely terén eddig a többi nagyágyú (Far Cry, Doom 3, Half-Life 2) annyira nem remekelt. Ezért (is) ajánlom minden FPS-rajongónak, hogy feltétlen vigye végig a Monolith legújabb csillagát, mert a történet végén lesznek meglepetések...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3200+
256 MB RAM	2 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800

A Vivendi által biztosított tesztgépen időnként furcsa beszaggatásokat tapasztaltam, de állítólag ez csak az aktuális catalyst driver hibája, és már dolgoznak a javításon.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ FPS-hez képest meglepően ügyesen kidolgozott, fordultatos sztori	GRAFIKA	9
↑ Kiváló MI	HANGOK	8
↓ A közepétől kezdve egy kicsit leül az egész játék	IRÁNYÍTÁS	10
	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A F.E.A.R. a Half Life 2 és a Doom 3 nyomdokain jár, több realizmussal, és az X-aktákat idéző lightos horrorrelemekkel.

90%

ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2	97%
Doom 3	95%
Far Cry	92%



Nem baj, anyu ügyis Persillel mos

BLACK & WHITE 2

A világtörténelem egyik leghíresebb csatája Pürroszban zajlott, ahol a görögök csak hatalmas véráldozatok árán tudták leverni az ellenséget. A Lionhead hasonló „győzelmet” aratott a Black&White 2-vel: túl sok korábban kidolgozott játékelemet kellett feláldozniuk ahhoz, hogy pár újítást a folytatásba préselhessenek.



BLACK & WHITE



Madonna koncertje a legújabb plasztikai műtétje után...

EXTRA VÉGISJÁTSZÁS A 104. OLDALON
KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N

2001-ben jelent meg minden idők egyik legjobban behypeolt játéka, a *Black&White*, amely Peter Molyneux *Popoulosszal* megindított karrierjének megkoronázását jelenthette volna. Az istenszimulátorba oltott lényemnedzsment (illetve „tamagochi”, ahogy némi iróniával hívták egyesek...) igencsak megosztotta a játékosok közösségét: néhányan a játékdesign non plus ultrájának tartották,

ahogy állatánkat taníthatnánk. A szaksajtó külön kiemelte a *Black&White* páratlan mesterséges intelligenciáját, amelynek köszönhetően lényünk olyan dolgokra volt képes, melyet PC-n addig még nem nagyon láthattunk. Ugyanakkor mások azt fájlalták, hogy Molyneux játéka a *Populous*-féle taktikai-stratégiai téren kudarcot vallott, hiszen azt a Lionhead a végletekig leegyszerűsítette, illetve tagadhatatlanul találhattunk benne olyan designeri hibákat, amelyek az amúgy kissé lineárisra sikerült játékmenetet még jobban lerontották. A folytatásban Molyneux-ék levonták a konzekvenciákat, és úgy döntöttek, sokkal nagyobb hangsúlyt fektetnek a városmenedzsmentre, illetve a népek közötti háborúskodásra, és valamennyivel kevesebbet a lény psztrálására...

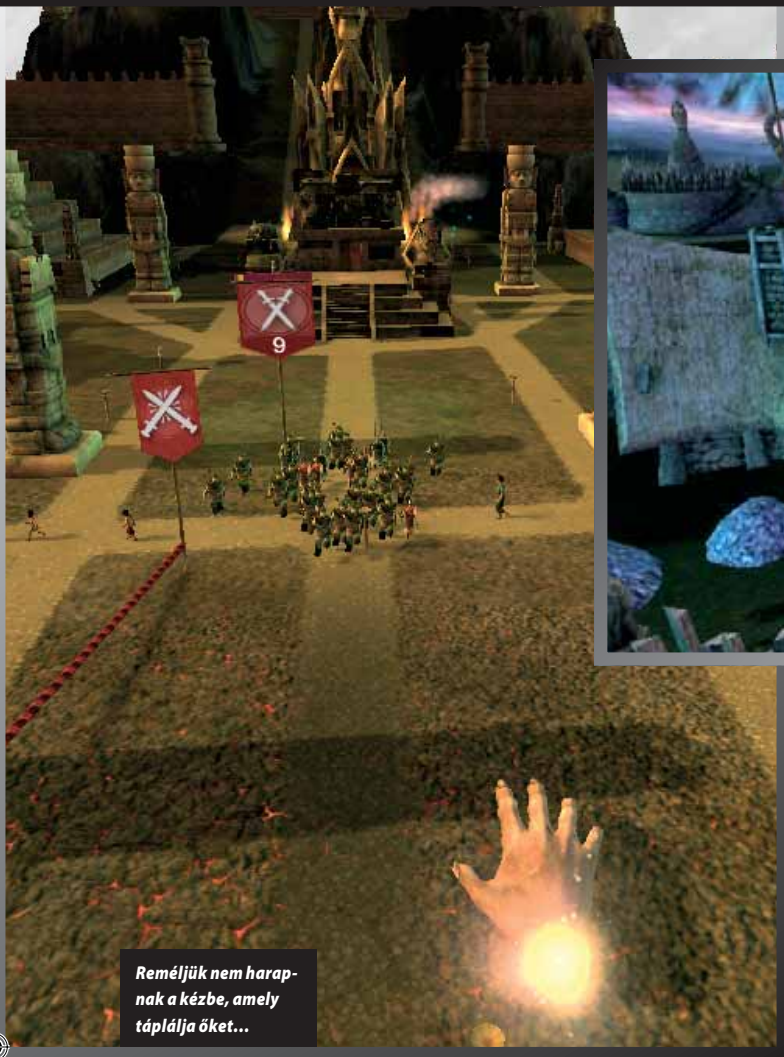
RTS, VAGY AMIT AKARTOK

A Lionhead ezúttal minél jobban meg akart felelni a mainstreamnek (talán túlságosan is – de erről majd később...),

ezért inkább megszokott, máshol már bejáratott elemekkel dúszította a játékát. Ilyen például a hagyományos, az RTS-ekből visszaköszönő pályáról pályára szegmentált, küldetésorientált játékmenet. Míg a *Black&White 1*-ben egyfajta sztoriszál is végigvezetett a játékon, illetve a különféle missziók végét váratlan események is lezárták, itt ez kevésbé jellemző. A folytatásban a pályák teljesítéséhez a legtöbbszor egész egyszerűen az a feladat, hogy széttűzzük az ellenség erőit, illetve ha a békésebb megoldást választjuk, akkor egyre gyarapodó városkánk gazdagságával is átcsábíthatjuk a szomszédos városok lakosságát (kicsit úgy, mint a hidegháború fénykorában a nyugati blokk a keletit...), védekezni azonban ekkor is kell. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy a háborúskodás (hibái ellenére) sokkal élvezetesebb része a játéknak, mintha pusztán városkánk és

KATEGÓRIA RTS KÖRNYEZET VALÓS NÉPEK, KITALÁLT VILÁGOK
KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ LIONHEAD
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI BLACK & WHITE, FABLE

GYORSLINK
214



Reméljük nem haragnak a kézbe, amely táplálja őket...



Pedig olyan aranyos kicsi volt, amikor elhoztam a menhelyről @...

polgárainak jólétét egyengetnénk. A Lionhead ezúttal a *Total War* sorozatból, illetve korábbi hozzá hasonló RTS-kből merített elemeket. Az egységeket itt sem egyszerűen „legyártjuk”, hanem le kell raknunk egy toborzó épületecskét, amelybe aztán betérnek a jónépek, hogy bőszi katona válják belőlük. A csapatokat egységenként tudjuk irányítani, hasonlóan, mint a *Total War*okban, viszont itt sajnos semmilyen formációt sem tudunk nekik megadni. Összesen háromféle egységtípusunk van, és ezek sem túl érdekesek, vagy eredetiek. A csapatok irányítása rém egyszerű: menj oda, aztán üssél.

KAPUZÁRÁSI PÁNIK

Túláságosan komplex parancsokat sajnos nem lehet derék bakáinknak megadni: formációk nincsenek, de igazából nem is számít, ugyanis nincs

is túl sok jelentősége, csakúgy, ahogy a helyezkedésnek sem. Teljesen mindegy, milyen oldalról támadsz, úgysem az fog dönteni, hanem a nyers túlerő. Ami pedig kifejezetten zavart, és egy Lionheadtől elég amatőr megoldásnak éreztem, az az ellenség mesterséges intelligenciája, ami az elképesztő primitívségtől a vicces robotszerű megoldásokig terjedt. Ha például az ellenséges hadvezér kiküld katonákat valahova állomásoztatni, akkor a derék bakák egy tapodtat sem fognak onnan moccanni, amikor például mellettük robotog el saját seregünk (*A katona nem gondolkodik, csak teljesíti a parancsot @! – Csonti*). Amin pedig az első elképedés után tíz percen keresztül folyamatosan röhhögtem, az a támadási mechanizmusuk. Amikor ugyanis az egyik városomra küldtek egy kisebb sereget, és a várost védő egyik kaput bezártam, akkor

útközben azonnal megtorpantak és egy lépést sem mozdultak tovább. Amikor ismét tágra nyitottam a kapuzárnyakat, akkor mint a mérgezett egér, rohantak tovább, az újabb kapuzárásnál pedig megint tanácstalanul lecövekeltek. Mivel két kapum volt, ezért azt csináltam, hogy amikor az első közelébe értek, akkor azonnal becsuktam az elsőt, aztán kinyitottam a hátsót, amíg kábé félfútra nem értek, aztán egyszerűen kiküldtem a lényem, és szétvertem az egész lémer csapatot. Szóval nem mondhatnám, hogy a harcok taktikai, stratégiai része különösebben lenyűgözött volna.

NEVELJEN LÉNYT TÍZ MÁSODPERC ALATT!

Kicsit érdekesebben alakították a lény MI-jét, illetve tanítását is. Az első részben ugyebár folyamatosan úgy taníthatgattuk kedvenc kis kreatúráinkat, hogy megmutattunk neki különféle tevékenységeket, varázslatokat, viselkedéstípusokat, amelyeket aztán saját magától alkalmazott, ahogy elsajátította őket. A lény nevelése így igazi komplex, időigényes művelet volt, amelyhez rendkívül sok türelemre volt szükség. Egyesek ezt nem szerették, és minden bizonnyal emiatt dönthetett

úgy a Lionhead, hogy némileg leegyszerűsíti az egész nevelést. Az újabb változatban a mi kis okos háziállatánk magától kezd bele bizonyos cselekedetekbe, utána pedig rögtön gondolatok támadnak az agyában („nah, akkor én most néha fát gyűjtök”), amelyeket simogatással, illetve veréssel tudunk pozitív vagy negatív irányba *azonnal* maximális mértékben befolyásolni. Így ha azt akarjuk, hogy lényünk például állandóan fát gyűjtjön, akkor csak egyetlenegyszer kell ezt a maximális szintre „felbabusgatnunk”, utána soha többet... Akiket bosszantott a túl hosszadalmas nevelés, azok minden bizonnyal elégedetten fogják nyugtázni ezt a leegyszerűsítést, én viszont ezt különösen élveztem a B&W-ben, így sajnáltam, hogy olyanná vált az egész, mintha potmétereket tologatnánk jobbra-balra. A másik gyomros az volt számomra,

» EGYSZERŰEN KIKÜLDTEM A LÉNYEM, ÉS SZÉTVERTEM AZ EGÉSZ LÉMER CSAPATOT «

hogy a különféle varázslatokat még csak nem is mi tanítjuk lényünknek, hanem egyszerűen megvásároljuk. Amikor ugyanis a játék egy bizonyos szakaszába érünk, illetve elég sok aranyunk gyűlt össze (erről majd még lejjebb), akkor megvásárolhatjuk azokat a bővígéseket, amelyeket a lény fog használni. Ez megint olyan lépés volt a Lionhead részéről, ami egy kicsit visszavett az első rész varázslából, hiszen ott épp az jelentette az örömet, amikor a butus lényünk először csak tágra nyílt szemmel nézte, hogy „hűűűű, az én istenem milyen király villámcsapást tuuuud!”, aztán szép lassan megtanulta alkalmazni, végül pedig ő maga is ezzel csapkodta az ellenséges csapatokat. Itt ezt az egész tanítási procedúrát egyetlen vásárlási műveletbe sűrítette össze a Lionhead... Ez bizony valahol elszomorító, bár az kétségtelen, hogy a lény így sokkal gyorsabban és hatékonyabban nevelhető.

MICSODA CSODÁK...

A játék bizonyos szakaszaiban csodákat vetnek be ellenünk, illetve mi magunk is ilyeneket tanulhatunk meg. Az egyik ilyen például a szirén, amely gyönyörű énekével elcsábítja a marcona katonákat, és egyszerű parasztokká butítja vissza őket (a „make love, not war” szlogen keretében...). Másik ilyen csoda a jó öreg tűzhányó, amely már a Populous óta tizedeli a szerencsétlen lakosságot, valahányszor használjuk. A tűzhányó egyébként a legdurvább támadás, alkalmazásáról és elkerüléséről a tippekben olvashattok.



A mi fehér házunk...



GÓLIÁT, DÁVIDOK NÉLKÜL

A nevelési rész leegyszerűsítése nálam végül ahhoz vezetett, hogy sokkal kevésbé kötődtem a lényemhez, mint az első részben. Míg ott valahogy megteremtették számomra azt az illúziót, hogy egy komplex mesterséges intelligenciájú kreatúrával van dolgom, itt tulajdonképpen csak egy überegyesről volt szó, aki ugyan saját magától hajtott végre bizonyos feladatokat, de tulajdonképpen mindig azt csinálta, amit már megtanítottunk neki. Ennek a változtatásnak ugyanakkor megvannak a maga előnyei is, és valahol megértem, hogy erre a lépésre kényszerült. A játék háborús RTS részénél ugyanis elengedhetetlen, hogy a lényünk engedelmese legyen, hiszen ő a legfontosabb „katonánk”, akivel hatalmas pusztítást tudunk okozni az ellenség soraiban. Amikor a kreatúrát ráküldjük az ellenre, akkor mint egy dühödött Godzilla, elkezd taposni őket, és pillanatok alatt szétlapít egymás után 3-4 sereget is, mire leterítik. Hogy ne mindig csak ugyanazt csinálja, időnként kitép gyökerestül egy

fatörzset, és ezzel csapkodva döngöli a földbe a szerencsétlen katonákat. A lény animációja egyszerűen fenomenális, ez talán a játék egyik legnagyobb erénye.

SIM BLACKIE

Korábban említettem az arany szerepét, amelyet a különféle sikeresen végrehajtott küldetésekért kapunk. Ezek a misziók elég egyszerűek (gyűjts össze egy bizonyos mennyiségű nyersanyagot, képezz favágókat, húzz fel ötféle épületet stb.), viszont az tény, hogy az egész jutalmazási rendszert ügyesen integrálták a játékba, és az egyszerű játékost motiválja, amikor sikerélménye van, hogy jó, már megint sikerült valamit megcsinálnia, pedig annyira nem is figyelte oda. Az aranyból aztán különféle dolgokat vásárolhatunk: újabb épülettípusokat, saját magunknak és a lénynek varázslatokat, vagy egyszerűen csak polgárokat, ha népességünk csökkenően van. Ügyesen kifundálták ezt az egész rendszert a lionheades arcok, egyedül az zavart, hogy maga a kezelőfelület kissé



GYÖKEREK

RTS

Nem véletlenül Peter Molyneux az igazi, echte RTS-es műfaj atya: a Black & White 2 háborús része nagyon sok elemet kölcsönöz a Populousokból, illetve leginkább az egyik legkedvesebb háborús stratégiai játékból, az 1991-ben megjelent Powermongerből. A műfaj aztán egész másfajta fordulatot vett a Dune 2-vel, de ezt a fajta RTS-t a későbbi Warhammerokban, a Warhammer: Rome és kiegészítőik teljesebben ki. Black & White 2-ben a háborús rész sajnos túlságosan is leegyszerűsített, talán kicsit nagyobb komplexitás nem ártott volna az emésztésünknek...

VÁROSMENEDZSMENT

Egészen primitív szintű városirányítás már az első Black & White-ban is volt, de a folytatásban ütköznek ki az igazi hasonlóságok a Sim Cityvel. A híres polgármester-szimulátor nagyon sok hasonlószerű programot meghihletett, a leghíresebb talán az egykori Impressions

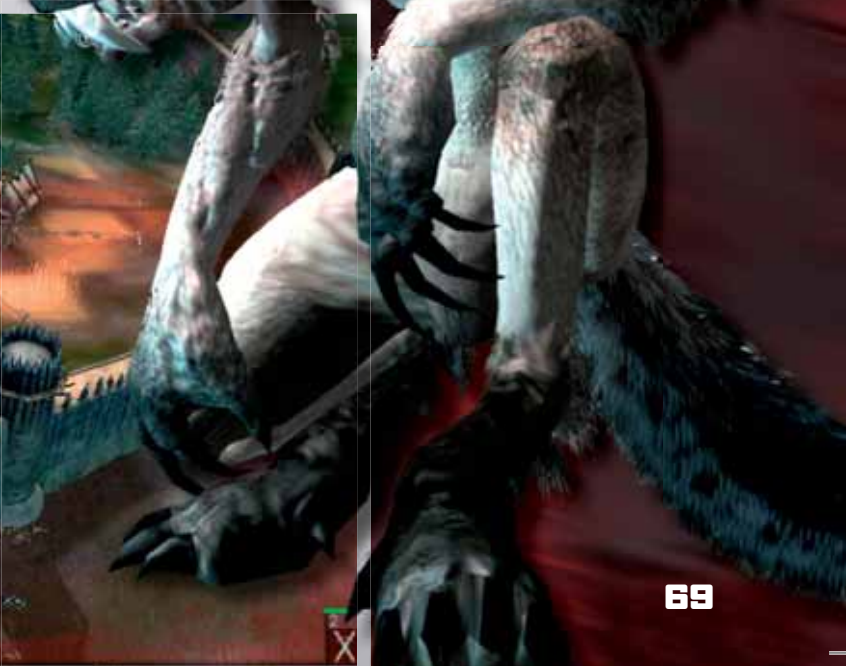
cég „city builder” sorozata, amely igazán a Caesar III után vált felkapottá. Az Impressions játékok egyetlen rákfeneje az volt, hogy egy idő után nagyon egy kaptafára készültek, így a történelmi helyszínen és népeken (rómaiak, görögök, egyiptomiak stb.) túl nem nagyon találtunk benne különbségeket. A Black & White 2-ben e városépítős játékművek egyfajta leegyszerűsített modelljét találhatjuk, melynek előnye, hogy könnyebb beletanulni, viszont kevésbé logikusak az összefüggések és kuszább a kezelőfelület.

TAMAGOCHI

Természetesen a Black & White annak idején igazán forradalmi ötleteket vonultatott fel (igeeen? – ender), de azt azért tudnunk kell, hogy nem ez volt a legelső lényeket nevelgető program. Természetesen a „tamagochi” szó jut mindenkinek eszébe, de a japán ipar kis ketyeréit leszámítva PC-re is készült hasonló játékok: az 1997-es Creaturesre gondolok. A Mindscape progijában hat kreatúrát kellett taníttatni, nevelgetni, megtanítani beszélni, illetve arra, hogy környezetüket hogyan manipulálják. Kis kedvenceink aztán felnőttek, szaporodtak és meghaltak. A játék világa hatalmas volt és az MI egészen elképesztő dolgokra volt képes. A Creatures igen kedvező kritikákat kapott, és viszonylag jól is fogyott. Ahhoz legalábbis eléggé, hogy több rész is készüljön belőle.



Lényünk kiveszi az oroslánrészét a csatából...



kaotikus, a kellenél egy hangyányit nehezebb eligazodni benne... A városmenedzsmet amúgy egyszerűségében hasonlít az RTS-részhez: itt is egy lebutított rendszerrel van dolgunk, amely feltűnően hasonlít a *Sim Cityre*, a *Settlers*-re, illetve még inkább a *Caesar III* óta sorozattá vált Impressions játékokra, csak annál valamivel kevesebbet tud. Ennek is vannak előnyei és hátrányai is: aki nem kedveli, ha túlságosan bonyolult játékrendszert kell abszolválnia, az biztos tapsikol örömeiben, én viszont kicsit kevésnek és kidolgozatlanoknak éreztem ezt is. Mivel a városok fejlődése minden esetben piszkos lassú volt,

így a nyersanyagok ide-oda pakolásán és a lény munkára fogásán kívül

legfeljebb azzal voltam elfoglalva, hogy egyenként ragadtam meg a polgárokat, és saját kezűleg raktam le a fát vágni, búzát betakarítani, vagy más tevékenységre buzdítani őket (az a vicces, hogy még a szaporodást is így befolyásolhatjuk...). Időnként elküldtem a kreatúrát harcolni, vagy esetleg megvédtem a várost, máskor viszont csak bámultam a monitort, hogy nőjön már a település, vagy történjen már valami. Igaz, az említett Impressions játékokban is hasonlóan hosszúak az „üresjáratok”, csak azok éppen erre vannak kihegyezve, és ott sokkal többféle dologra kell figyelniünk ahhoz, hogy hosszú ideig bambuljunk, azt várva, hogy gyarapodjon lakosságunk.

AMERIKAI SZÉPSÉG - KISEBB-NAGYOBB RÁNCOKKAL

A Lionhead grafikus motor terén az első részben is inkább a döbbenetes megoldásokra törekedett, mint a

gyönyörű apró részletekre, és ez a folytatásra is jellemző. Az embernek szinte a lélegzete is eláll, amikor hihetetlen magasságokból a pillanat törtrésze alatt akár a lény kislábujjának körmére is rá tudunk zoomolni. Fantasztikus érzés felülről figyelni a falusiakat, ahogy tevékenykednek, és tényleg át tudjuk érezni isteni hatalmunkat, ahogy akár a világ egyik sarkából a másikba hajigálhatjuk bármelyik jobb sorsra érdemes szerecséntlen polgárt. A világ megjelenítése távolról nézve szemképrázatos, a tengerek gyönyörűen csillognak,

ahogy a napfény ragyog rajta, a messzi hegyek felhőkben úsznak,

illetve a falvak épületei is szépen ki vannak dolgozva. A grafika akkor kicsit kiábrándító, amikor közelebb érünk: sajnos az előző részhez hasonlóan itt is elég alacsony felbontású, mosottas textúrákkal van dolgunk, és az is kissé illúzióromboló, amikor zoomoláskor „hullámoznak” a hegyek, ahogy küzd a grafikus motor a megjelenítésükkel.

A lény külseje – megfelelő videokártyával – alpból egész tűrhető lett, de azért annyira nem voltam elájulva tőle, mint azt az előzetesek alapján várni lehetett volna. Viszont akkor mutatja meg igazán a motor, mire képes, amikor kreatúránk el kezd változni: ahogy gonosz lesz, egyre sántánibb, kegyetlenebb külseje lesz,

» GYÖKERESTŰL TÉP KI EGY FÁT, ÉS EZZEL CSAPKODVA DÖNGÖLI FÖLDRE AZ ELLENT «



Gazda könyörgök ne hallgass rá, csak rá kell nézni: pizsamában van és egy hónapja nem borotválkozott!

illetve minden komolyabb cselekedetben sebek keletkeznek rajta, amelyek aztán meg is maradnak. Ilyet mondjuk már láthattunk a *Fable*-ben is, de attól még nem von le semmit az erényeiből. Azon viszont már csak legyintettem, hogy az eltelt négy év alatt sem lehetett megoldani, hogy a falusiak ne hasbeszélők legyenek, pedig ezt már 2001-ben is picit szánalmasnak éreztem. Nem tudom, milyen bonyolult programozási manővert kellene ehhez abszolválnia a Lionhead csapatának, de lassan ideje lenne már összeszedniük magukat...

ESETLEG TE BELEFELEDKEZEL...

A legfurcsább talán a *Black & White 2*-ben, hogy annyira törekedett a Lionhead arra, hogy felülmúlja az első részt, hogy végül picit alulmúlta... Alapvetően jó ötlet volt RTS és városmenedzsmes részekkel dúsítani a játékot, viszont szerintem nem volt szerencsés

ezeket túlságosan lebutítani. Amíg a háborúzás csak arról szól, hogy egymásnak küldjük az ellent, viszont a taktikai kelléktár nem kellően kidolgozott (nincsenek formációk, kevés egységet irányíthatunk, feltűnően butus az ellenséges és saját egységeink MI-je stb.), addig nem fogunk tapsikolni örömeinkben, hogy jó, van ilyen is. Hasonlóan összecsapott a városmenedzsmet: ezt így, ebben a formában nem kellett volna. Ennek ellenére most sem mondhatjuk, hogy a Lionhead-csapat rossz játékot dobott volna piacra, hiszen csak azok a részek, ahogy a lényt ráküldjük az ellenséges seregekre, hogy mindenkit szétverjenek, vagy megküzdjenek az ellenség kreatúrájával, megérnek egy misét. Emellett kacagató a két tanácsadó, az ördög és a szakállas angyal állandó vitatkozása (az animációjuk is fenomenális), illetve valahogy az egész játék varázslatos hangulata annyira magával tudja ragadni az embert, hogy el tudja nézni a kisebb-nagyobb bakikat.

Bad Sector



Túl szőke ez az állat, ideje kicsit csintalankodni...

... például ebben a faluban, túl békésnek tűnik...



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

A tesztelt verzióval durva ATI-problémáim voltak (pedig ott volt az ATI-logó is az elején...): resetelte a gépet, amíg az antialiasingot teljesen ki nem kapcsoltam, illetve hiányoztak grafikus elemek. Valószínűsíthető, hogy a bolti verzióban ezeket kijavítják.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

RTS/menedzser/tamagochi kellemes keveréke	GRAFIKA	9
A lény nevelgetése erősen le lett butítva	HANGOK	10
Az RTS és a városirányítás túlzottan egyszerű	IRÁNYÍTÁS	7
	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A *Black&White 2*-t kétféle szemüvegen keresztül is nézhetjük: mint egy intelligens lényvel megspékelt RTS/városmenedzser keverék, egész kellemes darab.

»»» 81%

ÉS A TÖBBI:

Black & White	92%
Republic: The Revolution	86%
Evil Genius	78%

BEHOLDER SMS NYEREMÉNYJÁTÉK!

NYEREMÉNYEINK



J. Goldenlane: Éjfél (regény)

> bővebb infó:
<http://www.beholder.hu/?cikk=7333>

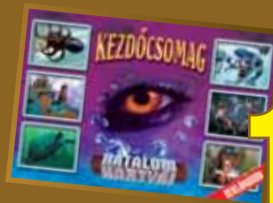
17 db



**Marcus Meadow:
Vér a véremből (regény)**

> bővebb infó:
<http://meadow.beholder.hu>

17 db



**Hatalom Kartyai
Kezdőcsomag**

17 db

A KÉRDÉS:

Hány pakli kártyát találsz egy Hatalom Kartyái kezdőcsomagban?

**A. 1
B. 2
C. 3**

TIPP Ha nem megy egyből a válasz, a www.hkk.hu honlapon találsz segítséget!



Beholder Kft.
Minden ami fantasy és Sci-fi
Tel.: 06-1-297-3660
Web: www.beholder.hu

Küldd el a megoldást (GSBEH A, GSBEH B, vagy GSBEH C) a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje: **2005. november 10.**
(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

3D | VFX | DTP | CAD

államilag akkreditált szoftveroktatások
hivatalos tréningközpont
adóvisszatérítés, munkaügyi támogatás

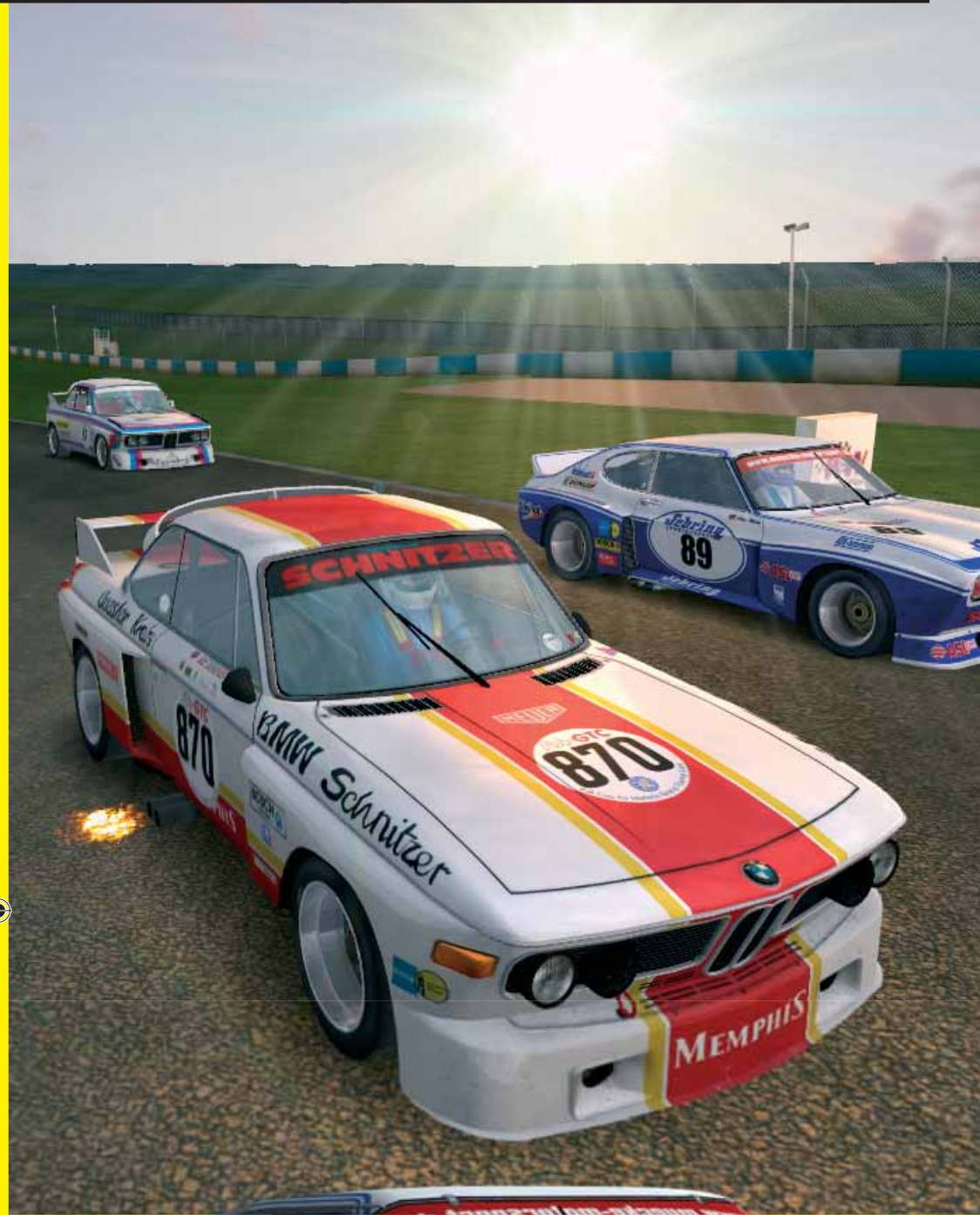
STUDIO21 TRAINING CENTER

DIGITAL MEDIA SCHOOL BUDAPEST

ANIMATION • FILM • POST • NEW MEDIA • DESIGN

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





GT

Alig 11 hónapja, hogy német nyelvterületen debütált a GTR, és máris nyakunkon az új SimBin-fejlesztés! A GT Legends a legújabb ISI grafikus motorral és szimulátortól mereven eltérő karrier módjával teremt meglehetősen ambivalens légkört – annyira összezavart, hogy még most sem tudom eldönteni, hogy én voltam túl szigorú, vagy csak borzasztóan csalódtott.

LEGENDS

FIA TC-GTC VS. GT LEGENDS

A kezünkben tartott játék a FIA sorozatainak 11 hivatalos pályáját tartalmazza, egészen pontosan a 2004-es és 2005-ös évad helyszínei között szemezgetve. Az autóválaszték és kategóriák egy kivételével megegyeznek a FIA sorozataival (a programban nincs TC76 osztály), viszont a játék itt is válogat, igyekezve a legexkluzívabb 28 modellt tární (összesen 95 különféle változatban) a játékosok elé. Néhány autó kellőképpen hiányzik ahhoz, hogy add-on csomag formájában viszontlássuk: az ősrégi Porsche 911, Morgan Plus 8, Marcos 1800 vagy a Triumph TR 4 (egyik kedvencem). A GT Legendsben szereplő festések, csapatok és sofőrök (azok kvalitásai is!) szintén megegyeznek a valós indulókkal, akárcsak az autók viselkedése és hangjai. A négy sorozat minden helyszíne európai, akárcsak az indulók, akik között számos híres versenyzőt, de leginkább 45 év feletti urakat találunk.

Honlap: www.fia-historic-racing.com



GYORSLINK
1036
 KATEGÓRIA PÁLYAVERSENYZÉS KÖRNYEZET FIA GT, FIA GTC SOROZATOK
 KIADÓ TOTTALE STUDIÓS AG FEJLESZTŐK SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI GT RACING 2004 MOD (F1 2002), GTE

Ha jobban belegondolok, egész egyszerűen bámulatra méltó teljesítmény a SimBintől, hogy röpké egy év leforgása alatt második, minden szempontból tökéletes szimulátort készít el. A hangsúlyt helyezük most a szimulátor szóra, nézessük és mérgezzük, majd pedig harapjunk bele ebbe a csodaszép, érett almába. Egy szimulátorral szemben elvárás, hogy a fizikai modell, ergo a különféle járművek teljesítménye, kormányozhatósága, úttartása és minden egyes állítható paramétere érezhető legyen a versenyek közben. Megállapíthatjuk, hogy a GTR által lefektetett etalonminőséget hozza a játék, sőt a gumik és a különféle felületek reakcióiban talán még felül is múlja azt. Természetesen a '60as, '70es évek versenygépeit vezetni is egyszerűbb, mint a 2003-as FIA GT-szezon szupermodern szén-szálvázis szörnyeit: feleannyi elektronikus kutyü, ketyere sem volt az autókban, a pilóták jó reflexekkel, megfelelően adagolt vagy elvett gázzal/fékkal sok

keresztbeállást megfogtak. Jól bevált GTR-es kanyarteknikánkat is újra lehet tanulni, ezekkel a történelmi járművekkel ugyanis sokszor gyakorlatilag keresztbe fordulva, lehetetlen szögben fogjuk bedobni az autót a kanyarba, és a versenyvonalon távozva kikerülni belőle!

A dinamikus, verseny közben változó napszakoknak köszönhetően alakul át a gumik tapadása; az est leszálltával kihűlő aszfalton fokozatosan csökkenni fog a tapadásuk, és éjszaka gyakorlatilag hideg aszfalton, enyhén meleg gumikkal autózhatunk majd. Apropó gumik! A verseny első körei alatt bemelegednek az abroncsok, majd jön egy szakasz, amikor tapadásuk

» A GMOTOR2 SIMÁN PARIBAN VAN A LEGSZUPEREBB FPS-EK JÁTÉKMOTORJAIVAL! «

ideális lesz, ezután pedig érdemes folyamatosan a gumik hőmérsékletét és állapotát vizslatni, mert bárdolatlan stílussal akár már a 8-10. körben problémáink adódhatnak, és a kocsi összeviszsa csúszkál majd. Az üzemanyag-mennyiség hasonlóan hat, mint a GTR esetében: teli tankkal lassabbak leszünk, és a gumit is jobban koptatja az autó, de igazából hosszabb versenyeken tudjuk csak ezt az elemet beleépíteni taktikánkba (természetesen a tank mérete is kisebb). Ezek a meglehetősen régi technológiát felvonultató autók nem eredeti versenygépek, hanem a FIA TC és GTC bajnokságaiban induló ún. remake-ek, azaz az eredeti hű másolatai! Megtartottak mindent az eredeti járművek kialakításá-

ból és képességeiből, de néhány ponton változtattak rajtuk: jelenlegi fejlesztésű gumiabroncsokon futnak (ergo defektet kapni szinte lehetetlen), szupermodern kormánykereket kaptak, és az alkatrészeik nagy része is megfelel a mai kor biztonsági elvárásainak (van bennük műanyag- és szénszál, illetve passzív gyűrődő zónával rendelkező elem). A program a pályalevágásokat

(mind a négy kerék elhagyta a pálya területét) nem bünteti azonnal, általában a 4. eset után kapunk boxutcai áthajtásos büntetést. A fizikai részről egyes egyedül a gMotor 2-ből kimaradt esőt hiányolhatjuk, mely egészen parázs és maig emlékezetes versenyek forrása volt számomra a GTR online magyar bajnokságában! Summázva tehát: a játék fizikából jeles.

HA A VÍZBŐL NYERI KI A ZOXYGENT, AKKOR ÁR(P)KÁD JÓ MUNKÁS-EMBER?

Úgy gondolom, hogy a GTR eladási adatai nem vallottak szégyent, de



a 10tacle még inkább megpróbálta fókuszba helyezni az ún. főáramot, és a cél az új közönség még jobb kiszolgálása lett, nem pedig a fix rajongóbázis megtartása. Ami papíron és gazdaságilag működött, az a játékszerkezetben bizony visszatetszően hat. Először is ugye próbálja meg bárki megmagyarázni egy megrögzött szimulátorosnak, hogy miért is kell neki négy kupacsorton átverekednie magát, és mintegy 40–50 órát tekergetnie a kormányt, amíg végre kedvenc autójával (külön pech, ha az éppen a Ford GT40, vagy a Porsche 906) kedvenc pályáján (mondjuk Nürburgring GP vagy Mondello Park International) versenyezhet: ezt nekik nem lehet megmagyarázni. Az alapkonceptió szerint egy Mini Cooper S volánja mögött ülve kezdünk neki autóversenyzői karrierünknek, és győzelmeink függvényében nyerünk egyre újabb autókat, pénzt és pályákon való versenyzési jogot. Véleményem szerint ez a legbizarrabb helyzetet szüli majd, amit csak szimulátoros átléhet: ő köszöni szépen, és nem kér majd ebből a tortából, és bizony közkézen fognak forogni a neten a minden pályát és autót kinyitó „csalások”, hiszen ők nem erre a játékkélményre hajtanak. A *GT Legends* profiljába való célközönség szereti maga megkeresni a vezetési stílusához leginkább illeszkedő autót (sajnos az információ mennyisége mind a pályákról, mind pedig a versenygépekről csökkent a *GTR* óta), azon a beállításokat tesztelni, szöszölni-molyolni kénye és kedve szerint! De itt rájuk van erőltetve az az egy szál „Cup Challenge”, ahol általában megszabott autóval, fix körülmények és ellenfelek között kell bizonyítaniuk. Mindennek tetejébe a nehézségi szint és a fizika mélysége nem két külön opciós csúszkán kapott helyet, hanem

össze lett kötve! Ha tehát maximális fizikát szeretnénk, akkor kökemény ellenfeleket kapunk, ha viszont a tudásunknak megfelelő MI vezette gépeket kérünk, akkor viszont a fizika nem lesz teljesen élethű. Szerintem ez óriási baklövés volt, pontosan az adja a szimulátorok varázsát, hogy a nehézségi szintet finomhangolni lehet, és ahogy az ember fejlődik, úgy folyamatosan adjusztálja azt aktuális tudásához, míg végül a 120 százalékon teljesítő gépi pilótákat is már maga mögött hagyja. Végül kapunk még egy övön aluli ütést: nem lehet saját bajnokságot indítani, azaz – ismétlem magam – a szimulátor híveinek röpké 40–50 óra tekergetés után adatik meg a Kánaán, és indulhatnak végre teljes bajnokságokban (mivel ezek a legutolsó, „E Kupa” részét képezik). Ez az ötlet abszurd

Lotus Cortina
MondellobanFord Capri RS
és DoningtonHa ezt Carol Shelby
láthatná!

és totálisan önmagából kiforduló, hiszen egész egyszerűen ezt várja el a SimBin leghűbb rajongótáborától! A tesztelésre kapott 0.9.7.0-ás verziót még sikerült tuningolni a SimBin állítása szerint, ezért kifinomultabb „Cup Challenge” módra számíthatok, mint amilyenhez nekem szerencsém volt. A rövid tesztelési idő miatt közepes nehézségi szinten sikerült eljutnom az „E Kupáig”, és innentől még mintegy 15–20 óra választ el a korábban példaként említett Ford GT40-tól, vagy egy Shelby Daytona Coupe-tól. Főleg azért bosszantó ez az egész, mert olyan közönséget igyekszik a játék kiszolgálni, akit ez az egész hajcihő ('60-as évek flingje) totálisan hidegen hagy!

ÁLOMSZÉP

Ennyi dohogás után muszáj, hogy végre rátérjek a *GT Legends* tökéletes részére, ez pedig az ISI által fejlesztett és a játékban debütáló, gMotor 2 névre keresztelt grafikus motor. Ha olyan géppel rendelkezünk (fontos a videokártya, a processzor és a memória is!), amellyel mindent maximumra kapcsolhatunk, akkor kényeztethetjük magunkat csak igazán: csodálatosan részletes autómódellek, mindenhol nagy felbontású textúrák (autók, talaj, tribünök stb.), rengeteg kiválóan használt shader, normal mapping és tökéletesen használt fény-árnyék hatások büvölnek majd el. A megvilágítás teljesen valósan számolt, és nemcsak kívülről hat az autónkra, hanem a fények a műszerfalon is játszani fognak: megcsillannak a visszajelző műszerek borításán vagy éppen beárnyékolják azokat. Mindazok, akik már átélték a *GTR* napszakváltását (játék brutális megszakítása, hosszú töltés, majd a játék folytatása mindennemű figyelmeztetés nélkül az új fényviszonyokkal), megváltóként várták a dinamikus napszakváltást. A *GT Legends* ezt is tálcán kínálja fel, és elég hozzá néhány körös verseny, ha az idő pörgését 60-szoros sebességre gyorsítottuk: hamarosan tapasztalhatjuk, mennyire durván megváltozik majd vezetési stílusunk.

AZ ISI-JELENSÉG

Ez a Detroit melletti fejlesztőcég 1995-ben még egy középszerű futurisztikus versenyyel, a Zone Raiderszel bontogatta szárnyait. Az igazi áttörést végül az 1999-ben kiadott Sports Car GT hozta meg számukra, mely egyenest az Electronic Artsig katapultálta őket. Ez az együttműködés 2000-től F1-es szimulátorok készítésével folytatódott, egészen 2003-ig, amikor is az EA elvesztette az F1-es jogokat. Mindeközben a gMotor első változatát az EA saját NASCAR-os játékaikhoz is elkezdte licencelni! Felfutóban volt tehát az üzlet és a kimondottan moddolásra tervezett motor újabb partnert kerített: a SimBin először modot készített, majd később több projekthez megvásárolta a motort. Miközben éppen befejezték a GTR-t, az ISI már javában gyúrta a következő generációs terméket, mely a gMotor 2 nevet kapta. Érdekes, hogy ez az első ISI grafikus csoda, amelyik nem saját programban debütál, ugyanis az ISI játéka, a teljességgel fikcionális autósodákat és pályákat felvonultató rFactor nevű program kereskedelmi forgalomban gyakorlatilag nem jelent meg, csakis a neten vásárolható meg, és átütő sikerre nem számíthat. A GTR 2 alatt még biztosan ISI motor dohog majd, és ha így haladnak a dolgok, a következő években is biztosított a két cég együttműködése. Honlapok: www.rfactor.net és www.imagespaceinc.com



A szemünkbe vakító napsugarak vagy a teljes koromsötét egy-egy jól ismert pályát is szinte vadidegenné képes varázsolni! Ahogyan esteledik, a pálya menti reflektorok fokozatosan felkapcsol-

lódnak (pár villódzás után gyulladnak csak fel, mint a valós életben), akárcsak ellenfeleink fényzőrői: ez volt az a pont, amikor oda-vissza tekergettem a visszajátszást, mert egész egyszerűen nem hittem a szememnek! Ez olyan meghatározó élmény volt számomra szimulátoros pályafutásom során, amelyet papíron lehetetlen visszaadni. Mindezek mellett persze a horizontra a hold is felkúszik, ami már csak hab a tortán ☺. Ha éppen éjszakai versenyben rohanunk bele a gumifalba vagy egy ellenfél tevédelme ellenfelbe, kitört fényzőrőkkel gyakorlatilag halottak vagyunk a koromsötétben – célszerű lesz visszatérteni a mentett állást! Erről jut eszembe a tesztelt változat egyik kisebb hibája (igen, ilyen is van), amikor is mentett

Drága multság: Ford GT40 vs. AC Cobra



Formás hátsók a Nürburgringen



állítás visszatöltésénél nem őrzi meg az aktuális napszakot a program, hanem a verseny kezdetével megegyezőre vagy verőfényes napsütésre állítja azt. Fontos megemlíteni, hogy csak a legdurvább erőművek tulajdonosai reménykedjenek a grafikus motor maximumon való járatásában, a többiek bizony mind kompromisszumokra kényszerülnek majd. Sajnos a dobozon feltüntetett minimum követelmény érzésem szerint marketingmaszlag, ezen a konfigon fásult, élettelen és tompa dög benyomását nyújtana a max. 8 FPS-sel döcögő, de jobb gépen álomszép *GT Legends*. A belső nézet minőségét is sikerült emelni: a még részletdúsabb műszerfalakon a kormányt markoló kezek mellett megjelentek a lábak (!!!) is, melyek a megfelelő pedálokat (jobb: gáz és fék, bal: kuplung) nyomkodják!

» A GTR OLYAN MAGASRA EMELTE A LÉCET, HOGY AZT A SIMBIN SAJÁT MAGA VERTE LE «

Ide vonatkozik, hogy az üléspozíciót továbbra is az egér gombjaival változtathatjuk ki. A grafikánál egyetlen negatívum a sérülésmodell, itt nem tapasztalható fejlődés a *GTR*-hez képest, és a nagyon részletes modellekből sajnos alig hullik le néhány darab egy-egy komolyabb ütközésnél is... Ha már a grafika megvolt, akkor adózzunk a fülünknek is, térjünk rá a zenei körítésre és a hanghatásokra. Nem véletlen, hogy a zenét meghallva azonnal csettintettem: „Rally Trophy”! A kor szelleméhez illeszkedő zenék megkívánják a gitáralapokat és a hasonló hangszerelést: kiválóan idézik meg ezt az érá. A hanghatásokkal kapcsolatban megint maximális nyújtottak a fejlesztők: minden autó hangját valódi minták alapján készítették el. A motorok rőfögése (AC Cobra, DeTomaso Pantera) vagy éppen visítása (Lotus Elan) csakúgy jelen van, mint az erőtől duzzadó üvöltések (Chevrolet Corvette) vagy

BEMUTATÓ GT LEGENDS

a diszkrét hüppögések (Fiat Abarth 1000 TC). A versenyeken összesen 28 különféle autósoda kakofóniáját csodálhatjuk meg, tényleg egyedülálló minőségben. A többi hanghatás kicsit elmarad a motorhangok minőségétől, és rádiózás nem lesz, a technikai színvonal ezt meg nem tette lehetővé.

VÉGSŐ ÍTÉLET

Olyan játékról írhattam, amiért érdemes volt várnom, viszont bizonyos döntések folyamán olyan szinten tér el a szimulátorrajongók elvárásaitól, hogy azt nem lehet legyintésekkel tolerálni: nagyon kemény pontlevonást eszközöltem. Miután a *GTR*-t 2 hónapon át addikt

módon nyomtam az Online Magyar Bajnokságban, igencsak hi-degzuhanyként értek a játékmenetet érintő, szerintem rossz változtatások.

Furcsa módon a *GT Legends*re nem lehet haragudni: biztos vagyok abban, hogy hosszú téli estéket fogok még eltölteni egy TVR Griffith 400 vagy egy Ford Capri RS volánja mögött gubbasztva, szorgosan róva a köröket az épp aktuális pályán... Van benne valami, ami miatt lehetetlen abbaahagyni, és igazából én ezért szeretem!

Dauby

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1,3 GHZ	P4 2,4 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 XTPE

DirectX 9-es módban totálisan megizaszította a gépet: akadtak részek, amikor már egész egyszerűen játszhatatlan volt maximális részletesség mellett. Ugyanilyen beállításokkal, ugyanebben a felbontásban ezt még a Doom3 hardveres motorja sem mondhatta el magáról!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A valaha volt legszebb autós játék
- ▲ Örületesen jó vezetési modell
- ▼ Rosszul eltalált szimuláció-árkád keverék

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

DAUBY VÉGSZAVA:



Tovább dübörög a SimBin-úthenger, de a *GT Legends* letért az útról és két lovat akart megülni egyszerre.

85%

ÉS A TÖBBI:

GTR	95%
Grand Prix 4	91%
GP Legends	85%



Barkavics

www.destructivegod.com



Ha hatalmadban állna, teremtenél vagy pusztítanál?
Játsz jót. Játsz rosszat. Játsz istent.

Keress az üzletekben 2005. október 14-től!

Software © 2001-2005 Electronic Arts Inc. Minden jog fenntartva. EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (Dátumok) védjegye az Egyesült Államokban és más országokban. Kérjük, ne tévessze az Electronic Arts, minden más védjegye a fentebb említett társaságoké. EA™ az Electronic Arts™ védjegye.





WARHAMMER 40.000 WINTER ASSAULT

A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a Warhammer 40K: Dawn of War, mely talán az első olyan adaptáció, amely méltó minden idők legsötétebb sci-fi univerzumához.

Bár egy kiegészítőtől túl sokat nem vár az ember, a *Winter Assault* ékes példája annak, hogy miképp lehet kihozni a maximumot ebből a műfajból. A teljesen új játszható frakció (Birodalmi gárda) mellett

minden oldal új egységgel gazdagodott, melyek mindegyike telitalálat. Bár a multiplayerrel eddig sem volt gond (talán nem véletlenül választották a *Dawn of War* hivatalos WCG-játéknak), az új egységek mindegyik frakció számára új taktikákat hoztak, a Birodalmi Gárda pedig jellegzetesen eltérő élményt nyújt, mint az eddigiek. Ami pedig talán a leginkább dicséretes: az alapjáték meglehetősen rövid egyjátékos része után most két izgalmas és fordulatos kampányt kapunk, melyben végre minden oldallal játszhatunk.

AZ EMBER MINT FOGYÓESZKÖZ

Először azonban lássuk az új frakciót. A Birodalmi Gárda elsősorban azoknak a játékosoknak fog tetszeni, akik szeretik a lassú, komótos játékokat, teknőc módjára bebetonozzák magukat, és csak utána dugják ki az orrukat a bázisról. Ez a fajta játéktípus hiányzott a *Dawn*

of Warból, úgyhogy aki vevő rá, vegye-vigye – az újszerű játékélmény valószínűleg kárpótol azért, hogy a srácok elsőre kicsit unalmasnak tűnnek. Hiába, ezek egyszerű katonák, jóval sérülékenyebbek a tonnás páncélba öltöztetett, emberfeletti szintre képzett űrgárdistáknál. Ennek megfelelően moráljuk is könnyebben megzuhan,

ami persze megengedhetetlen – a dolgon egy gyors és látványos helyszíni főbelövással segíthetünk, a hatás nem marad el. Persze a gyalogságnak is vannak trükkjei, de az igazi erőt a járművek jelentik. A gyors Sentinel lépegetővel például stratégiai pontokat is foglalhatunk, a lángszórós Hellhound tankkal pedig teljes osztagokat égethetünk el pillanatok alatt. A Basilisk löveggel elképesztő távolságra tüzelhetünk, a Baneblade pedig... ó, a Baneblade. Ez a szörnyeteg a birodalmi oldal legkomolyabb fegyvere. Bár hasonlóan az egész frakcióhoz, elsőre nem különösebben érdekes (végül is egy tank), az előítélet rögvest megváltozik, ahogy kigördül a hangárból. A Baneblade egyszerűen félelmetes, döbbenetes tüzerezővel rendelkezik, elég beküldeni egy ellenséges bázisra, és amint 12 fedélzeti

» HIÁBA, EZEK EGYSZERŰ KATONÁK «



EXTRA TIPPEK A 109. OLDALON



Elnézést, kértétek tüzet?



Kedvenceink a ház körül: az elefánt



De hiszen ez maga Diablo, Lord of Terror!

fegyverén keresztül elkezdti osztani az áldást, nagyon fogunk örülni, hogy a mi oldalunkon áll. A Birodalmi gárdával szemben esélytelen a zerg rush, azonban épp azoknak lehet esélyük, akik tempósan tudnak felállítani egy ütőképes sereget. Az idő egyértelműen a birodalmiaknak dolgozik, mert ha ki-gördülnek az első Basiliskok vagy maga a Baneblade, már lehet is csomagolni.

AZ ÉREM NÉGY OLDALA

Az egyjátékos mód két kampányában öt-öt küldetésen keresztül harcolhatunk a Rend és a Káosz erőivel. Előbbiekhez tartozik a Birodalmi gárda, az eldák és az űrgárdisták, utóbbiakhoz pedig az orkok és a Káosz seregei. A tíz küldetés nem tűnik soknak, de nehezebb fokozaton egyikkel sem fogunk végezni egy óra alatt. Menet közben gyorsan peregnék az események, és nincs idő tökölni. Gyakran váltunk majd frakciót, ami komoly agymunkát igényel – egyik küldetés sem egyszerű, és mindig kénytelenek leszünk átgondoltan játszani (hát nem genyóság?). Ha csak gyártjuk a sráccokat, és küldjük őket a halálba, nem jutunk sokra. A két kampány ugyanazt az eseményt beszéli el más-más szemszögből, és persze más befejezéssel. A jeges Lorn V bolygón járunk, amely kicsi is, hideg is, korábban egyik oldal sem törte érte magát. Ám egy szép (valószínűleg havas) napon becsapódott egy Emperor osztályú Titán, egy gigantikus fegyver, melyet a

birodalmiak érthető okoknál fogva szeretnének visszakapni. Persze nem kizárólag nekik vannak terveik vele, az orkok és a Káosz sem akar kimaradni a jóból, de az eldák is feljogosultnak érzik magukat arra, hogy kisajátítsák, mert egy olyan veszély közeleg, amiről csak nekik van tudomásuk. A világot sem szeretnék semmilyen poént lelőni, de amikor ez a bizonyos „veszély” végül megjelent, kétségbeesett készletet éreztünk arra, hogy azonnal megszerezzük a következő kiegészítőt. Néhány apróbb gond persze akad. Az egységek útvonalkeresése továbbra sem tökéletes, így ha egyszerre nagyobb embertömeget mozgatunk, mindenképp érdemes több, kisebb csapatra osztani katonáinkat. A birodalmi oldal nagyobb járműveinél még kellemetlenebb a helyzet. A Baneblade-nek például tényleg nagy hely kell, nagyobb, mint elsőre gondolnánk, és nincs annál frusztrálóbb, mint sorban felrobbantani saját lövegnyainkat, csak hogy kijuttassuk a kapunk – persze ez ellen is lehet védekezni, ha ügyesen építkezünk. A hangulat azonban továbbra is tökéletes, még az sem ront rajta, hogy még mindig nem lehet kikapcsolni a minden nyomorult klikkre lelkesen kiabáló egységek hangját. A sztori jó, az egyjátékos kampány küldetései érdekesek, a multi pedig most már valóban kiegyensúlyozott. Így kell kiegészítőt csinálni!

mazur

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	P4 3 GHZ
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800XL 256 MB

Telepítés közben nem kell kétségbe-esni, először felteszi az 1.4-es patchet, ami akár negyedóráig is eltarthat, közben néha hosszú időre megáll, utána viszont semmi gond.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sok újdonság	GRAFIKA	8
↓ Buggy útvonalkeresés	HANGOK	8
	IRÁNYÍTÁS	9
	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

MAZUR VÉGSZAVA:

Új egyjátékos kampányok, új frakció, új pályák, új egységek... Tökéletes kiegészítő.

88%

ÉS A TÖBBI:

Warhammer 40k: Dawn of War	90%
Ground Control 2	89%
Earth 2160	79%

ÚJ ARGOK A CSAPATBAN

Káosz:

Khorne Berserkers

A Khorne Berserkerekkel végre a Káosz is kapott egy kemény közelharc egységet.

Elsősorban könnyű- és nehézgárgyálgóság ellen használható, illetve a többiekhez képest nagyobb sebessége miatt pillanatok alatt rá-rohanhat az ellenfélre – ideális, ha többfrontos háborút kell vívni, és valamelyik ponton erősítésre van szükségünk.



Elda: Fire Dragon

A Fire Dragon kicsit kilóg a többi elda egység közül:

egyrészt sokkal szívósabbak, mint társaik, másrészt meglepően komoly tüzerőt képviselnek. Elsősorban járművek és épületek ellen hatásosak, így kemény lövéseknek lesznek kitéve. Ebből a szempontból különösen hasznos, hogy a többiekhez képest nagyon gyorsan talpra állnak a knockback effektből.



Ork:

Mega Armored Nobz

A Nobz „Mega Armored” változata talán a legkeményebb az új egységek közül, de ismervé az ork oldalt, erre szükségünk is volt. Nagyon sokat kibírnak, és közelharcban nagyon durván sebeznek. Bár lassúak, 15 másodpercre felgyorsíthatjuk őket – ezzel csínján kell bánni, mert amíg „turbó módban” vannak, folyamatosan sérülnek (másodpercenként 10-et).



Birodalom: Chaplain

Az űrgárdisták új parancsnoki egysége elsősorban szintén közelharcra alkalmas: ritkán üt, de akkor nagyokat. Speciális képessége révén jelentősen felgyorsítja csapata regenerációját, úgyhogy érdemes olyan egység mellé rakni, amelyet a harcok sűrűjébe szánunk. Csatakiáltása demoralizálja és lelassítja az ellenséges gyalogságot.





MOTOGP 3

Kétszázzal, hajletépő-fogcsikorgató módon repeszteni a városban, a sztrádán, vagy éppen a versenypályán minden, csak nem biztonságos dolog. Rutint szerezhethünk, de sosem kényelmesedhetünk el teljesen.

GYORSLINK
1036
 KATEGÓRIA MOTORVERSENY KÖRNYEZET VALÓS
 KIADÓ THQ FEJLESZTŐ CLIMAX
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA ROBOT WARS, SUDEKI

Bad Sector mester jól rám pirított a minap: „Mi a fenéért nem lett kész a cikk péntekre?” – dörögte. Nos bevallom, neki akkor nem mondtam, de jó okom volt a halasztásra – persze csak az én szemszögemből ☺. Adott volt ugyanis egy bizonyos dátum (2005. szeptember 18. – vasárnap 11:00), amikor is a tévében közvetítették a MotoGP japán nagydíját. *(Na most legalább látjátok, milyen átlátszó dumákkal keserítik meg itt a cikkírók szegény szerkesztő életét... Hüpp ☺. – Bad Sector).* Gondoltam, ennél nemesebb pillanatot nem is találhattam volna a cikk megírására. Volt alkalmam hát összehasonlítani minden aktuális dologot: a játékosokat, a csapatokat, sőt magát a pályát is. Úgy vélem, remek verseny volt... hmm, de mintha nem arról kellene írni, hanem a játékról. Szerintetek mostanra már megbocsátott a szerkesztő úr? Szerintem nem ☺. (... – Bad Sector) No de mindegy, térjünk a tárgyra.

DICSŐ FOLYTATÁS ÉS BUKÁS BERLINBEN

A téma ugyebár adott. Nagy varázslatokat nem várhatunk, hiszen a valóságtól mégsem rugaszkodhat el teljesen egy efféle fejlesztés. Vegyük először is az alapokat: a grafika, ahogy az várható volt, egészen szépen fejlődött. Tény, hogy az eddigi epizódok sem voltak csúnyák a maguk idejében, és ezt remekül példázza az újszülött is. Igazából nem történt gigantikus minőségbeli ugrás, sokkal inkább a részletekre mentek rá. Az idő folyamán szépen fejlődött legtöbbünk számítógépe, aminek köszönhetően most jóval aprólékosabban kidolgozott motorokat láthatunk. A kerék, a tárcsa, az irányítók, az ívek, mind-mind szépen lekerékítettek, alig láthatók apró hiányosságok. A terep is jóval látványosabbra sikerült, hála a hardverekhez képest hasonló mértékben fejlődő fejlesztők hadának. A rengeteg tereptárgy, a hatalmas felhőkarcolók és hasonló hangulati elemek

Ebből vagy borulás, vagy előzés lesz. Mindegy, csak buli legyen, nem?



„BÁJKOK ÉS BÉBEK”

Tegyük fel, olyan szerencsés lehetsz, hogy eljutsz egy MotoGP-futamra. Az sem kizárt, hogy helyzetteddel ellentétben te ki nem állhatod a motorokat. Ellen tudnál állni annak a látványnak, ami egy ilyen versenyen eléd tárulhat? Nos igen, ilyen cicák is fotóztatják magukat a következő hónapok, évek legjobb naptáraihoz.



elegye remekül megteremti a sebességérzetet. Ez pedig egy olyan valami, ami kulcsfontosságú a száguldozós játékok körében – legyen az két- vagy négykerekű megoldás, ha kullogunk (vagy éppen suhanunk) az úton, bizony hamar elmehet a kedvünk tőle. Itt a sebességgel semmi gond – legalábbis addig, amíg nem futunk neki egy fának, esetleg egy oszlopnak, hogy a kedves ellenfelekről már ne is beszéljünk. Essen néhány szó az irányításról is. Nos, itt igazából bele lehetne kötni néhány apróságba, de természetesen nem tisztünk senkinek sem elvenni a kedvét a játéktól – meg igazából ez izlés kérdése:

» A TELJES, 2004-ES BAJNOKSÁG RÉSZLETEIT MEGTALÁLHATJUK A JÁTÉKBAN. «

ről jobban bejön, ha egy bármilyen versenyzős játék valóságos fizikával, illetőleg tényleg profi, vagy legalábbis profinak látszó irányítással bír. A MotoGP 3 ezzel szemben afféle hibrid: sem nem arcade, sem nem szimulátor, körülbelül egy egészséges középútnak lehetne nevezni. A beállítás leginkább azért zseniális, mert ha túl reális lenne, nagyon sokan nem tudnának vele játszani – ha kifejezetten arcade lenne, akkor meg sokan azért szidalmaznák, mert túl egyszerű irányítani. Szóval egy tizes skálán, amolyan erős hetes, nyolcas.

KÉT IRÁNYVONAL - ELTÉRŐ JÁTÉKMENET

A játékot lényegében két nagyobb szeletre boncolhatjuk (feltéve, ha nem számoljuk az apróságokat – most koncentráljuk a kifejezetten hosszabb eresztésekre). Adott a Grand Prix, illetve a sorozat életében elsőként előkerült Extreme mód. Az előbbi már ismeretes lehet, hiszen, ha bármely korábbi részzel játszottál, akkor volt már hozzá szerencséd. A Grand Prix-ben ezúttal a 2004-es kom-

plet felhozatal sorakozik fel előttünk. Ez teljesen licencelt (vagyis valóságban is létező, azzal megegyező) pályákat, versenyzőket és motorokat jelent. Ha esetleg idő-

ről időre nézzük a valós versenyt is, itt bizonyosan döggivel lesznek ismerős elemek. Számszerűsítve egyébként 16 pályán (köztük a még újnak számító Qatar nevezetű terep is) mérhetjük össze tudásunkat a többiekkel. Jópofa extra, hogy ha jó helyezést és eredményeket érünk el, a 2004-es szezon minden egyes versenyéből láthatunk emlékezetes bevágásokat. Kifejezetten jó hangulatot kölcsönöz a játéknak, és remekül ösztönöz arra, hogy ne csak harmadik helyen akarjunk befutni.

Karrier mód esetén indíthatunk egy saját játékost, aki a valós környezetbe csöppenne kell hogy



Idilli városkép, bár ebből marha nagy borulás lesz

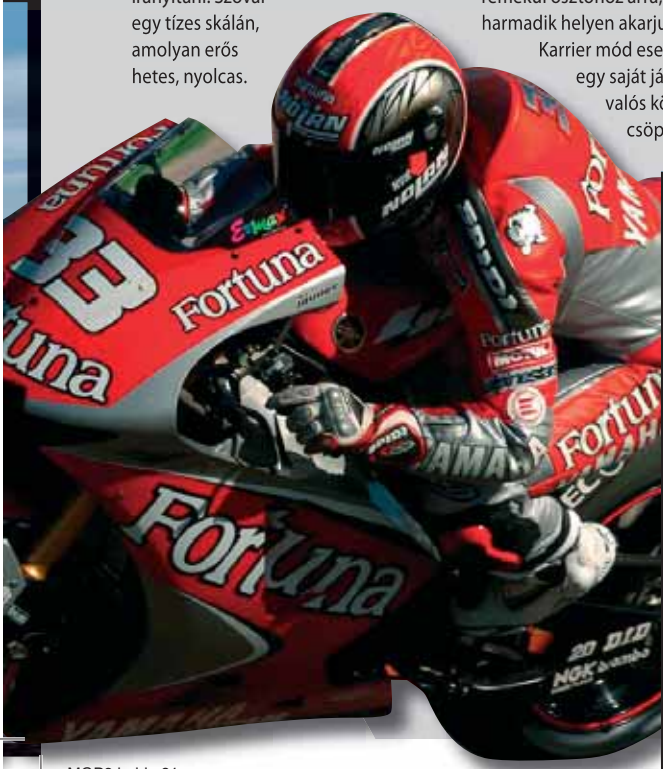
helytálljon. Ha úgy akarjuk, még saját logót is készíthetünk a játék megkezdése előtt, mely természetesen végigkísér majd minket a későbbiekben is. Az egyes versenyek megkezdése előtt kipróbálhatjuk az adott pályát, megismerkedhetünk az optimális ívekkel, mikor kell padlózni, illetve éppen visszavenni a lendületből. Ezután következik az időmérő, ahol tíz percet kapunk, hogy minél jobb időeredményt érjünk el a pályán. Az ezt követő versenyen induló

pozíciókat tudjuk ezzel biztosítani – vagy éppen teljesen elbaltázni ☺. Minden verseny után kapunk némi tulajdonságra költendő pontot, melyeket a játék folyamán okosan kell elosztani: végsebesség, fékek, irányíthatóság, illetve gyorsulás. Ezeket két verseny között akár át is állíthatjuk – ez egy remek dolog, hiszen nem minden versenyben számít annyira a végsebesség, mint mondjuk a gyorsulás, vagy az irányíthatóság. Persze ahhoz, hogy megfelelően

Az egyik balra, a másik jobbra dől. Borulás lesz, ha igaz



Jól kinéző mocihoz elegáns ruci is jár. Borulás lesz...





...még a lánc is kivethető a hátsó keréknél és marha nagy borulás lesz



Na most az a nyilacska nem véletlenül van ott. Fékezzünk talán különben borulás lesz!

összük el ezeket a pontokat, már bizony kellőképpen kell ismernünk az egyes terepeket. Első játékra talán ennek nem sok értelmét látjuk majd, de higgyétek el, második, harmadik menetbe már szükségetek lesz erre is. Mindezek tetejébe még a verda motorikus képességeit is módosíthatjuk valamiképp: felfüggesztés, kerekek, súlyeloszlás és így tovább. Ennyi mindent fejben tartani, illetve minden versenyre átállítani... hát, játékos legyen a talpán, aki ezt mindig megteszi. Jómagam inkább csak 5-6 futamonként nyúltam valamihez, akkor is csak abban az esetben, ha egy kis változatosságra vágytam – ez persze azt is jelenti,

hogy egy bizonyos beállítás-sal is végig lehet vinni a játékot, de

mondjuk nem mindegy, hogy vért izzadunk, mire sikerül, vagy adott esetben „pofonegyszerűen” megoldjuk az adott szituációt. Végül, de nem utolsó sorban bajnoki pontokat is kapunk, mint minden normális versenyautós vagy motoros játékban. Az, akinek a bajnokság végén a legtöbb

pontja van, megnyeri a serleget. Elérkeztünk a korábban már említett, most először bemutatott Extreme módhoz. Miről is van szó? Lényegében egy teljességgel elképzelt, a valóságtól kicsikét elrugaszkodott játékrészről. Azért ne ijedjünk meg: ufót, vagy más, szomszédos galaxisból átvándorolt érdekességet nem találhatunk. Viszont csak olyan dolgokba botlunk majd, ami egyébként a valós MotoGP-univerzumból kimaradt. Ilyen a szintén 16, a fejlesztők buksijából kipattant pálya, ugyanennyi motor (600-tól egészen 1200 cc-ig), illetve versenyző. Az itteni karrier módban játszva pénzüjta-

lomhoz juthatunk, mellyel fejleszhetjük a gépet, vagy éppen

vásárolhatunk zsír újat. Kicsit érdekesen oldották meg magát a tuningolás folyamatát, hiszen, ha adott esetben valamely fix alkatrészt akarjuk finomítani, több lépcsőn keresztül érhetjük el, amit szeretnénk. Ezt értsd úgy, hogy közvetlenül nem lehet hozzányúlni a motorhoz, de előszereléseket kisebb



Zöldruhások gyűlekezete a Múzeum körúton, ebből tuti borulás lesz

összegekkéért végezhetünk, aztán, ha eljutottunk a megfelelő szintig, mehet a tényleges tuning. Kicsit nyakatekert megoldásnak tűnik ez – sőt jó pár játékig furcsa is volt –, mindazonáltal remekül tartja benned a küzdő szellemet. Finomhangolni természetesen itt is tudunk, ha éppen úgy tartja úri kedvünk. Bár maguk a pályák kitaláltak, néhányaknak ismerős elemeket tartalmazhatnak – ez azért van, mert az alapötletek Tokió, Barcelona, illetve Prága városából származnak. A terek mindegyike valamelyik városban van, kisebb-nagyobb, ahogy éppen kijött. Ezek leginkább a sebességre, mint a taktikára mennek rá, mindazonáltal az is előfordul néha, hogy muszáj használnunk a féket – tény, hogy távolról sem annyit, mint bármely, valós MotoGP-s versenyen.



AZ IRÁNYVONAL ADOTT - CSAK TALÁLJUK MEG AZ ÖSVÉNYT

Még az UT2007 korábbi hírei között olvashattuk, hogy egy olyan online pontozási rendszert találnak ki, melynek segítségével a játékosok még a meccs megkezdése előtt értesülhetnek arról, hogy mennyire tapasztalt játékosokkal fog nyomulni. Nos, ennek egy változata végül a MotoGP 3-ban is megtalálható. A szintünk számról indul: ha megnyerünk néhány komolyabb versenyt, ez a szám elkezd csökkenni. Egészen egyig lemehetünk, bár ez már tényleg csak a teljesen profioknak sikerülhet. Amikor csatlakozni szeretnénk egy online játékhoz, láthatjuk ezeket a bizonyos számokat. Ha mondjuk mi még csak két napja nyomulunk, nem feltétlenül érdemes olyanokkal próbálkozni, akiknek ez az úgynevezett „seed” értékük 10–20 körül mozog. Valószínűleg csúnyán elvernének. Csatlakozás előtt szűrhetjük is, ha nem akarjuk, nem is látszik a listában az a játékos, aki szerintünk túl nagy falat lenne. Egész jók a környezeti hatások, érezzük az úton, ha esik, netán egyszerűen csak ráhajtunk a fűre. Bár az irányítást valóban tanulni kell, nem hinném, hogy bárkinek tovább tartana megszokni egy-másfél óránál. Csak annyit

mondanék, hogy ne add fel az első öt percben. Először ezt tettem, és elkönyveltem magamban rossz játéknak a harmadik részt. Aztán meg láss csodát, már majdnem végigvittem, és még mindig bejön! Akárhogy is, szerintem egy normálisabb PC-s kontrollerrel érdemes nyomulni vele, amit aztán bármikor használhatunk FIFA vagy akár PES közben is – mert igen, azokat is jobb a konzoloknál teljesen megszokott módon irányítani. Összességében kellemes játék, és bár nagyon hiányzik belőle a motokrossz, ezt nem vethetjük a készítők szemére – talán nem véletlen, hogy MotoGP lett a címe ☺. No de sebai, amíg megérkezik a Moto Racer 4, addig biztosan elleszünk vele.

ZeroCool

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 2,4 GHZ	P4 3,2 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 XT

Annak ellenére, hogy nem egy Gears of War, meglepően erős gép kell ahhoz, hogy tökéletesen, akadástól mentesen fusson.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Részletesség	GRAFIKA	8
↑ Fantasztikus részletesség	HANGOK	8
↑ Átvezető filmek	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Kevés pálya	HANGULAT	8
↓ Hiányoznak a felpörgető zenék	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

ZEROCOOL VÉGSZAVA:

Kifejezetten jó volt tapasztalni, hogy a THQ nem csupán ígérgette, hogy lesznek újdonságok, vezetésével a fejlesztők meg is valósítottak.

82%

ÉS A TÖBBI:

Moto Racer 3	87%
MotoGP 2	84%
Motocross Madness 2	80%

ALTERNATÍVA UTÁN KUTATVA

Bár ez a stílus sem éppen a legkedveltebbek közé tartozik, vannak egyéb játékok is a tér-idő kontinuumban. Vegyük példaként elő a Moto Racer sorozatát. Sajnos már egy ideje nem jött új epizód, de nagyon várjuk, mivel az egyetlen igazán komoly ellenfele a MotoGP-s sorozatnak. Kellemetlen egyébként, hogy manapság nem igazán van komoly alternatíva, pedig – amennyire tudom – világszerte is eléggé kedvelt ez a sportág. Remélhetőleg a THQ már törli a fejét a folytatáson – izé, pontosítok, az már köztudott tény, hogy lesz MotoGP 4, de remélhetőleg a PC-s rajongói táborról sem feledkeznek majd meg...



Nevezd a III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokságra!

A JETfly Internetes Magazin 2005-ben ismét megrendezi a Repülőgép-szimulátor Bajnokságot, a JETfly Légi Harc Kupát, amelyre szeretettel várunk Téged is!

Mi is a feladat?

Két kategóriában zajlanak a küzdelmek. Nevezhetsz a Ubisoft cég Lock On kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy a Ubisoft cég IL-2: Forgotten Battles kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109-es vadászgéppel. A cél minden esetben az ellenfél játékos vadászgépének lelövése lesz. A verseny döntője 2005. szeptember 17-25 között lesz Budapesten!

Hogyan lehet jelentkezni?

A www.virtualairshow.hu vagy a www.jetfly.hu oldalak alatt, illetve a 70/330-5229-es telefonszámon. A verseny nevezési díja 4.000,- Ft. A nevezés (akár interneten vagy telefonon) után postai úton fogsz kapni tőlünk egy ún. indulócsomagot, amely tartalmazza a pólódat (versenyruházatodat), a tudnivalókat a versenyről, a versenyen használatos programokat és küldetéseket demó változatban (CD-lemezen) és sok-sok ajándékot.

A csomagot postai utánvétellel kapod meg, melynek díja 4.000,- Ft. + postaköltség. (Ez maga a nevezési díj!)

Kik jelentkezhetnek a versenyre?

Bárki, aki szeret számítógépen repülni! Jelentkezni lehet 2005. szeptember 1-ig. Jelentkezési korhatár: 8 éves kortól. A verseny 2005. szeptember 17-25 között lesz az Infomarket kiállításon a Hungexpo területén.

Miért jó, ha nevezek a versenyre?

Mert megnyerheted a közel 2 millió forintnyi ajándék egyikét, tiszteletbeli tagja lehetsz egy évig a kecskeméti Puma és Dongó századoknak, és ami nem utolsó: vadászpilótákkal bulizhatsz egy jót! A versenyen díjazásban részesül mindkét kategória első három helyezettje, a derbi Fair Play játékosai, a legfiatalabb versenyző. A fődíj - természetesen mint minden évben - kategóriánként egy-egy darab multimédiás számítógép lesz!

A III. Magyar Repülő Szimulátor Bajnokság kiemelt támogatói:



A rendezvény támogatói:





NBA LIVE 06

Régóta folyt már a találgatás, ezúttal milyen fejlesztést tesznek bele az NBA Live sorozat legújabb tagjába. Kevés volt a pletyka, ahogy valójában a fejlesztések száma sem túl nagy. Legalábbis kívülállónak úgy tűnik. De aztán 10–15 meccs után azért kiderül sok minden.

KATEGÓRIA KOSÁRLABDA KÖRNYEZET NBA
KIADÓ ELEKTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI NBA LIVE 2005, 2004, 2003

GYORSLINK
1345

Amióta James Naismith feltalálta a kosárlabdázást, ez a sport évről évre egyre népszerűbb. Argentínától Zimbabwéig milliók és milliók játszzák. Az NBA meccseit pedig több tíz- vagy akár százmilliónyi néző is figyeli világszerte. Erre mondják azt, hogy aki a kosárlabdázásba fektet, nem kockáztat sokat. Így van ezzel az Electronic Arts is: kihozunk egy újabb NBA Live-ot, abban sok kockázat nem lehet.

FEJLESZTÉS VS. KOCKÁZAT

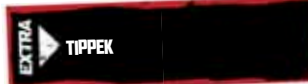
Maga a sport nem fejlődik túl dinamikusan: amióta a Chicago és Michael Jordan korszaka leáldozott, forradalmi újdonság kevés született. Manapság inkább az üzlet dominál (no persze ettől még félelmetesen jó játékosok pattogtatnak a ligában). Ezért is lehetett nehéz a fejlesztők számára megválaszolni a következő kérdést: „Az NBA Live 2005-ben sokat újítottunk, most mi a fenét csináljunk?” A válasz a lehető legegyszerűbb: kell néhány pici, de látványos újítás, egyébként pedig tovább kell polírozgatni az egészet, hogy még szebb, még hitelesebb legyen. Mindkét célt sikerült megvalósítani: nulla kockázattal

készítettek egy az eddigieknél jobb, élvezetesebb, hitelesebb kosárlabdaprogramot. Lehet, hogy eddig is így kellett volna? Ez a kérdés megválaszolatlan marad, ugyanakkor már látom a fanyalgókat, akik azt mondják: „De hiszen ez semmit nem fejlődött, most ezért adjak ki sok ezer pénzt?” Aki csak „felszínesen” NBA-zik, és csak a zsákolás, meg az All-Star weekend érdekli, az valóban kevés újdonságot talál majd első látásra. De mindenkit megnyugtatók: az NBA szabályait sem változtatják évről évre csak azért, hogy az emberek újra kimenjenek a meccsre. A kosárlabdát vagy szereti valaki, vagy nem. Ha ez utóbbi történik, akkor hiába is mondok bármit; ha az előbbi, akkor pedig az NBA Live 06 vásárlói a pénzükért nagyon jó szolgáltatást kapnak.

SZABADSTÍLUSÚ SZUPERSZTÁROK

Már az előző „évadban” is hódító útjára indult a szabad stílus. Ebben az évben a legeslegfontosabb újítás ennek az üzemmódnak a továbbfejlesztése lett. Amíg eddig a sztárjátékosokat csak egy a talpuk alatt látható csillag jelezte, ettől kezdve a kis körbe hat különböző ábra költözhet. A leglátványosabb a Highflyer (magasan szálló), amely olyan

játékosokra vonatkozik, akik hatalmas repülésekkel (másokat átugorva akár) zsákolnak, igen látványosan. Ilyen például LeBron James, Ricky Davies, Dwyane Wade stb. A Playmakerek (játékmaster) olyan irányítók (avagy mai nevükön hátvédek), akik zseniálisan látnak a pályán, és trükkösen passzolva csapják be ellenfelüket, s így hozzák helyzetbe társaikat. Ilyen például Jason Kidd, Stephon Marbury és Steve Nash. A Power (erő) olyan játékosokra vonatkozik, akik hatalmas testi erejük



miatt szinte megállíthatatlanok. Ezek a játékosok mind támadásban, mind védekezésben igen hasznosak lehetnek. Ben Wallace maga az élő példa erre a kategóriára, de ide tartozik még mondjuk Kenyon Martin, vagy a jó öreg

Mi? Hogy én lerúgtam?
Na majd kapsz labdát
az arcodba haver



.GAMESTAR.HU



BEMUTATÓ NBA LIVE 06



Afene, leesett a mester kontaktlencséje. Akkor ez volt a nagy recce-nés? – Andrew Bogut (népköltés)



Dwayne Wade

Ez évben az NBA Live sorozat reklám-arcja a Miami Heat háttvédje, Dwayne Wade. Az 1982. január 17-én született játékos szép csöndben lett szupersztár: sosem volt körülötte akkor felhajtás, mint LeBron James vagy Carmelo Anthony körül, akikkel együtt draftolt. Amellett, hogy fantasztikus képességekkel rendelkező NBA All Star-os játékos, állítólag nagyon jó fej is, akit minden csapattársa nagyon szeret. Mindemellett rengeteg pénzt adományozott eddigi pályafutása alatt is különböző jótékony-sági célokra.

Shaq is. Scorer (pontszerző), aki szinte bármikor és bárholon betalál, mint Kobe Bryant, Baron Davies, vagy Allen Iverson például. A Shooter (nehéztűzér) talán a második leglátványosabb szabad stílus. Ezek azok a fiúk, akik a hármas vonalon kívülről tüzelnek nagy hatékonysággal. Sokak kedvence a régi NBA-kból Peja Stojakovic, de Ray Allen és Quentin Richardson is igazi dobógép. Végül, de nem utolsósorban a Stopper (blokkoló) következik, aki, mint a nevéből is látszik, az ellenfél dobójátékosának „lesapkázásában” jeleskedik. Ezek mellett a kosárlabdázók mellett nem könnyű az élet: vagy ellopják a labdát, vagy a levegőben szerelik a dobást. Idegesítő, de a védekezésben igen hasznos. Kevin Garnett az egyik legjobb példa az ilyen játékosra, Elton Brand, Kobe és Jason Kidd mellett. Persze a felsorolt nevek csak példák: jó néhány szupersztárt találhatunk még szinte mindegyik kategóriában.

ENNYIT AZ ÚJDONSÁGOK VILÁGÁBÓL?

Szinte mindent leírtam, ami új a játékban, hiszen ez az, ami nagyon is látszik egy perc után. Ami szintén szemet szúrhat, az az új grafikus motor, amely még hitelesebben jelenít meg minden jelenetet, irányváltást, zsákolást, s amely zseniálisan kezeli a test-test elleni ütközést (s amely egy érdekes „bakihoz” vezet – erről később). A lényege pont ez utóbbi: szemben azzal, amit az utolsó

» EZEK A JÁTÉKOSOK-VAGY ELLOPJÁK A LABDÁT, VAGY A LEVEGŐ-BEN SZERELNEK. «

években csináltak (magyarán szinte minden szituációt megpróbáltak motion-capture-özni), most már szemmel láthatóan erre nem volt szükség, hiszen a motor magától tudja ezeket a dolgokat. Ennek ellenére rengeteg animációs fázis van, de ezek egymásba fűzése, illetve a szituációhoz alkalmazkodása szinte tökéletesen van megoldva. Például amikor egy játékos úgy tör a kosárra, hogy előtte nagy termetűek tornyosulnak, simán lepattan

róluk: bénán próbálja a kosárra horgolni a labdát, és még rosszul is huppan a talajra. Mint a valóságban. Ugyanez a helyzet a védekezésnél is: mivel megfelelő lábmunkával bárkit meg lehet akadályozni abban, hogy a kosár felé törjön, így néha elég csak eléllni, hogy megálljon vagy passzoljon. Szerencsére a játékosokban még akkor is van némi mesterséges intelligencia,

amikor a mi irányításunk alatt állnak: ahogy a kosársuli-ban ta-

nították nekik, figyelik az embert, megfelelő testhelyzetet vesznek fel, hogy minél jobb legyen a védekezés. Sőt, ha arra repül a labda, igyekeznek azt elhalászni. Még egy utolsó megjegyzés a grafikus motorról: mindenki könnyen felismerhető, csak az a baj, hogy játék közben merev köarccal néznek a fiúk. Na sebjaj, lesz mit csinálni a 07-ben legalább ☺.

ták: ezért már az ovis csapatban is lecserélik az embert. Egyébként elegendőnek tartom az „emberi hibázási” faktort, bár lehetne egy kicsit több eladott labda, vagy néha egy lépéshiba, és visszavehetnének a visszajátszások számából (ezért az ovis csapatból szintén lecserélik az embert). Minden játékmód maradt (új nincs), a közvetítések igen hangulatosak, bár 10–15 meccs után kissé ismétlődőnek hatnak, ha bajnokásban játszunk; a kis átvezető filmek megint jók; a közönség még mindig béna, szóval igazi NBA-színvonal, kifényezve, de nem felhárv. Ajánlom szeretettel.

Gyu



Ha rád ijesztek, nem dobod be! (bedobta ☺)

OKOS LEGYEN, VAGY SZÉP?

Én egyértelmű választ tudok erre a kérdésre: legyen okos! S az NBA Live 06 a sportjátékok között az egyik legokosabb (s persze nem is csúf, sőt). De félreértés ne essék, ez önmagában nem a csodát, csak a megfelelő programozást jelenti. Azonban a fejlett ütközésmo- dellnek megvannak a hátrányai: ahogy ígértem, most lerántom a leplet. Nem egyszer előfordul, hogy egy játékos, aki nem tud keresztülfutni ellenfelén, helyben futva próbálkozik. Esetleg labdavesztésre kényszeríthetjük ellenfelünket úgy, hogy a büntetőterületen levő játékosát egyszerűen körülvevessük, s mivel nem tud kitörni, három másodperc fújnak a bíróról. De a legbutább hiba mégis az, amikor egy rossz helyzetbe keveredett játékos szívbaj nélkül a palánk tartójára dobja a labdát, mert a palánk mögül akar pontot szerezni. Ahogy mondani szok-

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	X 800 XT PE 256MB

Még maximális felbontáson sem akadt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Freestyle Superstar	GRAFIKA	9
Jókat lehet blokkolni	HANGOK	9
Fejlesztett grafika	IRÁNYÍTÁS	9
Érzéketlen arcok	HANGULAT	10
Közönség	KIHÍVÁS	9
Buta bakik	SZAVATOSSÁG	9

GYU VÉGSZAVA:

Már majdnem akkora élvezet, mintha magam is a parketten lennék, és pattogtatnék.

» 94%

ÉS A TÖBBI:

NBA Live 2005	93%
NBA Live 2004	92%
NBA Live 2001	91%



Srácok, nem nehéz az a dzsip?

Klaus és Hans, a félelmetes bajor ékpár



KATEGÓRIA TÁKTIKAI FPS KÖRNYEZET II. VILÁGHÁBORÚ
 KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ BEARBOX SOFTWARE
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI BIA, RTH30, HALO: COMBAT EVOLVED
 GYORSLINK
 1164

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Kevés időt hagytak nekünk a Brothers in Arms fejlesztői a szusszanásra: nem sokkal a megjelenés után itt a teljes értékű játékként is felfogható Earned in Blood. Mi mást tehettünk volna, felvettük a rohambilit, és megindítottuk az újabb offenzívát.

Bár tulajdonképpen kiegészítőről van szó, abból, hogy önmagában is installálható és játszható formában érkezett a *Brothers in Arms: Earned in Blood*, már lehetett sejteni, itt nem amolyan összedobált átlagkiegészítő lesz dolgunk. Szerencsére nem csaltunk.

MÁR MEGINT EZEK A FRÁNYA NÉMETEK

A helyszín nem változott, most is Normandia apró falvaiban, dús sövényei között kell utat találnunk. Nehezítésként meg ott állomásozik a német hadsereg, akik valami érthetetlen okból mindig megpróbálnak feltartóztatni minket – hiába is mondjuk nekik, hogy mi csak egy crossant-ért meg némi jóféle borért ugrottunk be. Az *EiB* főszereplője, az alapjátékból megismert alakulat tagja, de a légvédelmi ütegeknek köszönhetően „kicsit” arrébb landolt a tervezettnél. Az ő történetét játszhatjuk végig a dicséretesen hosszú egyjátékos részben. Ügyes elgondolás, hogy az egész sztori tulajdonképpen egy visszaemlékezés, amint a közlegényből kényszerből vezéregyéniséggé vált Red (a becenév vörös haja miatt ragadt rá – nem túl fantáziadúsak ezek az amerikaiak...) elmeséli feljebbvalójának a landolást követő, bizony meglehetősen sűrű napok eseményeit. A tennivalóink nem változtak sokat: most is főként a taktikai érzékünkre lesz szükség, hogy társainkat irányítsa

a lehető legkevesebb véráldozattal teljesítsük az adott küldetést. Jó hír, hogy a beígért MI-polírozás meglátszik a katonák viselkedésén. Az ellenlábás talpasok ugyanis meglepő fürgeséggel reagálnak a trükkjeinkre. Ha megpróbáljuk bekeríteni őket, ők is pozíciót váltanak, s az is előfordul, hogy túlerejükben bizva lerohannak minket. Lehet, hogy én emlékszem rosszul, de mintha az eredeti *BIA*-ban nem lett volna benne az a lehetőség sem, hogy társainktól muníciót leljünk. Most ezzel sem lesz gond, a bajtársak készséggel átpasszolnak néhány tárat – nekik valahogy mindig akad tartalék...

Magasabb nehézségi szinten már borzasztóan meg fogunk szenvedni, hogy minden emberünket életben tartva abszolváljuk a pályákat, ugyanis ideális esetben nem szabad megváltóztatnunk a „múltat”, azaz a balhét túlélt bajtársaknak a mi irányításunkkal sem ártana ép bőrrel megúszniuk az akciót. A program azonban meglepő nagylelkűségről tesz tanúbizonyságot: a küldetések végén gálánsan felajánlja, hogy felkészíti nekünk a szerencsétlenül járt kollégákat. (Ezen a ponton elgondolkodtam, hogy nem érte volna-e meg horroros irányba terelni

» A BAJTÁRSÁK KÉSZSÉGGEL ÁTPASSZOLNAK NÉHÁNY TÁRAT - NEKIK VALAHOGY MINDIG AKAD TARTALÉK... «

pozitívumként nem értékelhető, de szerencsére a eredeti játékban ezek kiemelkedően jóra sikerültek, így azért még most is megállják a helyüket. Sőt, a moziban látható animációk, a szereplők mimikája mintha egy fokkal még élethűbb, realisabb lenne. (De az is lehet, hogy én vagyok túl elfogult...) Egy szó, mint száz: akinek bejött az

a programot, s a szitává lőtt katonákat zombiként újrahasznosítva bevetni ☺)

KETTESBEN, TÖBBESBEN

Magától értetődik, hogy a fegyver-arszenál és a járműpark is bővült, de ennél talán sokkal lényegesebb a most debütáló kooperatív mód, ahol társunkkal karöltve gyorsíthatjuk meg a német birodalom összeomlását, illetve próbálhatjuk feltartóztatni a Jenki áradatot (ugyanis a sötét, akarom mondani szürke (egyenruhás) oldalt is kipróbálhatjuk). A multiplayer szerelmeseinek sem kell szipogni, a ropogós frissességű új koncepciók csak arra várnak, hogy élesben is igazolják, a fejlesztők nem hiába töltötték annyi (túl)órát a monitoraik előtt.

Ahol nem történt igazi előrelépés, az a grafika és a hanghatások területe. Ez ugyan pozitívumként nem értékelhető, de szerencsére a eredeti játékban ezek kiemelkedően jóra sikerültek, így azért még most is megállják a helyüket. Sőt, a moziban látható animációk, a szereplők mimikája mintha egy fokkal még élethűbb, realisabb lenne. (De az is lehet, hogy én vagyok túl elfogult...) Egy szó, mint száz: akinek bejött az

alapjáték taktikázós, trükközös stílusa, az most sem fog csalódni. Na, akkor hol is van az a gőzölgő crossant ☺? -csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1 GHZ	P4 2,4 GHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	GEF FX 5600

Bár alacsonyabb felbontásban elfut egy gyengébb gépen is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Megáll a saját lábán	GRAFIKA	8
↑ Okosabb MI	HANGOK	10
↑ Új játékmód	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Már uncsi Normandia	HANGULAT	9
↓ Grafika nem fejlődött	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

CSONTI VÉGSZAVA:

Jól van, skacok, ilyen kiegészítővel akár néhány hónap múlva is megdobjhattok.

88%

ÉS A TÖBBI:

MoH: Pacific Assault	93%
BIA: RtH30	87%
Call of Duty: UO	87%

NIBIRU AGE OF SECRETS

Ha valaki nem járatos okkult körökben, nem áldoz krétakör közepén fekete kakast, és nem ül esténként a háztetőn ufókra várva, talán nem tudja, mi Nibiru. Nos... addig jó.

De azért hadd gyűjtsak világot: Nibiru a naprendszer tizenkettedik bolygójának a neve (tizenkettedik?? OMG – ender), melyet a sumérok nagyon is jól ismertek, mi viszont mára elfeledkeztünk róla. Az ok egyszerű, Nibiru szerényen megbújik a Plútó háta mögött, csupán 3600 évenként teszi tiszteletét. Ez általában nem jó nekünk, hiszen Nibiru felbukkanása okozta az özönvizet, vagy a dínók kipusztulását is. A tévedhetetlen maja kalendárium szerint 2012-ben tér vissza legközelebb, úgyhogy van még pár szép évünk, talán a S.T.A.L.K.E.R. is megjelenik addig, meg a Duke Nukem Forever, aztán csá. (Köszí, srácok, jó volt veletek!) Jó, lehet ezen cöccögni, a Nibiru sztorija mégis izgalmas a maga Da Vinci-kód-szerű módján. Hősünk egy ifjú tudós, akit professzor nagybácsija riaszt azzal, hogy egy náci ásatás nyomaira bukkant, ahol a jelek szerint Nibiru létezésére utaló nyomokat találtak. Hát persze... a náci semmi ilyesimből nem akartak kimaradni, bizonyára abban bíztak, hogy be tudnak újítani valami jó kis

lézérágyút Nibiruról, ami eldöntheti a II. világháborút.

SIKAMIKA OVERDRIVE!

Maga a játék egészen kellemes, néhány csúnyaságot leszámítva. A párbeszédék nagyon hosszúak (és rettentő idegesítő szinkronhangokkal vannak megtámogatva), de ez egy dolog. Amit azonban nagyon nem szeretünk, bizonyos tárgyak csak akkor válnak használhatóvá, ha a párbeszédet végigüljük. Pixelhunting a köbön: miután végigsikáltuk a képernyőt, valaki tesz egy homályos utalást, hogy milyen tárgyra is lenne szükség, ezért kénytelenek leszünk előlről kezdeni. A grafika azonban hangulatos, és ha lassan is, a sztori mindvégig szépen halad előre. Élvezhető, de hibáktól korántsem mentes darab.

A GAMESTAR
ÉRTÉKELÉSE

74%



Talán a maják a felelősek mindenért. Vagy inkább az inkák.



Föld alatti titkos templom, halálos csapdákkal? Naná, hogy bemegyünk!



Pókember mindenkinek szíjjelcsapja az orcáját, mert jó



Venom mindenkinek szíjjelcsapja az orcáját, mert gonosz

ULTIMATE SPIDER-MAN

A csudálatos Pókember legutóbbi PC-s szereplése egészen rettenetes volt, az Ultimate Spider-Man viszont annál nagyobb meglepetés. Ezúttal mindkét oldalt kipróbálhatjuk.

A Pókember képregények legutóbbi generációja (a nem meglepő módon „The Ultimate Spider-Man” névre keresztelt széria) minden eddiginél sikeresebb az Egyesült Államokban. A Treyarch ennek megfelelően biztosra akart menni, és a sorozat szerzőit kérte fel a játék lényegi részének elkészítésére: Brian Michael Bendis írta a sztorit és az összes párbeszédet (hoppá), Mark Bagley pedig vázlatokat készített az összes grafikai elemhez. Ennek meg is lett a gyümölcse: az USM talán minden idők leghitelesebb képregény-adaptációja – és ez már önmagában is nagy szó. A karakterek olyanok, mintha egyenesen a papírról ugrottak volna ki, és a környezet is tökéletesen adja vissza a sorozat New Yorkjának hangulatát.

A SÖTÉT OLDAL CSABÍTÁSA

A harc érdekes: a rendszer leginkább azt értékeli, ha „pókemberesen” bunyózunk, azaz nemcsak kalapálunk,

hanem ellenségről ellenségre ugrálunk, felpattanunk a falra, kikerüljük a támadásokat. Ennek megfelelően fokozza a dolgot a kombómérő (Spectacular... Amazing... Ultimate...). A lényeg, hogy minél stílusosabban adjuk elő magunkat. Nincs ezerféle kombó, de van hálónk is, ugyebár. Ha már belejövünk, akár öt-hat rosszarcút is kiosztunk másodpercek alatt. Venom esetében már más a helyzet: teljesen más élményt nyújt, itt nem a kifinomult technikák kerülnek előtérbe, hanem a Hulk-féle agyatlan zúzás – persze „jó” értelemben véve. Röviden: jó kis akció ez. Nem túl agyas, de melegen ajánlott mindenkinek, könnyű kikapcsolódásképp.

A GAMESTAR
ÉRTÉKELÉSE

83%



EXTRA TIPPEK KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N

BLITZKRIEG 2

Alig pihentük ki a Panzers második fázisát, s az azzal járó kellemes fáradalmakat, máris jön a második világháborús RTS-ek másik élharcosa: a Blitzkrieg 2. A trónkövetelő célkeresztbe vette a magyar sikerprogramot, lássuk, milyen sikerrel...

GYORSLINK
585
 KATEGÓRIA RTS KÖRNYEZET II. VILÁGHÁBORÚ
 KIADÓ CDV FEJLESZTŐ NIVAL INTERACTIVE
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI BLITZKRIEG, SILENT STORM

Elsőre kicsit meghökkenően hangzik, hogy alig néhány hetes késleltetéssel két ennyire hasonló témájú és rendszerű játékkal próbálkozik a német CDV kiadó. Pedig a dologban több a ráció, mint azt hinni vélnénk. A kiadónak ugyanis nem akkora probléma, ha a játékosoknak az ő két programja között kell dönteni – oly' mindegy, melyik zsebbe csorog a lé. Ráadásul ezzel egészséges versenyszellemet gerjeszt még istállón belül, így a fejlesztők sem kényelmesednek el egy pillanatra sem, hiszen tudják, ha nem villantanak, legközelebb talán már nem is kériek fel őket a következő munkára. Szóval teher alatt nő a pálma – nem beszélve a Blitzkriegről...

SZÉPSÉG ÉS HIBA

Látvány tekintetében erős harceszközöket vonultat fel a Blitzkrieg 2, hiszen az új részhez vadiúj grafikus motort

kalapáltak össze. Ennek következtében tényleg 3D-s lett a terep, a kamerát viszonylag szabadon, nagy határok között mozgathatjuk (bár én néha szívesen közelítettem volna még egy kicsit), s a felsorakoztatott járművek, fegyverek sem éppen gyengén kivitelezettek. Ami egy picit zavart, az a terep, és különösen a tereptárgyak, fák, épületek kinézete. Pontosán nem tudom körülírni, de valahogy a félprofi jelző jutott mindig eszembe, valahányszor ránéztem egy baltával faragott pálmafára. Egyes külföldi szaktársak áradoztak erről a teljesítményről a beharangozóikban, de nálam azért a Panzers régi motorja még mindig meggyőzőbb. A hangokkal kapcsolatban sem gondolnám, hogy sikerült csapást mérni a magyar nemzeti büszkeségre, mert ugyan változatos kerelpelnek a géppityuk, rendesen rezeg a hangfal egy-egy páncélos felrobbanásakor, de a káprázatos magyar szinkront nem tudja überelni semmilyen „yes, sir”.

TÁMADÁS HÁROM FRONTON

A kampányok között kutakodva a három akkori szuperhatalom (Németország, Szovjetunió és USA) valamelyikének irányítását vehetjük

át, s többé-kevésbé a történelmi fordulópontot jelentő eseményekben vállalhatunk tevékeny részt. A jó pár többjátékos változatra kihegyezett csatát is beleszámolva, nagyjából 90 küldetés várja, hogy egyesével meg-

HÁT ÉN IMMÁR KIT VÁGASSAK (LE)...

A játék stratégiai része egy kellemes réteggel bővül azáltal, hogy a nagytérképen mi dönthetjük el, melyik helyszínen nyomjuk le a repeszgránátot a kedves ellenség torkán. Ha sietünk, akár egy-két alfejezet után ráronthatunk az adott területen végső győzelmet jelentő fő-fő pályára, de a nyugisabbak sem járnak rosszul: a kisebb missziókban előléptetést szerezhetünk, tapasztalatot gyűjthetünk, s egységeink is ettől bővülnek, fejlődnek igazán jó ütemben. Ha például az egyik pálya leírásánál látjuk, hogy a bevetendő alakulatok közül az egyiknél kérdőjel szerepel, akkor érdemes másik harctér után nézni, amelyet teljesítve ebből a kérdőjelből konkrét (azaz immár használható) alakulat válik.



A sok kalyiba közül még kikecmeregni se egyszerű



Ezt hívják tüzetes terepszemlének



ismerjük, kiismerjük, végül kipipáljuk őket. Az útköztesek mérete és játékidéje akkora változatosságot mutat, mint az idej nyár időjárása. Vannak percek alatt letudható szösszenetek, illetve gigantikus méretű harcokat, kemény küzdelmet, keserves előrehaladást ígérő pályák is. Érdekes, hogy az amerikaiakkal például a Távolságot kezdünk, s azt a reménytelennek tetsző feladatot kapjuk, hogy megállítsuk a sárga tengert, azaz a japán offenzívát. A németekkel és az oroszokkal hagyományosabb helyszíneken barangolhatunk, de ötletekben és kihívásokban azoknál a hadjáratoknál sem lesz hiány. Ami igazán figyelemreméltó újdonság, az a nagytérképen folytatható stratégiázás. A nagyobb kampányok ugyanis néhány kisebb jelentős csatára vannak bontva, s azokon belül is vívhatunk jó pár apróbb csepapatét, mielőtt a legkomolyabb helyszínen döntést csikarnánk ki.

GYÖKERES FORDULAT

A fejlődési rendszert is átnevelő táborba küldték a készítőket, még a veteránok sem bukkanhatnak sok ismerős elemre. A lényeg az, hogy jó szerepléssel egy-egy úgynevezett army branch kerül a kollekciónkba. Ezek mindegyike egy bizonyos típusú

egység használatát engedélyezi az előző küldetésekben. Így az elején kénytelenek leszünk könnyűpáncélost és egyszerű gyalogságot használni, míg a későbbiekben már vagizhatunk a Tigrisekkel, avagy a négymotoros nehézbombázókkal – kinek mi tetszik... A helyzetet tovább bonyolítja, hogy magunk is lépkedünk felfelé a ranglétrán, s egy új sáv vagy csillag elérésekor felvehetünk két beosztottat. Ezeket a tiszteket aztán elzavarhatjuk valamelyik csapatrészhöz, hogy ott kamatoztassák az akadémián megszerzett tudásukat. A játék nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy ettől kezdve az adott típusú egység (például páncélvadász alakulatok) már gyűjthet tapasztalati pontot, s egy idő után természetesen fejlődhet. A veterán parancsnokok vezette egységek extra képességeket használhatnak a harcmezőn, tehát azzal is befolyásoljuk a kampány stílusát, hogy milyen harceszközökhöz, csapatokhoz rendelünk először vezetőt. Mert azt ugye mondanom sem kell, hogy nem tudunk minden részletet főtisztekkal ellátni...

» A BRUTÁLIS ESZKÖZÖKET KEDVELŐK RENDELNEK PÁR NEHÉZPÁNCÉLOST... «

ERŐSÍTÉST IDEI!

A másik, az előző részben nem szereplő lehetőséget az erősítéskérés jelenti. Le a kalappal a készítőket előtt, mert ezt igen okosan kifundálták. Az egyes csatákban adott számú friss egységet hívhatunk, hogy mellettünk harcoljanak. Ezek típusa egyrészt a küldetéstől, másrészt az eddig kiérdemelt army

branch-kollekciótól függ. A kisebb csatákban azonban taktikázni kell. Ha

tudunk, spóroljunk a tartalékkal, mert a takarékos parancsnok a megmaradt egységeket a végső, döntő ütközetnél vetheti be. Amennyiben csak kényelmi szempontból hívjuk be az egyik kisebb pályán azt a két osztag Párduc harckocsit, akkor a legfontosabb pályán ne a tervezőket kárhoztassuk, ha a cél előtt néhány házzal elbukunk, mert hiányzik az utolsó löket (nem, nem olyan löket ☺). Az erősítések között egyébként találunk olyanokat is, amelyeket nem, vagy csak részben irányíthatunk. Egy bombázókötélnek például csak a célpontot kell kijelölni, onnantól kezdve teszik a dolgukat. Az erősítések behívásával egyébként erősen befolyásoljuk azt is, milyen stílusban kívánunk harcolni. A brutális eszközöket kedvelők rendelnek pár nehézpáncélost, a légierőben bízóknak zuhanó- és hagyományos bombázókkal, illetve vadászgépekkel operálhatnak, satöbbi.

ACHTUNG, MINEN!

Az eddig elmondottak alapján kifejezetten ütős RTS-nek képzelhetjük a Blitzkrieg 2-t, de sajnos néhány butaság miatt távol került a 90+ kategóriától. Egyik ilyen „banánhéjat” a szamurájként viselkedő harckocsik jelentik. Habár kényelmesen levághatnának mindenkit biztonságos távolságból, az agyament személyzet berongyol az ellenséges vonalak kellős közepébe, s mire mi megpróbáljuk kimenekíteni őket, már diktálhatjuk a gyásztávíratot a családnak. Ugyan szerepel a parancsok között a „pozíció tartása” ukáz, de ez

kábé annyit ér, mint biztonsági öv a bécsi gyors ellen, a gép jórészt könnyed eleganciával bírálja felül utasításunkat, s küldi húsdarálóba jobb sorsa érdemes fiainkat. Inkább röhejes, mint súlyos hiba, hogy egy sima dzsipbe lazán beva-gonírozhatunk 10–12 katonát, akik a világ legtermészetesebb dolgának tartják, hogy hárman kell ülniük társuk ölében. Ez azonban semmi, ahhoz képest, hogy milyen borzalmas dolgokra képes a tökéletlen útkeresési mechanizmus! Saját olajoshordóba beleegázoló, majd ott felforrólódó páncélosok, egymást akadályozó teherautók, folyton rossz irányba forduló önjáró lövegek... brr... a hideg kiráz. Nagyon nagy kár ezekért a durva, illetve ciki hibákért. Sebaj, fiúk, talán a harmadik körben jobbaktok lesztek a Stormregionnél! (Persze mi tudjuk, hogy nem, de nekik ne szóljatok ☺!)

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1 GHZ	P4 2,4 GHZ
320 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEF FX 5600

Nagyobb csatákban bizony már kevésnek bizonyult a tesztkonfig.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sok és változatos pálya	GRAFIKA	8
↑ Gondosan kidolgozott sérülésmodell	HANGOK	9
↑ Erősítések megjelenése	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Túl bátor alakulatok	HANGULAT	8
↓ Gyenge útkeresés	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	9

CSONTI VÉGSZAVA:

Jó lendülettel indított offenzívát láthatunk, amely az útkeresés hibái és az öngyilkos hajlamú egységek miatt végül a cél előtt kifulladt.

» 85%

ÉS A TÖBBI:

Panzers: Phase Two	90%
Soldiers: Heroes of WW2	89%
Blitzkrieg	86%



Azt mondták, ebben a faluban istenien készítik a csigát



L!!! Mondom L!!! Nem A vagy C.
A fenébe, ezen a joypadon csak
1,2,3,4 feliratú gombok vannak...



Fuss, Forrest, Fuss!!!



Szárcok, én azt mondom, ha esik az
eső, inkább menjünk el pizzázni

MADDEN NFL 06

Nemrégiben a sportcsatornán a New York Giants–Arizona Cardinals rangadót figyeltem, amikor a riporter kimondta azt a kifejezést, amelyet régóta kerestem: „McNabb tökéletesen olvassa a játékot!”

Senki se képzeljen most maga elé egy amcsi focis játékost, aki a meccs közben a pályán olvasgat: ott ugyanis kökemény, férfias ütközést, igazi sportháború folyik, illyesmire ott nincs idő. Azonban „olvasni a játékot” pont azt jelenti, hogy egy adott játékos a lehető legtökéletesebben ráérezzen a jó megoldásra úgy, hogy figyelni, mi történik a pályán, miközben még a csapat taktikáját és a stratégiát is be kell tartani. Leírva könnyűnek tűnik, de a valós életben nagyon nehéz.

LÁTÓMEZŐ ÉS PRECIZITÁS

Mivel a Madden NFL 06-ban javarészt a Quarterback (QB, azaz az irányító) szerepe jut a számunkra, így már az első meccseken újdonsággal találkozunk. Az úgynevezett „vision” nem más, mint egy világosabb tölcse-szerű cucc, amely mutatja, a QB épp merre néz. Ez azért fontos, mert az eddigi részekben, ha jobbra nézett, képes volt precízen balra passzolni. De mivel ez nem NBA, így az amcsi fociban ez szinte lehetetlen! (Én azon is csodálkozom, hogy egyenesen kilátnak abból a rácsos sisakból @... – Csonti) Tehát most amerre néz, arra tud passzolni, és

minél inkább látja a futó játékost, annál precízebben. Természetesen létezik módszer arra, hogy ha jobbra nézünk, akkor gyorsan át tudjunk „pillantani” a bal oldalon szaladó elfogóra, szóval azért lehet cselezni.

SIMS SZUPERSTÁR MÓD

Az amerikai futball sztárjai igencsak gazdag és híres emberek. Rengeteg reklámban szerepelnek, nagy viláklámban laknak stb. Eddig a Madden sorozata nem fókuszált a sztárookra, azonban most a Sims 2-ből átvett elemeket is tartalmazó (meghatározhatjuk, kik legyenek a szüleink, és az ő génállományuk keveredése határozza meg a mi jövőnket) szuperstár mód teljesen új perspektívát nyújt. Ezúttal nem egy csapatot kell menedzselni (mint a megszokott franchise módban), hanem egy embert, aki a ranglétra legaljáról (draftolás előttről) indulva építi fel karrierjét úgy, hogy a legnagyobb világsztár legyen az amerikai foci történetében. Nagyon nagy móka, bár kutyakemény: főleg egy „nem amerikaiinak”.

OLVASSUK MI IS

Amikor a Maddenben támadunk, akkor több kombináció közül is választhatunk. A kiválasztott támadást nem árt „megjegyezni”, ugyanis a sémán látható, melyik csapatrésznünk, illetve elfogónk merre fut majd, és melyik gombbal passzolhatunk neki. Amikor elindul a játék, akkor egyrészt a QB-kel figyeljük azt, nehogy ledöntsenek (sack), illetve követjük a futóink mozgását, hogy lássuk, melyik van olyan pozícióban,

hogy passzolhassunk neki. Ez a megosztott figyelem teszi nehezzé,

de reálisabb a játékot, és ez az, amelyet minden szituációban gyakorolnunk kell. Ugyanis olvasni csak az tudja az amerikai focit, aki tökéletesen figyelemmel követi mind a saját, mind a saját csapat és az ellenfél csapatának mozgását, és reagálni tud tizedmásodpercek alatt egy előálló helyzetre. Ez az amerikai foci esszenciája és a Madden NFL sava-borsa: gyorsan reagálni, és jó döntést hozni. Ehhez a környezetet, a remek grafika, a kiváló ütközési és fizikai modell, a jó hangulat és a rengeteg lehetőség adott. Most már csak az amcsi foci iránti szeretet kell.

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	X800 XT PE 256 MB

Még legnagyobb felbontásban is tökéletesen futott

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szuperstár mód	GRAFIKA	8
↑ Precíziós passz	HANGOK	9
↑ Rengeteg lehetőség	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Nincs szabálymogyarázat	HANGULAT	9
↓ Kicsit esetleges a mozgás néha	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	9

GYU VÉGSZAVA:



Aki „olvassa” a játékot, annak egy évre nagy móka lesz: remek amerikai foci filing árad belőle.

93%

ÉS A TÖBBI:

Madden NFL 2003	91%
Madden NFL 2004	89%
Madden NFL 2002	81%

Van már GameStar



»» előfizetésed?



»» CD-tartód?



»» sapkád?



»» bögréd?

Nincs?

mediashop.idg.hu

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

4ms Samsung TFT-k DVI-vel! (3 év gar.)
19": 930BF 79.960 89.990 17": 730BF 59.960 74.990
Fujitsu-Siemens P19-2 19" 8ms DVI 99.960 114.990
19" Hyundai B90 73.360 81.790 TV-8: 95.960 119.990
17" Hyundai L72D+ DVI-s 8ms 49.960 62.490
LCD TV-k 20-32"-ig, további akciós modellek hamarosan! Hyundai 3 ms TFT-k érkeznek

Raktárról, vagy néhány napos rendelésre: TFT-k, nyomtatók, projektorok, Notebook-ök stb. Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot!

Club 3D grafikus kártya akció! (2 év garancia!) új esztendő! NVIDIA 7800 GTX 97.960 121.490
Ü: 7800 GT 78.200 87.790 NV6600GT 29.960 37.490
Ü: X800RX 34.800 44.890 X800XL 55.800 68.790
Sapphire X800GT 128 MB 2év gar. 29.280 36.490
Asus A8N-E 19.360 24.290 Abit A8N-U 22.160 27.390
Asus P5LD2 25.840 32.390 Asus P5WD2 38.960 42.390
Logitech MX 1090 11.600 14.890 MX518 9.560 11.390
G5Laser 13.960 17.490 cordless: EX 100 7.120 8.990
hangfalak: X-230 8.560 10.790 X-530 13.280 16.490
3év garanciás HD-k: Samsung 80GB 11.560 14.490
SATA2: 200GB 18.960 23.790 250GB 23.160 28.990
új irók: NEC 4550 8.960 11.290 LG 4105 8.120 10.190
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore 103.600 129.990
X2 3800+ 79.960 99.990 Pioneer H10D 8.960 11.290
Intel P4 630 3.0G 35.160 43.990 640 3.2G 43.320 54.190
Intel PentiumD 840 3.2G dualcore HT 109.960 137.490
Kingmax Hardcore 512MB/500MHz 12.480 16.490
Corsair 512/400 10.480 13.190 1GB/400 25.520 31.990
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) 19.960 24.990
tápok: 400W 8.760 10.990 450W silent 12.960 16.290
A-Data, Enermax, Zalman stb tuning alkatrészek

Sulinet express
SULINET-hajrá októberben?!
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel! Segítünk a legjobb megoldások kiválasztásában!

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!
Számítógépek munkahelyre, otthonra
különleges kiépítésű konfigurációk:
csúcsgépek játékra, videószerkesztéshez,
grafikai munkára; szerver gépek
Vírusirtás, szerver (kiszolgáló) is!
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, cégek, intézmények kiszolgálása

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3-ig OKTÓBERBEN 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 oldalánál 100 Ft.
A fénymásolásban használt papírok minőségű, a prospektusok színes papírok.
Az érvényesítés jogát fenntartjuk, de nem közzé tesszük.
Pontos ár- és szállítási tájékoztatás az üzletben személyesen, telefonon, ill. a WEB-en fenntartott adatbázisunkon talál! Érvényes: szeptember 30-áig.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgep) 68.960 86.290
(AMD 2800+, 256MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 95.960 119.990
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CD/RW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék / AMD) 135.160 168.990
(NF4 lap PClex, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-iró, Gef 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék / Intel) 145.960 182.490
(d. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz, LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat. játék AMD) 193.560 241.990
(Gigabyte K8NP9 NForce2, Athlon64 3000+, 1 GB DDR, 200 GB HDD, 10x DVD+RW 2 layer, CD X800 SL PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech hálótény. II. MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 198.360 247.990
(d. Sirius 3 Max-onl, de Gigabyte 8IP45P, P4 3.0GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgep AMD) 477.600 624.990
(Gigabyte K8N-UltraSLE, Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer H10D, 2x GeForce 7800 GTX, Chieftec 550W, Logitech MX518)
Alpha C Ultra (csúcs játékgep Intel) 520.400 676.990
(d. Sirius 3 Ultra-onl, de Abit N8 SLI lap, PentiumD 840 CPU: 3.2GHz, dual core, HT, 2 GB DDR2 / 667 MHz.)
Erek csak átlék, bármilyen konfigurációt megépítünk!
Üj szolgáltatásunk konfigurációnál +3% -os mértékű garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia!!!
Értelünk kiemelt márkaként, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is!), akciókkal
3D Aurora alu ház 22.960 28.790 81 945 P 20.320 25.490
8N SLI Pro 25.520 31.990 X800Pro AGP 57.360 71.790
K8N Pro SLI 22.960 28.790 K8N-S (NF2) 12.520 16.490
UF 7800GT 86.960 106.790 6600GT PCIe, 32.360 40.490

fix tv
http://www.fix.tv

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

-földi sugárzás (UHF 26, 511,25 MHz)
-UPC kábel (319,25MHz)
-T-Kábel (147,25MHz)

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

JÁTSSZ EGY TRENDI MOBILÉRT!

Küldd a **GPTRENDI** kódot SMS-ben a **1784**-re!
Válaszolj helyesen egy kérdésre!

NYERD MEG A 3 db NOKIA 2650-es mobiltelefon egyikét feltöltőkártyával! + 1 ÉVEN ÁT hetente elküldjük az új mobilodra a legtrendibb színes háttérképet és többszólamú csengőhangot!

SMS: bruttó 300 Ft; játék vége: 2005.11.10.; sorsolás: 2005.11.11.; info: 061/422-3490; játék és adatvédelmi szabályzat: www.telefor.hu



TOTAL OVERDOSE

A GTA-klónokban az a jó, hogy akár még jók is lehetnek. De mi történik akkor, ha az alapötlethez hozzáadunk némi Max Payne-t? És... egy kis Serious Samet? Tony Hawkot? Tequilát?!

KATEGÓRIA GTA-KLÓN KÖRNYEZET MEXIKÓ
KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ DEADLINE GAMES
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA SUSPECT, BLACKOUT

GYORSLINK
1354



Bár az ember törekszik arra, hogy lehetőleg elfogulatlanul, szigorúan szakmai szempontok alapján értékeljen, ez nem mindig könnyű. Néha olyan idegesítő tud lenni egy játék, hogy legszívesebben papírt is átszakító egyest vésnénk a naplóba, mint az egyszeri matek-fizika szakos vértanár, máskor olyan jól szórakozunk egy másod- (harmad) vonalbeli programmal, hogy hibái ellenére is csak áradoznánk róla. A *Total Overdose*-ra az utóbbi igaz: ugyan hosszasan lehetne sorolni gyenge pontjait, mégis nagyon élveztük.

GTA: MEXIKÓ

Első ránézésre nem sokban különbözik a *GTA*-ban megismert autós-TPS akciótól. Bár mélységeiben messze alulmarad, itt is találunk szép számmal vezethető járműveket, traktoroktól kezdve egészen a sportkocsikig, valamint egy rakás fegyvert, az ártalmatlan(nak tűnő) gereblyétől egészen a rakétavetőig. A játékmenet lényegét azonban a számtalan teljesen szürreális, de

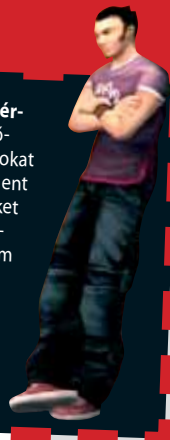


nagyon látványos mozdulat alkotja, és a játék aszerint értékeli teljesítményünket, hogy mennyire „dögösen” rombolunk végig a pályákon. Ha simán lepuflantunk egy rosszarcut, minimális pontot kapunk. De ha éppenséggel Molotov-koktélt hajítunk rá, majd miközben lángol, bullet-time-ban vetődünk felé, és közelről lőjük le shotgunnal, hogy még elrepülő kalapját is el tudjuk kapni röptében, az már tekintélyes mennyiségű pontot ér. Na jó, fokozzuk még: felrohanunk a falra, majd hátrafelé szaltózva produkálunk fej-lövéseket, hátrálva szórjuk a golyót, majd könyökkel ütjük le a hátunk mögött settenkedő alakokat, menet közben kiugrunk a robogó kocsiból, majd hogy hatékonyan töltsük az időt addig is, míg földet érünk, a robbanás alatt már bullet-time-ban lövünk mindenkit, aki a célkeresztbe kerül... Kell egy kis idő, míg betanuljuk a mozdulatokat, de ha már mennek, bármilyen akciófilmet meg-

ZÚZÁS ÉS MUZSIKA TÍZ PERCBEN



A *Total Overdose* hangulatáért nagymértékben felelős kiváló zenéje, bár az előadók nevei sokaknak valószínűleg nem sokat mondanak, a Control Machete, a Delinquent Habits és a Molotov tökéletes soundtracket állított össze. Néhány dal, mint a főmenüben hallható Delinquent Habits című szám (Return of the Tres) a latino hip-hopot képviseli, a durvább kombók közben beinduló Molotov pedig keményebb, mexikói rap-metalt – közös ismervük, hogy mindegyik nagyon dögös, és tökéletesen illik a játék hangulatához.



szégyenítő harcokat rendezhetünk magunk örömeire és lelki épülésére.

EL MARIACHI ÉS A ROBBANÓ PINATA

Vannak olyan mozdulatok (Loco Power) is, melyek afféle power-upként használhatók. Ezeket sikeres küldetésekért, illetve

kellőképp hosszú kombókért kapjuk (a kombó itt

egyszerűen annyit tesz, hogy gyors egymásutánban minél több mucsácsót lövünk szitává). Közös ismervük, hogy igen hatékonyak és teljesen betegek: a robbanó pinatát például elég elhajítani, a közelben álló összes gonosztevő azonnal odarohan, és visongva kezdi püfölni, míg az arcukba nem robban. Az „El Mariachi”-ról könnyű kitalálni, honnan kapta nevét: két, gépágyúként működő gitártokot kapunk a kezünkbe, és ilyenkor ugyan csak ballagni tudunk, néhány másodpercig bizonyos tűzerőre teszünk szert. A „Whirlwind” használatakor elégedetten nézhetjük végig, ahogy hősünk két UZI-val felugrik a levegőbe, majd körbefordulva mindenkit lekaszál.

KÉT FEGYVER: DUPLA ÖRÖM



Hiába a híres mexikói vendégserzetet, sajnos mennünk kell



Egy elegáns mozdulat: tripla lelőtt Rittberger

A sztori rátesz a filmszerűségre, bár különösebb meglepetéseket nem tartogat. Azok a küldetések, melyek a történetet lendítik tovább, meglepően változatosak – bár, ahogy a GTA-ban is, néha be kell vállalnunk afféle „időhúzó” (challenge) küldetéseket a

továbbjutáshoz. Ezekkel sincs semmi baj, de egy idő után már gyakran

lesz déjá-vu érzésünk, főleg hogy szinte minden küldetés tetemes mennyiségű mexikói holttest előállítását várja tőlünk. Akár bevalljuk, akár nem. A challenge küldetéseket azért is érdemes erőltetni, mert menet közben sokkal gyorsabban fejlődnek különféle képességeink, nő a maximális életerő, az adrenalin (ez határozza meg a bullet-time hosszát), a magunkkal cipelhető lőszer száma, illetve minél magasabbra tornázzuk fegyveres skillünket, annál komolyabb fegyvereket hordhatunk kettesével. A két pisztoly a Desperado óta ugye alap, de a két shotgun vagy két UZI is dupla öröm. Ami pedig a *Tony Hawk*-vonalat illeti: a város számtalan felfedeznivalót rejt a küldetésektől függetlenül is. Gyűjtögethetjük például az első látásra elérhetetlen helyek-

re kirakott, *Tony Hawk*-játékokból ismerős lebegő meggyásokat, melyek legtöbbször vagy némi mászkálást, létrázást, háztetön ugrálást, vagy valami autós halálugrást igényelnek. Bármilyen furának is tűnjének az égen lebegő rózsaszín 3000-ek, az ember óhatatlanul is eljátszik a gondolattal, hogy vajon miképp lehet őket megszerezni. Aztán megszerzi.

AKCIÓ MEGÁLLÁS NÉLKÜL

A játék egyik legnagyobb erőnye, hogy szinte soha nem áll le az akció. Nem kell takarékoskodni a bullet-time-mal, mint például a *Max Payne*-ben, mert másodpercek alatt visszatöltődik, nem kell spórolni a Loco Powerekkel sem, mert folyamatosan kapunk újakat. De a legravaszabb ötlet a *Prince of Persiából* elegánsan áttemelt „rewind” lehetősége, így ha balul sülnék el a dolgok (mit ne mondjak, meghalunk), akkor egyszerűen rácsapunk a [Tab]-ra, és visszatekerjük az eseményeket. Rewindeket gyakran találunk elszórva a pályákon, de kombókért is kaphatunk, és egyszerre kilenc lehet nálunk. Szimpatikus, hogy használatkor gyógyulunk is valamelyest, így nem fordulhat elő, hogy ugyanott zsinórban többször is meghalunk. Ettől némiképp könnyűnek tűnhet a játék, de menetközben ez nem zavaró, hiszen nem kell óvatoskodni, és teljes gőzzel belevethetjük magunkat a legdurvább szituációkba is. Menti egyébként csak bizonyos pontokon lehet (illetve a játék is ment automatikusan egy-egy küldetés között), ám a kilenc rewind bőven elég ahhoz, hogy ne így kelljen újra próbálkozni. Ha valami túl könnyű, az inkább a célzás: célozni ugyanis nemigen kell, elég találomra ráközelíteni valakire, ha megjelenik rajta egy piros célkereszt, már lehet is löni. Persze, ha fejlődéseket akarunk, már trükközni kell, de az sem különösebben vészes.

NEM FENÉKIG TEQUILA...

Ugyanakkor hibák is akadnak bőven. A grafika például meglehetősen gyöngécské, amire még az sem

mentség, hogy konzolkonverzióról van szó. Az irányítás elmegy, legalábbis TPS-es módban, az autótak azonban nem lesz nagy öröm kormányozni, a fizika miatt sem: könnyen felakadhatunk egy elsőre ártalmatlannak tűnő bukkanón, de hébe-hóba rípiyára törhetjük a kocsi mezei útjelző táblán is. (Igen, ez ciki.) Az ellenfelek MI-je sem értékelhető, mert igazából annyit tesznek, hogy löni kezdenek, ha meglátnak. Mégis, mindezek ellenére bárkinek ajánlom a *Total Overdose*-t, aki vérbeli akciójátékra vágyik, és arra, hogy bullet-timeban, látványosan vetődjön a csirkék között, miközben két shotgunból szórja a sörétet a rossziúkjába.

mazur

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 700 MHZ	P4 3 GHZ
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800XL 256 MB

Néha indokolatlanul sokáig megállt töltötetés közben, de egyszer sem fagyott. A gyengébb grafika pozitívuma, hogy kevésbé erős gépeken is vígan elfut.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Nonstop zúzás
- ↑ Látványos mozdulatok
- ↓ Gyengus grafika
- ↓ Néha repetitív

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

MAZUR VÉGSZAVA:



Nem olyan részletgazdag és változatos, mint a GTA-sorozat, aki érzi magát olyan macsónak, mint valamelyik Robert Rodriguez-film főhőse, az ide jöjjön lövöldözni!

81%

ÉS A TÖBBI:

Mafia	95%
GTA: San Andreas	94%
True Crimes: Streets of L.A.	78%



Vidám pillanatkép a golf hőskorából



Ütünk egyet-kettőt, aztán be a limóba, és irány a vezetői értekezlet

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Amikor Vijay Singh hosszú évek után megtörte Tiger Woods egyeduralmát, korántsem volt biztos, hogy minden idők legnépszerűbb golfsorozata folytatódni fog. Tiger azonban visszatért, hogy bizonyítsa, nincs jobb játékos. Legfeljebb mi.

GYORSLINK KATEGÓRIA GOLF KÖRNYEZET ZÖLD FŰ, 18 LYUK KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA TIGER WOODS SOROZAT

A Tiger Woods PGA Tour 06 nem megy el szemérmesen anélkül, hogy hivatalosan már nem Tiger Woods a golf világbajnoka. Az új, Rivals névre keresztelt játékmód lényege, hogy az egykori világsztár olyannyira

bepipul, amiért letaszították trónjáról, hogy elhatározza, sorban elkalapálja a golf történetének legnagyobb alakjait. Ezen a ponton kissé pszichedelikussá válik a játék, mivel Tiger Woods célja elérése érdekében attól sem riad vissza, hogy visszautazzon az időben – de se baj. Vele együtt mi is visszaugorhatunk százötven évet, hogy a golf hat nagy korszakán keresztül egészen napjainkig mindenkit bealázzunk, aki balga mód azt hinné, jobb nálunk.

ANTIK DARABOK

A csúcfszerelést el lehet felejteni, ahogy a 350 yardos drive-okat is: a korabeli ruhák mellé korabeli ütőket kapunk, úgyhogy egy darabig nemigen lesz lehetőségünk kibontakozni. Menet közben ugyanúgy fejlődünk, mint a hagyományos karrier módban, azaz nem csupán vásárolgathatunk ezt-azt a befolyt pénzekből, hanem különféle attribútumainkat is egyre feljebb tornázzuk. Ez azért fontos, mert még ahhoz is kell némi előképzettség, hogy a játék tréningprogramjaira be-

fizethessünk, és például a két újfajta ütést (flop shot és chip shot – utóbbi nem összekeverendő a... na mindegy) elsajátíthassuk. A retró kalandozás nagyon hangulatos, főleg akkor, amikor először pillantjuk meg karakterünket (és a nézőket) századeleji öltözékben. Kár, hogy a pályák egy-két díszletként szolgáló épülettől eltekintve ugyanazok, illetve a kommentátorok is ugyanúgy tolják a hülyeséget – ez kissé anakronisztikussá teszi a helyzetet, de hát mit lehet tenni.

TELJES MEGSEMISÍTÉS

Akár az új, Rivals módot választjuk, akár a hagyományos karriert, egy rakás új challenge vár ránk. Jópofa ötlet a menet közben kötött fogadások bevezetése: kié a leghosszabb drive, kié az első birdie, és így tovább. Minden körben nyerhetünk-veszhetünk némi aprót, és ugyan az összegnek tényleg nincs jelentősége, azért jó érzés duplán megkopszítani ellenfelünket. A legnagyobb pénzeket persze a hagyományos karrier módban kereshetjük, ahol akár Tiger Woods

elő is befurakodhatunk a ranglistán. Ehhez persze fel kell törnünk a legnagyobbak közé, majd egyesével porig aláznunk őket a legnagyobb versenyeken. Így remélhetőleg az összes gyártó ráébred, hogy ablakon kidobott pénz nem velünk hirdetni portékájukat.

MÁR 06 VAN? HOGY ROHAN AZ IDŐ...

A játék többi része szinte teljesen ugyanaz, mint eddig. A grafika még mindig nagyon látványos, bár már nem üt akkorát, mint az előző részben. A Game Face II rendszert is ismerjük, bár ezúttal még részletesebben molyolhat vele, aki szereti az ilyesmit. Lényege, hogy ha rászánunk némi időt (mondjuk egy délutánt), akkor tökéletesen kikapcsolhatjuk magunknak saját arcunkat is a számtalan beállítási lehetőség

közül. A játékművelés pedig továbbra is ugyanolyan, mint eddig: tökéletes. Hitelesen változik a gépi ellenfelek ügyessége: eleinte, az amatőrök között könnyű sikereket elérni, de később már egyetlen hiba (mondjuk a 17-es lyuknál...) is elég a vereséghez.

mazur

» A JÁTÉKÉLMÉNY PEDIG TOVÁBBRA IS UGYANOLYAN, MINT EDDIG: TÖKÉLETES. «

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 700 MHZ	P4 3 GHZ
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	X800XL 256 MB

Stabil, jól optimalizált. A grafika a végtelenségig butítható, így gyengébb gépen is elfut, és még úgy is elfogadhatóan néz ki.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Továbbra is tökéletes szimuláció
- ↑ A Rivals mód jó ötlet
- ↓ Szokás szerint kevés az újítás...

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

MAZUR VÉGSZAVA:



A Rivals mód jó ötlet, de jobban is ki lehetett volna használni, egyéb újítás pedig kevés akad.

» 91%

ÉS A TÖBBI:

Tiger Woods PGA Tour 2005	93%
Tiger Woods PGA Tour 2004	92%
Links 2003	88%

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN 10 DB F.E.A.R. JÁTÉKSZOFVERT SORSOLUNK KI!

JÁTÉK LEÍRÁS: F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon

Megjelenés: október 18-án
PC-DVD-n magyar kézikönyvvel
Típus: akció-horror FPS
Kiadó: Vivendi Universal Games

KÉRDÉS:

Hogy hívják a játékban szereplő
kislányt?

GS A – Szalma
GS B – Alma
GS C – Csöcsi

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. november 10.
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

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

N-TEC

N-Tec Kft.

Cím: 1097 Budapest,
Könyves Kálmán krt. 16.
Tel.: 06-1-261-1219
Fax: 06-1-261-0236
Web: www.ntec.hu
E-mail: info@ntec.hu



GameStar

SZÁGULDJ AZ ÚJ F1-EL!

IAUDIO



www.infopatika.hu

T.: 332-5545
Korner Audió Bp. VI. Szondi u.31.



EARTH 2160

A második világháborús RTS-ek kifulladásával úgy néz ki, visszatérnek a más témájú stratégiák is. Bár a Total Annihilation 2-re még várunk kell, de az Earth új részével addig is elszórakozhatunk.

KATEGÓRIA RTS KÖRNYEZET SCI-FI
 KIADÓ ZIXXEZ FEJLESZTŐ REALITY PUMP
 FEJLESZTŐ KURÁRBI JÁTEKAI KNIGHTSHIFT, EARTH 2140, EARTH 2150
 BYORSLINK
 628

A sci-fi RTS-ek különösen ritkák, hiszen a világháborús programok mellett általában a jelenkor vagy a közeljövő témája a népszerű (lásd C&C-s sorozat), illetve a fantasy az, ami elsősorban megmozgatja a játékkészítők fantáziáját. No persze nem is olyan egyszerű a sci-fi téma, hiszen olyat kell kitalálni, amihez kötődni tud a játékos, és mondjuk a robothadseregek egymás elleni harca gyakorlatilag senkit sem érdekel, vagyis nagyon oda kell figyelni mind a kiindulópontra, mind a részletekre. Az *Earth* sorozat előző két része ebből a szempontból jól teljesített, mégsem tudott igazi, nagy sikereket elérni, aminek az lehetett az oka, hogy a jól elkészített játékok igazából semmi olyan kimagaslót nem nyújtottak, amitől a dobogó közelébe kerülhettek volna. A harmadik rész folytatja elődei útját, egyúttal megpróbál náluk többet is adni, hogy végre igazi sikert érjen el.

IN MEDIAS RES

Akik nem játszottak az előző részekkel, az *Earth* 2140 és *Earth* 2150-nel, azok... pörül jártak! Ugyanis gyakorlatilag semmi visszautalás nincs az eddigi eseményekre, nagyjából teljesen a mélyvízbe dobnak minket, miközben nekünk fogalmunk sincs, hogy akkor most mi is van. Komoly hiba, hiszen még akik játszottak, azok sem feltétlenül emlékeznek minden momentumra, a többiek meg pláne rosszul járnak. Nagyon én sem mennék bele a történetbe, a lényeg annyi, hogy a Föld végleg megsemmisült, csak kevés embernek volt lehetősége elmenekülni a kataklizma elől. Ők, ahogy az lenni szokott, frakciókba tömörültek, és elkezdtek boldogan gyilkolni egymást. Az ED az Eurázsiai Dinasztia, emberek alkotta tömörülés, az LC a Lunar

Corporation, amelynek jellemzője, hogy nökből áll. Alapból e két csoportosulás oldalán vethetjük bele magunkat a harcba (*Én akkor az utóbbiaknál jelentkeznék szolgálatra... – Csonti*), később az UCS egységeit is csatába vezethetjük, akik a Terminátor testvérei, azaz cyborgok, robotok, végül persze nem hiányozhatnak az Alienek sem, akik a csúnya és ronda idegen fajt képviselik. Visszatérve még a vezetés hiányára, a fejlesztők mindezt tetézték azzal, hogy szinte semmilyen tutorial nincsen. Nemhogy *Warcraft* 3-as szintű mesélős, a történetet már itt elkezdő betanítás sincsen, de az épületekhez, egységekhez sincs semmilyen támogatás, javaslat. Az rendben, hogy mindenről kapunk egy bő leírást, de ettől még nem derül ki, hogy melyiket milyen sorrendben érdemes építeni, illetve milyen célra.

» SAJNA SOK ÉPÜLETET CSAK FŐÉPÜLETHEZ KAPCSOLVA TUDUNK FELHÚZNI «

EXTRA JAVÍTÁS A CD/DVD-N
TIPPEK
CHEATK

Mivel pedig nem csak egy-két épületről, illetve pár egységről van szó, ezért emiatt főlegesen tették nehezebbé a készítő a játékot, hiszen csak próbálkozással jövünk rá, mi mire jó, amivel óhatatlanul üresjáratokat csinálunk (esetleg elolvassuk a kézikönyvet).

JÖNNEK A HŐSÖK

Sajnos az átvezetők is elég ritkák, és közel sem annyira minőségiek, mint egy blizzardos vagy Stormregion-mozi, a legtöbb eseményt a játék motorjával követhetjük. Az mindenesetre hamar kiderül, hogy vannak hősök, akik ráadásul komoly szerepet kapnak a történetben – ez mindenképpen pozitívum (erről lásd még a dobozt). A főszereplő karakterek mellett meg kell említeni azokat, akiket nem irányítunk, de szerepet kapnak (NPC-k, bár egy nem szerepjátékban ez elég furcsán hangzik ☺), illetve azokat a felbélreható specialistákat, akik némi fizetségért cserébe nekünk dolgoznak. Időnként még arra is



BEMUTATÓ EARTH 2160



Bármily meglepő, ezek a piros cuccok vizet rejtenek

lehetőségünk adódik, hogy olyan ügynököket alkalmazzunk, akik a virtuális térben harcolnak az ügyünkért. Ami már kevésbé örömteli, az a többi egység: unalomig ismert jármű- és gyalogos típusok, egyedül az alieneknél van egy kis változatosság, de ott sem sok. Sajnos egységeink nem is fejlődnek, bár ugyan néha kapunk pár tapasztaltabb harcost is, de ez nem változtat azon, hogy nem kötődünk a hősökön kívül a csapatainkhoz. Az ultraerős hősökkel kombinálva mindez azt eredményezi, hogy a karaktereinkhez képest a mezei katonák és harcjárművek túlságosan is kevés szerephez jutnak, amit tovább tetéz az, hogy a csata hevében legtöbbjük nagyon hamar fűbe harap.

VENDÉGSZEREPLŐK AZ ALIENEK

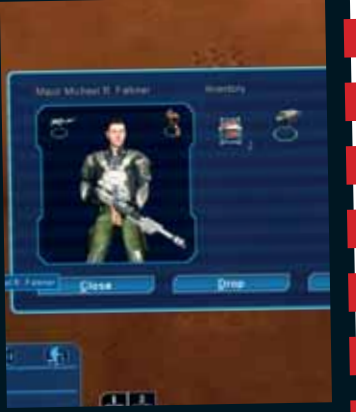
A történet ugyanakkor kellemes

Darth Vader és az ő hosszú és rózsaszín fénylándzsája (nem szederjes a vége?! – ender)



FÉLISTENEK AKCIÓBAN

Bár a hősökkel a Reality Pump nem találta fel a spanyolviaszt, de legalább jól megcsinálta a rendszert. Karaktereink fontos szereplői a történetnek, ami mindenképpen pozitívum. Emellett pedig ultratápos harcosok, az átlagegységhez képest rengeteg életerővel és pusztító sebesséssel. A legtöbbjük még valamilyen speciális képességgel is rendelkezik, úgyhogy sokszor nagyobb szerepet kapnak a harcban, mint az összegyűjtött hadseregünk. Mindez nem jelenti azt, hogy nem tudnának könnyedén fűbe harapni, de mégiscsak kellemes plusz stratégiázást ad a szokásos egységirányítgatás mellett hőseink magánhaborúja. Rádásul embereink tárgyakat is elrakhatnak, ami további szintet visz a játékba, illetve a küldetésekbe, hiszen volt úgy, hogy csak a hős által begyűjtött, majd függően elhelyezett robbanóanyagok segítségével lehetett továbbjutni. A tapasztalati pontok gyűjtésével együtt így már némi szerepjátékos elem is bekerült a játékba, de azért túlzásba nem vitték a fejlesztők, hiszen különböző további képességeket nem tudunk megtanulni.



A hivatalan látogatók vacsora helyett ölmet kapnak

feladatunk. Bázisépítésnél alapvetően három fő nyersanyagot használunk: vizet, fémeket és kristályt. Szerencsére a bányászat nem lett túlbonyolítva, úgyhogy ezzel a résszel minden rendben van. Annál kevésbé magával a bázisépítéssel – sajna nem kevés épületet csak egy főépülethez kapcsolva tudunk felhúzni, ami, így 2005 végén már égő, hiszen az RTS-ekben már régóta oda építhetünk, ahová akarunk (persze némi behatárolással), de semmiképpen nem vagyunk arra kényszerítve, hogy egy kupacba tegyünk mindent, amit persze aztán át sem látunk ☹.

ERŐS KÖZEPES

A játék grafikája teljesen 3D-s, jól zoomolható, forgatható, pixeleket sem nagyon látunk... mégsem mondanám gyönyörűnek – az „átlagos” a legjobb kifejezés rá. Ezt javítják az éjszakák, a fények, a látványos robbanások és a küldetésekben belül is változó napszakok. De ettől még átlagos. Ugyanez mondható el a zenére és a hangeffek-

tekre is: nem találunk bennük semmi zavarót, de nem is érezzük kiemelkedőnek. Ezek után nem meglepő, hogy a multi is hasonló képességekkel bír. Az Earth 2160 újabb kitűnő példája a tisztességesen elkészített, de ötlet és fantázia nélküli RTS-nek. Szép is, jó is, de a sikerhez mindez kevés.

Uhu

HARDVER

MINIMUM	EZEL TOLTUK
PIII 800 MHZ	AMD 1700+
128 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	ATI 9600 XT

Nem volt semmilyen komoly fennakadás.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Hősök	GRAFIKA	7
↑ Változatos történet és küldetések	HANGOK	7
↓ Átlagos grafika	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Fantáziátlan és rosszul irányítható egységek	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

UHU VÉGSZAVA:



Egy klasszikus RTS, pár új ötlettel, de semmi igazán kiemelkedő képességgel.

79%

ÉS A TÖBBI:

Warhammer 40k: DoW	90%
C&C Generals	85%
Soldiers of Anarchy	81%



Nem bonyolult egy klubot létrehozni, csak logót ne kéne tervezni...

A sporti igazi divatdiktátor, azt javasolja Egressynek, a lila és zöld mellé egy kis vöröset is hordjon... de Egressyt ez hidegen hagyja...

FIFA MANAGER 06

Általában a rosszfiúk esnek át plasztikai műtéten és névcserén, amikor új életet akarnak kezdeni. A Total Club Manager nem volt rosszfiú, mégis felvarrták a ráncait, és új nevet kapott. Jobb így mindenkinek!

Afocimenedzserek rajongói két táborra oszthatóak. Az egyik tábor tagjai hatszázmillió különböző képességet képesek fejben tartani, hosszú téli estéken egy olyan képernyőt bámulva, amely miatt egy jobb adatbázis-kezelő rendszer is szívesebben szeretne ez a kissé száraz műfajt nyomtatni, kevesebb paraméterre figyelve, jobban letisztult, „egyszerűbb” rendszert preferálva, amely megmutatja a meccset grafikusán. Nos ez utóbbiaknak szól ez a rövid cikk.

ITT VAN EZ A JÓ KIS FIFA MOTOR

Már tavaly is okosan beintegrálták az épp aktuális FIFA motorját a Total Club Managerbe, azonban ez évben jobban átgondolták a dolgot, és a mesterséges intelligenciából is kölcsönvettek egy keveset. A látvány magáért beszél így is, sőt végre a meccs végignézése mellett választhatjuk a különbözőféle összefoglalókat is (van belőlük több is). Nem fedeztem fel szkrítelést, pedig nagyon figyeltem: szinte minden gól más és más szituációból született. Az integráció addig terjed, hogy a FIFA 06-tulajok akár saját kezűleg is lejátszhatják a meccseket, így személyesen is befolyásolva a végeredményt.

EGY RÁNCOT LEVÁGUNK, EGY ERET ÁTVÁGUNK, ELJEN A SEBESZÉLET!

2003-2004 tájékán a Total Club Manager a nehéz kezelhetőség, az átláthatatlan menürendszer, a nehézkes navigáció

jellemezte. Mára ergonomiailag is átalakították a rendszert, megőrizve az ismert kapcsolódási pontokat: az egész játék amolyan letisztult ablakrendszert kapott, amely könnyen átlátható, megérthető és használható, minden lényeges információt megtalálunk rajta, s amit nem, azt egy, maximum két klikkeléssel elérjük. Egyedüli problémát az jelent, hogy a „Proceed” gomb megnyomásával csak egy nap eseményeit tudjuk megtörténni tenni, ez pedig a nyári uborkaszezonban, vagy esetleg egy békésebb időszakban elég macerás lehet, amikor jobb lenne mondjuk hetente haladni. De hát ez legyen a legnagyobb tragédia.

ELEMEZZÜNK MINDENT!

Szerencsére a munkánkat rengeteg új dolog könnyíti. Egyrészt mindenki pontosan beállíthatja, a klub életéből mekkora részt szeretne a magáénak tudni, másrészt kiváló analízis eszközöket kapunk arra, hogy minden egyes játékosunk teljesítményét megfigyelhessük (ki mennyit passzolt, mennyit futott, merre futott, milyen teljesítményt nyújtott stb.). Igen hasznos cucc, könnyen észrevehetjük, kit kívül érdemes egy oldalra összerakni, és kivel nem. Persze az almenedzserek is jelzik a meccs után, melyik játékosunk mit tett és hogyan. Mindehhez újabb segítséget nyújt, hogy most már minden játékosunk alapvető stílusát

is tudjuk: ki szeret felfutni, otthagyni a védőpozícióját, ki tanyázik a 16-oson belül stb. A játékosaink egyéni képességeit jelző statisztikai adatok száma is mintegy 60 százalékkal nőtt, így sokkal árnyaltabb képet kaphatunk egy focistáról, mint eddig. S végre a transfer marketen egyből látszik, ki az, akinél próbálkozunk sem érdemes, egyszerűen „Unavailable” (nem elérhető) a részünkre. Azt megértem, hogy fáradékonyság a játékosok, de hogy ennyire? Valamit eltolhattak a fejlesztők...

LEGYÜNK BÁTRAK, ÉS NEVEZZESÜNK KI MAGUNKAT!

Ezt akár magyar csapatnál is megtehetjük, szerencsére virtuálisan nem olyan rémes a helyzet, mint a valóságban. A lila-zöldben játszó Lujzavárost most már senki sem állíthatja meg! Újonnan létrehozott csapatként több mint kétmillió font tőkét kapott, ami a magyar

fotó található a játékban, ami igencsak dicséretes teljesítmény. Ennek ellenére a hardcore rajongók szinte biztos, hogy más rendszert fognak választani: ez túl szép, túl egyszerű és túl „bulváros” nekik. De nekünk azért egész jó!

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 700 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
16 MB VGA	X800 XT

Nem izzasztotta meg a gépet különbözőben

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Szép, átlátható felület
- ↑ Gyors 3D-s meccs
- ↑ Magyar bajnokság
- ↓ Csak naponként lehet előrelépni
- ↓ Túl fáradékonyság a fiúk

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

GYU VÉGSZAVA:



A letisztult felhasználói felület még sokat érhet...

89%

ÉS A TÖBBI:

Championship Manager 4	93%
TCM 2003	91%
TCM 2004	88%

VOYAGE INSPIRED BY JULES VERNE

Tény, Verne regényeiből nehezebb lenne FPS-t csinálni, mint kalandjátékot. Valaki mégis megpróbálhatná, mert ez így már egyre kínosabb.

Nem akartam azonnal letámadni a Voyage-t, de sajnos kicsuszant. Talán azért, mert nincs bosszantóbb annál, amikor valaki egy regényt (sőt, ez esetben két regényt) kálapálát kalandjátékká, csak azért, hogy a sztorit öt perc után kiölje, a maradék játékidőt pedig kizárólag a jobb-rosszabb fejtörőkre fordítsa. Ez minden, csak nem kaland. Ha szürreális helyszíneken kattoghatunk végig, még nem lesz egy játék valamirevaló Myst-klón – a Mystben mindig fut a háttérben egy gazdag háttértörténet, itt azonban... semmi. Leestünk a Holdra, és nicsak, tele van fejtörőkkel.

MATEKSZAKKÖR FTW!

A fejtörők általában nem rosszak, de egy részük kimondottan frusztráló. Persze, könnyű rávágni, hogy „cry more, n00b, learn 2 play”, de azért ne kelljen már néhány noteszt teleírni feljegyzésekkel, vagy eszser visszamenni egy másik helyszínre az idióta „emlékezős” rejtvények miatt. Akik nem jártak matekszakkörre (sőt, mélységesen megvetették az efféle badarságokat), kényelmetlenül érzik magukat

akkor is, amikor a szeleniták hülye kódjait próbálják oldalakon keresztül számolgatva kikódolni. A tárgyhasználat pedig nem teszi változatosabbá a játékot, sőt ront a dolgon. Az inventory olyan hatalmas, hogy az összes Myst-klón beleférne. Ez nem feltétlenül rossz, de mivel a játék jelentős részét az teszi ki, hogy minden szemetet felkapkodunk a földről, majd adott ponton megpróbáljuk őket egymással kombinálni, közben ötször végigtúrjuk az egész tatyót, icipicit fárasztó. A grafika átlagos, kicsit talán átlagon aluli. Bár néhány helyszín nagyon jól van kidolgozva, ez inkább a háttérben meghúzódó művészek munkáját dicséri, a technikai kivitelezés megreked a néhány 3D-s tárggyal megszórt 2D-s háttér szintjén. Nem jó ez a játék, srácok, ne erőltessük.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

66%



Idézet a Csillagflotta szabályzatából: „...és nem röhgüink, ha alien látunk!”

Ugye, hogy nem kellett volna elégetni a fizikakönyvet ballagás után?



A német Lt. Piano csak szerintünk hasonlít Putyin elnökre? Összeesküvést gyanítunk...



Nagy tapsot Hunter Bellnek, aki épp távozik a pályáról!

DOWN IN FLAMES

Nos, íme egy nem mindennapi darab: a Down in Flames egy légi csatákat szimuláló kártyajáték számítógépes változata. Merész ötlet, merész megvalósítás. . .

Az ember azt hinné, hogy ha világháborús vadászgépek és légi csaták kerülnek szóba, akkor valami szimulátor van terítéken. Bizonyára röpködni kell benne, golyószóróval kilyuggatni a másik gépet, ügyelve arra, hogy lehetőség szerint mindvégig a levegőben maradjunk. A Down in Flames azonban jó nagyot csavar a dolgon. Az iménti dolgok mind megtalálhatók benne, ám nem 3D-s szimulátor formájában, hanem úgy, ahogy egy bizonyos Dan Verssen nevű úriember kártyajátékot faragott belőle: körökre (és fázisokra) osztva. A többi kártyás-harcos játékból már ismerős módon sikerünk egyrészt a taktikán, másrészt a szerencsén múlik. Ha kifogunk egy ritka támadókártyát, lecsaphatjuk vagy várhatunk vele, és így tovább... egyszerű, de rengeteg lehetőséget rejt.

AKI SZERENCSES A KÁRTYÁBAN, SZERENCSETLEN A GRAFIKÁBAN?

Nagyon hamar bele lehet jönni, és nagyon hamar rá lehet kattanni. A valódi kártyajátékkal ellentétben itt pilótánk tapasztalati pontokat

is gyűjtöget, melyekből új lapokat vásárolhat (sőt, még medálokat is szerezhet), illetve, mivel a játék félig online környezetben fut, folyamatosan érkeznek új lapok, az új egységek és kampányok mellé. Találunk amerikai, brit, német és japán vadászgépeket (szovjet gépek majd a kiegészítőben lesznek), úgyhogy semmi akadálya valamelyik híres összecsapást újra lejátszani. Csak egy gond van, a grafika... nos, ez látszik a képeken. A lehető legdiplomatusabban fogalmazva sem a játék erőssége, de úgy is mondhatjuk, hogy egy merő rettenet. A lényeg persze a játékmenet, akinek bejön, nem fog vele foglalkozni, akinek pedig nem, az úgyszólván nagy ívben elkerüli. Ettől függetlenül lehetne szebb, a százalékos értékelést is csak ez rontja le.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

75%

TIPPEK-TRÜKKÖK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Már hónapok óta készültünk rá, de a dizájnáltásnál keresve sem találhattunk volna jobb alkalmat a tippeteket átrendezésére. Mostantól igyekszünk még több információt zsúfolni ezekre az oldalakra, a tippeltől-cheatektől kezdve egészen a végigjátszásokig. Ne felejtsetek el, a tippeteket Nektek készülni, úgyhogy bármilyen játékkal kapcsolatos problémával bátran forduljatok hozzánk. Leveleiteket továbbra is a kavesznet@gamestar.hu címre várjuk, különösen Berkenye. Igyekszünk minél hamarabb válaszolni, akár e-mailben, akár a következő számban! Különösen Berkenye!

AZ IDEGENEK KÖZTÜNK VANNAK!



Ha figyelmes vagy, a **Battlefield 2** „Zatar Wetlands” pályáján megdöbbenő bizonyítékot találhatsz az idegenek létezésére, mely csak a levegőből látható: commander módon zoomolj be, amennyire csak tudsz, vagy amint elkezdődik a meccs, pattanj gépbe és repülj az északkeleti szürke (semleges) zászló felé. Látsz majd egy farmot, a farm melletti búzatáblán pedig...

MADDEN NFL 06

1. Vizuális memória

A támadás elkezdése előtt villámgyorsan vessük vizuális memóriánkba, milyen játékot választottunk: melyik elfogónk merre fog futni, milyen irányba fog haladni, ugyanis nem elég, hogy pontosan kell passzolnunk (illetve futnunk futójáték esetén), hanem még az esetlegesen ránk törő védőket is meg kell előzünk. Mivel ez elég bonyolult figyelemmegosztással jár, ha megjegyeztük, ki merre fut, az segíteni fog.

2. Gyorsan vagy ráérősen?

Amennyiben ellenfelünk nagyon jó támadóssal rendelkezik, igyekezzünk lassítani a játékot. Ez azt jelenti, hogy amikor mi támadunk, a lehető leghosszabb lépésekkel haladjunk előre, hogy közben teljen az idő. Ilyenkor célszerű a futó- vagy a rövidpasszos játék. Ugyanígy: amikor fut az óra, a játékot akkor indítsuk csak, mielőtt lejárna a támadás elindítására szánt idő. Más azonban a helyzet akkor, amikor sürget minket az idő. Ilyenkor a lehető leghosszabb passzokkal igyekezzünk operálni, hogy minél hamarabb az ellenfél góltérületéhez érkezzünk. Ebben az esetben lehetőleg olyan játékot válasszunk, amelyben messzire szaladnak az elfogók.

3. A sok kis játék csak használ!

Maga az önálló edzés is segít, azonban a Madden NFL sorozat tele van apró kis árkád játékokkal, amelyek ügyesen beidegzik a megfelelő joyypadkezelés fortélyait. Ne szégyelljük magunkat, és gyakoroljuk ezeket jó sokat: mérkőzés közben pontokat, vagy akár győzelmet is jelenthet, ha pontosan tudunk rúgni, passzolni vagy labdát elkapni. Azért is fontosak ezek a kis játékok, mert Dynasty módban ezek segítségével lehet játékosainkat továbbfejleszteni: ha jól felkészültek vagyunk, hamarosan tele lesz sztárokkal a csapatunk.

4. Szituációs játék a legfontosabb

A „sima” edzésben csapatunk edzőpályáján gyakorolhatunk bármilyen, a meccsen is előforduló szituációt. Ilyenkor lehet egyes támadásokat jól begyakorolni, akár újra és újra ugyanazt a formációt. Sőt, mivel a labdát bárhova el lehet vinni, a különböző játékhelyzetekre is lehet ezzel reagálni. Ilyenkor érdemes a védő egy-egy RANDOM-ra tenni, hogy lássuk, mikor, hogyan sült el egy adott támadás. Ugyanígy, ha védekezést gyakorolunk, a különböző felállásokból is tudunk majd következtetni arra, mi következik majd. Végül is ez az amcsi futball legfőbb lényege: rengeteget kell gyakorolni.

5. Nézzünk TV-t

Azok, akik nem nagyon ismerik a játék szabályait, feltétlenül nézegessenek amerikai focit a sportcsatornán, ugyanis a riporterek nagyon jól magyarázzák a szabályokat, jól reagálnak a szituációkra. Mindemellett az épp most alakuló MAFL (Magyarországi Amerikai Futball Liga) csapatainak honlapjain is érdemes körülnézni: ezeken általában kicsit szárazabban, de lényegre törő módon magyarázzák a szabályokat.



Amennyiben a védőink jól lefogják az „életünkre törőket”, akkor van időnk körülnézni, és jól passzolni

NBA LIVE 06



Ahhoz, hogy megszerezzünk egy lepattanót, tökéletesen ki kell zárni a támadókat a gyűrű alól

1. Bizzunk a védelemben!

A program a lehető legokosabban igyekszik védekezni: ha lemaradunk, akkor az emberünket átveszi valaki más. Sőt a védők igyekeznek okosan váltani elzárás vagy egyéb trükkök esetén is. Például ha odaállok a saját emberem mellé, akkor az a csapat-társam, aki eddig fogta, magától megkeresi a megfelelő embert, nem kell utasítgatni, szólni neki. Ezért érdemes az ellenfél leggyengébb emberét fogni: vele lesz a legkevesebb gondunk.

2. Kíméljük a sztárokat

Mivel egy szezon vagy a „Dynasty” mód rengeteg mérkőzésből áll, óhatatlan, hogy megsérülnek legjobbaink: így lehetőleg kíméljük őket olyan esetben, ha megnyugtatóan vezetünk, vagy netán katasztrófális módon ütnek-vernek minket. Bátran hozzuk be a cseréket, akik bár ugyanolyan teljesítményre biztosan nem képesek, de a ziccert talán ők is bedobják.

3. Igazoljunk okosan

„Season” vagy „Dynasty” módban érdemes körbenézni a játékospiacon, hátha van a csapatunkba való ember, netán érdemes valamelyik gyengébb játékosunkat lecserélni. A szezon esetén kezdjük ezzel a játékokat: a szabadügynökök (Free Agent) között olyan gyöngyszemeket lehet néha találni, mint például Reggie Miller, a dobógép. Ne hagyjuk, hogy máshova menjen: nekünk is szükségünk lehet egy távolsági dobóra. Ugyanígy igyekezzünk a labdát jól vezető játékosokat beszerezni: ezektől nehezebben lopják el a játékszert a meccsen az ellenfél játékosai.

4. Tanulmányozzuk játékosainkat

A statisztikák igen fontos szerepet játszanak az NBA-ben: nem mindegy, melyik emberünk hogyan lepattanózik, vagy mennyire jó az erőnléte. Ezért érdemes minden egyes játékosunkat áttanulmányozni, hogy megismerjük őket, ki miben jó: a mérkőzés különböző szakaszaiban esetleg egy jó dobó helyett szükségünk lehet egy labdaellopóra vagy egy jó lepattanóóra. Ne féljünk a kártyák keverésétől: nem sértődik meg egyik játékosunk sem, ha lecseréljük.

5. Használjuk sztárjainkat

Nem véletlen kapják a kis logót sztárjaink a nevük alá: figyeljünk oda rájuk, mert vannak olyanok köztük, akiknek több sztártulajdonságuk is van (Kobe vagy Jason Kidd például). Ezek közül a meccs előtt aktiváljuk a megfelelőt. Ha valaki jó Stopper, akkor védekezünk vele, ne dobjunk, ha pedig jó Shooter, akkor órá bármikor rábízzhatunk egy dobást a dudaszó pillanatában, vagy kiélezett helyzetben.

6. Vegyük komolyan feladatainkat

Ahhoz, hogy sok-sok bónuszponthoz jussunk, és ezáltal minél szebb cipőket vásárolhassunk, egy csomó feladatot kell teljesíteni. Például két labdaellopás egy negyedben 5 pontot ér, 10 pont ugyanazzal a játékosal egy negyedben szintén. A legkönnyebb pontszerzési módszer mégis az, amikor 250-et szerezhetünk: ehhez csak annyit kell teljesíteni, hogy minden játékosunk pontot szerezzen. Ez pedig egyáltalán nem lehetetlen, és így a pontokat is elég jól lehet gyűjtögetni a Task Listben.

VEGYES CHEATEK

DUNGEON SIEGE 2

A cheatek aktiválásához játék közben nyomjuk meg az [Enter]-t és írjuk be a kiválasztott kódot.

bushsux-oluaowr	teleport
iraqsux-eszaryz	ezüstgyűrű
luytana-aeviyaa	ezüstgyűrű + fegyver
quwhba	azonnali halál
drlife	sebezhetetlenség
movie	film felvétele
movie	filmfelvétel befejezése
version	programverzió kiírása

CHRONICLES OF RIDDICK

Ahhoz, hogy a cheateket be tudjuk írni, nyomjuk meg játék közben a [CTRL]+[ALT]+[] gombokat.

cmd godmode	sérthetetlenség
cmd giveall	minden fegyver
cmd noclip	átjárás a falakon
unlock all	minden elérhető

EARTH 2160

A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben az [Enter]-t. Írjuk be, hogy „cheats_2160”, majd nyomjunk ismét egy [Enter]-t, amivel aktiválni tudjuk a cheat módot. Miután beírtuk a kívánt kódot, egy „1” jelenik meg a képernyőn, amely jelzi, hogy jól írtuk be a cheatet. Amennyiben a [Fel] gombot nyomjuk meg a konzolon, akkor az előző begépelte kód jelenik meg ismét.

addexperiencepoints [XXX]	XXX mennyiségű tapasztalati pont
addmoney [XXX]	XXX mennyiségű pénz
quit	kilépés
gamerate [1-100]	1 és 100 között állíthatjuk a játék sebességét
heal	a kijelölt egység gyógyul
kill	a kijelölt egység meghal
researchall	minden kutatást kifejlesztünk
resetfog	az egész térképet látjuk
setexperiencelevel [1-8]	a kijelölt egység tapasztalati szintjét
time [1-200]	1 és 8 között állíthatjuk be a napszakot, időpontot állíthatjuk be (66-nál alacsonyabb számnál éjszaka van)

TOTAL OVERDOSE

Csomagoljuk ki a „totalovertrn7.zip” file-t és indítsuk el a trainert.

[F1]	végtelen életerő
[F2]	végtelen lőszer
[F3]	végtelen adrenalin
[F4]	végtelen Loco Move-ok
[F5]	masszív kombópontok
[F6]	masszív kombópontok
[F7]	egy lövéssel ölnék

PSI-OPS

A kódok aktiválásához csomagoljuk ki a „psioptn4.zip” fájlt, indítsuk el a trainert, majd utána a játékot. Ha megnyomjuk az [End]-et, azonnal kilépünk a trainerből.

[F2]	végtelen életerő
[F3]	kifogyhatatlan lőszer
[F4]	végtelen pszi-erő
[F5]	egy lövéssel ölnék
[F6]	az összes cheat kikapcsolása

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Indítsuk el a „dev-bmtrtrn4.zip”-ben található trainert, majd a játékot, és nyomjuk meg a kívánt kód gombját.

[F1]	sok pénz
[F2]	nem ketyeg az óra Mission és Trucking módban
[F3]	a rendőrség nem tud elkapni
[F4]	nem sérülünk Mission és Trucking módban

A trainerrel működő cheateket nem a hagyományos módon aktiváljuk, hanem a trainer programot (ami általában egy .exe file) bemásoljuk a játék könyvtárába, majd ez indítja el elsőnek. Ezután a játékban a trainer-beprogramozza a megfelelő gombokra a megfelelő cheatet – nekünk csak a kiválasztott billentyűre kell böknünk, és máris aktív a kód. A trainer programokat a CD/DVD mellékleten találhatók meg.



BLITZKRIEG 2

1. Seek & Destroy

Az egyik legkényelmesebb taktika sajnos nem minden pályán vehető be, de ahol igen, ott felettébb hatásos. Egyfelől kell hozzá olyan gyalogság, amelyik nagy felderítési hatósugárral, esetleg rejtőzködési képességgel bír (távcsöves, illetve ejtőernyős alakulatok), másfelől pedig valami nagy hatótávolságú fegyver (tüzérség, rakéták, légierő). Előbbiekkel szépen felderítjük a terepet, utóbbiakkal meg célzott csapásokat intézünk a legproblémásabb területekre. A legjobb az ejtőernyős-tüzérség kombó, mert ha jól csináljuk, a rejtőzködő felderítő szinte lehetetlen észrevenni, másrészt a tüzérség eszközeit folyamatosan feltöltve gyakorlatilag az egész pályát leradírozhatjuk mindössze két erősítési pont felhasználásával. Ha nincs ejtőernyősünk, akkor a gyalogsági távcsőre kell hagyatkoznunk, amellyel lényegesen megnő a látótáv.

2. Puhatestű páncélosok

Ne becsljük le a gyalogság erejét, ha páncélosokkal törünk előre! Egy nagyobb rohammal bármilyen lánctalpasból képesek füstölögő fémhulladékot gyártani. A veszteségeink csökkentésére két védekezési formát tudunk ajánlani. Egyik dolog, hogy amint meglátjuk a rohamozó gyalogosokat, kezdjük apránként hátrálni: mindig csak kis távolságokat jelöljünk ki célként a páncélos háta mögött. Így tolatva vonulhatunk vissza, s tarthatjuk a távolságot a fenyegető gránátok és páncélosaink között – közben pedig a fedélzeti géppuska teszi a dolgát. A másik lehetőség, hogy gyalogság ellen hatásvos második vonallal kísérjük a fémszörnyeket (ez lehet saját gyalogos szakasz, de akár egy könnyű légvédelmi ágyúval szerelt jármű is). Ebben az esetben jó eséllyel elfognak a támadók, mire veszélyes közelségbe érnek. Mindenesetre a legbiztosabb módszer a két változat együttes használata.



EARTH 2160

1. Sárkány ellen sárkányfű

Nagyon fontos, hogy odafigyeljünk a kő-papír-olló rendszerre, azaz mindig a megfelelő egységgel támadjuk az adott ellenséget. Sokszor a gyalogosok lényegesen hatékonyabbak, mint a járművek, ezért örülünk se feledkezzünk meg az egységgyártásnál és fejlesztésnél.

2. Hogyan bánjunk a hősökkel

A hősök többsége igazi félisten, rengeteg életerővel, nagy sebesséssel és speciális képességekkel. Éppen ezért nyugodtan indítsuk velük a támadást, és amíg nem ütközünk túl nagy ellenállásba, addig ne is hívjunk magunk mellé támogató egységeket. Egyrészt azért, mert elképzelhető, hogy azokat pár lövéssel szétlövük, miközben mi kényelmesen elidőzhetünk, ha pedig nagyon lecsökken az életerőnk, akkor visszavonulunk, és megvárjuk, amíg újratöltődnek az életerő pontjaink. Másrészt így, mivel mi semmisítjük meg az összes ellenséget, ezért mi kapjuk az összes tapasztalati pontot is.

3. Vigyázzunk a veterán egységeinkre

Bár sajnos nincsenek fejlődő magegységeink, azért időnként kezeink közé kapunk tapasztaltabb egységeket is – általában járműveket, tapasztalt vezetőkkel. Érdemes rájuk vigyáznunk, mert sokkal nagyobbat sebeznek, mint zöldfülű társaik. Legjobb, ha nem a legelső sorba helyezzük őket, hanem hátrébb, hogy ne rájuk támadjanak első lépésben. Másrészt, ha nagyon leamortizálódott a gépük, akkor sürgősen vonjuk ki őket a harcból, és vigyük őket biztonságba hátrébb, és javítsuk meg a járműveket, vagy hívjunk oda kezdő sofőröket, járművükkel együtt, és ültessük a tapasztalt pilótákat a még teljesen ép harcjárművekbe.



A 88-asok félelmetes erejű fegyverek (a füst mögött figyel a roncsokért felelős tettes): csak egy jó pozícióról és némi előretolt testőrségről kell gondoskodnunk – a többi megy magától



Fontos a trükközés az egyes épületek lerombolásánál is. Előfordul, hogy egy főépület megsemmisítése szinte lehetetlen, mert nagyon erős, és súlyos pusztítást végez harcosaink között. Ilyenkor érdemes körülnézni, mert előfordulhat, hogy a mellette álló épület szétlövésével – amelyhez veszélytelenül oda tudunk férni, ha megfelelő irányból közelítjük – leállítjuk a főépület védelmi mechanizmusát

BLACK & WHITE 2

A Black & White 2 játékmenete nem annyira szabad, mint az első részé, végigjátszás helyett inkább igyekeztünk minden szigethez összegyűjteni a legfontosabb tippeket. A többi már Rajtatok múlik. . .

A főmenük közül a másodikban meg tudjuk nézni, miket tanult meg eddig a lényünk, és hogyan. Itt tudjuk őket módosítani is, úgyhogy érdemes néha megtekinteni, kit is eszik reggelire kedvencünk.



Minél több emberünk tölti a csodát, az annál hamarabb készül el. Nyugodtan mozgassunk meg hatalmas tömegeket ennek érdekében, megéri!



A lényünknek feltétlenül vegyük meg a Heal varázslatot. Így harcban is fel tudja tölteni az életét, ráadásul még az egységeinket is gyógyítja!



1. SZIGET

Amint megkezdjük isteni közreműködésünket a földön, ki kell választanunk „háziállatunkat”. Jól gondoljuk át, melyiket választjuk, hiszen ezt a döntésünket a későbbiekben nem módosíthatjuk (csak ha új játékot indítunk). Ezek után megismerkedünk a játék irányításával, és már vége is a pályának. Persze csak abban az esetben, ha mi is úgy akarjuk, hiszen maradhatunk még itt néhány mellékküldetés erejéig.



2. SZIGET

Városunkat megtámadták az aztékok! Visszavágásra most nincs időnk, mentsünk ki minél több lakost, és szálljunk tovább egy békésebb szigetre. Itt újabb fontos dolgokat kell elsajátítanunk: a városmenedzsment, a háborúzás és a lénykezelés alapjait. Ezen a tájon szembesülünk először a jó és a rossz közti választással is. Érdemes már az most véglegesen döntenünk valamelyik oldal mellett, hiszen lényünk is eszerint fog fejlődni.



3. SZIGET

Építsünk egy fegyvergyárat (armory), és képezzünk ki 5 katonát. Foglaljuk el velük a környező falvakat (ez a gonosz választás, ha jók akarunk maradni, tegyük minél szebbé városunkat, hogy önként áttelepüljenek a környező települések lakosai). Fejlesszük a városunkat, majd képezzünk ki kábé 40 közelharcost és ugyanennyi ijaszt. A kreatúránkkal karöltve támadjuk meg az ellenfél fővárosát. Amint bejutottunk, foglaljuk le a lényünkkel az ellenfél katonáit/lényét, a seregünkkel pedig kaparintsuk meg a várost.



4. SZIGET

Foglaljuk el a közelben lévő semleges falvakat a kezdőeregünkkel – kísérje őket a lényünk. A fővárost fejlesszük, majd kezdjük el kiképezni a közelharcosokat az íjászaink mellé. Kaszáljuk le az ellenfél városán kívül mozgó egységeit, és foglaljuk el a falvait. Miután tiszta a terep, küldjük vissza a seregünket a fővárosunk közelébe. Egy kicsiny, 5 fős csapatot és az állatunkat küldjük az ellenfél városának falaihoz. Törjük be a kaput, és küldjük be az embereinket. Ekkor a japán hadvezér kihasználja a csodáját, a szirént. Ezek után már tiszta a terep, mehet a főserg, és elfoglalhatja a bázisukat.



5. SZIGET

Már rögtön kezdéskor kezdjük el manát termelni egy oltárnál, hogy a pusztító varázslatainkkal meg tudjuk védeni a városunkat. Kezdjük el kiképezni a sereget, és foglalgatni a településeket. Számítsunk folyamatos támadásra a falvainknál is, ügyeljünk a katapultokra. Akik nem foglalnak, csak a várost fejlesztik, figyeljenek az ércre, mert a kezdőhelyen kevés van belőle.

A fővárost a következőképpen érdemes megtámadni: foglaljuk el a mellette elterülő falut, és támadjuk meg a bázist, de ne menjünk a falakon belülre. A csapatunkat küldjük vissza a legközelebbi településünkre. A lényünkkel törjük be a falat, és csalogassuk ki az őrséget. Egészen a saját területünkig húzzuk őket, ahol már varázslatokkal is tudunk operálni. Ezt ismétéljük meg 2-3 alkalommal, amíg jelentősen meg nem csappan a védők létszáma. Ekkor hatoljunk be a városba minden egységünkkel.



A városunkat körülvevő fal mit sem ér, ha nyitva felejtjük a kaput. Mindig figyeljünk rá, hogy be legyen csukva, mert ha nem, csúnya meglepetések érhetnek minket!



A négy csoda közül tán a leghasznosabb a szirén, mellyel akár több száz katonát is lefegyverezhetünk. Támadás előtt idézzük meg, így az ellenfelünknek esélye sem lesz



Sátánian gonosz kezdés

Ha gonosz oldalt választjuk, érdemes a következő módon kezdeni: ha alából nincs hadseregünk, állítsunk ki egy 5 fős alakulatot. Induljunk el a környező semleges falvakba, és szépen sorra foglaljuk el őket. Kíséretként küldjük velük a lényünket is, ha esetleg megtámadnának útközben. A zsákmányolt nyersanyagot szállítsuk át a főbázisunkra az emberekkel együtt. Ne felejtjük el az átszállított embereket munkára fogni, esetenként feláldozni őket manáért. Leginkább a lakosság szám növekedésére törekedjünk, hiszen belőlük tudunk hadsereget kiképezni.

Istenien jó indulás

Ha nem vagyunk az erőszak hívei, akkor mihamarabb terjesszük ki annyira bázisunkat, hogy falat húzhassunk köré. Helyezzünk rá íjászokat, és amikor támadnak, ne varázslatokkal védekezzünk – mert az gonosz dolog. Kiépült védelem mellett háborítatlanul tudjuk létrehozni álmaink városát, ahova a sziget összes lakója be akar majd költözni.

Ételteremtés

A város menedzsment egyik sarkalatos pontja az élelmiszerellátás. Amennyiben lakosainkat inkább harcra és imádkozásra akarjuk fogni, mintsem kaszálásra, teremtjük meg mi magunk az elemözsiát. Ehhez csupán két hatalmas farmra van szükség, amelyeket egymás mellé építünk. Szedjük le róla a termést, majd dobjunk közéjük két víz varázslatot. Ekkor újra tele lesznek gabonával, amit megint le tudunk szedni.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

Tegyünk egy mély benyomást

A városunk csábereje nagyban függ az építési taktikánktól. Fontos, hogy az emberek boldogan lakjanak a házaikban. A lakások közelébe csupa jó dolgot húzzunk fel, mint a fürdő, vagy a piac. Katonai épületeket ne építsünk a közelükbe, mert senki sem örül, ha szombat hajnalban fegyverkovácsolás zajára kell ébrednie. A biztonságérzet is nagyban hozzájárul a hírnevünkhöz, akárcsak az emberek elégedettségének a foka. Persze ha a hadak útján járunk, mindezzel nem nagyon kell foglalkoznunk.

Trükkös menük

A menüt minél előbb fedezzük fel, mert nagy hátrányba kerülhetünk, ha nem ismerjük eléggé. A bal alsó sarokban lévő gombok jelképezik a főmenüt. A legtöbb rendelkezik almenüvel is, amelyek sokhasznos információt rejtnek – például lényünk statisztikáit. Az almenüt mindig a jobb alsó sarokban találhatjuk. A bal felső sarokban lévő információs tábla nem a mi, hanem az ellenfelünk statisztikáit mutatja. A jobb felső részben a lényünk életét és tulajdonságait követhetjük nyomon.



6. SZIGET

Akárcsak az előző pályán, a védelmünkben kulcsfontosságú szerepet játszanak a sebző varázslataink, így már rögtön kezdéskor érdemes lerakni egy oltárt, és pár embert imádkozni küldeni. A sereggel ne csak a falvakat foglaljuk el, hanem azt a várost is, ahol az ellenfelünknek a csodája van – szerencsére ezt nem védik túl sokan. Miután ezt is megkaparintottuk, gyűjtsünk össze egy nagy sereget, és ostromoljuk meg a főbázisát. Elég csak az egyik kaput megtisztítanunk, nem kell mind a kettőt. A lény-lény elleni küzdelembé szálljunk be az íjászaikkal is. A tigris halála után könnyűszerrel el tudjuk foglalni a várost.



7. SZIGET

A sziget elején nem a hadseregére, hanem a városfejlesztésre érdemes koncentrálni. Építsünk minél nagyobb, szebb várost, hogy átcsábítsuk az azték települések lakosait. Amikor egy nagyobb népcsoport csatlakozik hozzánk, érdemes őket azonnal katonává képezni. Remélhetőleg már rendelkezünk a szírénes csodával. Ezt hamar építsük meg, és töltsük fel – nem csupán növeli városunk szépségét, de mindemellett az egyik legütősebb varázslat. Amint készen áll a „kilövéésre”, indítsuk el pusztító hadainkat az ellenfél főbázisa felé. Mielőtt túl közel érnének, idézzük meg a szírént olyan helyre, ahol a legtöbb ellenséges katonát tudja hatástalanítani. Innentől kezdve gyerekjáték lesz elfoglalnunk a várost.



8. SZIGET

Az utolsó pályán egy kiépített várossal kezdünk. Ne nagyon kezdjük el fejleszteni, és ne is küldjünk túl sok íjászt a falakra. Amikor a konkurens hadvezér elkezd emlegetni a vulkán varázslatot, azonnal küldjük minden emberünket (katonákat és civileket egyaránt) a városunk közepére. Amint megjelenik a vulkán, kezdjük el bombázni víz varázslattal. Ez kioltja a lávafolyamokat, így megkímélhetjük városunk nagy részét. A segítségünkre siető katonákkal foglaljuk el a két kisebb várost. Terjesszük ki annyira a bázisunkat, hogy képesek legyenek az ellenség kapujáig hajítani a varázslatainkat. Ezek után már csak pár száz katonát kell összeszednünk, és mehet is a támadás!



HÁBORÚZÁSI TAKTIKÁK

Ami a tutorialból kimaradt

Sajnos nem teljes a játék tanító része, hiszen egy fontos pontot kihagyott. Az egységek kezelését ugyan megtanította, de az egymáshoz való kapcsolódásukat már nem. Amennyiben szeretnénk összevonni két szakaszt, fogjuk meg az egyik zászlóját és vigyük a másik fölé. Tartsuk nyomva a bal egérgombot egészen addig, amíg a „Merge” felirat meg nem jelenik, ekkor engedjük el a gombot. A két csapat máris egyesül. A másik fontos az összekapcsolás (pl. az íjások a kardosok mögött menjenek), amit az előző módszerrel tudunk elérni, ha a „Link” feliratnál engedjük el a gombot.

Gyors toborzás

Ha gyorsan van szükségünk a seregünkre, ne a város szélén toborozunk, hanem a közepén. Ugyanis a forgalmasabb helyeken sokkal gyorsabban készül el a szakasz, mintha négy kilométer futás után kéne páncélba öltöznünk az embereinknek.

Végzetes kombináció

Amikor hadba vonulunk, sose küldjük a lényünkkel együtt a közelharc egységeinket. Persze együtt sokkal erősebbek, csupán egy kis gondjuk van: az állatunk nem igazán figyel halandó társai életére. Tömegre ható útesei/varázslatai ugyanúgy sebzik a mi katonáinkat is, ahogy az ellenfelet



W40K WINTER ASSAULT

Immáron öt különböző nép vonul hadba, egy sor új egységgel az oldalukon. Lesznek győztesek és – éppen ezért – vesztesek is. Ha szeretnénk az előbbieket táborába tartozni, érdemes megfogadni pár jó tanácsot, melyet alább találtok.



Az orkok új elit közelharcos egysége szinte bármit szétkap pár másodperc alatt



Az orkoknál a mennyiség számít, nem a minőség



Az Imperial kezdeti hőse valójában egy 3 fős csapat, amelynek a létszámát fel tudjuk fejleszteni 5-re. Mindig vegyes csapatot állítsunk össze, a különleges képességeik miatt. Hősök és gyalogosok ellen érdemes őket felhasználni

Hősök mindörökké

A játékban kétfajta hőssel találkozhatunk: a harcossal és a varázstudóval. Míg az előbbi elég beküldenünk a csata hevébe, máris egyszemélyes irtó hadjáratot rendez, az utóbbival nem ilyen egyszerű a dolgunk. Nekünk kell használni és irányítani a képességeit, hisz mi töltjük be a parancsnok szerepét. Ügyeljünk arra, hogy sose kerüljenek tűz alá az ilyen lények, mert nagyon kicsi az életerejük, és holtan nem sok hasznukat vesszük.

Gazdálkodj okosan

A játékban két különböző nyersanyag utánpótlásáról kell gondoskodnunk, ám ez sem mindig egyszerű feladat. Az energiaellátást (zöld) már a pálya elején biztosítsuk, hiszen a táposabb egységek sokat igényelnek belőle. A stratégiai pontokra (kék) mindig helyezzünk tornyokat, ezáltal védve is vannak a sima foglalásoktól, és gyorsabban gyarapítják a pontjainkat.

Elit alakulat

Minden népnek megvannak a maga különleges egységei, melyekből általában csak egy szakaszt tudunk kihozni. Az ügynevezett elit alakulatok, nem csak szívósabbak, mint a többiek, de sokkal nagyobb is sebeznek. Amint lehetőségünk van legyártani egy ilyen, azonnal tegyük meg. Érdemes őket az első sorba állítani, amolyan golyófogó gyanánt.

Gép testben gép lélek

A játék legerősebb egységei vitathatatlanul a gépek. Sokat sebeznek, és még a páncélzatuk is vastag. Mielőtt még feltűnnének az ellenfél soraiban a masinák, érdemes felkészülni rájuk. Szereljük fel gyalogosainkat tankelhárítókkal (pl. rakéta), és mi is kezdjünk bele a gépesítésbe. Alkossanak ezek az egységek egy külön csapatot, hogy könnyebben tudjuk koncentrálni a tűzerejüket.

Gyors kezdés

Amint betöltődünk, építsünk 2 harcos és 1 építő egységet a főbázisunkban. Közben a már meglévő konstruktorunkkal húzzunk fel egy katonát gyártó épületet. Amint kész egy szakasz, küldjük el stratégiai pontot foglalni. Ha felépült a barakk, hozzuk ki a hőst, azután egy erősebb támadó egységet. A seregünkkel folyamatosan foglalgassunk, míg az építővel húzzunk fel tornyokat a stratégiai pontokra. Ezt a folyamatot addig érdemes folytatni, amíg bele nem ütközünk az ellenfélbe.

Kispályásoknak

Amikor egy az egy elleni csatába vonulunk, sose hagyjuk nyugodni az ellenfelünket. Ha folyamatosan támadjuk 1-2 alakulattal a főbázisát, nem marad ereje területet foglalni. Mi persze ontsuk folyamatosan az egységeket, és uraljuk a pályát. Így nemcsak nyersanyagfőnybe, de emberfőnybe is kerülünk, ami egyet jelent a biztos győzelemmel.

ÁLTALÁNOS EGYSÉGKEZELÉS

Mert mindenki elkezd valahol...

Nem mindenki született egyből bele a stratégiai játékok világába, és még mindig akadnak olyanok, akik csak az egeret használják. Tegyük meg általános kitekintést a stratégiai világába, nézzük meg a gyors és hasznos billentyűket.

[Bal CTRL]+[Szám]: Jelöljük ki egy adag egységet, és nyomjuk le a **[CTRL]** gombot, majd egy számot a billentyűzeten. Ezzel máris elkészítettünk egy csapatot, amit bármikor kijelölhetünk az adott szám lenyomásával. Sok játékban megtehetjük, hogy egy egységet több csapatba is besorolhatunk.

[Bal CTRL]+[Bal Klikk]: A kijelölt csapathoz hozzáadjuk azt az egységet, amelyikre rákattintottunk, miközben a **[CTRL]**-t nyomva tartottuk.

[Bal SHIFT]+[Kijelölés]: Ha már van egy kijelölt csapatunk, és nem csak egy egységet szeretnénk hozzáadni, hanem egy egész csoportot, akkor válik hasznunkra ez a kombináció. Tartsuk nyomva a **[SHIFT]**-et, miközben kijelöljük azokat, akiket szeretnénk hozzácsapni az alapcsapathoz. Amint befejeztük a kijelölést, már részei is. Ha **[CTRL]** segítségével definiált csapatról van szó, akkor érdemes újra elkészíteni a csapatot.

[Szám]x2: Ha egy számon már van egy csapatunk, és szeretnénk gyorsan odavinni a kamerát, ahol ők vannak, akkor nyomjuk le kétszer egymás után a számukat.

Van még néhány gomb, ami ugyan játékonként változik, de érdemes felfedezni őket. Ilyen például a városunkhoz visszavivő billentyű, a hőst, esetleg az unatkozó parasztot kijelölő. Érdemes tehát átnézni a hotkey menüt, és megismerkedni a fontosabb gombokkal. Persze ha igazán komolyan gondolunk egy adott játékot, akkor minden építő, egységkezelő, kijelölő gombot illik ismerni.

KV SZOFTVER



Nos, ebben a hónapban is számtalan... blah-blah-blah, yadda-yadda-yadda. A lényeg, ez az áldott jó Bërkönyë gyërek továbbra is lelkesen válaszol leveleitekre, úgyhogy írjatok! A cím, kavesznet@gamestar.hu. A „tárgy” mezőbe írjátok be: V1AGRA. (Ne!)

WW2

CALL OF DUTY 2

Csak azt szeretném kérdezni, hogy mikor jelenik meg a Call of Duty 2, és hogy milyen gép kell hozzá?

A legutóbbi információk szerint november elején jelenik meg, minimális gépigénye 1,4 GHz-es proci, 512 MB RAM, Radeon 9200/GeForce 4. Optimális gépigénye 2,5 GHz-es processzor, 1 GB RAM, Radeon 9800XT/GeForce FX 5900.

L. DÁVID

POP:WW

A Prince of Persia Warrior Withinben megöltem másodsorra is az idő hercegnőjét, és akkor bejön az animáció, hogy a herceg elhagyja az idő szigetét. És akkor vége a játéknak. Szerintem ez egy BUG. Az lenne a kérdésem, hogy van-e rá valami patch vagy javítás?

Ez nem bug, alapesetben így van vége a játéknak. Akkor lesz más befejezése, ha összegyűjtöd az összes life upgrade-et. Ekkor kapsz egy brutál fegyvert, és más lesz a főellenség.

ANDRIS

GTA: VICE CITY

1. Miután megvettem a pénztermelő épületek közül az autószalont, mit kell csinálni azonkívül, hogy megnyerem a versenyeket?
2. A sztriptízbárnál milyen küldetés van?
3. Milyen pénztermelő épületet lehet

még megvenni a Taxiállomáson, a Dokkon, a Malibu Clubon, a Sztriptízbárn és a Fagyis (drogos) épületen kívül?

4. Nem tudnátok küldeni valamilyen magyar végigjátszást?

1. Az autószalonnál a garázsban a falon van egy lista. Azokat a kocsikat be kell vinni a garázsba.

2. Menj be hátra, és keress egy táncosnőt. Ott meg kell várni, míg eltáncol 600 dollárt. Majd egy csávóval is kell versenyezni.

3. A filmstúdiót, a festőszalont és a nyomdat említésem meg.

4. Látogass el a www.gtaonline.hu weboldalra.

MOLNÁR ATTILA

CS:S SPRAY LOGÓ

Hogy lehet Counter-Strike: Source-ba spray logót beilleszteni?

Az Options, multiplayer menüpont alatt a „spray logo” felirat mellett keress egy „import logo” vagy valami ehhez hasonló gombot. Klikk, és megkeresed a képet, ami lehetőleg .png vagy .jpg formátumú, és importárod.

T. ÁKOS

DAWN OF WAR

A Warhammer: Dawn of War hetedik pályáján elfoglaltam a térkép felét, de a másik felétől egy folyó választ el. Keresek egy hidat. Megvan! Ó, de a közepén van egy lyuk! Megyek tovább. Találok még egyet. Teljesen ép, de ez meg le van zárva! Mondjál már valamit, hogy átjussak!

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a kavesznet@gamestar.hu címre és reménykedj a gyors válaszban! Ha nem válaszolunk azonnal, az nem azt jelenti hogy személyes problémánk van veled, vagy direkt nem áruljuk el a megoldást, mert csúnyák vagyunk.

Kérj segítséget a GameStar fórumon (gamestar.hu/forum) vagy nézz körül az alábbi oldalakon:

ha magyarosításra van szükséged:
gamestar.hu/gmiki

ha cheat vagy trainer kell:
ggmania.com/cheat

LINKAJÁNLÓ

AMIKOR TI VESZITEK KÉZBE...

Ti tippeket adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a kavesznet@gamestar.hu címre!

KIRÁLY MÁTÉ

BLACK & WHITE

- Ha egy tűzgolyót rádobsz egy sziklára, akkor az meggyullad, így 2x-es erővel zúdíthatod az ellen falujára.

- Ha a kreatúrádat megtanítod bűzát varázsolni, küldd a nyakörvvel (a szívárványossal) a templomhoz a táncolókhöz, mert megtanul táncolni, és gondoskodik a népről, ami nekünk elég nagy fáradság lenne.

- Ha a kreatúránkkal harcolunk, csak simán támadjuk, és a defendet hagyjuk ki. A tűzgolyót dobjuk el, és amikor felgyújtottunk egy épületet, kapjuk el, és dobjuk újra. Így nem fogy a varázserőnk.

- Az oltáron gyakran áldozunk embert, barit vagy fát (az ember a legjobb).

- Az ellenség faluját csak és kizárólag romboljuk, mert erre a sima kő is jó.

KOVÁCS ÁRPÁD

THE LONGEST JORNEY

A The Longest Journey 7-es fejezetben a víz alatti négy kristály kőtáblára való elhelyezésének pontos sorrendje a következő:

- 1.kristály: Az egyszemű hegyhez
- 2.kristály: A vízhez
- 3.kristály: A halhoz
- 4.kristály: A szigonyhoz.

És ne forgasd el egyik kristályt sem!

MÁTYÁS DÁNIEL

PAINKILLER

Ha a Painkillerrel (ez az a fegyver, amelyiken azok a forgó pengék vannak) meglösz négyezer-ötször egy hullát, akkor ki fog belőle esni egy drágakő.

G. DÁVID

BF2 LAN

Olvastam a augusztusi GS-ben hogy valaki kérdezte, hogyan lehet LAN-nál botokat berakni a Battlefield 2-be. Én tudok egy variációt, igaz, nem biztos, hogy mindenkinél működik. Az egyik játékos indít egy Single Player pályát, a másik játékos Multiban csatlakozik IP-cím szerint a másik géphez.

@TTLL@

GTA:SA

1. Ha pénzsűkében vagy, akkor a gettó körüli fehérscuklyás embereket (fegyver is van náluk, nem tévesztheted el) puffantsd le. Minimum 2000 dollár ütheti a markod.

2. Ha bandaháborúzol, akkor keress egy jól bevédhető helyet háztetőkön, lépcsőkön vagy valami magas helyen, mert ott kisebb a halál esélye.

3. Ha spórolni akarsz a pénzzel, akkor löszert úgy vásárolj, hogy előbb megveszel a tec9-ből (300\$) sokat, és arra ráveszed az SMG-t. Ugyanazzal a skulóval megy.

4. Ha a házakat rabolod, akkor:

- 19:00-kor légy a kocsnál,
- ha már nálad van a cucc, akkor nyugodtan rohanj ki,
- a házakban néha el van szórva egy kis pénz, nézz szét!

Repülj át space marine-ekkel vagy landspeederekkel a híd felett, és akkor eltűnik az akadály.

SITHLORD THE LONGEST JOURNEY

Nekem aztán tényleg nincs szerencsém a kalandjátékokkal... A The Longest Journey-ben elakadtam a 2. fejezetnél. Megcsináltam azt a kacsás-fogós-köteles izét, elmegyek a metróhoz, de nem jutok tovább. Ez miért van?

Azt nehéz lenne megmondani, de talán az, hogy nem használtad rögtön az új tárgyat. A kombinálás után ugyanis rögtön használnod kell azt a kulcsot, hogy lejuss.

KIRÁLY MÁTÉ BLACK & WHITE

A Black & White első részének harmadik pályáján, amikor kreatúrámat fogvatartják, elfoglaltam a második falut és a második oszlop is besüllyedt a földbe. Ekkor Lethys, az a ***, küld rám egy farkas faragatlan fanatikus farkast, és azokkal elfoglaltatja a fából készült fantasztikus és futurisztikus falumat. Mit kell tennem, hogy megállítsam őket?

Az a legegyszerűbb, ha lelocsolod őket vízzel, mielőtt elérnék a várost. Mármost a farkasokat – és természetesen akkor, ha már megtanultad a megfelelő bűbajt.

ROLA STILL LIFE

Az 5. fejezetben akadtam el, amikor bejutottam a vöröslámpás épületbe, a feka csávó után van egy ajtó, amelyen egy idézet és egytől hatig gombok található! A problémám az, hogy nem találom a számkombinációt hozzá!

Ebben a játékban nem nagyon találsz meg „csak úgy” dolgokat, össze kell raknod a jelekből, amiket a környéken találsz. Gyanúsak lehetnek a pengék, a festmények, a versike pedig segít összerakni a dolgokat. Itt a megoldás: 423615.

GABEE GTA SAN AND- REAS

Mikortól lehet megvenni a San Fierro-i Wangs autóst, és elkezdni az import-export miszsiókat? Mivel én már végeztem a fősztorival, és még mindig nem tudom megvenni. Mit kellene még csinálnom?

Volt egy olyan küldetés, hogy két

autót kellett Caesarrel ellopni egy közeli boltból. Utána már megveheted.

VENDEL NFSU2

A Need For Speed Underground 2-ben hogyan lehet megszerezni az ún. „Sponsor” autókat?

Minden versenyben első helyen kell végezned, kivétel nélkül.

BEEN GOTHIC

A Gothicban a Szepta táborban hogyan lehet házát szerezni azon kívül, hogy megölök valakit? Van valahol egy üres ház? Már beléptem a Testvériségbe. No meg hol van az ork kalapács?

A Szektánál nem lehet házát szerezni, csak Gomezéknél meg a Merceknél. Részlet a végigjátszásokból: „Szerezzük be a megfelelő térképet (SzT) Grahamtól, majd induljunk el azon a táborból kifelé vezető úton, amely a mocsárban jobbra vezet. Hamarosan egy hídra bukkanunk, azzal ne is törődjünk, haladjunk tovább felfelé. Néhány igen durva szörny (Bloodhound) kivégzése után fent egy barlangban megtaláljuk azt a ládát, amelyik azt a remek fegyvert rejt.”

ZLATA WOW

A World of Warcraftban, amikor először raktam fel moddot, nagyon elcsináltam valamit... Amikor fölmentem, bejelentkeztem, megkérdezett valamit. Én ott a „disable...”-ra mentem. Szerintem itt rontottam el. Se amit akkor felraktam, se amit újonnan raktam föl, egyik mod sem indul.

A karakterválasztó képernyőn van egy olyan gomb, hogy Addons. Oda bemész, és enable-t adsz az összes modnak, ami kell. Elvileg ezek után mennie kell.

EMIL MAGYAR MAGYAR WOW

Honnan veszem észre, hogy ellopták az accountomat? Mármost mit ír ki a WoW?

Például onnan, hogy karaktered máshol van, mint ahol hagyta.

DVORSZKI DANI GUILD WARS

Azt szeretném kérdezni, hogy igaz-e az a kiskapu a Guild Warsban, hogy Beacon Prech-ből le lehet menni a

A HÓNAP TÉMÁJA

Fable: The Lost Chapters

1. Házakat hogy lehet vásárolni? Mert én sehol sem találtam semmi házvásárlásra utaló dolgot (táblát, házat áruló embert, semmit).
2. Ha elértem a maximális kort, akkor azért még ugyanúgy bukna rám a csajok, a külső megváltozásán kívül lesz még valami hátulütője a megöregedésnek (lassabb mozgás, ilyesmi)?

(Szabó Péter)

1. **Az eladó házak ajtaja előtt vannak táblák, a térkép is jelzi őket. Nézz körül, például a szülőfaludban.**
2. **Csak a külsőd változik, legfeljebb hatvanéves korodig öregedsz, de speckó trükkökkel (pl. emberáldozatok) még fiatalíthatsz is magadon.**

Ha a hősöm arca megsérült, azt lehet valahogy plasztikázni, vagy marad a sisak vagy a szakáll?

(Zsolti)

Meg a tetkó. Nincs plasztika, ez nem a „Nagy alakítás”.

A kulcsok nagy részét hol rejtik? Házakban, bokrokban? Egyáltalán lehet gyereke a Fable-nek, vagy csak magára számíthat?

(Hunyadi Márton)

A kulcsok általában ládákban vannak. A főhőst nem Fable-nek hívják, gyereke pedig nem lehet.

Hogyan lehet menteni a Fable-ben?

(Gery)

Esc -> Options -> World/Hero save – attól függően, hogy hol vagy. Ha városban, békés helyen, akkor az előbbi, ha a vadonban, ahol bármikor megtámadhatnak, akkor az utóbbi. Ekkor csak hősöd adatait tudod elmenteni.

1. Mit rejt az a láda, amelyhez 30 ezüstkulcs kell?
2. Hova kell vinni a kék gombát?
3. Bowerstone-ban hogyan lehet kinyitni a kocsa mögötti lezárt helyiséget?
4. Mivel lehet kinyitni a Grey House-ban lévő démonkaput?

(Tímár Zsolt)

1. **Én csak 20-as ládáról tudok...**
2. **Négy kék gomba kell a boszinak a Sick child nevű küldetés teljesítéséhez.**
3. **Szerintem sehogy.**
4. **Össze kell házasodni Lady Greyjel, és akkor automatikusan kinyílik.**

Elakadtam a Fable-ben... Egy melléküldetésben, mikor rosszul van egy gyerek, és az anyja elküld egy boszorkányhoz, aki pedig elküld négy kék gombáért. A baj csak az, hogy fogalmam sincs, hogy hol van az a négy gomba!

(Sim)

1. **Vedd meg a Barrow Fieldsnél lévő árustól, aki elmondja a másik három helyét.**
2. **Lookout Pointnél másik két kereskedő elárulja, hogy a második a beszélő fejnél lévő tóban van.**
3. **Guild Woodsban van egy főszer, aki ad neked egy levelet. Add azt oda a barátnőjének Oakville-ben, aki szintén arra kér, hogy vigyél egy levelet vissza a pasinak, aki ekkor odaadja a harmadik gombát.**
4. **A Picnic területén találni fogsz egy szomorú lányt. Táncolj vele háromszor (a lényeg, hogy boldoggá tedd...), és megjutalmaz.**

törp királyságig?

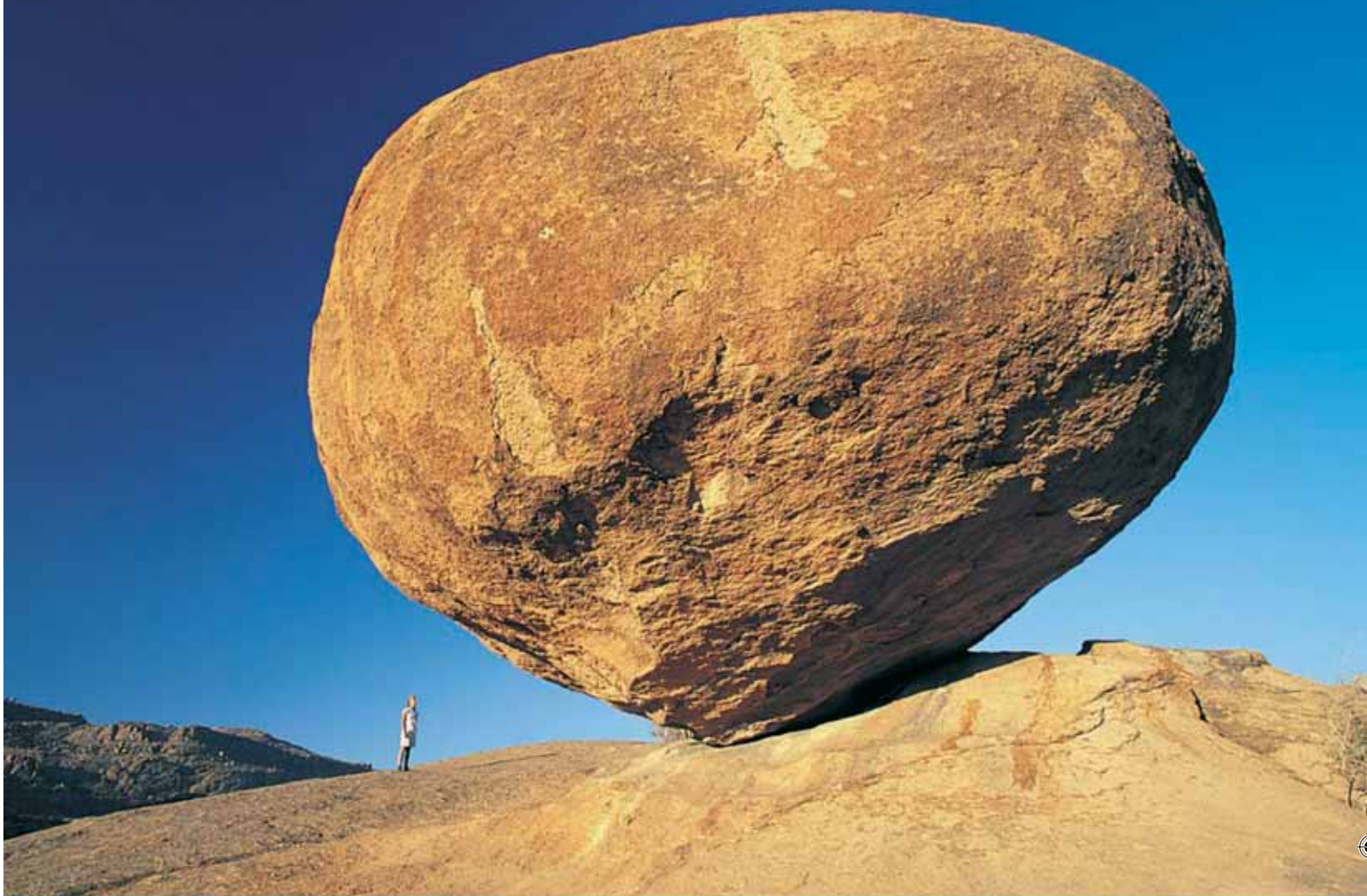
Igen, igaz. Drokmar's Forge-ba el lehet jutni.

SAM THE SUFFERING

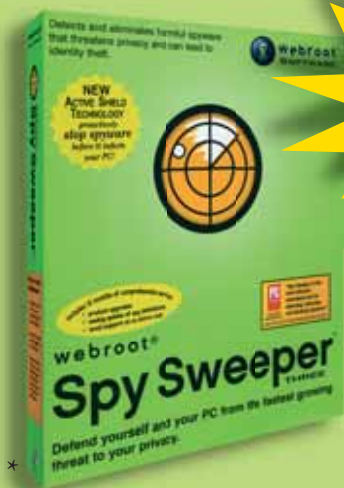
Elakadtam a Sufferingben az utolsó pályán. Nem tudom kinyírni a főmonsztárt. Addig jutok, hogy a szörnyet kinyírom, de utána jön az a kisfiú, mond valamit, és jön a „tükörképem” egy tommygunnal. Őt nem

tudom megölni. A darut sem tudom leereszteni, mert a vezérlő ajtaja zárva van. Mit tegyek?

Egyszerűen változz át szörnyé, csak úgy tudod megölni magadat.



Ne becsüld alá a kémprogramokat!



**CSAK
3990 Ft!**

Rendszerkövetelmények

Microsoft Windows 98/ME/NT4/2000/XP
150 MHz processzor, 15 MB szabad tárterület
32 MB rendszermemória, internetkapcsolat
CD/DVD-meghajtó, Windows XP SP2 kompatibilitás

A PC World olvasói a Webroot Spy Sweeperhez most 9 362 Ft helyett mindössze 3 990 forintért (+ postaköltség) juthatnak hozzá!

Megvásárolható az IDG Hungary Kft.-nél:

1075 Budapest, Madách I. út 13-14.; 577-4301; terjesztes@idg.hu; mediashop.idg.hu

Egy éves frissítéssel. A program angol, német, francia, spanyol valamint holland nyelveken található meg a CD-n. A szoftver mellé részletes magyar nyelvű telepítési útmutató és e-mail alapú támogatás jár. A termék használatba vételéhez, valamint az adatbázis és a program frissítéséhez internetkapcsolat szükséges. Az akció a készlet erejéig tart. Minden jog fenntartva!

*A kép kizárólag illusztrációként szolgál.

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja



MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNUSKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTÉK, MOBIL VIDEÓ): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról! Az érkezés wap-címet látod le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáféréseid és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono csengés, színes háttérkép, polifónikus csengőhang bruttó 500 Ft./SMS. Valódi csengőhang, mobil videó: bruttó 1000 Ft./SMS. Akciók tartalmak bruttó 300 Ft./SMS, illetve bruttó 500 Ft./SMS. Akciók Rally Factor Java játékok készleteit: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx Series, Motorola V600 Series. Akciók Traffic Java játékok készleteit: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Siemens S55, M55, SL55, C60, MC60. További csengőhangok, képzírók, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kit. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználói adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárult további akciókhoz szülő - SMS fogadásához.

STX RINGO
AZ ENYV MÓDILON!

Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!
Küldd el SMS-ben a GSREG szót a 1781-re!

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámot senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 95 Ft./SMS!

Mono és polifónikus csengések
06-90-635-545

Újdonságok	Mono	Peli
Akon - Lonley	GS28880	GS33746
Backstreet Boys - Incomplete	GS28836	GS37658
Black Eyed Peas - Don't lie	GS28896	GS33777
Daniel Hope - Love and pride	GS28778	GS37577
Bartók Krisztián - Forradalom	GS28848	GS37683
Black II Black - Te vagy az akit a legjobbban	GS28872	GS33731
Fiesta - Minden csak várta	GS28894	GS37772
Spy the post - Ejjel érkezem	GS28712	GS37349
Groovehouse - Szemeddel látsz	GS28884	GS33764
Magna Cum Laude - Te így most	GS28895	GS33774
Minisztár - Szerelm egy életen át	GS28898	GS33783
Oláh Ibolya - Magyarország	GS28899	GS33784
Royce Adams - Oláh Ibolya - Valószínű ez a szerelem	GS28886	GS33767
Szabó Leslie - Utazás	GS28879	GS33745
V-Tech - Nem akarom újra	GS28839	GS37456
Akela - Megkísérletek	GS28892	GS33769
Black - Out-Flagadózó	GS28893	GS33770
Buryó Pityu - Mama, egy kicsit mulatunk	GS28897	GS33778

TOP 20	Mono	Peli
50cent - Candy shop	GS28737	GS37545
K-Maró - Femme like you	GS28704	GS37513
Arash - Bore bore	GS37777	GS37578
Dj Szatmári-Jucus - Egeess el	GS28708	GS37218
Dj Tiesto - Traffic	GS28540	GS37041
Dj Tiesto - Adagio for strings	GS28832	GS37652
Dj Waiko-Dj Szatmári - Balatoni nyár	GS28840	GS37653
Infernal - From Paris to Berlin	GS28876	GS33742
Kristófán - Tisztelettel - Szűzben nyerek	GS28753	GS37568
Crystal - Duszatórt a szívem	GS28792	GS37593
Desperado - Add nekem az álmod	GS28830	GS37645
Fresh - Félig öröög, félig angyal	GS28883	GS33749
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GS28568	GS37267
Nox - Forog világ	GS28822	GS37631
United - Végső vallomás	GS28716	GS37533
Zséda - Mindhalálig mellettem	GS28823	GS37475
Irgy Hónaljmirigy - Numerakirály	GS28717	GS37464
Fekete Péter - Add ide a drótd	GS28868	GS37723
Jóbarátok	GS28749	GS37700
Mission Impossible	GS28144	GS37126

Rock - Metal TOP5	Mono	Peli
Edda - Itsen az úton	GS28833	GS37654
Hooligans - Elkábil	GS28817	GS37607
Hooligans - Királylány	GS28543	GS37782
Hooligans - Szabadon	GS28751	GS37562
Supernem - Hangosabbán	GS28439	GS37931

Dance - Trance - Techno TOP5	Mono	Peli
Danzel - Pump it up	GS28477	GS37180
Danzel - You are all of that	GS28738	GS37547
Groove House - Ébredj mellettem	GS28853	GS37693
Noksi-Brownie - Budapest száll	GS28493	GS37192
Scooter - Shake that	GS28882	GS37288

Magyar POP TOP20	Mono	Peli
Akos - Örvény	GS28363	GS37857
Anton - Párizsban szép a nyár	GS28829	GS37642
Baby Gabi - Lányi Lala - Darabokra szakítod	GS28329	GS37139
Crystal - Hajnali fény	GS28629	GS37315
Desperado - Rajtad múlik	GS28258	GS37881
Desperado - Tied a főszerep	GS28391	GS37884
Fiesta - A tied mindenem	GS28400	GS37893
Gáspár L. - Hagyd meg nekem	GS28556	GS37444
Groovehouse - Elmúlt a nyár	GS28407	GS37900
Groovehouse - Ha újra látom	GS28408	GS37901
Inflagranti - Változtam	GS28851	GS37689
Mary - Jeges szív	GS28468	GS37750
Nox - Egen fölön	GS28430	GS37922
Nox - Friesang	GS28431	GS37923
Nox - Szászor olaj még	GS28569	GS37711
Teddy Vöröskő - Nem fáj, hogy nem vagy velem	GS28559	GS37724
United - Élni tudni kell	GS28457	GS37949
Vtech - Az idő	GS28452	GS37944
V-Tech - Semmi nem tart vissza	GS28587	GS37290
Vtech - Tűzfórró vágy	GS28456	GS37948

Mono csengés letöltésekor, ird a kód után készülékd típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (PI. GS28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715). Akciók mono csengések letöltése: pl.: GSCSENG AL vagy GSCSENG SIE

FANTASZTIKUS Java játékok FÉLÁRON!

Mindössze bruttó 500 Ft-ért!
Küldd a játék kódját az alábbi számra!
06-90-635-545 GSJAVA GSGAME

Hihetetlen akció

Színes háttérképért küldd a **GSKEP** kódot a következő telefonszámra: **1784**

Töltsd le most csak bruttó **300 Ft-ért!** **Dj Szatmári Jucus - Egeess el**

Mono csengésért küldd a **GSCSENG** kódot a **Polifónikus csengésért küldd** **1784** a **GSDALLAM** kódot a telefonszámra!

100% FRADI MOBIL VIDEÓ
06-90-629-444
Gera-gól feltördulattól
SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK
06-90-635-545
Kód: GS823486
CSENGÉSEK: FRADI INDULÓ
Mono: GS28755, Polifónikus: GS37575 Valódi csengés: GS16050
06-90-635-545 06-90-629-444
További tartalmainkkal keresd szerdánként a 100% Fradi hetilapban!

Valódi csengések

06-90-629-444

INDULOK	
A Szavijelenő hűvös	GS16029
Amur partizánok	GS16084
Internacionálé	GS16104
Mint a mókus fenn a tén	GS16106
Pojuska	GS16159

DANCE

Danzel - Pump it up	GS16000
Dj Sammy - California dreamin	GS16036
Dj Szatmári-Jucus - 100 évet várnék	GS16153
Erős vs. Spigiboy - Rég várnék vatakre	GS16134
Erős vs. Spigiboy-Fresh - Karneval	GS16133
Fresh - Félig öröög félig (Erős vs Spigiboy mix)	GS16088
Infernal - From Paris to Berlin	GS16157
Spy the ghost - Arena	GS16160
Spy the ghost - Its time to disco	GS16098

MAGYAR ZENÉK

Edda - Elhagyom a várost	GS16154
Edda - Ejjel érkezem	GS16010
Edda - Kölyköt voltam	GS16155
Garxsta - Gerilla Funk	GS16032
Irgy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálók	GS16012
Irgy Hónaljmirigy - Nem érhettek pia nélkül	GS16013
Irgy Hónaljmirigy - Numerakirály	GS16004
Lajcsi - Majd ha nekem sok pénzem lesz	GS16158

HANGEFFEKTEK

babanevetés	GS16147
báránybéggetés	GS16023
baromfiudvar	GS16151
Batman - Számszűhögök	GS16146
chopper beindul	GS16148
cross motor gyorsul	GS16913
FHMMA 1 szand prít	GS16140
I'm your Dj	GS16984
lány - fuck me	GS16985
lány elévöz	GS16025
Lenin hangja	GS16051
lézerniszobor	GS16113
malacok	GS16849
műi nyögés	GS16024
nyertés	GS16114
Porsche	GS16026
Racemotor ducati	GS16142
Star Wars Lézerkard	GS16048
szeletelés	GS16019
vadmacska támad	GS16152
Wc-öblítés	GS16020

Színes háttérképek

06-90-635-545

total sport **állatok** **mix** **vicces**

GS660421	GS660203	GS660630	GS660213	GS660036	GS660226	GS660596	GS660642	GS660332	GS660341
GS660628	GS660629	GS660650	GS664233	GS660229	GS660319	GS662210	GS662236	GS660355	GS660364
GS660635	GS660646	GS664232	GS660632	GS660324	GS660331	GS665092	GS665427	GS662235	GS665069
GS660651	GS662215	GS662231	GS664230	GS660429	GS660605	GS665481	GS668055	GS665079	GS665081

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Az október egyértelműen a játékok hónapja. Sok olyan fejlesztés jelenik meg ezekben a napokban, melyekre hosszú hónapok, sőt évek óta várunk. Quake IV, Black & White 2, Age of Empires III, és még sorolhatnám napestig. Úgy érzem remek alkalom ez, hogy új konfigurációt állítsunk össze, kiváltképp, ha azt szeretnénk, hogy a ma játéka, a holnap hardverén fussanak. Tény, hogy ez komolyabb anyagi megterhelés lesz többünk számára, de ennyire ne szaladjunk előre.

Volt szerencsénk kipróbálni egy fél raklapnyi NVIDIA GeForce 7800 GTX kártyát, amely a ma piacon lévő, és megvehető leggyorsabb videokártya családot jelenti (oké, lehet, hogy lapunk megjelenésének pillanatában már boltokban vannak az új ATI-k, de akkor is ☺). Ha úgy érezzük, hogy körülbelül egy, másfél-száz ezrest van kedvünk elverni egy pillanat alatt... itt a legjobb lehetőség.

A vicces az e havi felhozatalban, hogy néhány rongyos ötven ezresnél nem állunk meg, hiszen az ATI Crossfire összerakása idején ennél sokkal többet is otthagytunk az eladónál. Hogy megéri? Nos, ez most kiderült. Összefoglaltuk továbbá, hogy milyen, ma használatos és egyre népszerűbb BitTorrent kliensek vannak, mely programokat érdemes használni Windows Media Player helyett. Mindemellett megvizsgáltuk azt is, hogy mennyire jó is interneten keresztül nézni a világ televízió műsorait, köztük hazánk több adását is.

ZeroCool

BLÖFF VAGY CSODA?

Az interneten érdekes hír bukkant fel, amely szerint 2006-ban vadonatúj laptop kerül majd a piacra, készítője az Atom Chip Corporation. A gépecske egy AtomChip® Quantum II procival rendelkezik, amely 6,8 gigahertzen ketyeg, 1 terabájtos, nem felejtő memóriával rendelkezik, tárolásra pedig egy 2 terabájtos memóriaegységet használ. A készülék első látásra maga a csoda, bár olyan alkatrészekből áll, amelyekről még sosem hallottunk, és manapság elég skeptikus az ember a „csodafegyverekkel” kapcsolatban. Mindenesetre az SG220-2 ára konfigurációtól függően 8500 és 15 ezer dollár (azaz 1,7 és 3 millió forint) körül várható a cég honlapja szerint. A Quantum optikai forradalma (vagy blöffje) máris elindult!



A FORRADALMI KONTROLLER

A Nintendóról már jó ideje tudjuk, hogy nem a Sony és a Microsoft által kijelölt, minél nagyobb teljesítményű konzolokat létrehozni akaró utat követi, hanem saját feje után megy. Innovációi között a legújabb a friss Nintendo konzol, a Revolution irányítója, amely szakít a hagyományos kinézettel. Ezzel szemben totális 3D-s irányíthatóságot ad, bár az eddig látott demók főleg amolyan lézerceruzaként használták ki képességeit. De például rendelkezik olyan csatlakozóval, amelyen át egyéb perifériákat lehet rádugni (analóg joystick a másik kézbe). Egyelőre nem könnyű a megfelelő játékokat elképzelni hozzá, amely a kontroller térbeli mozgását is érzékeli, de ismerve Nintendókat, minimum egy Mario és egy Pokemon már készül ☺ (...meg egy Zelda és Donkey Konga - ender).



INGYENES LETT AZ OPERA

Jó hír az alternatív internetes böngészőket kedvelőknek, hogy az eddig ad-ware módban elérhető Opera (a reklámcsík addig volt látható a képernyőn, míg az ember nem fizetett a programért) most már teljesen ingyenes lett. A nagyon gyors böngészőt és jól használható levelezőrendszert integráló program legújabb változatától kezdve egy fillért sem kell fizetnie senkinek a teljes, háborítatlan használatért. Ez a „húzás” rá is fért az Operára, mert a legújabb böngészőháborúban erősen kezdett lemaradni a Firefox mögött, amely az Internet Explorer méltó kihívójának tűnik. Most tudásban itt az új nagy versenytárs: kérdés csak az, a felhasználók mennyire kedvelik majd meg.

CELL ALAPLAPOK JÖVŐRE

A Sonyval kötött szerződések értelmében egyik fejlesztő sem rukkolhat elő semmiféle Cell-alapokra épülő termékkel egészen a PS3 játékkonzol megjelenéséig. A Toshiba azonban már rendelkezik egy alaplap-referenciával, amely már nemcsak magát a Cellt, hanem egyéb szükséges chipet és vezérlőket is tartalmaz. Ezek egyike az ún. Super Companion Chip, amely a külső A/V és I/O eszközökkel kapcsolja a Cellt. Az alaplaphoz Linux és ITRON operációs rendszereket adnak majd. A legújabb információk szerint 2006 első negyedében érkezik a PlayStation 3, így az erre a rendszerre épülő alaplapok megjelenése 2006 második negyedévre várható.



ÚJFAJTA VGA-CSATLAKOZÓT TERVEZ AZ NVIDIA

Az Amerikai Szabadalmi Hivatal bejegyezte az NVIDIA új fejlesztését, amely tulajdonképpen a meglévő VGA-csatoló felturbózása. A gyártó szerint az olcsóbb videokártyák és monitorok képminőségét javíthatja jelentősen a technológia, amely formátumában megegyező lesz a jól bevált jelenlegi csatlóval, így teljes kompatibilitást biztosít a manapság használt változatokkal. Ugyan a digitális csatlakozók megjelenése miatt nem számít annyira forradalminak ez a megoldás, de a belépő szintű eszközök esetében, főleg nagyobb felbontások használatakor, vagy hosszú kábelek alkalmazásakor jelentkező minőségromlás elkerülésére kiváló alternatívának ígérkezik.

ANTIK ROMOKAT FEDEZETT FEL A PROGRAMOZÓ

Luca Mori Parma városát és környékét nézegette a Google Earth segítségével, amikor Sorbolo falu közelében érdekes, mintegy fél kilométer kiterjedésű „foltot” talált. Amikor ránagyított a képrészletre, kiderült, hogy valami lehet a föld alatt azon a helyen. A felfedezésről azonnal értesítette a helyi régészeket, akik vizsgálni kezdték a megjelölt területet, és eddig ismeretlen romokat találtak. A jelek szerint egy római villa került elő, amelyet nem sokkal időszámításunk kezdete előtt építettek. Remélhetőleg az egyre jobb minőségű műholdas felvételek segítségével még sok ilyen rejtett rom és emlék kerül majd elő.

ÚJRA SÉTÁLHATSZ AZ ŐSI RÓMÁBAN

Az Animazoo nevű cég motion capture rendszere segítségével 3D-s sztereoszkopikus nézetet használva lehet az ősi Róma utcáit bejárni. A virtuális időutazás talán legérdekesebb része a Colosseum és a gladiátorharc, amelyet valódi színészekkel vettek fel. Maguk a gladiátormodellek olyan, valóban élt gladiátorok alapján készültek, akiknek maradványait Pompeiben találták, és koponyájuk, DNS-mintáik és csontozatuk segítségével újra létrehozták őket. Ez a virtualitás az első lépés a teljesen bejárható ősi Róma felé, amelyet majd az igazi Colosseum mellett felépített virtuális színházban lehet majd megtekinteni jövő tavasztól.



CSAK SZÁMÍTÓGÉPEK A SULINETBEN

A Sulinet programban november elsejétől csak és kizárólag asztali számítógépes konfigurációkat, illetve hordozható számítógépeket vásárolhatnak meg a magán-személyek. Eredetileg arról volt szó, hogy 2006. január elsején életbe a változás, azonban ezt is módosították. A vásárláshoz továbbra is évi 60 ezer forintos adókedvezmény vehető igénybe, legfeljebb a termék(ek) árának 50 százalékáig.



Rövid hírek S Z O F T V E R

Megjelent a Paint Shop Pro X, amelyben jelentősen felújították és kibővítették a tanulóközpontot, ahol a kezdők lépésről lépésre sajátíthatják el a fényképekkel való munkát. Okosabbak lettek a szintén kezdőket segítő automatikus képrekesztő, retusáló funkciók is.
www.corel.com

Az ingyenes Pixia új változata, a v3.3e is letölthető immár. Ez egy komplett retusálószoftver számtalan grafikus eszközzel: maszkolás, rétegkezelés, testre szabható ecsetek, szűrés és filterezés lehetőségekkel.
pixia.free.fr

A GatorData kiadta a Banner Maker Pro for Flash! legújabb verzióját, amellyel flash alapú bannereket lehet készíteni animációkkal, szövegekkel és így tovább. A 15 napos kipróbálható változata innen tölthető le:
www.bannermakerproforflash.com

A sokak által méltán kedvelt Winamp is megújult. 5.1-es változatában újfajta ripplelés, AOL Radio, SHOUTcast Wire Podcast és Preditix MusicMagic Playlist típusú támogatást is találhatunk.
www.winamp.com

Akinek nincs pénze, illetve lehetősége arra, hogy szinte végtelen mennyiségű LEGO-kockával rendelkezzen, az biztos örülni fog a LEGO Digital Designer v1.4 megjelenésének. A program segítségével szinte bármilyen LEGO-konstrukció elkészíthető a legújabb kockakínálat felhasználásával.
www.lego.com/eng/create/digitaldesigner

A PGWare rendszeroptimalizáló programjának legújabb, 2.9.19.2005 kódjelű változata segítségével egy gombnyomással állíthatunk rendszerünk paramétereit, amely egy-egy adott játékprogram esetében igen hasznos lehet. A Gamegain innen tölthető le:
www.pgware.com/products/

Az Abiword egy nyílt forráskódú, ingyenes szövegszerkesztő, mely magyar kezelőfelülettel rendelkezik. A több hibajavítást tartalmazó 2.2.9 immáron letölthető.
www.abisource.com

A televíziós programok vételére alkalmas program, a ChrisTV Lite is új verziószámhoz érkezett, amely a v4.70. Teletext, többcsatornás megjelenítés, skinezhető felület, felvételi

ÚJ, MP3-LEJÁTSZÓS MOBILOK

A telefongyártók belátták végre, hogy a mobil zenehallgatás az egyik legnépszerűbb szolgáltatás manapság. Azoknak érdemes várni egy-két hónapot, akik most szeretnék lecserélni mobiljukat és MP3-lejátszójukat, ugyanis mindezt hamarosan egy füst alatt is elintézhetik. A most debütáló Nokia 6630 Music Edition vagy Motorola ROKR E1' körülbelül száz számot képes tárolni memóriakártyáján, de ha komolyabb zenei élvezetekre vágyunk, akkor érdemes lesz várni jövő év elejéig. Tavasszal jelenik meg ugyanis a Nokia „MP3-lejátszógyilkos” mobilja, az N91, mely négy gigabájtos kapacitásával magasabb szintre emeli a mobil zenehallgatást. 2006 első negyedévében számíthatunk más gyártókra is, akik szintén mervelemes mobilok piacra dobását tervezik, így kis türelemre intենék mindenkit, érdemes várni pár hónapot.

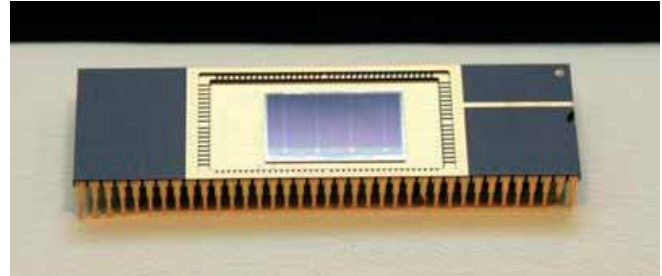
www.nokia.com



680 ÓRÁNYI ZENE EGY KÁRTYÁN?

Nem, nem átverésről van szó. Sőt nem is trükközésről, a számok egytől egyig 224 Kbits-os tömörítéssel értendők. A dolog nyitja a Samsung legújabb bejelentése, miszerint jövő évben kezünkbe vehetjük majd az első 16 gigabit sávszélességű, 32 GB kapacitású memóriakártyát. A mobil eszközökbe szánt kártya elsőnek CF formátumban érkezik majd.

www.samsung.com



MOBIL HANGRENDSZER

Az hagyján, hogy a készülégyártó cégek kezdenek elárasztani minket a zenelejátszó képességekkel rendelkező mobilokkal, de már a kiegészítők gyártói sem akarnak lemaradni az új trendről. A miniDIO elnevezésű kis szerkezettel például fülhallgató nélkül is élvezhetjük a mobilon tárolt zenét, hangfelvételeket. Az év végén érkező termékcsalád a legtöbb ismert mobiltípussal kompatibilis lesz. Alapból 1,5 watt összteljesítményt produkál a kicsike, de lehetőségünk lesz extra változatot is rendelni, amely igen brutális: 3 wattal emeli a „szomszédgyilkos” teljesítményét.

www.mobilmag.com



SZOFTVER

SIM WATCHER

Sim Watcher, a mobil ör Egy lelkes holland fejlesztő-csapatnak köszönhetjük ezt a zseniális kis szoftvert, amelyet letöltve biztonságba tudhatjuk mobilunkat. A telefon elhagyása vagy eltulajdonítása esetén ugyanis a tettes számát automatikusan elküldi nekünk az egyébként háttérben futó alkalmazás, amelyet a szolgáltató beazonosít, és már indulhat is a rendőrségi eljárás.

www.simwatcher.com



NFS: MOST WANTED

A napokban kaptuk a hírt, miszerint az Electronic Arts egyik titkos, „mobiljátékokat hegesztő” üzemében végéhez közeledik a Most Wanted mobil verziójának fejlesztése. A megjelenést trükkösen a PC-s verzió előtt tervezték be, így mostanság őszel javasolt gyakorta ellátogatni az EA oldalára.

www.ea.com

HÓDÍT A MOBIL TÉVÉZÉS

A zeneörület mellett lassacskán nekünk is számolnunk kell az új mobil tévénézési mániával. A mobil szélessáv elterjedésével valószínűleg hamarosan már meg sem fogunk lepődni, ha a buszon vagy metróon felcsendül mellettünk az esti híradó szignálja, vagy éppen a Barátok közt. Ahol viszont nincs lehetőség gyors mobilhálózatra kapcsolódni, ott spéci készülékekre van szükség, melyek a hagyományos tévéadást is képesek fogni. Az európai készülék-felhozatal e téren egyelőre szegényes, viszont bizakodásra adhat okot, hogy a Samsung mellett év végére az LG is piacra kívánja dobni az új típusú tévénézésre szánt készülékét.

www.lg.com



3G HELYZETJELENTÉS

Napjainkban egyre több reklámban találkozhatunk ezzel a kifejezéssel, amely mögött a mobil „forradalom” húzódik meg, egyelőre csöndesen várva a hódításra. Nem is kell olyan sokat várni, hisz a ténylegesen élvezhető szélessávú netezés, tévénézés, videotelefonálás a tervek szerint jövőre fog beköltözni a hétköznapjainkba. Jelenleg Budapest háromnegyed részén kipróbálható a szolgáltatás, december 31-ig pedig nem is kell fizetnünk érte.

www.3g.hu

FEJLEMÉNYEK E-PAPÍR-ÜGYBEN

A Berlinben megrendezett 2005-ös IFA keretein belül mutattak be a Philips szakemberei egy e-papír-konceptiót, mely felettébb érdekesnek bizonyul. A flexibilis 5 inches kijelzőt egy dizájnös keretbe foglalták, melyet egyszerűen kinyithatunk, ha olvasni van kedvünk. Igaz, a dolog egyelőre kísérleti jelleggel létezik, ráadásul a fekete négy árnyalatát képes csak megjeleníteni, mégis sokan komoly jövőt jósolnak a technológiának.

www.philips.com



Rövid hírek H A R D V E R

Három új AMD-s alaplapot jelentett be az MSI: a K8NPVM2/K8NGM2 GeForce 6100/6150 alapú Socket 939-es; a K8NGM-V GeForce 6100-as Socket 754-es; a K8N Diamond Plus pedig NVIDIA nForce4 SLI-s deszka Socket 939-es AMD procihoz.

www.msi.com

Az LG 3 új, univerzális DVD-olvasót jelentett be. A belső GSA-4165B/GSA-4167B (4x és 6x DVD-RW újírás és DVD+R DL írás) és a külső GSA-2164 D már kaphatóak, és minden létező formátumot ismernek.

www.lgelectronics.com

Az Albatron sem akart lemaradni a GeForce 6 chipsetes alaplapok piacán, így bejelentette a KM51PV-t, amely GeForce 6150 és nForce 430 (Pure Video) chipkészlettel van szerelve. A micro-ATX deszka kétmagos, Socket 939-es AMD Athlonokat is támogat.

www.albatron.com

A JVC új, digitális lejátszókat hoz a piacra november 1-étől. A WMA/MP3 kompatibilis XA-HD500 (-S a fehér, -B a fekete verzió) egyhüvelykes, 6 GB-os merevlemezzel rendelkezik, és akkumulátorait nemcsak adapterrel, hanem az USB-s porton át is újratölthetjük.

www.jvc.com

Ettől a hónaptól kapható a Shuttle legújabb barebone erőgépe, az SN26P SLI XPC. Az NVIDIA nForce4 SLI chipsettel szerelt készüléket eredetileg két egyforma Leadtek NVIDIA GeForce 6800 GT PCI Express kártyával szállították volna, azonban a Shuttle meggondolta magát, így az AMD alapú, Socket 939-es gép VGA-kártyák nélkül kapható.

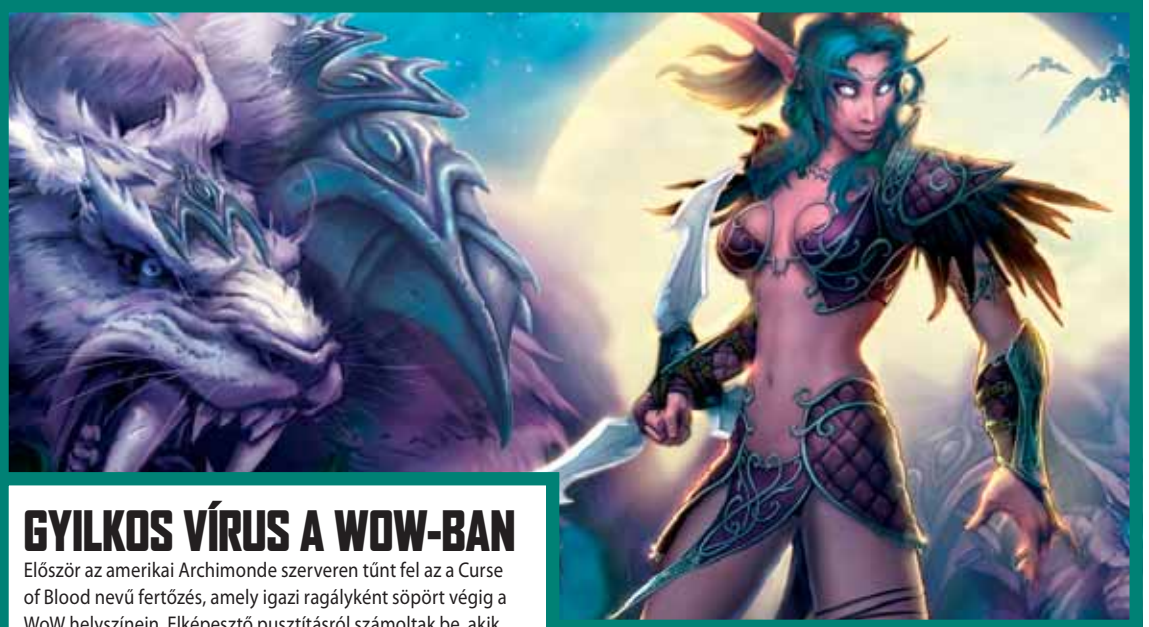
www.shuttle.com

Érdekes, PC-kompatibilis hardvert dobott piacra a VIA. A Luke kódjelű kis PC mindössze 8x8 centiméteres alaplapon tartalmaz integrálva mindent: C3 alapú proci, VIA chipsetet, Unichrome alapú grafikát, hangot és Ethernet kontrollert.

www.via.com.tw

A Samsung új, hagyományos (IDE) és Serial-ATA merevlemezeket jelentett be. A SATA modellek (200 gigabájt SP2004C és 250 gigabájt SP2504C) 3 Gbps adatforgalmi sebességgel rendelkeznek. A paralel ATA modellek (200 gigabájt SP2014N és 250 gigabájt SP2514N) Ultra ATA-133 csatlófelülettel rendelkeznek.

www.samsung.com



GYILKOS VÍRUS A WOW-BAN

Először az amerikai Archimonde szerveren tűnt fel az a Curse of Blood nevű fertőzés, amely igazi ragályként söpört végig a WoW helyszínein. Elképesztő pusztításról számoltak be, akik látták, ami történik: a városok és falvak utcáin több száz holttest hevert, és eleinte senki sem tudta a katasztrófa okát. A Curse of Bloodot elsőként azok kapják meg, akik megölik Hakkart, a vér istenét az új területen, Zul'Gurubban. A Blizzard küzd a fertőzés visszaszorításával (elvileg programozói hibát emlegetnek), egyelőre kevés sikerrel. Jó hír, hogy európai szerveren egyelőre nem ütötte fel a fejét a kór. Pánikba azért nem kell esni, hiszen minden halott feltámasztható a WoW-ban.

GYU VÉLEMÉNYE

Bár kétségtelenül jó dolog, ha egy MMORPG-ben world event történik (az egész világra kiható esemény), de ebben az esetben ez minden, csak nem vicces. Míg a magasabb szintű karaktereknek, a tapasztalt játékosoknak van esélyük a túlélésre, a kicsiknek, az újoncoknak nincs: ez pedig tönkretelheti a játékelményt, hiszen senki sem azért fizet a WoW-ért, hogy meghaljon egy hiba miatt. Egyébként pedig ügyes reklámfogás: akár szándékkal, akár anélkül.

PSP VIDEOFELVEVŐ

Egy angol cég, a Pinpoint olyan „videomagnót” jelentett be, amelynek segítségével bármilyen videós forrásból (TV, kamkorder, DVD-lejátszó, műholdvevő) MPEG4 formátumú felvételt készíthető, majd Pro Memory Stick Duo, Compact Flash és Secure Digital memóriakártyákra másolható. A készülék PDA méretű, és összesen 140 gramm súlyú. Olyan programmal szállítják, amely segítségével a távirányítót használva akár meg is vághatjuk a felvett műsort. Emellett USB 2.0-val is lehet adatot küldeni/fogadni a készülékkel. 150 fontos (mintegy 53 ezer forint) ára nem csekély, de ennek segítségével akár PSP-nken is nézegethetjük az előzőleg a tévéből felvett műsorokat.



SLI ÉS CROSSFIRE EGYÜTT?

Az Intel legújabb chipkészlete, a jövő év elején várható 975X, amely a hírek szerint mind az NVIDIA SLI, mind az ATI Crossfire technológiáját használni fogja a két videokártyás rendszerekhez. Állítólag mindkét céggel megállapodott az Intel, bár ezt NVIDIA-források cáfolták. A chipkészlet egyébként az úgynevezett high-end szegmens részére készül: ezek drága, de sokat tudó rendszerek. Igazi potenciáját a kétmagos Pentium EE 955 procival tudja majd kihasználni, amely 65 nanométeres technológiával készül, kétszer 2 megabájt L2 cache-t tartalmaz, s 1066 megahertzes FSB-n át kommunikál.

*Felkészültél
a kalandra?*



gamesrouter
www.GamesRouter.com

HARCI JÁRMŰ SOROZATBAN GYÁRTOTT ALKATRÉSZEKBŐL

Mindnyájan tudjuk, hogy egy harckocsi, vagy hasonló páncélozott jármű igen drága eszköz. Ezért merült fel az Egyesült Államok hadseregében, hogy NASCAR-mérnökök segítségével olcsó harci járművet fejlesszenek. Egy Ford F-350 teherautó alvázára épül a nemrég bemutatott jármű, az ULTRAAP. Egyrészt felszerelték a legújabb járművédelmi kutatások eredményeivel, másrészt rendelkezik egy „valós életbeli” kisteherautó manőverező-képességével. Egy ilyen koncepció autót cserélheti majd le egyszer az ismert Humvee terepjárót a csatamezőkön. A tervező cég, a GTRI a NASCAR-autók készítésében is tapasztalt mérnökkel kooperált: a versenysportokban és a civil szférában megismert és kitapasztalt biztonsági megoldásokat kombinálták a legújabb fejlesztésekkel és anyagokkal úgy, hogy mindez a lehető legkevesebbe kerüljön: magyarán sorozatgyártásban levő alkatrészekre támaszkodjon. A cél a biztonság és a túlélési képesség volt. Ehhez először könnyű és gazdaságos páncélzatot terveztek. Másodszor megváltoztatták a bevált „elől kettő, hátul kettő ember” koncepciót egy gyémánt alakban elhelyezkedő utasfülkére, ahol előre, hátra és a két oldalra is egy-egy ember figyel. Ez egyrészt jobb látóteret ad a személyzetnek, másrészt jobban véd az aknáknak ellen, amelyeket általában a kerekek hoznak működésbe. Ezt követően egy olyan robbanási kosarat terveztek, amely visszaveri egy akna energiáját, és véd a felborulás esetén is. Ez maga a belső páncélzat. Mindehhez hozzájárul, hogy számítógépek vezérik a felfüggesztéseket és a fékeket is. Mivel sorozatgyártásban levő alkatrészeket alapul, több, a civil gépkocsikban ismert megoldást is hozzá lehet adni majd (különböző váltók, fogyasztáscsökkentő módszerek). A gépkocsi jelenleg elbírálás alatt áll, és ha megfelel, akkor akár a közeli jövőben is megjelenhet majd a csatatereken, például az Ultra 3T koncepció formájában is.



AZ USA A VILÁG SZOFT-VERRENDŐRSÉGE IS LESZ

Az Egyesült Államok Kereskedelmi Minisztériuma a világ kalózkodástól elfertőződött területére tapasztalt szakembereket küld, hogy ezzel minél inkább megakadályozzák az intellektuális tulajdon illegális terjesztését. Az IPRE nevű csoport Brazíliában, Kínában, Indiában és Oroszországban működik majd elsősorban, de megjelenése bárhol előfordulhat. Együttműködnek a helyi hatóságokkal, de céljuk egyértelműen az USA szoftvercégeinek globális védelme. Arról egyelőre nincs hír, mi a helyzet az európai szoftver védelmével, illetve, hogy az IPRE-szakemberek Magyarországra is eljönnek-e (várjuk őket szeretettel! – ender).

JÖNNEK A HIBRIDEK

Bill Ford, a Ford vezérigazgatója a cég kutatólaboratóriumában ambíciózus kijelentést tett. Mivel szerinte a piacot az újítás hajtja igazán, így a Ford, Mercury és Lincoln márkájú gépkocsik termékcsaládjának fele 2010-ig már rendelkezni fog hibrid megoldású változatokkal. Véleménye szerint az évtized végéig negyedmillió hibridet gyártanak majd, amelyek megoldást jelenthetnek majd a jelenlegi energiakrízis okozta gondokra. Ezzel egy időben bejelentette, hogy négy modelljük is kapható lesz, amely etanollal működik: ilyen gépkocsiból várhatóan 280 ezer darabot gyártanak majd 2006-ban. Reményeink szerint a világ összes gyártója hamarosan bejelenti és árusítani kezdi a benzintől kevésbé függő hibrid modelljeit.



RÖVIDEN

A Mars Global Surveyor által készített legújabb felvételek és régebbi adatok összevetése során kiderült, hogy a vörös bolygó tektonikailag aktív: több Mars-rengés jelét is megfigyelték a tudósok.

A NASA bejelentette, hogy legközelebb 2018-ban juttat el embereket a Holdra, a '60-as, '70-es évek Hold-misszióhoz hasonlóan, de természetesen jóval fejlettebb technológiával.

Egy most publikált felmérés alapján a nagy 2003-as európai hőhullám 20 százalékkal kisebb mezőgazdasági termelést okozott. Ezzel együtt az addig széndioxidot elnyelő növénytakaró maga is termeli a szén-dioxidot, ami a jövőben az üvegházhatás erősödését válthatja ki nagy hőség esetén.

Izraeli tudósok új módszere sokkal jobb DNS-visszanyerési lehetőséget biztosít megkövesedett őseleletekből, mint az eddigi megoldások. Ezzel akár 100 ezer éves megkövesedett csontokból is fontos információ nyerhető, esetleg az emberiség törzsfeljődését is visszafejthetik.

USA-beli tudósok a természet módszereit megtanulva és lemásolva olyan mesterséges proteinek hoztak létre, amelyek pont ugyanúgy működnek, mint a természetesek. A felfedezés jelentősége egyelőre felbecsülhetetlen, így mindenképpen fontos szerepet kap a gyógyításban.



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.

Piactér

**A HÓNAP
KÜTYÜJE**



LOGITECH G5

Egér

Pilot Comp Kft. | 06-1-321-0408 | 19 900 Ft | www.pilotcomp.hu

A Logitech a „G” család megjelenésével egyértelműen jelezte, hogy megkezdődött a lézeres egerek térhódítása. Az első, ezen technológián alapuló megoldás az MX1000-es volt néhány hónappal ezelőtt. Most azonban megjelent a G5, illetve G7 – ez utóbbit egy későbbi számunkban mutatjuk be. Az igazán komoly, kifejezetten játékosoknak szánt G5 egér most hirtelen sokkal érdekesebb számunkra. Vegyük szemügyre a kicsikét! Mindjárt feltűnhet különleges kialakítása. A kicsit rozsdás, kopottas megjelenés ne zavarjon meg senkit, nem hibás termékről van szó. Sőt! Kifejezetten így alakították ki, ami egyébként azért speciális, mert hatfázisú, kézi festéssel készül. Ez azt is eredményezi, hogy a világon nem létezik két ugyanolyan termék! Ha ez nem egyedi egér, akkor semmi ©. USB-porton keresztül csatlakozik a géphez zsinórral, így nincs

szükségünk extra tápellátáshoz. A görgő alatt található két gombot, melyekkel az egér érzékenységét állíthatjuk – akár játék közben is. Az éppen adott beállítást a bal oldalon található állapotjelző led jeleníti meg (ezen a helyen jelölik a zsinór nélküli megoldásoknál az elemek töltöttségi szintjét). A legnagyobb ötlet mégis az, hogy az alján egy kis rekeszbe külön súlyokat helyezhetünk el. Miért jó ez? Mert játék közben (egyébként rajzolásához is kifejezetten hasznos) jóval finomabb mozdulatokat végezhetünk, mint általában az egerekkel. Az új G5 egyértelműen zseniális, s ha nem lenne ennyire drága, mindenkinek ajánlanánk. Így csak azoknak, akik ki tudnak adni ennyit érte.

- ↑ **Kidolgozás, súlyozhatóság**
- ↓ **Drága**



GENIUS SLIM STAR PRO

Billentyűzet

G.Network Kft. | 06-1-239-7020 | 6 500 Ft | www.genius.hu



Billentyűzetből legalább olyan nyira lehet Dunát rekeszteni, mint mondjuk egerekből vagy MP3-as zenelejátszókból. De vegyük alapul, hogy míg zenelejátszó és egér nélkül – bár nehézkes, de lehetséges irányítani a gépet, addig a billentyűzet elengedhetetlen. A Genius is efféleképpen gondolkodik, hiszen majdhogyanem kéthavonta hoznak ki új klaviatúrát. Nem teljesen új a Slim Star Pro, de még nem írtunk róla, és mivel elég jó terméknek tartjuk, most bemutatjuk nektek. Egy normál, magyar kiosztású készülékről van szó, elegáns, fekete kivitelben. A tetején néhány ezüstös funkcióbillentyű kapott helyet:

ezekkel – többek között – irányíthatjuk médialejátszóinkat, illetve a netes közlekedésünket. Ezek a funkciók előre definiáltak, tehát csatlakoztatáskor azonnal működnek is. Kezelése nagyon kényelmes, kissé laptopszerű – ami annyit tesz, hogy hozzá kell szokni, mivel laposabbak a gombjai, mint az átlagnak. A bel felső részén egy görgőt is találhatunk, amivel még egyszerűbb a kezelése. Extraként még két USB-s csatlakozót is találhatunk rajta!

- ↑ **Kényelmes kezelés**
- ↓ -



FRECOM DVB-T USB STICK

TV-vevő

Procomp Kft. | 06-1-814-8300 | 24 900 Ft | www.procomp.hu



A számítógépes tévézés már távolról sem új keletű. Láthatunk már ezerféle tunert, és szoftveres megoldásokkal is el vagyunk látva – ha nem ismernél még ilyet, lapozz néhányat, ahol bemutatunk egy internetes tévélejátszót. Visszatérve a Freecom USB-s szerkezetére: egy igen egyszerű, ám annál hasznosabb készülékről van szó. Egy USB-csatlakozó, egy antenna és egy meghajtó/szoftver lemez mellékellet található a dobozában. Miután csatlakoztattuk a gépre (amit úgy oldottunk meg, hogy a színtén ebben a hónapban bemutatott Genius billentyűzet portjára helyeztük), telepítjük a meghajtóját, majd, ha időnk

engedi, a szoftverét is. Ha nem túl elzárt helyen – tehát mondjuk a szabadban vagyunk (notebookos tulajok előnyben), máris érzékeljük a digitális tévéadás. Tény, hogy ez kis hazánkban egyelőre csak alig néhány adót jelent, azonban ne feledkezzünk meg a fejlődésről és a jövőről. Alig egy-két éven belül nem kizárt, hogy majdnem az összes csatorna ezen a technológián keresztül érkezik majd – akkor pedig nagy ütökártya lesz ez a ketyere bárki kezében.

- ↑ **Könnyen telepíthető**
- ↓ **Sérülékeny**



CREATIVE ZEN VISION

Médialejtszó

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 140 000 Ft | www.ramiris.hu



A Creative Zen családja egészen idáig csak MP3-as lejátszóként volt ismeretes. Hamarosan azonban át kell képeznünk magunkat, mert a Vision bevezetésével ennél sokkal többet jelent majd. Világszerte egyre népszerűbbek a fantasztikusan jó kijelzővel megáldott, zsebben is hordható médialejtszók. Ilyen a Zen Vision is, mely rengeteg audio- és videoformátumot képes lejátszani: AVI, DivX, XviD, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, WMV, MP3 és még sorolhatnánk. Mivel 30 gigás merevlemez van benne, nagy mennyiségű videó és hanganyag, vagy éppen fotó elfér rajta. 3,7 inches kijelzője 640x480

pixeles képet jelenít meg, mindezt 262 144 szín mellett – szinte tökéletes képet ad, kár, hogy tükröződő felületet tettek elé. Mi van még benne? Lássuk: hangfelvevő, határidőnapló, FM-rádió és felvevő, rádásnak még néhány apróság. Nagy bánatunkra csak Compact Flash kártyát képes beolvasni, azt viszont FAT16 és 32-es fájlrendszerrel egyaránt. Mókás, hogy a hozzá adott átalakító segítségével tévére vagy akár videóra is köthetjük.

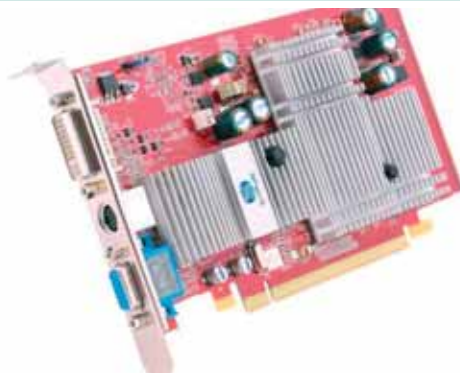
↑ **Kiváló formátumtámogatás**
↓ **Csak CF-kártyát olvas**



SAPPHIRE RADEON X550

Videókártya

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 23 300 Ft | www.ramiris.hu



A drága Sapphire végre-valahára úgy határozott, hogy elküldi nekünk az ATI egy utóbbi időben kiadott grafikus chipjére, az X550-re épülő grafikus kártyáját. Ez, ha úgy vesszük az alacsony-, illetve felsőkategóriás is egyben. Mégis, hogyan kell ezt érteni? Egyszerű. PCI Express-es alapokon nyugszik, ami ugyebár azt jelenti, hogy egy újfajta alaplapunknak, processzorunknak, megymásnak kell ahhoz lenni, hogy használhassuk. Mindazonáltal azt is elmondhatjuk róla, hogy PCX környezetben nem éppen kimagasló sebességgel megáldott kártya. Akárhogy is, új, így írnunk kell róla. Ahogy a képen is látható,

csak és kizárólag passzív (vagyis ventilátormentes) hűtést kapott. A hátoldalán a memóriákra még ennyi sem került, ami mindjárt két dolgot is jelent: csendes, rádásul nem is igazán melegszik – na jó, utóbbi nem annyira igaz, de nem forrósodik fel túlságosan. Bár valóban nem egy sebességbajnok, az árával nehéz lenne versenyezni. Azt azért ne feledjük, hogy mondjuk a Quake 4-nek, vagy a F.E.A.R.-nek teljes grafikán kevés lesz.

↑ **Csendes**
↓ **Nehezen hozzáférhető**

TRUST HS-8200
BLUETOOTH CAR KIT

Kihangosító

Procomp Kft. | 06-1-814-8300 | 23 900 Ft | www.procomp.hu



Volt egy bizonyos időszak, amikor azon kezdünk el gondolkodni, hogy még mi mindent képes csinálni a Trust. Arra a következtetésre jutottunk, hogy már minden kutyut, apróságot, megymást megcsináltak, és csak azok újabb verzióit látjuk a jövőben. De nem, de nem! Igenis volt még ötletük: ezúttal egy Bluetooth kihangosítót sikerült tesztelnünk, melyet kifejezetten autókhoz készítettek. Tegyük fel, még nincs autód, akkor viszont egészen jó ajándék lehet, nemde? Lássuk, miről is beszélünk: a dobozában megtalálhatjuk magát a készüléket, illetve egy tápcsatlakozót, melyet a kocsikban

található öngyújtóba csatlakoztathatunk. Előlapján találjuk a bekapcsoló, hangerő szabályozó, illetve felvevő funkciókért felelős gombokat, az oldalára kerültek a hangfalak. Néhány másodperc alatt felismertethetjük a szintén Bluetooth-képességekkel megáldott telefonunkat, és máris indulhat a csevely. Hangminősége elfogadható, de messze nem tökéletes. Kezelése mindazonáltal pofonegyszerű, és adott esetben elég hasznos lehet.

↑ **Jó ötlet**
↓ **Nem néz ki jól**

LOGITECH MOBILE
FREEDOM HEADSET

Fülhallgató

Pilot-Comp Kft. | 06-1-321-0408 | 12 990 Ft | www.pilotcomp.hu

A közelmúltban megtartott Logitech-sajtótájékoztatón kicsit leesett az állunk. Közölték ugyanis, hogy 2005-ben összességében nem kevesebb mint 135 új terméket mutat be a cég. Na mármost nem tudnánk megmondani, hogy jelenleg körülbelül hol tartunk, de az biztos, hogy erről a headsetről mindenképpen be kell számolnunk. Külleméről nem sokat lehet elmondani – lekerekített, semmi felesleges cicoma. Egyszerű, mégis elegáns. Sokkal érdekesebb, hogy például már a Bluetooth 1.2-es szabványra épül, ami annyit tesz, hogy majdnem az összes mai, Bluetooth-képességekkel ellátott mobiltelefonnal összehozható. Természetesen csak néhány másod-

percig tart az egész művelet, és máris remekül működik a készülék. Ami talán még ennél is fontosabb, az az úgynevezett WindStop technológia. Segítségével a készülék képes kiszűrni a szelet, az autók zúgását, vagy éppen a légkondicionálók zaját, és már csak a tisztított adatot



továbbítja. Ergo a vonal másik végén jóval tisztább hangot hallhatunk. Láss csodát, ez nem csupán marketingígéret – valóban működik! Súlya elenyésző, árához már hozzá kell szoknunk, de egyértelmű, hogy egy szokásos, kiváló Logitech-minőséggel gazdagíthatjuk amúgy sem feltétlenül unalmas tárházunkat.

↑ **Nagyon könnyű**
↓ **Sérülékeny**





NVIDIA GEFORCE 7800 GTX

Az NVIDIA érezte a nyomást. Nagyon jól tudta, hogy az ATI idén ősszel valami különleges meglepetéssel rukkol majd elő a játékosoknak. Napokkal a nagy rivális bejelentése előtt összehasonlítottunk néhány 7800 GTX kártyát, hogy megtudd, mit kell venni ma.

Oké, ez persze egy kicsit kifacsart igazság. A cikk egészen pontosan szeptember 28-án íródott, röviddel az ATI R520-as bejelentése előtt, melyre Gyu volt olyan kedves és elfáradt (ja, egy kis láblógatás hevében érte a cég ajándékcsomagja – sajnáljuk együtt, jó ☺?). Mostanra természetesen már mindent tudhatunk az 520-asról, ám a tesztre még legalább egy számig várni kell – kellemtlen, de sajnos pont lapleadás napjaira időzítette prezentációját az ATI. De ne essünk kétségbe, mindemellett sikerült kipróbálnunk egy rakat NVIDIA GeForce 7800 GTX kártyát. Igen, ez az a termék, amit legnagyobb bánatunkra nem engedhet meg mindenki magának, mivel ennek az egy hardverelemnek az árából valaki komplett konfigurációt vásárol inkább – na jó, mondjuk monitor nélkül, de akkor is. Egyértelmű természetesen, hogy ezek nem csupán árban, de képességekben és sebességben is magasan verik a szeptember 28-án boltokban

lévő (©) termékeket. Rövid tesztünk leginkább a mellékelt extrákra és az ajánlott fogyasztói árra összpontosít, kicsit később megtudod, hogy miért. Tesztrendszerünk egy már jól bevált konfiguráció: P4 3,4 gigahertz, 1 gigabájt memória, Windows XP a legutóbbi frissítésekkel, DirectX 9.0c-vel, valamint a szeptember végén elérhető, legfrissebb, hivatalos (WHQL) NVIDIA meghajtó támogatásával. Kell ennél több? Nos igen, egy ilyen kártya mindenki gépebe...

FÉL TUCAT VERSENYKÉPES MEGOLDÁS

Viszonylag rövid ideig azon filóztunk, hogy mi az a szempont, ami alapján még nem kezdtünk el grafikuskártyákat

tesztelni. Ekkor, mint derült égből a vilámcsapás tört fel bennünk a felismerés, hogy a kártyák dobozainak a mérete felől még sosem közelítettük meg a témát ☺. Most azonban úgy éreztük, itt

» A KÁRTYÁK DOBOZAINAK A MÉRETE FELŐL MÉG SOSEM KÖZELÍTETTÜNK MEG A TÉMÁT «

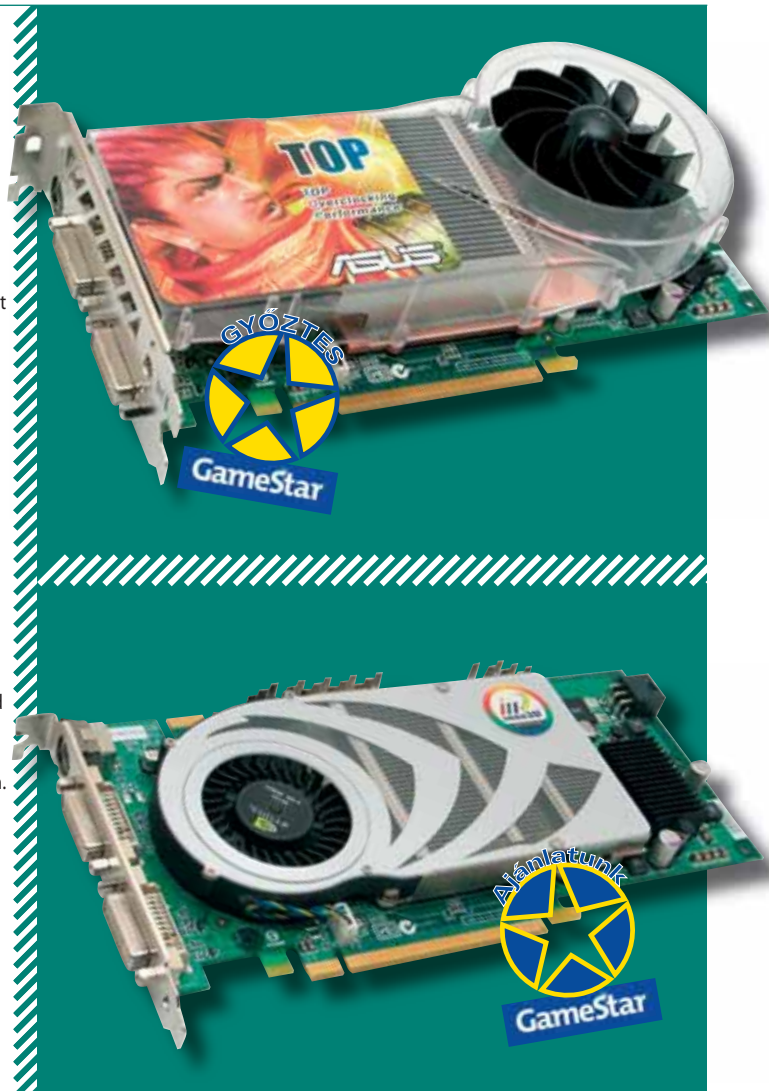
az alkalom, már csak azt kellett eldönteni, melyikkel kezdjük: így esett válasz-tásunk a szokás szerint legrobosztusabb „dobozális” kialakítás örök bajnokára, az ASUS termékére. Az ASUS Extreme N7800 GTX Topnak már a neve is azt sugallja, hogy ez valami nagy komolyság. Dobozát kibontva mindenekelőtt magát a terméket vettük szemügyre. Nemcsak külleme, kialakítása is tükrözi a nagyságot, hiszen nem egy, mindjárt kettő kártyahelyet is magának tudhat. Ez annak köszönhető, hogy az ASUS nem az NVIDIA által

meghatározott referenciakialakítást alkalmazta, hanem egy valamivel csendesebb hűtési technológiát szerelt fel. Tény, hogy kétszer annyi helyet foglal el gépünkben, mint más hasonló kártyák, viszont valamivel csendesebb is. Na, azért azt távolról sem állíthatjuk, hogy zajtalan, egy-egy F.E.A.R.-küzdelemben bizony komolyan elkezdte ontani magából a hőt és a zümmögést. Igazából nem is voltunk azon meglepődve, hogy mennyi mindent pakoltak a kártya mellé. Azt is mondhatnánk, hogy hozták a megszokott, és a tőlük természetesen már elvárt minőséget és mennyiséget: a vasos, többnyelvű (sajnos nem magyar) leírás mellett csücsült egy tápcsatlakozó elosztó, egy S-Video/RGB átalakító, egy bőr (!) CD-tartó, valamint egy rakat lemez – meghajtóprogramok, ASUS VirtualDrive 9 (CD/DVD emulátor), ASUS DVD, ASUS Medi@Show SE 2.0, Cyberlink PowerDirector 3DE, Xpand Rally, Project Snowblind, Chaos League, Second Sight, Powerdrome. Meg

vagyunk elégedve? Részünkről igen ☺. A dobozméret-ranglétrán a következő versenyző a mi kis kedvencünk, az Inno 3D terméke lett. Pontos nevén Inno 3D GeForce 7800 GTX, semmi cicoma, marketinges „bullshit”, vagy felesleges fellengző jelző. Ezen visszafogottság magán a kártyán is megmutatkozik. Semmit nem változtattak az NVIDIA referenciaküllemén, csupán egy helyes kis matricát ragasztottak rá. Ki- és bemenetei szokványosak, manapság már semmi extrát nem mutatnak a csúcskategória szintjén. Dobozában nem annyira a bőkezűség, inkább újfent a visszafogott felhozatal fogadja boldog tulajdonosát: S-Video/RCA átalakító, S-Video/RGB átalakító, tápelosztó, valamint mindjárt két DVI-átalakító is. Mindösszesen két lemez jár hozzá, az egyik a VGA-meghajtót, az InterVideoét, a WinDVD-t, a másikon pedig a Colin McRae Rally 04-et találjuk. Nem bőkezű megoldás, de legalább olcsóbb, mint az ASUS. Következő választottunk a GigaByte GeForce 7800 GTX, amely küllemében újfent a referenciadesignt követi. Az Inno 3D-vel ellentétben ők a „mintha gravírozva lenne” című matricát választották díszítésként. Itt pedig el is mondtunk mindent, amiben különbözik a két termék, legalábbis ami magát a kártyát illeti. Még sebességében is szinte tökéletes megegyezik vele, bár ezen igazából nem vagyunk meglepve. Szokványos mellékleteket is találhatunk hozzá. Ezek a következők: egy DVI/CRT átalakító, tápelosztó, S-Video/RGB átalakító. Kuriózumként említhetjük a mellékelt plusz ventilátort. Szoftvermellékletek elfogadhatóak, de nem bőkezűek: meghajtó, CyberLink PowerDVD 6, PowerDirector 3 ME, és egy darab teljes játék, a Joint Operations: Typhoon Rising. Elérkeztünk az MSI NX7800 GTX-hez. A cég, amely képes volt egy teljes hűtőborda-felületnyi matricát is költeni arra, hogy küllemében eltérjen az átlagtól. Mókás, ha belegondolunk abba, régen még arra is képesek voltak áldozni a cégek, hogy a nyák színe más legyen... Visszatérve a kártyára: szokványos borda, csatlakozók, tápcsati, sebesség-

	ÉLSIMÍTÁS NÉLKÜL				ÉLSIMÍTÁSSAL		
	3DMark05 (3DMarks)	Doom 3 (FPS)		Far Cry 1.3 (FPS)			
	1024x768	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
ASUS	7689	89,4/79,5	79,2/65,1	77,4/44,9	39,5/37,3	39,2/34,9	38,7/32,2
Inno 3D	7687	89,1/80,5	79,6/65,3	76,2/42,8	39,2/37,9	39,1/32,1	38,9/33,1
Gigabyte	7598	88,7/77,9	79,1/64,5	76,1/43,4	38,8/37,2	38,6/34,3	36,2/33,2
MSI	7662	89,1/79,1	78,5/64,8	77,1/44,2	37,8/36,5	38,2/33,1	38,1/32,6
Leadtek	7654	89,2/78,6	79,1/64,7	77,2/43,9	39,3/36,5	39,2/33,9	37,7/32,9
AOpen	7655	88,8/78,9	79,4/63,9	76,7/43,7	39,2/37,1	37,8/33,2	37,8/32,5

értékek. Dobozja elegáns, de a szekrény mélyén nem sokat segít azon, hogy a játékok jobban fussanak. Mellékletek között található egy tápelosztó, egy S-Video/RGB/RCA átalakító, S-Video hosszabbítót, valamint két DVI/CRT átalakító. A meghajtólemezen kívül egy teljes játékot kapunk hozzá, mégpedig a Chronicles of Riddicket. Haladván a vége felé a Leadtek WinFast PX7800 GTX került a „boncaszatra”. Újfent csak egy matrica különbözteti meg a referenciakialakítástól, egy kártyahelyet foglal, két DVI-s, egy S-Video és egy tápcsatlakozó található rajta. Amennyire meglepődünk, hogy az MSI-hoz milyen kevés extra van, annyira furcsa volt, hogy a Leadtekhez mennyi mindent adtak. Ezúttal egy tápátalakító-elosztót, egy S-Video/RGB/RCA átalakító, valamint két DVI/CRT átalakító található egészen elfogadható: meghajtó, Ulead Cool 3D, DVD MovieFactory 3 SE, Ulead VideoStudio 8 SE, valamint két jobbik fajta teljes játék: Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Warrior Within. Végül, de nem utolsó sorban itt az AOpen gyermeke, az Aeolus 7800 GTX. Egyfoglalatos, normál vastagságú, műanyag fedőlap a bordán. Mellékletek között találhatjuk a tápelosztót, az S-Video/RGB/RCA átalakító, a két DVI / CRT konvertert, valamint négy lemezt: meghajtó, VideoStudio 7 SE, Pitfall: The Lost Expedition, illetve Second Sight teljes játékok.



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!



MIKOR, MIT, MENNYIÉRT

Ha már mindenképpen csúcskategóriás kártyát akarunk venni, nem árt figyelni néhány apróságra. A legkomolyabb VGA-vezérlők manapság már PCI Express alapon nyugszanak. Ez annyit tesz, hogy nagy valószínűséggel új alaplapt, processzort, adott esetben memóriát is kell vásárolnunk ahhoz, hogy a rendszer működhessen. Ez utóbbi nem feltétlenül szükséges, ez attól függ, hogy milyen alaplapt választottunk. Ha SLI-ben gondolkodsz, ne feledd, hogy SLI-kompatibilis alaplapt is kell választanod, ami tovább növeli a vételi árat – nem is beszélve a két felsőkategóriás grafikuskártyáról. Ha pedig már végképp úgy érezzük, hogy itt az ideje a komplett PC cseréjének, válogassunk a most tesztelt GeForce 7800 GTX-ek közül. Jogos lehet a kérdés, hogy miért éppen ezekből. Felmerülhet, hogy bizony ott van az a 7800 GT is, melyet néhány héttel a GTX megjelenése után mutattak be. Ez a bizonyos chip hasonló képességekkel rendelkezik, de a grafikai megjelenítést némileg lassabban végzi, mint X-es nagy testvére. Mindezzel együtt még mindig jóval gyorsabb, mint mondjuk egy Radeon X850 XT, de persze ez érthető, minthogy más generációs megoldásokról beszélünk. Körülbelül úgy 10–15 százalékkal marad el teljesítményben, amit némi tuningolással korrigálhatunk. Mindezzel együtt pedig valamivel alacsonyabb is a vételi ára, így mindenképpen érdemes elgondolkodni ennek a típusnak a beszerzésén is. Azt nem ígérjük, hogy a GT-eket is külön fogjuk összehasonlítani, hiszen akárcsak a GTX-ek esetében, ezeknek a sebessége is majdnem tökéletesen megegyezik. Piactér rovatumban folyamatosan láthatok majd egy-két típust, de azoknál sem a teljesítmény, sokkal inkább a mellékletek, illetve a vételi ár határozza meg, hogy melyiket érdemes megvenni.

MEGLEPŐ HASONLÓSÁG

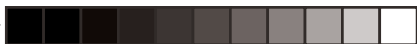
Nem térünk ki azokra az azonosságokra, melyeket külön nem tárgyaltunk egyik termékénél sem, hiszen teljesen megegyeznek. Ilyen a jelenleg korszerűnek nevezhető PCI Express-féle csatlófelület, melyet az elkövetkezendő években egyre többet fogunk látni – érdemes vele foglalkozni, mert ugyan nem annyira gyorsan tűnik el az AGP, mint az elemzők gondolták, előbb vagy utóbb bizony sor kerül rá. Itt van továbbá az az SLI-csatlakozási lehetőség, mely lehetővé teszi, hogy azok, akik két ilyen kártyát vesznek, összeköthessék azokat. Figyelem! A technológia alkalmazásához kell egy speciális alaplapt (két 16-szoros/felesben két nyolcas PCI-E-vel), illetve ne feledjük azt sem, hogy az NVIDIA SLI rendszerénél csak két tökéletesen azonos kártya képes előcsalni ezt az extra lehetőséget. Mindemellett elmondhatjuk mindegyikről, hogy 256 megabájt GDDR3-as memóriával, dual, vagyis két DVI-csatlakozóval és S-Videóval rendelkeznek. Emellett mindegyik támogatja az NVIDIA friss technológiáit is: CineFX 4.0, Intellisample 4.0, UltraShadow II, PureVideo, nView. Annyit még azért elárulnánk, hogy egy ilyen 7800 GTX problémamentes futásához legalább egy 400 wattos tápra lesz szükség – ha azt akarjuk, hogy működni tudjon mellette a vinyó, az alaplapt és a merevlemez is. Ez egy SLI rendszer esetén mindjárt 500 wattos tápot igényel.

Elmondhatjuk továbbá azt is, hogy a hardverek történetében még soha eddig nem volt ennyire hasonló kártyageneráció. A külalak majd minden esetben teljesen egyező, és bármennyire is meglepő, sebességük is azonos. Az ASUS valóban gyorsabb néha kicsit, ahogy doboza is jelzi, de hogy nem 14 százalékkal 3DMark 05-ben, az biztos. Pont ezen okok miatt nem volt túl egyszerű ajánlatot és győztet találni. Mi dönthetett tehát a végén? Hat maguk a mellékletek, illetve a már sok szívfájdalmat okozó vételi ár. Mielőtt eldöntenénk, mit veszünk, tekintsük át még egyszer, mi mindent kapunk a pénzünkért. Aki persze megteheti, vegyen mindjárt kettőt, kösse össze SLI-ben, és akkor aztán nincs még egy darabig olyan játék, amelyik megakadna.

ZeroCool

	Teljesítmény	Extrák	Melegedés	Ár	%	Forgalmazó	Honlap	Ár (bruttó)
	50/50	20/20	20/20	10/10				
ASUS	48	19	15	7	89	HRP Hungary Kft.	www.hrp.hu	145 585
Inno 3D	47	13	14	9	83	Expert Computer Kft.	www.expert.hu	130 600
Gigabyte	45	14	14	7	80	Co-Run Kft.	www.corun.hu	142 125
MSI	46	14	14	5	79	Expert Computer Kft.	www.expert.hu	172 790
Leadtek	47	15	14	6	82	Ramiris Rubin Rt.	www.ramiris.hu	151 940
ADopen	46	15	14	7	82	Sowah Hungary	www.sowah.hu	141 625





Nagyteljesítményű 3D grafika teljes csendben

A csendes hűtés egyre több felhasználó elvárása, újabban a grafikus kártyák esetében is. A gyors 3D chipkek azonban nagyon melegek, így a hűtésük nem egyszerű feladat, pláne hangtalanul. Az innovatív ASUS SilentCool hűtőrendszer azonban beépített ventilátor nélkül, így teljes csendben végzi dolgát, ráadásul egyedi kialakításával a kategóriájában eddig példátlanul alacsony hőmérsékleteket tud elérni.



Csendes hűtés – az új irány

Letűnt a PC-k gyorsulásának hőskora, amikor a gép teljesítményét a zajszint, elsősorban a hűtés hangja jelezte elsősorban. Ma már egyre többen csendes működést várunk számítógépünkötől, hiszen mindennapjaink állandó társa – a munkahelyen vagy otthon, és nem csak az íróasztalon, hanem akár a nappaliban is.

Egy egyszerű irodai PC-t még könnyű csendesen tartani, ellenben egy komoly multimédia vagy játékép már kihívást jelent. A csúcprocesszorok mellett az erősebb grafikus kártyák is rendkívül sok hőt termelnek – a hagyományos megoldás, azaz percenként sokezeret forgó ventilátorok alkalmazása manapság azonban már nem szalonképes.

Sőt, az igazán igényesek minél kevesebb ventilátor alkalmazására törekednek – a megszállottak pedig egyenesen a ventilátortmentes megoldásokat hajszolják.

A kulcs: hatalmas hőleadó felület

Az ASUS szokásához híven tudományos úton közelítette meg a ventilátortmentes grafikus kártya létrehozását. A legfontosabb feladat a hőleadó felület jelentős megnövelése volt, ezáltal hatékonyabban

lehet a hőt elvonni a koncentráltan melegező grafikus processzortól. A rendelkezésre álló hely azonban korlátozott, a mérnökök mégsem kötöttek kompromisszumot: az azonnal felismerhető, újszerű elrendezés nem csupán hatékony megoldás, hanem egyéniséget is ad az ASUS SilentCoolnak.

A hagyományos, a grafikus kártya felületén elhelyezkedő hűtőbordát egy

számítógépházon belüli légáramlás szempontjából legelőnyösebb pozícióba forgatható, így a meglevő áramlatok jól kihasználhatók, azok jelentősen hozzájárulnak a grafikus kártya hűtéséhez is.

ASUS Extreme N6600GT Silencer

A népszerű, gyors, de már meglehetősen forrófejű középkategóriás NVIDIA GeForce 6600GT chipre épül az első SilentCool technológiájú ASUS grafikus kártya. A PCI Express csatlakozójú EN6600GT Silencer a hatékony hűtési rendszerének köszönhetően magasabb órajeleket képes elérni, mint ventilátortmentes kategóriatársai, ezért gyorsabb is – ráadásul mindezt kiemelkedően



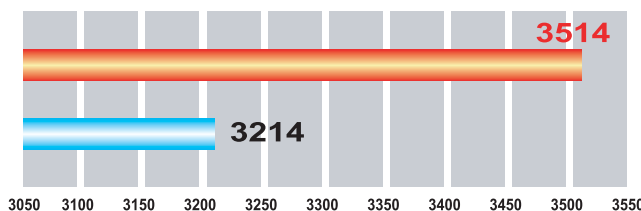
A processzorhűtő légárama egyben a SilentCool bordákat is átszellőzteti

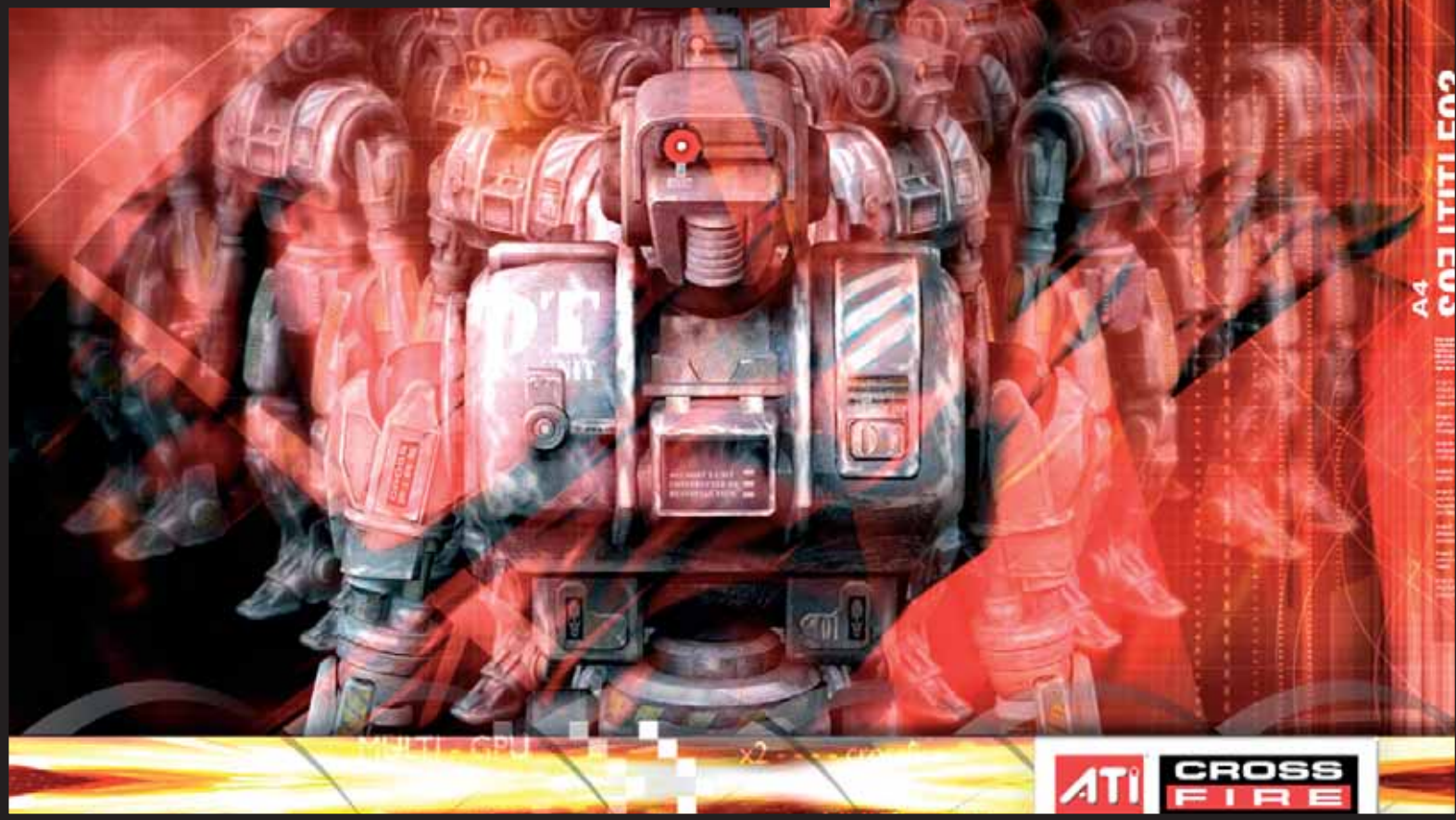
hőcsövön keresztül kapcsolódó, lemezelt vörösréz borda egészíti ki. A megoldás különlegessége, hogy a kiegészítő borda a

3DMark05

ASUS EN6600GT

Standard ventilátortmentes GeForce 6600GT grafikus kártya





ATI CROSSFIRE

Már csak napok választottak el minket az ATI új üdvöskéjének, az R520-nak a bejelentésétől, amikor beesett tesztlaborunkba az ATI SLI-verőnek szánt technológiája. A Crossfire-pakkbán két grafikus kártya, egy alaplap és némi leírás lapult. Nem kellett több, összeraktuk, és megvizsgáltuk.

Az idei CeBIT-en, amikor bejuttunk az ATI titkos laboratóriumába, az első kérdés az volt: „Mit gondoltok az NVIDIA SLI rendszeréről?” Azt mondtuk, hogy nem rossz, nem rossz, de valami hiányzik. Mosolyogtak egyet, majd néhány sötét folyosó leküzdése után megnyitották előttünk a fényes ajtót. Ott és akkor már volt egy működő Crossfire rendszer, amelyről egészen mostanáig nem nagyon mondtak semmit. Csak

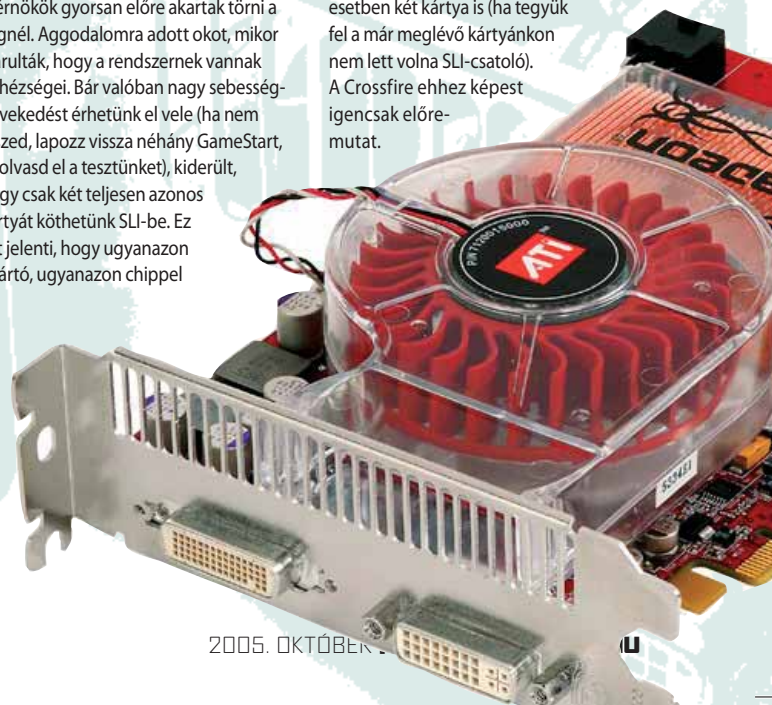
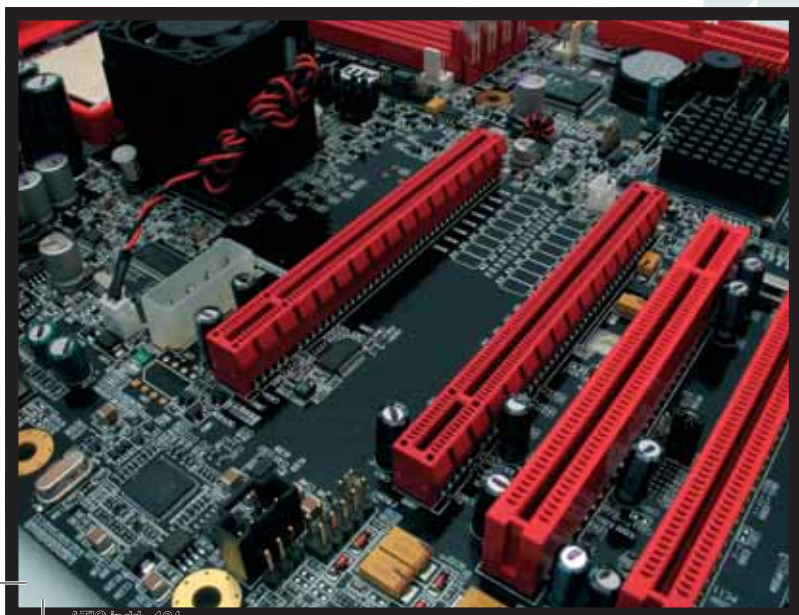
annyit rebesgettek, hogy terveik szerint az ő megoldásuk jobb lesz (persze, mi mást mondhattak volna), illetve, hogy mindazt tudja majd, amire az SLI nem képes. Azóta várjuk, hogy megtudjuk, miről beszéltek. Hát most kiderült!

CROSSFIRE, SLI, MIRŐL IS BESZÉLÜNK?

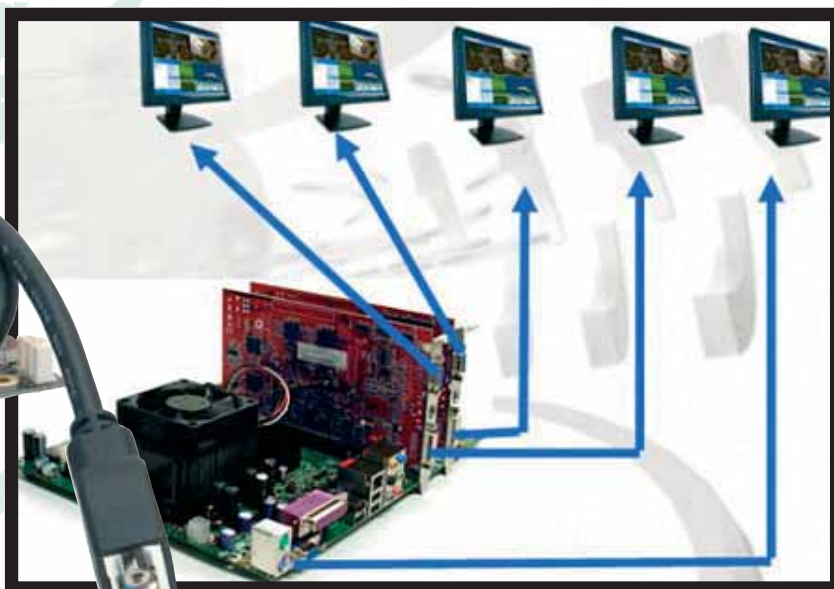
Mivel nem biztos, hogy mindenki ismeri ezen kifejezéseket, kezdjük először egy

viszonylag gyors áttekintéssel. Az NVIDIA-féle SLI már több hónapja megjelent. Az eljárás lényege, hogy bizonyos grafikus kártyák összekötve, együttes erővel küzdenek meg a megjelenítési kihívásokkal. Igen, az ötlet az egykori 3dfx Voodoo 2-es időkből származik, az NVIDIA-hoz beépült mérnökök gyorsan előre akartak törni a cégnél. Aggadalomra adott okot, mikor elárulták, hogy a rendszernek vannak nehézségei. Bár valóban nagy sebességnövekedést érhetünk el vele (ha nem hiszed, lapozz vissza néhány GameStart, és olvasd el a tesztünket), kiderült, hogy csak két teljesen azonos kártyát köthetünk SLI-be. Ez azt jelenti, hogy ugyanazon gyártó, ugyanazon chippel

szereelt megoldását kell vened ahhoz, hogy a rendszer működésbe tudjon lépni. Tehát például két Gigabyte kártya kell, mindkettőt mondjuk 6800 GT. Ez érthető módon kicsit elriasztotta a játékosokat a vásárlástól. Hiszen gondoljunk csak bele: nemcsak egy új alaplap kell, hanem adott esetben két kártya is (ha tegyük fel a már meglévő kártyánkon nem lett volna SLI-csatoló). A Crossfire ehhez képest igencsak előremutat.



2005. OKTÓBER



Az alapvető elgondolás itt is ugyanaz: kell egy alaplap és két kártya, ha összeraktuk a rendszert, ezek együtt dolgoznak a grafikus feladatok megoldásán. Mindazonáltal ezúttal már nem kell két tökéletesen ugyanolyan kártya. Nem szükséges ugyanattól a gyártótól vásárolni, de a legjobb mégis a következő: még csak ugyanolyan chipsetes kártyának sem kell lenni a gépben, bár azért a generáción belül kell maradni. Ez azért jó, mert nem kell kiadnunk mindkét kártyáért ötven, hatvan, hetven, adott esetben még több ezrest ahhoz, hogy egy kétkártyás rendszer boldog birtokosai legyünk. Természetesen egyértelmű, hogy minél erősebb kártyákat pakolunk össze, annál látványosabb lesz a sebességnövekedés. Még egy extrával bír a Crossfire az SLI-vel szemben. Az ATI elmondása szerint az NVIDIA elgondolása nem működik minden egyes környezetben. Azon egyszerű oknál fogva, hogy az SLI a játékokban elhelyezetten programozási trükkökkel operál. Ezalatt azt kell érteni, hogy az SLI csak azon játékokban működik, amelyekbe azt forrászinten beleírták. A Crossfire ezzel szemben a saját meghajtó programjaival hozza össze a játékokat, külön kódreszleteket nem szükséges a programozóknak beletenni az alkotásokba. Bár ezt lemérni egyelőre nem tudjuk, amennyiben igaz, a most tesztelt rendszert sokkal több esetben ki-

használhatjuk a jövőben, a következő generációs játékoknál legalábbis mindenképpen (Unreal Engine 3.0-val szerelt játékok kifejezett előnyben!). Van azonban két teljesen alapvető különbség is. Az egyik, hogy míg az SLI esetén egy hidcsatlakozóra is szükségünk van a rendszer működéséhez, addig a Crossfire-nél egy külső DVI-kábel megoldja a kapcsolatot. Másik, hogy az SLI-nél mindkét kártyának SLI-késznek kell lennie, az ATI megoldásánál csak az egyik grafikus vezérlőnek kell Crossfire Editionnek lennie.

» A CROSSFIRE ESETÉN NEM KELL A KÉT KÁRTYÁNAK TÖKÉLETESEN MEGEGYEZNI. «

TESZTELTÜNK, GONDOLKODTUNK, MEGLEPŐDTÜNK

Akárcsak az SLI-rendszerhez, a Crossfire-höz is egy speciális alaplap kell. Mi egy Radeon Xpress 200-as jelzésű modellt kaptunk, melybe mindjárt bele is pakoltuk a két teszt-kártyát. Annyit még nem árt tudni, hogy ezen alaplapból hamarosan egyaránt elérhető az in-teles és az AMD-s változat is, támogatják a kétmagos processzorokat, és az új hidnak köszönhetően az ATI szerint megoldódnak a korábbi USB- és stabilitási problémák. Az alaplap továbbá HD Audióval, Gigabites hálózati csatlakozással, valamint SATA RAID vezérlővel lett ellátva. Mondjuk azt, hogy meglepő? Hát nem, ezen dolgok nagy része lassan minden alaplapnál megtalálható lesz. Még valamikor idén július végén, augusztus elején megjelentek bizonyos tesztek az interneten, melyekre azt írták, hogy világszintű exkluzív Crossfire-eredményekkel szolgálnak. Ha jobban belegondolunk, akkor még nem is lehetett kész a termék, maximum valami kezdeti stádiumban lévő megoldást próbálhattak ki egyes szerencsések. Akkor még úgy festett, hogy elég csúnyán megveri a rendszert az SLI-t, most azonban kicsit fordult a kocka. Ahogy befejeződtek a fejlesztések, bizony kiderült az igazság. Ha megnézed a mellékelt táblázatot,

kiválóan kivehető, hogy az SLI szinte minden helyzetben megállta a helyét. Sőt annak ellenére, hogy jó néhány hónappal korábbi fejlesztés, bizony felül is kerekedett a Crossfire-ön. Miért is lehetséges ez? Nos, nehéz lenne megmondani. Egyvalami mindenképpen az NVIDIA mellett szól: biztosan

ELŐNYÖK, HÁTRÁNYOK, AKKOR MOST MI LEGYEN?

Most mondjuk azt, hogy rohanjatok SLI-t, esetleg Crossfire-t venni? Hát nem tesszük. Mindkét rendszer elgondolása zseniális, azonban azt is elmondhatjuk róluk, hogy bizony olyan gyorsan fejlődik a technológia, hogy nemes egyszerűséggel nem érdemes ilyenre beruházni. Csak abba gondoljunk bele egy pillanata, hogy bármit is vásárolunk, viszonylag rövid idő alatt készülnék majd olyan játékok, amelyek ha nem is túlságosan, de egyszer-egyszer akadozni fognak rajta. Akkor legyünk idegesek? Nem egyszerűbb csak néha frissíteni a grafikus vezérlőt, esetleg a gép különféle aktrészeit? Érdekes dolog lenne kiszámolni, hogy melyik a gazdaságosabb. Tény, hogy ha mondjuk ma összerakunk egy SLI-be szerelt GeForce 7800 GTX rendszert, valami izmosabb procit és egy rakat memóriát, egy játék sem lesz, amelyek akár berendezne egy másodperc erejéig. Ennél feltehetően még gyorsabb lesz két R520-as Radeon párosítás. Azonban jelen pillanatban több százezer forintos tétellel dobálózunk, ami minden, csak nem gazdaságos fejlesztés. A cikk írásának pillanatában Gyu éppen az ATI új bejelentésének helyszínén gyűjti az infókat, remélhetőleg következő számunkban már be is tudjuk mutatni a friss ATI kártyát. Nem kizárt, hogy egyedül gyorsabb lesz majd, mint két Crossfire X850 XT.

ZeroCool



Internet-szűret!
A Tynet másképp helyezi ADSL árát, hogy Ön is élvezhesse a személyes hasznot az interneten!

- belépési díj: bruttó 74 Ft (regisztráció)
- havi díj: bruttó 749 Ft/hó (2005. dec. 31-ig)
- havi díj: bruttó 6.489 Ft/hó (ADSL 512 kbit/s-a jan. 1-étől)

Minden előfizetőnk 3 hónapos HVG-előfizetést kap ajándékként!

Dupla szűret!
Leggyorsabban érkező ügyfelek, egy valódi szűret, működésbe is lépő kártyával! Ügyenre az október 31-ig leadott megrendelések között ki-szór-sítunk egy hétfői borítékot! Szállással a híres gyöngyö-szárnyai Ludányi Pincébe.

Az akció további részleteit várjuk, figyeljük meg!

Tynet
www.tynet.hu
Infóvonal: 1258



NOKIA N-SERIES

Ismét egy termékcsalád, egy új irány, valami, amit újfent a Nokiától kapunk. A cég idén több mint száz készüléket jelent be, ezek töredéke az N sorozatból származik. Ezekből három mobilt mutatunk be most.

Miért van az, hogy a mobiltelefon kifejezésről legtöbbszörnek a Nokia ugrik be először? Nem is feltétlenül azért, mert annyira sokaknak van, hanem mert már a csapból is ők folynak. Ez végül is érthető, hiszen próbálnak lépést tartani a korrall. Így történt ez akkor is, amikor elkészítették a három friss terméküket. Ezekről most dióhéjban szólnánk pár szót.

N70, A FÉNYKÉPÉSZ

A picit dundi, 126 grammos készülék leginkább a mára már szokványossá vált képességeket sorakoztatja szerény személyünk elé. Színes kijelzője 176x208 képpontos felbontást jelenít meg, ezen a területen 262 144 színnel operál. Háromsávú, kettős rendszerű, ami annyit tesz, hogy nem csupán a GSM 900/1800/1900-as hálózatokat kezeli, hanem a WCDMA 2100-asat is. 22 megás rendelkezésre álló memóriájába képeket, üzeneteket, csengőhangokat, videókat, meg egymást tölthetünk, ezt a területet 64 mega extrával bővíthetjük. A lényeg még az a 2 megapixeles kamera, melyet a hátoldalon találhatunk. Bizony, jól látjátok, végre elértünk

idáig is. Ez az a határ, ahol már valóban érdemes megtartani a mobiltelefonnal készített fotókat – bármilyen meglepő, még szépek is a vele készült fotók! Természetesen videókat és hangot is rögzíthetünk vele egy raklapnyi formátumban. Mókás, és egyben hasznos, hogy a telefonról közvetlenül küldhetünk adatot a nyomtatóra, tehát a fotót akár azonnal elő is hívhatjuk.

N90, A „CSAVAROS”

Ezt a készüléket már korábban próbáltuk, akkor kezelése annyira nem fogott meg mindenkit a szerkesztőségben. Azóta gyúrtuk kicsit, és bizony kiderült, hogy csak megszokás kérdése. Két kijelzővel szerelték fel, egyik 128x128-as (65 ezer színnel), másik pedig 352x16-os (262 ezer árnyalattal). A tömzsi kicsike felső lapját elforgathatjuk, hogy könnyebben tudjunk vele fényképeket készíteni. Az eredményt azonnal látjuk a nagy kijelzőn, ha nem

tetszik művünk, máris korigálhatunk. Ő is két megapixeles kamerával bír, RealPlayer, MP3-at és még egy vagon formátumot támogat, akárcsak a többiek. 64 megás memóriamoddullal bővíthető, ha az alap 27 nem lenne elegendő. Bluetooth és USB 2.0-s csatlakozás gondoskodik a problémamentes adatátvitelről.

N91, A MULTIMÉDIÁS ZSENI

Működési frekvenciája megegyezik a N70-essel, akárcsak kijelzőjének mérete, felbontása és színkezelése. Ugyanúgy van benne GPRS/EGPRS, sőt még az EDGE technológiát is támogatja. Mindez egy pakkban, valamennyire nehezekebb, 160 grammos kivitelben készült. Ez azért egy mobiltól nem annyira megszokott, de ha tovább kutatjuk az okokat, hamar megelégedünk a képességekkel. A Series 60 oprendszer alatt ugyanis egy 4 gigás dinamikus

memória dohog, ami lehetővé teszi, hogy zenéket, csengőhangokat, képeket, videókat és még egy rakás dolgot pakoljunk rá. Ezt kiegészíti még 30 mega extra tárhely, ahova névjegyeket, naptári bejegyzéseket és hasonlókat tölthetünk. Azért nem elhanyagolható tény, hogy ebbe is egy 2 megapixeles kamera csücsül, mely hasonlóan jó, mint az imént tárgyalt N70-es esetében.

TUDNAK EZEK RENDESENI

Ha nem is tudtunk most minden érdekességet felsorolni, az igazán fontos dolgokat elárultuk. Az árakba most két okból se menjünk bele. Egyfelől még nincs meg a végleges végfelhasználói árak (nem is beszélve arról, hogy akcióban olcsóbbak lesznek), másrészt pedig igen hamar megfelelőnek róluk, ha megtudnánk, mennyit kóstálnak. Azért jó tudni, hogy már kaphatóak lassan a 2,3,4 megapixeles mobilok. Hamarosan tényleg elfelejthetjük a digitális fényképezőket – persze profi fényképezőspalántáknak még mindig azok ajánlottak. **ZeroCool**

» AZ N91-ESBEN NÉGYGIGÁS DINAMIKUS MEMÓRIA DOHOG. «

True Tone

06-90-629-329 csengőhang

- Hangok/effektok**
- Győzi kiborul
 - Győzi udvarol
 - Nekem mondják, hogy kell csórázni?
 - Van itt minden ócsám
 - Madár
 - Babanevelés
 - Fing
 - Lány - Fuck me
 - Női sikoly
 - Orgazmus
 - Egyvisszálás
 - Kacsa hálogás
 - Kutyaugatás
 - Lézerkard suhogás
 - Wc oblatás
 - Szörny bőfőgés
 - Cicanyávogás
 - Malacfrögés
 - Ló
 - Porche
 - Klasszikus vekkerhang
 - Mennydörgés
- Szeríniem:**
- A csajod szeríniem
 - A lőnököd szeríniem
 - Fergeteges partis hívás szeríniem
 - Nem felvívós szeríniem
 - Szeríniem az anyósod
 - Szeríniem csórágész szeríniem

- HEDUTOP**
- Charlie & Tátra! B. Hajnali szél
 - Irgy hönaljmíngy - Becsi becsi
 - István a Király - Szállj felszabad madár
 - Kistohén tánczenekar - Szajbergyerok
 - Máté P. feat Erős vs Spigiboy - Elmegyek
- Legmenőbb zenék**
- A ka lehen
 - A Szovjetunio himnusza
 - Barány és Jován - Perfect harmony
 - Barátok Közé
 - Beethoven Symphony No 9
 - Bergendy zenekar-Meseautó
 - Bonanza Banzai - Induljon a Banzaj
 - David Morales-How would you feel
 - Deep dish-Flashdance
 - Demjén Ferenc-Szereltem az első vérg
 - Denzel - Pump it Up
 - DJ Sammy - Sunlight
 - Edda - Elhagynom a város
 - Emil Rulac - Zazie az ágyban
 - Freestyliers-Push up
 - Fresh - Félig örök, félig angyal
 - Genaxia Z & Kárlé-Genita Funk
 - Generál-Könnycsálmot hozzon az éj
 - Groovehouse - Hol vagy nagy szerelem
 - Hofi - Ott a farka
 - Hungária - Csavard fel a szőnyeget
 - Illes - Ne gondold
 - Irgy Hönaljmíngy - Boban Markovic
 - Irgy hönaljmíngy - Numerakiraly
 - István a Király - Oly távol vagy időm
 - István a Király - Te kit választanál
 - J Winchester és Hrutka R. - Its your life
 - Kimnowak-Szürrealisty show
 - Kovács Kati - Ugy szeretném meghátalni
 - Közösök néked Rákos elvtárs
 - Ladánybene 27-i shot the sheriff
 - Lagzi Lacsi - Schneider Fáni
 - LGT-Szól a rádió
 - LL Junior - Fullon vagyok
 - Ogli G és Ganaxta Z - Csorba és Lakatos
 - Omega - Gyöngyhajú lány
 - Panjabi-MC Yogi
 - Piramis - Ajándék
 - Szécsi Pál - Gedeon bícsi
 - Ültörő dal - Mint a Mókus
 - Vámosi János - Csabibaba
 - Vámosi János - Kicsit szomorkás
 - Viváldi-A négy évszak tavasz
 - V-Moto rock-Angyalilány
 - Zambo Jimmy - Ugye nem adod fel
 - Zambo Jimmy - Valahol bús dal szól

HÁTTÉRKÉPEK 06-90-626-026



További erotikus mobil ingyeneseket www.EZASZEX.hu oldalon találasz! wap.wap.EZASZEX.hu

CSENGŐHANGOK 06-90-626-026

- Legújabbak:**
- Anima Sound System
 - Asian Dub Foundation
 - ATB
 - Daft Punk
 - Depheche Mode
 - Elton John
 - Fatless
 - Garbage
 - Good Charlotte
 - Groove House
 - Rolo Thomas
 - Roll Deep
 - Roy és Adam és Oláh I.
 - The Chemical Brothers
 - Bartók Eszter és Caramel
 - Kistohén Tánczenekar
 - Galambos Dorina
 - Gáspár Laci
 - Hooligans
 - Deep Dish
 - Dr Dre
 - Black Eyed Peas
 - Club 54
 - Crystal
 - Majka és Tyson
 - Tiesto
 - Heli TOP
 - Batman
 - Beiga
 - K-Marco
 - LL Junior
 - Maroon 5
 - O zone
 - Ogli G feat Yank E
- Polifónikus**
- More fire
 - Flyover
 - Belive in me
 - Thecnologic
 - Precious
 - Elektricity
 - Why go
 - Run baby run
 - The chronicles of life and death
 - Szemdeddel látsz
 - This is how a heart breaks
 - The avenue
 - Valami valamiért
 - The boxer
 - Ugyanúgy soul
 - Szajlber gyerek
 - Instant nő
 - Hagyd meg nekem a dait
 - Téle van a száék
 - Say hello
 - Deez nuuztz
 - The apl song
 - Cauk be a szemed
 - Sosem múlik el
 - Történt ami történt
 - Love comes again
- Működő**
- GSP 2670
 - GSP 2671
 - GSP 2672
 - GSP 2673
 - GSP 2681
 - GSP 2682
 - GSP 2674
 - GSP 2691
 - GSP 2692
 - GSP 2683
 - GSP 2686
 - GSP 2687
 - GSP 2688
 - GSP 2677
 - GSP 2466
 - GSP 2363
 - GSP 2671
 - GSP 1802
 - GSP 2673
 - GSP 2638
 - GSP 2640
 - GSP 2276
 - GSP 2637
 - GSP 2667
 - GSP 2650
 - GSP 2064
 - GSP 2602
 - GSP 2639
 - Crazy
 - GSP 2647
 - GSP 2651
 - GSP 1690
 - GSP 2657
 - GSC 9513
 - GSC 9515
 - GSC 9510
 - GSC 9517
 - GSC 9518
 - GSC 9519
 - GSC 9511
 - GSC 9520
 - GSC 9521
 - GSC 9522
 - GSC 9531
 - GSC 9532
 - GSC 9533
 - GSC 9535
 - GSC 9270
 - GSC 9191
 - GSC 9408
 - GSC 8695
 - GSC 9411
 - GSC 9474
 - GSC 9476
 - GSC 9105
 - GSC 9473
 - GSC 9402
 - GSC 9486
 - GSC 8306
 - GSC 9436
 - GSC 9377
 - GSC 9364
 - GSC 9483
 - GSC 9487
 - GSC 8547
 - GSC 9492



06-90-629-329

Létsz. Lakatosné Irené... (small text)



Az MTV Zene... (small text)



Az MTV Zene... (small text)



Az MTV Zene... (small text)

Mobil AWARDO

Küldd el SMS-ben a kiválasztott animált háttérkép kódját a 06-90-677-000-és számra és a válaszként kapott wap címről töltsd le, majd mentsd el készülékedre!



Ugy fel a MobilExpressre és szerzed meg a legjobb mobil tartalmakat! Válassz egy kedved szerinti kategóriát és regisztrációhoz küldd be a választott témához tartozó kódot a hozzá tartozó SMS számmal. A választott kategóriákat, a MobilExpress Menetrendet és az SMS számmal a jobb oldalon található. A regisztrációt követően, a Menetrend szerint elküldeni külddél Neked a választott tartalmakat (pl. Java játéka regisztráció, a MobilExpress hetente 1 játékot szállít le neked automatikusan). A tartalom díját a telefonodra beérkező SMS után vonjuk csak le. FIGYELEM! - A szolgáltatás addig megy, amíg le nem állítod! Ezt megteheted a leállítási kóddal kivánt szolgáltatás kódja és a STOP szó elküldésével az adott szolgáltatáshoz tartozó SMS számmal (pl.: PGSA STOP). Ne feledd a szöveket! A szolgáltatást csak Pannon GSM és T-Mobile előfizetők vehetik igénybe. A kifizető tartalmakat csak aktív WAP előfizető rendelkező mobiltelefonnal lehet letölteni.

Díjak:

- Szex háttérkép - 3 naponta 300 Ft + Áfa (95.-) bruttó
- Java játék - 3 naponta 300 Ft + Áfa (95.-) bruttó
- Szex Tipp - 3 naponta 300 Ft + Áfa (95.-) bruttó

- Háttérkép**
- Kategória: autós
 - Menetrend: 3 naponta
 - Kód: PGSA
 - SMS-szám: 06-90-624-524
- Szex Tipp**
- Kategória: erotika
 - Menetrend: 3 naponta
 - Kód: PGSSEX
 - SMS-szám: 06-90-631-732
- Háttérkép**
- Kategória: szex
 - Menetrend: 3 naponta
 - Kód: PGSS
 - SMS-szám: 06-90-624-524
- Szexvideó**
- Kategória: hangul
 - Menetrend: hetente
 - Kód: PGSA
 - SMS-szám: 06-90-635-935

Háttérképek AKCIÓ

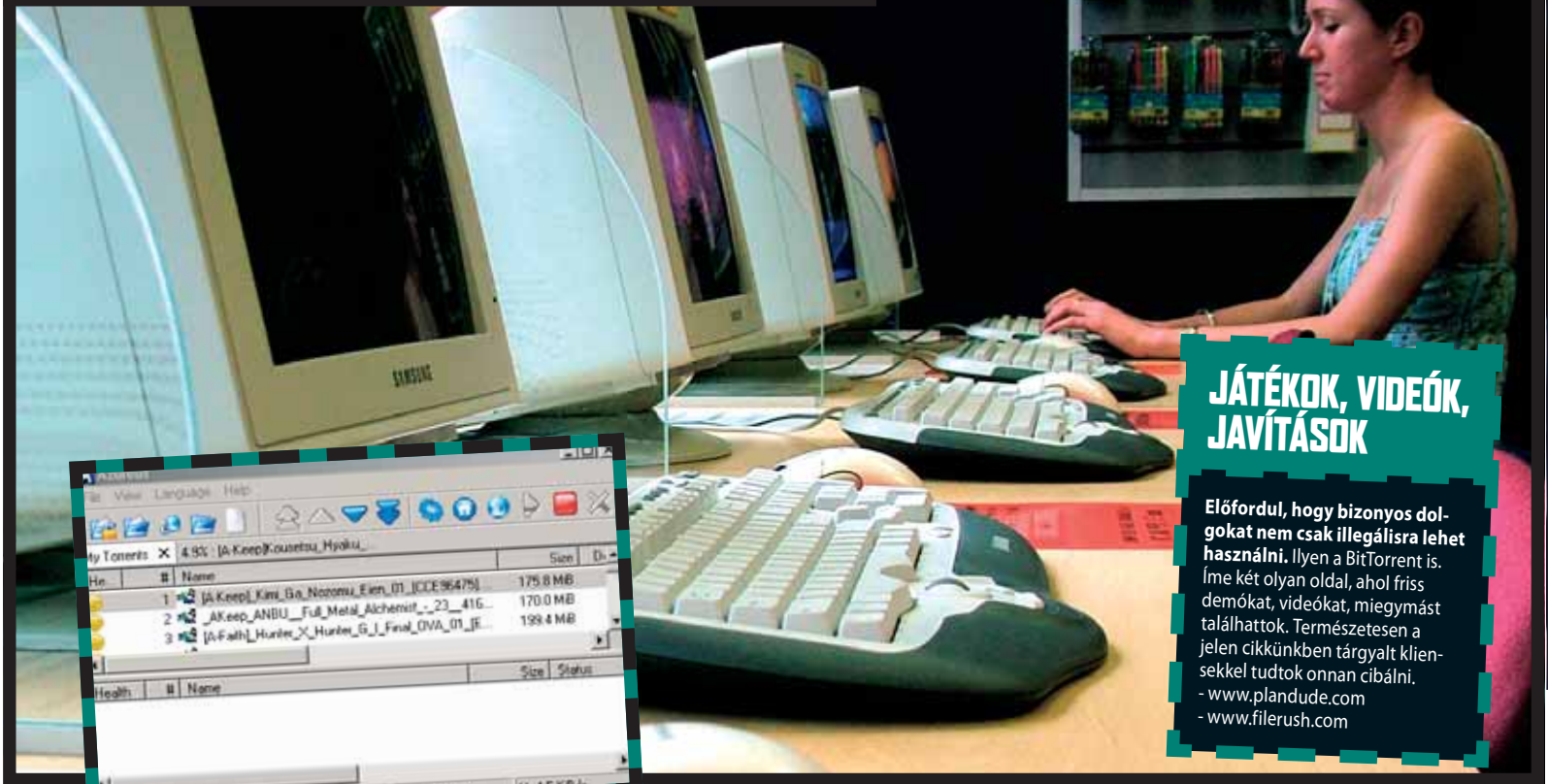
most csak 240.-Ft + Áfa áron!



06-90-624-426

További rengeteg háttérképet és csengőhangot a www.mobilissimo.hu oldalon találasz!

Küldd el a kiválasztott mobil tartalom kódját a megadott SMSszámmal és amint megérkezett mentsd el készülékedre. Az alábbi szolgáltatások kizárólag wap-os készülékekre rendelhetők, valamint a rendelést követően választott érkező böngésző, vagy szolgáltatói hírüzenetben található wap címről lehet letölteni azokat: Polifónikus és változóhú csengőhangok, háttérképek, java videók, játékok, diavetők. Mono csengőhang (ezt kizárólag Nokira rendelhető meg) rendeléskor már a választott tartalmakba a kért tartalmat. A szolgáltatásokat minden T-Mobile, Pannon és Vodafone ügyfél igénybe veheti. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályok szerint megfelelően kezeljük. A szolgáltatások díjai: Változóhú csengőhang, Java játék, videó és diavetők: 799.-Ft+Áfa(199.-) bruttó: 999.-; Háttérkép, polifónikus és mono csengőhangok: 380.-Ft+Áfa(95.-) bruttó: 475.-; Akciók: 240.-Ft+Áfa(60.-) bruttó: 300.- Nőstipon ügyfélszolgálat: 06-1-371-4820, vagy ügyfélszolgálat@akonewmedia.hu Ne felejtsetd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatás a készülékeden! További képek és dallamok az RTL KLUB Teletext 500. oldalon található.



JÁTÉKOK, VIDEÓK, JAVÍTÁSOK

Előfordul, hogy bizonyos dolgokat nem csak illegálisan lehet használni. Ilyen a BitTorrent is. Íme két olyan oldal, ahol friss demókat, videókat, megymást találhattok. Természetesen a jelen cikkünkben tárgyalt kliensekkel tudtok onnan cibálni.
- www.plandude.com
- www.filerush.com

BITTORRENT-KLIENSEK

Már nagyon sok szép letöltési lehetőséget láthattunk. A legismertebbek a különféle, úgynevezett Download Manager-ek. Létezik azonban olyan megoldás is, ami lényegében a már igen sok port kavart fájlmeosztó rendszereken alapszik. Ezek között kutakodtunk most egy csöppet.

Mi a legnagyobb előnye egy ilyen fajta letöltési lehetőségnek? Nos, kezdjük ott, hogy egy általános letöltési egyetlen weboldalra mutat. Ott nagy eséllyel van valami letöltési korlát, és ami a legrosszabb, sajnos igen sokszor előfordulhat, hogy bizony be sem enged az adott szerver, mivel tele van.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Egy igen szimpatikus ember, Bram Cohen egyszer ráunt a várakozásra, és úgy döntött, kifejleszti a BitTorrentet. A rendszerről lehetővé teszi, hogy egy bizonyos fájl egyidejűleg több felhasználótól töltsünk. Tegyük fel, hogy valakinek megvan egy állomány. Ezt megosztja a hálózaton, majd elkezdik letölteni tőle. Kis idő után már másnál is meglesz, és amíg online van a felhasználó, már tőle is tölthető ugyanaz a tartalom. Az egyes csatornák erősségét minden program úgynevezett peerek állapotával méri. Ez a letöltők (leecher) és a feltöltők (seeder) számának összegéből adódik. Értelemszerűen minél több felhasználónál van a fájl, annál erősebb a jel, annál nagyobb sávszélességgel lehet letölteni. És itt el is érteztünk a rendszer legjobb pontjához: míg egy átlagos szerver 10-100 Mbit-es sebességen van (amiről általá-

ban nem tudunk elég gyorsan letölteni), addig a torrenteken keresztül ennek többszörösével is húzhatunk – persze csak a legoptimálisabb esetben. Bár maga az ötlet jótékony céllal lett kitalálva, manapság (és korábban is) leginkább illegális letöltésekre használják világszerte. Mindazonáltal egyre többen (többek között a Blizzard csapata is) belátják, hogy ez egy jó dolog, és folyamatosan jönnek friss, hivatalos és teljesen legális adatok ezen a csatornán keresztül.

» EGYRE KEDVELTEBB FÁJLMEGOSZTÓ RENDSZER. «

SOK LEHETŐSÉG, VÁLASZTANI KELL

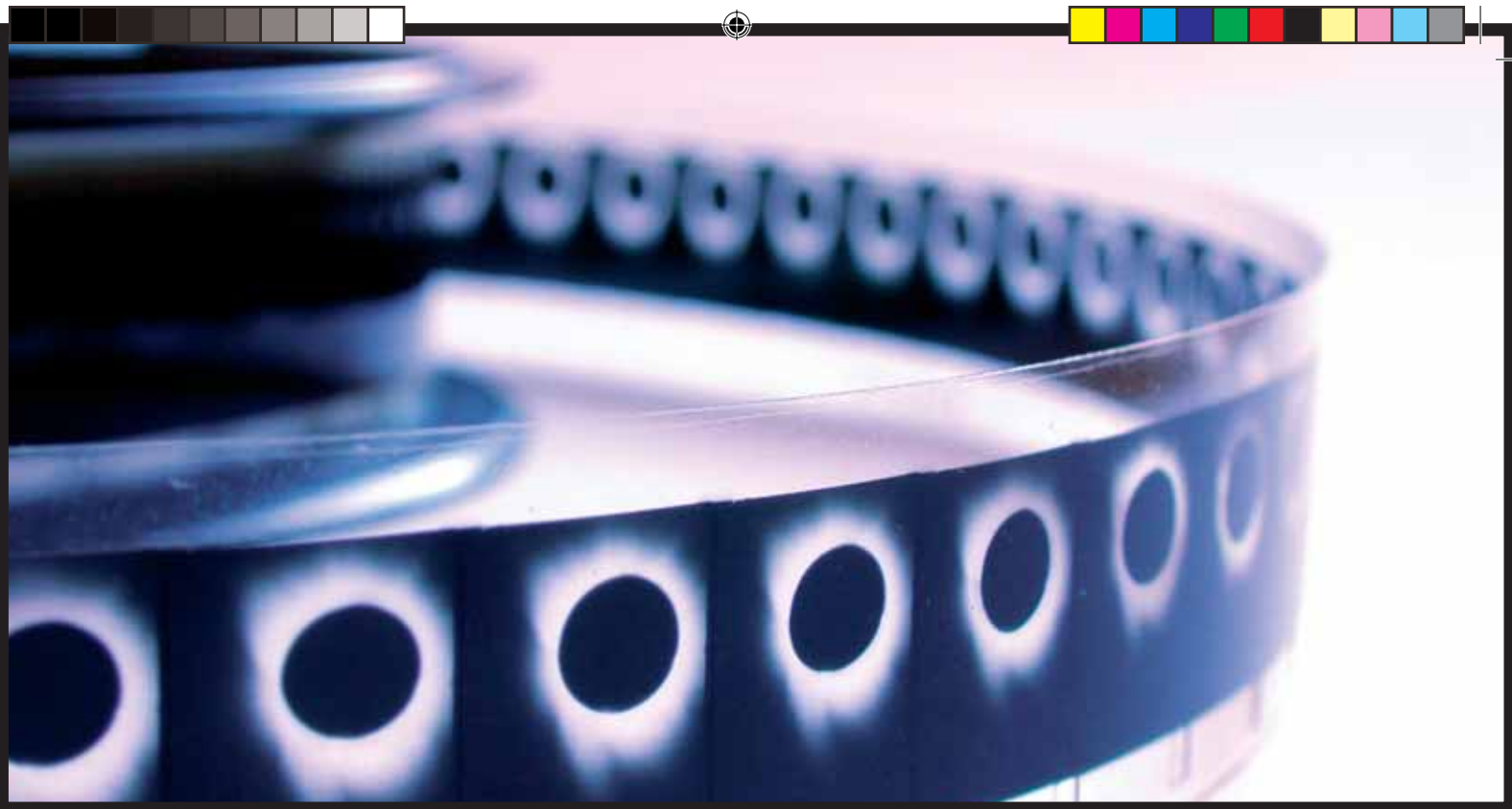
Magunkat és mindenkit is becsapnánk, ha azt mondanánk, hogy minden klienst kipróbáltunk, vagy kipróbálhattunk volna. Amíg ezt a cikket megírtuk, bizony született egy újabb program. Meglepően sokan próbálkoznak a nyílt forráskóddal, szemmel láthatóan sokaknak tetszik a megoldás. Inkább szemezgettünk... A legelső kliens természetesen az volt, melyet maga a fő alkotó készített el, és fejleszt azóta is. A BitTorrent (www.

bittorrent.com) a legszimplább, legegyszerűbb, ezzel együtt legkevesebbet tudó megoldás. Ha rákattintunk egy .torrent kiterjesztésű linkre, csak annyit kérdez, hova tegye az eredményt. Nem állíthatunk gyakorlatilag semmit. Talán pont ezért használnak a témában járta-sabb felhasználók más megoldásokat. Az egyik csúcsprogram az Azureus

(azureus.sourceforge.net): ez nem más, mint egy javás alapokon nyugvó

kliens. Aprócska hátránya, hogy működéséhez telepítenünk kell Javát is a gépünkre – ez azonban valóban minimális erőfeszítés. Miután feltettük a programot, dióhéjban a következőket kapjuk: egyidejűleg több letöltés, le- és feltöltési sebesség állításának lehetősége, feltöltési szabályok megadása, megváltoztatható felhasználói felület, IRC-plugin beépítve, fejlett állománytá-mogatás. A legjobb az egészben, hogy folyamatosan készülnek hozzá aprócska kiegészítések, melyekkel újabb és újabb extra funkciókat kap (sávszélesség-specifikus sebességállító, levélküldés elvégzett letöltés után, és így tovább). Mindenképpen érdemes kipróbálni.

A BitTornado (www.bittornado.com) gyakorlatilag a legelső, jelenleg is hivatalos kliens továbbfejlesztett változata. Jóval több infót mutat az egyes letöltésekről, állíthatjuk a le- és feltöltési sebességet, vagy akár ideiglenesen le is állíthatjuk a folyamatot. Telepítése és kezelése pofonegyszerű, jobb, mint a hivatalos, de jóval kevesebbet tud, mint az Azureus. Végére hagytuk a BitCometet (www.bitcomet.com), mely tudásában és kidolgozottságában leginkább az Azureusra hajaz. Újfent röviden a lehetőségek: spyware és adware nélküli kezelőfelület, igen alacsony CPU-kihasználtság (és tényleg, meglepően kicsi), egyidejűleg több letöltés, állítható fájlprioritás, le- és feltöltési sebesség korlátozása, belenézhetünk a videóba, mielőtt lejönne a komplett fájl, DHT Network támogatása (tracker nélküli torrentes letöltés), és még sorolhatnánk. Szerény véleményünk szerint ez utóbbi a legjobb, minthogy nagyon sok olyan tulajdonsága van, amit egyik másik sem tud. Ha gondolod, máris indítsd a letöltéseket, mert hidd el, van mit letölteni a világhálóról. Persze feltölteni is lehet, mert végül is a rendszer akkor él, ha nem csak elveszünk, hanem adunk is.
ZeroCool



ALTERNATÍV VIDEOLEJÁTSZÓK

Windowsos tulajok nagyon jól tudják, hogy az operációs rendszer telepítésével egy beépített médialejátszó birtokosai is leszünk. Ez van, akinek tetszik, van, akinek nem, megint mások pedig új, esetleg korszerűbb, illetőleg célravezetőbb megoldásokat keresnek. Ez utóbbi csoportnak próbálunk most segíteni.

A Windows XP-nek, egy korábban elvesztett pereskedő eljárásnak köszönhetően készült már ugyan olyan változata, amelybe nincs gyárilag beleégetve a Windows Media Player, de kétlem, hogy ezt túl sokan megvették volna. Már csak azért sem, mert akinek már jó ideje van XP-je, ez aprócska „előnyökért” nem ruház be egy friss rendszerre. Egyértelmű és köztudott, hogy a legújabb WMP már nagyon sok mindent tud. Automatikusan kikeresi a netről a lemezeink nevét, dobozképet szerez, sőt, kedvenc muzsikáinkat akár ki is írhatjuk vele. Mégis vannak olyanok, akik azért nem kedvelik, mert microsoftos termék, mások pedig egyszerűen olyan funkciókat favorizálnak, amelyeket a szoftveróriás egyszerűen nem tett bele.

KÉT KIS KEDVENC

Mi mindent kell tudnia egy lejátszónak? Mi az, ami az átlag felhasználónak örömet szerez? Melyek azok a lehetőségek, amelyeket sokan használnának? Nos, felsorolás nélkül mondhatjuk, hogy ezekkel tisztában van a Microsoft, viszont azt nem feltétlenül tudják, hogy egy játékosnak, egy általában internetező fiatalnak mi számít. Erre azonban

többen rájöttek már, és bizony eléggé kellemes kis programokat alkotnak. A sort a hazai fejlesztésű MPlayer-rel (www.mplayerhq.hu) kezdenénk, mely gyakorlatilag egy konzolos lejátszó. Ez annyit jelent, hogy nem annyira csillogó, villogó, mint a versenytársak, mérete azonban csekélyebb, funkciói pedig kifejezetten elfogadhatóak. Mindent irányíthatunk gombokról és parancsokból, tekerhetünk, hangosíthatunk, halkíthatunk, satöbbi. Kezeli a különféle

verziós feliratokat is, de a legjobb mégis a következő: nyilván tudjátok, hogy bizonyos videók lejátszásához mindenféle meghajtó programokat kell telepíteni a gépünkre. Nos, ezt az MPlayer úgymond átugorja, amikor detektál egy videót, a megfelelő drivereket a memóriába tölti, és már megy is a lejátszás. Ha nem is tökéletes megoldás, mindenképpen célravezető – windowsos, linuxos és macos verziója egyaránt teljesen ingyenesen letölthető, sőt még a forráskódjához is hozzá lehet férni.

» AZ MPLAYER AZ EGYIK LEGJOBB LEJÁTSZÓ, RÁADÁSUL HAZAI FEJLESZTÉS. «

Másik nagy kedvencünk a VLC Player (www.videolan.org). Kicsit ugyan „kidolgozottabb”, mint az MPlayer, de távolról sem egy küllembajnok. Ez persze funkcionalitásából semmit sem von le, kezelése pofonegyszerű. Mindent ikonokból vagy billentyűkről irányíthatunk. Ez is támogatja a feliratokat, DVD esetén a különféle hangsvókat, kiválóan bánik az 5.1-es lejátszással is. Bizonyos funkciók csak akkor jelennek meg, ha azokat elő is lehet csinálni

(például felirat-bekapcsolás – ha a program nem érzékeli a feliratot tartalmazó fájlt, nem is ad lehetőséget a bekapcsolására, felesleges is lenne). Még internetes streameket is képes lejátszani, akár csak az MPlayer. 12 különféle oprendszerre érhető el letölthető verziója (köztük Pocket PC-re is van). Lényegében csak az választja el a kettőt, hogy az egyik konzolos, a másik pedig windowsos kezelőfelület. Ja igen, és ahogy említettük, az előbbi hazai fejlesztés, tehát ez egy pluszpont ☺.

NEM MUSZÁJ VÁLTANI...

...de azért érdemes egy kicsit frissíteni a WMP-t. Ha tehetjük, tegyük fel a DivX (www.divx.com), XviD (www.koepi.org), AC3 (ac3filter.sourceforge.net) meghajtókat, majd, ha ezekkel megvagyunk, még egy adalékot, amely elősegíti, hogy a beépített lejátszónkkal DVD-filmeket is meg tudjunk lesni. Ez pedig nem más, mint egy teljesen ingyenes DVD-lejátszó, ráadásul ennek még megfelelő külsőt is kölcsönöztek. A Cliprex DVD Playerről van szó (www.cliprex.com), amely egy speciális drivert tesz a gépünkre, amikor telepítjük. Ez igazából csak annyiban speciális, hogy annyira beletelepedik a rendszerbe, hogy egyszeri futtatás után már a Windows Media Player is tökéletesen megküzd a DVD-filmekkel, és azok menüivel. Ezek után akár le is szedhetjük a Cliprex szoftverét, persze csak, ha nem tetszett meg elsőre. Van tehát alternatíva, és van is miből választani. Ez a néhány program csak csepp a tengerben, de ezt már megszokhattátok. Azokat ragadtuk ki, melyeket már használtunk egy ideje, és tudjuk, hogy jók, megbízhatóak. Váls Te is, ha úgy érzed, eljött az ideje!
ZeroCool



ONLINE TV PLAYER

A tévéadások elég sok formáját ismerhetjük már. Az alapvető, a nappaliban elhelyezett dobozból jövő adások nagy hátránya, hogy legtöbbször nehéz gépezni mellettük. Vegyünk akkor hát TV-tunert? Hááát, még ezt sem mondanánk. Van itt egy még kellemesebb megoldás.

Tény, hogy plazma- és hasonló tévékészülékeket nem igazán teszteltünk (legalábbis eddig) a GameStar keretein belül. Azonban már többször megesett, hogy különféle tévé vevőkészülékeket vizsgáltunk. Biztosan emlékeztek még a már hazánkban is igen régóta honos tunerek tesztjére. Az új termékeket hónapról hónapra keressük, és igyekszünk felkutatni a legérdekesebbeket. Egy ilyen sikerült e hónapban is szerezni a PiacTér rovatba, mely nem más, mint egy zsinór nélküli vevőberendezés. A gépre kötve természetesen egészen jó adást kapunk. De gondoljunk csak bele, mi a legnagyobb hátránya ezen megoldásoknak? Nos, be kell szereznünk magát a hardvert, ez legtöbbször nem kevés pénzünkbe kerül. Ha megvan, be kell szerelnünk a gépbe, ami újabb veszélyforrást jelent, nem is beszélve arról, hogy még telepíteni is kell – ami ráadásul az esetek jó ötven százalékában nem is annyira gyerekjáték. Ha pedig túlverekedtük magunkat a nehézségeken, még mindig ott van a bibi, hogy a hardver bármikor elromolhat. Mi lehet a megoldás? Részben az Online TV Player, amely igen kellemes tulajdonságokkal bír.

SZÖRFÖLJÜNK A CSATORNÁK KÖZT

Az Online TV Player, ahogy neve is mutatja, egy olyan program, amelyik képes különféle interneten is sugárzott tévéadásokat majdhogynem valós időben megjeleníteni. Ez természetesen attól is függ, hogy milyen késleltetéssel sugározzák az adott csatornát – általában egyébként alig néhány másodperces csúszásról beszélünk a valós műsor és a neten sugárzott között. A program letölthető a honlapjáról (www.onlinetvplayer.com), illetve megtalálhatjátok aktuális lemez mellékletünkön is. Tegyük fel, hogy máris feltelepítetted a programot. Mégis hogyan kezdj neki a nézelődésnek? Órákat kell esetleg keresned a jobb-rosszabb csatornákat? Hát, igazából az egyszerű telepítés után az a legszebb az egészben, hogy egy komplett adatbázis is építettek a programba, mely több száz, világszerte

sugárzott csatorna pontos címét tartalmazza. Még kis hazánk egyes neves képviselői is megvannak benne: M1, M2, Fix TV, Hír TV, Party TV, Zenit TV, ATV. Hollandia, Franciaország, Amerika, Ausztrália – csak, hogy néhány országot említsünk a szinte kifogyhatatlannak tűnő listából. Mi ez, ha nem a Kánaán?

Hát igazából adalék még az is, hogy hasonló bontásban ren-

geteg rádióadót is hallgathatunk, szintén a programon keresztül. Na ez már tényleg Kánaán ☺.

JÓSAGOK ÉS GONOSZSÁGOK

A program felépítése pofonegyszerű. Semmi különlegesebb cicoma, érthetetlen funkciók és felesleges grafikai elemek sem rontják az összhatást. Tény, hogy a külsínt némileg megváltoztathatjuk, csupán néhány ingyenes aprócska fájl kell letölteni hozzá. Lássuk, mit tehetünk még! Igazából

tényleg nem sokat. A csatornák között lépkedhetünk kategorizált formában, illetve szűrhetünk formátumok és sávszélesség között. Itt pedig elérkeztünk egy fontos dologhoz: az adott csatornák minősége a sugárzás formájától függ. Vannak olyanok, melyek mindössze 30K-sak, viszont olyanok is akadnak, melyek akár 1024K-sak. Ez utóbbiakhoz természetesen komolyabb sávszélességre lesz szükségünk, de a manapság egyre jobban terjedő szélessávú kapcsolatoknak ezzel sem lehet problémája. Az ilyen, nagyobb felbontású csatornákról akár már digitalizálhatunk is, sajnos azonban ez az Online TV Playernek nem beépített funkciója. A cikk elején eléggé gonosan léptünk fel a különféle tunerek ellen. Tény, hogy minőségük sokkal jobb, megbízhatóbbak, és persze sokkal több szolgáltatást nyújtanak. Ennek a programnak a próbaverziója azonban ingyenes, nem kell semmit betenni a gépbe, nincs mi elromoljon, mégis egy egészen új világ nyílik meg előttünk. Feltétlenül érdemes kipróbálni!

ZeroCool

» BÁRMIKOR NÉZHETÜNK TÉVÉT, AKÁR INTERNETEN IS! «

KV HARDVER

Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, elfordulhat, 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 Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.

G3rgő Zajos VGA

Helló Mady! Sikerült egy kis pénzhez jutnom a héten, és arra gondoltam, meglepem magam egy új videoka-rival. Ki is néztem egy GeForce 6600 GT-t, amit aztán kétnapos tanakodás után meg is vettem. A beszerelés után viszont rájöttem, hogy elég hangos a kicsike, így arra gondoltam, hogy le kéne szabályozni a ventilátort, hogy ne legyen ilyen zajos. Esetleg cserére is gondoltam, de nem tudom, érdemes-e hozzányúlni.

Léteznek különféle segédprogramok, amelyekkel elvileg lehet szabályozni a ventilátorok fordulatszámát, de azt tanácsolom, hogy inkább felejtsd el. Már csak azért is, mert terhelés alatt lehet, hogy nem fogja megfelelően lehűteni a kártyádat, és akkor fagyni fog a rendszer. Ha már a csendesség a fő probléma, javasolom a Thermaltake passzív VGA-kártyás hűtését. Igaz, jó néhány ezrelékkel meg fogja dobni a kártyavásárlási projektet, de megéri, mert tényleg képes kordában tartani a GPU-t és a memóriamodulokat.

Joccy Pixelhiba

Nem is tudom, hol kezdjem, kicsit ideges lettem egy monitor miatt. Vettünk ugyanis egy 17 inches TFT-képernyőt, olyat, ami 8 ms-os, mert játékra akarom használni elsősorban. Az egyik bevásárlóközpontban igen jó áron sikerült hozzájutni. Mikor hazavittem, akkor láttam, hogy a képernyő alján egy halvány csík világít, mintha egy picit szellemképes lenne a panel. Két napig néztem, de csak nem múlt el, ezért visszavittük. Számla meg minden volt, kábé háromórás tortúra után kicserélték. Hazaautóztunk, erre mikor összerakom, látom, hogy a közepén világít három pixel. Nem akarok csúnyát mondani, de már eléggé unom a dolgot.

Az igazat megvallva nincs is annál bosszantóbb, mint amikor az új monitoron világít egy hibás pixel. Én speciel hajlamos vagyok utána mindig arra, hogy pontra nézni, szóval tudom, milyen idegesítő a dolog. Elvileg minden gyártónak

van egy hibaszálaléka, ami fölött ki kell cserélni a monitort. Bár ebben az esetben fura, hogy ez már a második, amivel bajtok volt. Azt tanácsolom, mindenképpen próbáld meg becserezni egy másikra, akár egy másik márkára. Lehetőleg próbáld meg a helyszínen bevizitálni, mert sok további kellemetlenséget spórolhattok meg ezzel.

Gábor Hardveres biztonsági kártya

Csak egy rövid kérdéssel zaklatnának titeket. Az egyik ismerősöm említette, hogy létezik hardveres megoldás a vírusok ellen. Valamilyen kártyát emlegetett, amivel le lehet menteni az adatokat fertőzéskor, vagy valami ilyesmi. Érdekelne, hogy mit tudsz erről mondani: érdemes ilyet venni, és egyáltalán mennyibe kerül? Igen, jól hallottam, létezik ilyen kártya, bár egy picit másként működik. HDD Guarder Recovery Card néven fut az üzletekben, és körülbelül 8-10 ezer forint az ára. Egy sima kártyát képzelj el, amelyet az alaplap PCI-foglalatába kell csatlakoztatni. A lényeg, hogy egy virtuális merevlemez képez a winchester felületén, és így maximum 12 GB-ig képes naplózni az eseményeket. A Windows XP és a különféle alkalmazások csak látszólagosan futnak, a különféle állományműveletek ténylegesen nem történnek meg. Tehát a következő indításkor az alapbeállítás fog betöltődni, az eddig gyűjtőterületen lévő ideiglenes adatok és (mondjuk az esetleges vírusok) törlődnek. Azt, hogy a gyakorlatban mennyire válik be, nem tudom, én magam még soha nem használtam ilyen kártyát.

R. Tommy Vásárlási mizéria

Helló Mady! Gépfelújítást tervezek, és szeretném kikérni a tanácsodat. Vigyázat, a most következő konfiguráció nyugalom megzavarására alkalmas paramétereket fog tartalmazni. Tehát egy mezei 1,4 gigahertzes Celeron procim van és 512 mega memóriám.

A VGA-kártya meg említésre se méltó. Az a lényeg, hogy kaptam egy PCI-E alaplapot és szeretnék bele procit és VGA-t venni. A kérdés arra vonatkozik, hogy érdemes-e egy erősebb procira fektetni a nagyobb hangsúlyt, és venni mellé egy gyengébb VGA-t, avagy fordítva.

Elméletileg akkor járnál a legjobban, ha a VGA-kártyád és a procid is kábé egy teljesítményszintet képviselnének. Hiába költöd a pénzed egy brutális procira, ha egy X300-ast veszel mellé, de fordítva is igaz, főleg egy X850 XT-t venni egy gyenge Celeron mellé. Fejlesztés szempontjából azonban azt javaslom, hogy első körben egy erősebb processzorra költsd a pénzed, és egy bármilyen VGA-kártyára. Már csak azért is, mert egy 3 gigás procid még jó ideig ki fog szolgálni, pár hónap múlva viszont a mostani jobb VGA-kat fele áron is megkaphatod, tehát rövidebb idő alatt kvázi jobb géped lehet.

Balázs PDA-t vagy mobilt?

Már hónapok óta olvasgatom a Mobil rovatot, és várom, hogy felbukkanjon valami, amivel végre nyugdíjba küldhetem ezt a jó kis fél téglát telefont. Csak azt nem tudom eldönteni, hogy PDA-val egybeépített telefont vegyek (és ha igen, akkor milyet), vagy esetleg egy okostelefont. MP3-lejátszásra kellene, és a naptár részt szeretném még komolyabban igénybe venni. Illetve az is jó lenne, ha valami térképszoftvert is lehetne rátenni, mert sokat járok kocsival.

Személyes tapasztalatom, hogy minél okosabb egy telefon, annál butább a gazdája. Viccet félretéve, szerintem ezeknek a kutyúknak a 70 százaléka nincs kihasználva. Az általad említett naptárfunkció majdnem minden készülékben

benne van, ám ha komolyabban szeretnéd használni, akkor kénytelen leszel egy PDA-telefon kombót választani. MP3-lejátszásra már szinte mindegyik ilyen készülék képes, és a térképszoftver is csak operációs rendszertől függ. Én az I-mate, XDA és egyéb márkanev alatt forgalmazott hibrid PDA-knak vagyok a híve. Kisebkek méretileg egy átlagos PDA-nál, így jobban használhatók telefonálásra is.

K. László Procihűtési gond

Sziasztok! Egy speciális problémával fordulok hozzátok. Két hónapja elkezdtem felújítani a gépem. Akkor döntöttem egy zajtalan gépház mellett. Egy elég drága házról van szó, de egyáltalán nem bántam meg, hogy végül kiadtam rá egy csomó pénzt. Most az a gondom, hogy a processzorra kellene valami remek hűtési megoldás, mert ami Cooler Master rajta van, valami borzasztó hangot ad ki magából. Gondolkoztam két kisebb ventilátoron is, hogy rászerkesztsek kettőt valahogy, de gondoltam, kikérem először a hozzáértők véleményét.

A 8 centiméteres átmérőjű ventilátorok egyik nagy problémája, hogy tényleg magas fordulatszámra kell járni őket ahhoz, hogy a kis lapátok megfelelően lehűtsenek. Ezért szoktak gyakran nagyobb, 12 centis változatot rátenni, ami kisebb sebességet igényel, cserébe azonban nagyobb felületet is hűt, tehát elvileg a hatékonysága éppen ezért nem túl jó. Létezik viszont egy speciális szélcsatorna elem, ami beszűkíti a 12-es ventilátor egyik végét, így az alacsonyabb fordulatszámú lapátok kisebb területen éppoly hatékonyak tudnak lenni, mint ami jelenleg a gépedben van.

Mady

ÍRJÁL

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:
kv@gamestar.hu

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Néhányan szoltatok, hogy egyes alkatrészek kissé régiek. Nos, bevalljuk igazatok volt, így amit csak lehetett kicseréltünk, és biztosra vehetitek, hogy ezen alkatrészek mindegyike megtalálható most a boltokban. Nevük után az aktuális bruttó árak láthatóak.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

	ASUS N6600 GT 128MB PCIe	46 100 Ft
	HIS X800GT 256MB PCIe	41 200 Ft
	Sapphire ATI Radeon X550	18 200 Ft
Ártipp	MSI NX6200 128MB TD	19 200 Ft



3D-s kártya 50 000 Ft fölött

	Inno 3D GeForce 7800 GTX 256MB	117 200 Ft
Frisstülés	Sapphire X850XT PCI-E 256MB	85 000 Ft
	Club3D ATI Radeon X800 XL 256MB	85 000 Ft
Ártipp	MSI GeForce NX6600GT VTD 128MB	53 200 Ft



Intel alaplap (Socket 478)

Frisstülés	MSI P4N Diamond	67 500 Ft
	ABIT AA8-DuraMAX	35 800 Ft
	Albatron PX915P-AGPe	31 600 Ft
Ártipp	MSI 915G Combo-FR	30 200 Ft



AMD alaplap (Socket A)

	MSI K8N Neo4 Platinum	42 500 Ft
	AOpen n250a-FR	24 500 Ft
	Chaintech SK8T800	16 000 Ft
Ártipp	ASUS K8V SE Deluxe	24 100 Ft



Intel processzor (Socket 478)

Frisstülés	P4 3,2 GHz FSB800	55 000 Ft
Frisstülés	P4 3,0 GHz FSB800	41 300 Ft
	Celeron D 2,8 GHz	20 490 Ft
Ártipp	Celeron D 2,4 GHz	16 300 Ft



AMD processzor

	AMD Athlon 64 3400+	45 240 Ft
	AMD Athlon XP 3200+	36 300 Ft
	AMD Athlon 64 3000+	31 240 Ft
Ártipp	AMD Athlon XP 2600+	19 900 Ft



Intel processzor hűtő

	Coolink Tuning	2 500 Ft
	Zalman CNPS7700-CU	12 100 Ft
	Thermaltake Volcano9	4 600 Ft
Ártipp	Spire CooperStream II S478 SP420B8-2	4 500 Ft



AMD processzor hűtő

	Coolink Cool NPH2	8 200 Ft
	Zalman CNPS7000B-AICu	8 100 Ft
	Spire Verticool SPA49B0	7 900 Ft
Ártipp	Thermaltake Volcano 12	7 500 Ft



Hangkártya

	Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro	61 200 Ft
	Terratec Aureon 7.1 Universe	40 200 Ft
	Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS	19 400 Ft
Ártipp	TerraTec Aureon 5.1 PCI	7 600 Ft



Merevlemez

	Maxtor 300GB 16MB ATA150 SATA	36 300 Ft
	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA	29 990 Ft
	Samsung 200GB 8MB SATA-300	26 900 Ft
Ártipp	Maxtor 200GB 8MB ATA150 SATA	22 500 Ft



CD-író

	Plextor PX-W5224TA	10 600 Ft
	MSI 52/32/52	6 600 Ft
	LG 52/32/52 GCE-8526	6 100 Ft
Ártipp	Samsung 52/32/52	5 800 Ft



DVD-író

Frisstülés	LG GSA-4160B	17 500 Ft
	Pioneer DVR-109	14 500 Ft
	LiteOn SOHW-1693S	13 200 Ft
Ártipp	Samsung TS-H552B	12 100 Ft



17" monitor

	Philips 107P50	42 500 Ft
	Samsung SyncMaster 796MB	35 200 Ft
	LG Flatron F720B	34 600 Ft
Ártipp	Belinea 10 30 52	31 900 Ft



DVD-olvasó

	Plextor PX-130A	8 900 Ft
	Samsung TS-H352A	6 100 Ft
	Sony DVD-Rom 16/48	6 000 Ft
Ártipp	LG GDR-8163B	5 900 Ft



15" TFT monitor

Frisstülés	SONY SDM-HS53	84 000 Ft
Frisstülés	Samsung 510M	82 000 Ft
Frisstülés	IYAMA ProLite E380S	76 500 Ft
Ártipp	META 5002L	72 200 Ft



17" TFT monitor

	ViewSonic VX724	118 900 Ft
	SONY SDM-HX75S	99 990 Ft
	Acer AL1730	93 300 Ft
Ártipp	Samsung SyncMaster 730BF	89 200 Ft



5.1 hangfal

Frisstülés	Logitech Z-5500 Digital	81 200 Ft
Új	Creative MegaWorks THX 5.1 550	68 700 Ft
Új	Jazz J-9940 5.1 Surround System	56 100 Ft
Ártipp	Logitech X-530	18 900 Ft



2.1 hangfal

Új	Creative MegaWorks THX 2.1 250D	38 200 Ft
Új	Logitech Z-2300	36 100 Ft
Új	Creative I-Trigue 3600	27 600 Ft
Ártipp	Logitech Z-3	18 100 Ft



Egér

Új	Logitech G5 Laser	18 100 Ft
Új	Razer Diamondback Chameleon	12 100 Ft
Új	Logitech MX510 Optical	9 800 Ft
Ártipp	Logitech B58 Premium	3 000 Ft



Billentyűzet

Új	Logitech Cordless Desktop Optical	8 900 Ft
Új	Genius SlimStar Pro	6 100 Ft
Új	Samsung HUN PS/2 SDM4510P	2 800 Ft
Ártipp	Logitech Deluxe Access	4 100 Ft



MP3 lejátszó

Új	MPIO FL350 1GB	41 200 Ft
Új	Creative MuVo N200 Micro 1GB	38 100 Ft
Új	SanDisk Sansa e140 1GB	31 200 Ft
Ártipp	Oracom ORC-800 1GB	36 200 Ft



Gamepad

Frisstülés	Logitech Cordless Rumblepad II	8 700 Ft
Új	Genius G-12 Twin Game	7 800 Ft
Új	Trust 850F VibraForce Feedback SF	5 700 Ft
Ártipp	Logitech Dual Action	6 300 Ft



Ház

Új	Thermaltake Soprano VB1000	22 500 Ft
Új	Cooler Master CAV-T03	17 500 Ft
Új	Asus TA-210	14 900 Ft
Ártipp	Codegen 3000N	6 900 Ft



Táp

Új	Cooler Master RS-450-ACLY 450W	21 400 Ft
Új	Enermax EG385AX-VHB 380W	20 500 Ft
Új	Chieftech CT420A 420W	19 200 Ft
Ártipp	Chieftech 360W ATX2	9 900 Ft



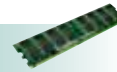
VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Szépen lassan haladunk a felé az időpont felé, amikor már azt fogjuk mondani, hogy ne vegyél AGP-s csatlózással rendelkező rendszert, mert a technológia elavult. Azért nem eszik ezt ilyen forró, az előrejelzésekkel ellentétben távolról sem tűnik el a jól bevált megoldás a PC-k világából. Ennek ellenére nem árt a jövőre gondolni, és bizony érdemes elgondolkodni egy-egy megoldáson. Több esetben például előfordulhat, hogy két, majdnem azonos grafikusártya esetén (egyik PCIe-s, másik AGP-s) a PCI Express változat néhány

ezer forinttal olcsóbb. Bizony, hiszen szépen lassan elkezdnek elfogni az AGP-s megoldások, és még mindig néhányan azt fogják keresni, az egyre többet előkerülő PCIe folyamatosan olcsóbb és olcsóbb lesz – pesze csak idővel. Memóriát még mindig érdemes venni mostanában, egyelőre semmiféle mozgás nem várható az árakban. Ez továbbra sem igaz a grafikusártyák piacára, amikről elmondhatjuk, hogy a legingoványosabb talajt biztosítják. Mire összeállítjuk a gépet, és kitaláltuk mit akarunk venni, máris meg-

Aktuális box: DDR2-es memória

Új	Kingston 512 MB DDR2 533 MHz	19 600 Ft
Új	Corsair 512 MB DDR2 RAM 533 MHz	17 600 Ft
Új	NoName 512 MB DDR2 533 MHz	14 100 Ft
Ártipp	Samsung 512 MB DDR2 533 MHz	14 600 Ft



JÓ HA TUDOD...

A hardvereszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű bruttó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

BELÉPŐSZINT

AMD

INTEL

OPTIMÁLIS

AMD

INTEL

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Abit AN7 16 300 Ft	MSI 848P Neo-V 17 000 Ft	MSI K8N Neo4 Platinum 37 200 Ft	ABIT AA8-DuraMAX 35 800 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2600+ 19 900 Ft	Celeron 2,8 GHz 20 490 Ft	AMD Athlon 64 3000+ 31 240 Ft	P4 3,2GHz F5B800 55 000 Ft
Hűtő	Thermaltake Volcano 12 7 500 Ft	Spire CooperStream II S478 4 500 Ft	Zalman CNPS7000B-AICu 8 100 Ft	Thermaltake Volcano9 4 600 Ft
Memória	512MB Geil DD 400MHz 16 200 Ft	512MB Geil DD 400MHz 16 200 Ft	2x512MB Geil DDR 400MHz 32 400 Ft	2x 512MB Corsair DDR2 533MHz 46 000 Ft
Videokártya	Inno3D GeForce 6600 GT PCX 41 200 Ft	Inno3D GeForce 6600 GT PCX 41 200 Ft	Club3D Radeon X800XL 256MB 106 990 Ft	Club3D Radeon X800XL 256MB 85 000 Ft
Hangkártya	TerraTec Aureon 5.1 PCI 7 600 Ft	TerraTec Aureon 5.1 PCI 7 600 Ft	Terratec Aureon 7.1 Universe 40 200 Ft	Terratec Aureon 7.1 Universe 40 200 Ft
Merevlemez	Maxtor 160GB 7200rpm 8MB 19 100 Ft	Maxtor 160GB 7200rpm 8MB 19 100 Ft	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA 29 900 Ft	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA 29 900 Ft
Optikai meghajtó	LG GCC-4520BB CD-RW/DVD 8 500 Ft	LG GCC-4520BB CD-RW/DVD 8 500 Ft	Pioneer DVR-109 14 500 Ft	Pioneer DVR-109 14 500 Ft
FDD	Samsung FDD 1 700 Ft	Samsung FDD 1 700 Ft	-	-
Billentyűzet	Logitech Deluxe Access 4 100 Ft	Logitech Deluxe Access 4 100 Ft	Logitech Cordless Desktop Optical 8 900 Ft	Logitech Cordless Desktop Optical 8 900 Ft
Egér	Logitech B58 Premium 3 000 Ft	Logitech B58 Premium 3 000 Ft	-	-
Ház+táp	Asus TA-210 14 900 Ft	Asus TA-210 14 900 Ft	Thermaltake Soprano VB1000 22 500 Ft	Thermaltake Soprano VB1000 22 500 Ft
Összesen:	160 000 Ft	158 290 Ft	331 930 Ft	342 400 Ft





STARMUSIC

Deep Dish

George is on

Ali „Dubfire” Shirazinia és Sharam Tayebi igazi élharcosai a dance/club műfajnak, szóval a Deep Dish második albumától sokat várhattunk, de sajnos picit cserbenhagytunk érzem magam. A két úriember remixerként világhírű, saját lábukra állva már nem az igaziak. Kétségtelen kellemes hallgatnivaló a lemez, de valahogy olyan uncsi filingje van. Lehet, hogy csak George volt uncsi, és épp bejött... Ebben az esetben viszont kiváló koncepciós album. Viccet félretéve: semmi izgalmas nincs benne. Többet vártam tőle...

Szuper remixerek találkája **Inkább remixelni kéne 78%**



David Gray

Life in Slow Motion

Aki nem ismeri ezt a kiváló művészt, annak elmondom, hogy igazán érdekes hangú, keserédes szövegvilágú, downtempo popzenét sok vonóssal és nagy ívű hangszereléssel előadó emberről van szó, akinek dalairól olyan film jut az ember eszébe, amelyben a szerelmes, de egymással gondokkal küzdő főhősök épp egymásra gondolnak szomorúan, miközben odakint vigasztalhatatlanul esik az eső... Nem fogjuk végigtröhögni a lemezt, de rengeteg szép dallamot és mély érzést átélhetünk vele. Kellemes, de nem túl dinamikus album.

Érzelmes, nagy ívű **Néha érzélgős és altató 85%**



Animal Cannibals

Mindent Lehet Nincs Határ

Nem vagyok egy rap- és/vagy hip-hop-rajongó, azonban ezt a két arcot kedvelem? Miért? Mert ez a két emberke jópofa, s ahogy éneklük is: „nálunk a rímalkotás sosem megszokás”, és ez igaz is – mindig valami mást, valami többet akarnak csinálni, szellemesen, okosan, viccesen. És hál’ Istennek a durva, kegyetlen, kemény szövegek is elkerültek a fülemt. Ez szerintem az igazi magyar hip-hop, ami hungarikum: tényleg szellemes és jópofa, nem másol másokat, csak önmagukat adják. Az, hogy a stílust nem kedvelem, úgyse számít: a srácok jók ☺.

Mókás, vicces, jópofa **Csak hát a zenei alapok, ugye... 86%**




Pápai Joci

Vigaszdíj

Istenigazából sosem értettem, ez a srác miért esett ki kétszer is a Megasztár második sorozatából, pedig a közönség még vissza is hozta: érdekes, egyéni, izgalmas előadó pedig. Ennek (is) köszönhetően a Megasztár 2 mezőnyében szinte az első, akinek teljes, saját nagylemeze jelent meg. Zeneileg nem fogadom a szívembe: popos, hipopos, soulós, egyszóval az a „slágercsapda”, amelyben a magyar könnyűzene haladoklik egy ideje. Ami a lemezt a szokványból kimenekíti, az egyértelműen Joci hangja és egyénisége: ezzel még a jövőben is van esélye.

Pápai Joci maga **A slágercsapda 82%**



Faith Hill

FireFlies

Imádom ezt a nőt, helyesebben imádnám. Mindenesetre gyönyörű, és a hangját is nagyon szeretem. Ha női popénekesnőtől szeretnék jó dalokat hallgatni, akkor ő az első a listámon. Olyan a zenei világa, mint az első női cím: „Sunshine and Summertime”, azaz napsütés és nyáridő. A countrys dalai pedig zseniálisak: önmagában countryénekesként is megállná a helyét, no persze akkor nehéz lenne millió szám eladni a lemezeit. S mivel egy country-pop albumról van szó, találhatók rajta klisék (is), de Faith egy istennő akkor is!

Faith Hill **Van klisé bőven 80%**



Eric Clapton

Back Home

Bevallom, kissé elfogult vagyok a „Lassúkezűvel”. Olyan zseniális művésztartom, aki még elfáradva is csak pengett kettőt, és máris ömlik a rock és a blues. Azonban erre az albumra talán a címadó dal a legjellemzőbb: „So Tired”. Nincs meg benne az az átütőerő, amelyet a mestertől megszoktunk. A zseniális Robert Johnson lemez után ez az album csupán kellemes játszadozás egy vasárnap délutánon a hátsó kertben: amint a nap lemegy, elmúlik a filing, és csak egy halványuló élmény marad. Én inkább az R. J. albumot hallgatom.

Minden Eric Clapton-elem megvan benne **Kissé fáradt 81%**




King's X

Ogre Tones

Ezt a zenekart lehetetlen kategorizálni, hívjuk őket egyszerűen „bekategorizálhatatlan, egyéni rockzenének”. Zeneszei ugyanúgy játszottak a Dream Theater tagjaival, mint ahogy képesek a legfrissebb pop-rock stílust is intonálni. Szóval tényleg nem könnyű kitalálni, kinek is szól a King's X. Azoknak, akik nem szeretik az egyszerű rockzenét, azoknak, akik maguk is zenészek és lételemük a komplexitás, a cizellált dalköltészet. Ez egy sokrétegű, bonyolult, odafigyelést igénylő rockzene: aki tudja mit jelent ez, ne hagyja ki.

Cizellált és komplex **Isonyat rövid 84%**



Spock's Beard

Gluttons For Punishment

Még mindig kísért a Neal Morse-effektus: az időközben megtért egykori zseniális SB-énekes nélkül vajon mire képes a banda? Mivel a koncertalbum első lemeze főleg a legutóbbi, Morse nélküli lemezre támaszkodik, ebben nem lehet csalódní: az új dobos (Jimmy Keegan) zseniális. A második CD már keményebb dió, hiszen azon Neal Morse-szal megszokott régi nagy SB-dalok szerepelnek, de Nick d'Virgilio kiválóan teljesít itt is: Neal Morse talán zseniálisabb, de Nickben több az erő, az energia, a bizonyítási vágy.

Kiváló prog-rock koncertalbum **Még sosem jöttek el Magyarországra 92%**





STARMOVIE



Eredeti plakát

40 éves szűz The 40 Year-Old Virgin

Andy Stitzer saját bevallása szerint kielégítő életet él: számlákat stempliz egy műszaki áruházban, aggregénylakása tele originál csomagolású akciófigurákkal és képregényekkel, bicajjal jár, mert nincs kocsija, és esténként, amikor épp nem videojátékkal múlta az időt, ólomkatonákat festget. A gond csak az, hogy hősünk még sosem nyúlt nőhöz. Ami így, negyvenévesen azt jelenti, hogy Andy egy nagy lúzer (vagy egészen mást ☺... - Csonti).

Amikor kiderül, hogy milyen cikis a helyzet, a jó szándékú, de kissé lökött kollégák nekilátnak segíteni, hogy megfossák Andyt attól, amit immár negyven év óta őrizget: a szüzességétől. S ahogy Ti is tudjátok: a pokolba vezető út jó szándékkal van kiköveztve.

A film harsány, szókimondó, szabad száju, szexes és romantikus vigjáték a teljesen egyedi humorú Steve Carrell főszereplésével, aki még a gyantázós jelenetet is dublőr nélkül csinálta meg. Nem semmi a pasi, és a film meglehetősen szórakoztató cikis jeleneteivel és vaskos humorával, amelyen igazán jókat lehet röhögni.

Harsány és nevetető **90%**
Fiataloknak túl szókimondó

Wallace és Gromit és az elvetemült veteménylény Wallace & Gromit: The Curse of the WereRabbit

Ismeritek a Wallace és Gromit sorozatot? Angol humor angol gyurmafilmben. Zseniális. Nos, most már mozifilmben is lehet borzongani azon, milyen jó arcok a készítő. Ahogy közeledik a szokásos éves Zöldsgóriás verseny, kitör a „vegamánia” Wallace és Gromit szomszédságában. A két vállalkozó kedvű cimborá nagyot kaszál a rágszálóhárító rendszerrel, amely humánus módon tartja távol a szent kertet megzsalni szándékozó nyúlhadat. Ám hirtelen egy hatalmas, rejtélyes, zöldsgédülő „fenevad” kezd garázdálkodni a környéken, éjszakánként megtámadja a városka értékes parcelláit, és elpusztít mindent, ami az útjába kerül. No persze hőseinket bízzák meg a dög elkapásával, de vannak más érdeke is, ami igencsak felkavarja a városka állóvizét. Természetesen hőseink a lehető legnagyobb kulimászba kerülve sem zavarodnak meg. Vagy mégis ☺?

A filmet megelőző sorozat többszörös Oscar-díjas, szóval ettől se várjunk ennél kevesebbet. Verhetetlenül jó móka kicsinek és nagyoknak egyaránt.

Hát ez kész! **92%**
Túl angol a tréfa



Eredeti plakát



Eredeti plakát

Serenity

Malcolm Reynolds kapitány annak idején a vesztes oldalon állt a galaktikus polgárháborúban, így most abból tengődik, hogy kétes üzleteket és gyanús fuvarokat bonyolít bérhajóján, a Serenity-n. Maroknyi, ám annál különösebb figurákból buvaválódtott legénysége már-már a családjának tekinthető: civakodnak, engedetlenek, és mindhaláláig hűségesekek.

Amikor Mal felvesz két új utast – egy ifjú doktort, és annak labilis, telepátiikus képességekkel megáldott hűgát –, még nem is sejti, milyen veszélyes ügybe keveredik. A testvérpár menekül az univerzumot uraló hatalom elől, amely bármi áron vissza akarja szerezni a lányt. A Világszövetség megállíthatatlan hadereje és a Fosztogatók kegyetlen kannibálhordái is rájuk támadnak. A két különböző, de egyaránt fenyegető ellenség közt lavírozva hamarosan ráébrednek, hogy a legnagyobb veszély a hajójuk fedélzetén les rájuk... Aki a sci-fiket szereti, kedvelni fogja, de van itt akció, úrhajó, thriller: minden, ami kell. Csak lépegető nincs...

Úrcsata-hegyek! **82%**
Nem a sztori az erőssége

Négy tesó Four Brothers

Valakik kirabolnak egy élelmiszerboltot. Mindennapos eset. Ám a brutális támadók akciója áldozatot követel: egy asszonyt, akinek négy gyermeke van. Négy örök-befogadott fia, akik a saját anyjukként szerették őt.

Így a Mercer fivérek: a forrófejű Bobby, a kőkemény Angel, a családapa és üzletember Jeremiah és a kemény rocker Jack összejönnek, hogy anyjuk halálának ügyét a saját kezükbe vegyék. Azonban a gyilkos után nyomozva hamarosan rájönnek, hogy „ügyintézésük” megszokott, régi módszerei újfajta következményekkel járnak... John Singleton (Fekete vidék, Shaft, Halálósabb iramban) izgalmas, kőkemény akciódrámájában A négy tesó számára kiderül, hogy az őket összetartó kötelék a vérmél is erősebb, pedig ahányan vannak, annyifélék: karakterben, bűrszínben, gondolkodásban. Mégis testvérebbek az igazi vértestvéreknél: hisznek a családban és a szeretetben, no és persze a bosszúban. Ez utóbbi nekünk is tetszeni fog, mert lesz itt minden, ami egy akciófilmben kell.

Érdekes történet **80%**
Kár, hogy akció-filmben



Eredeti plakát

ARENA

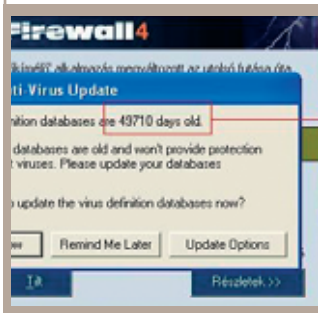
SZERKESZTŐI JEGYZET



Gondolom, meglepődve vettétek észre, hogy mennyire megújult a GameStar. Titokban dolgoztunk a változtatásokon, mert egy hatodik születésnapot méltóképp kell megünnepelni ☺. Remélem, mindenkinek tetszik, ha pedig úgy gondoljátok, lenne kritikai megjegyzésetek az új külalakkal és a megváltozott cikkstruktúrával kapcsolatban, akkor írjatok bátran az arena@gamestar.hu címre. Addig is kellemes olvasgatást!

A HÓNAP BUGSHOTJA

Róka nevű olvasónk nemrégiben felfedezte, hogy számítógépes vírusok már a XIX. században is léteztek, és ezekhez már akkor fejlesztettek vírusirtót. Ezt a történelmi tényt dokumentálta is egy 1869-ben készült vírusirtóval és egy screenshottal. Idézem levelét: „Hy Gyu!! Nem tudom, hogy ezt honnan vette az F-Secure, de azért érdekes, hogy a cég már 136 éve üzemel. Csak nézd meg a képet, és megtudod, miért ☺!”



A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kiegészítve közöljük. A hozzáknak beérkezett leveleket külön-külön hiányában leközölhetünk tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Danxta

Észrevétel

Háji! Megnéztem egy öt évvel ezelőtti GS-t, és elgondolkodva néztem, hogy mennyire mások voltak az akkori játékok. A mostani E3-as mellékletre azt írtátok, hogy a következő öt év nagyjai napvilágon. No már most: öt év múlva a GS címlapján minden bizonnyal ez lesz: **HOL KÉSIK ALAN WAKE ÉS A GTA 6?** És amelyik játékot most hű, de kemény grafikájának tituláltok, az akkor már idejelmúlt vacak lesz. És még akkor sem lesz Duke Nukem Forever. Ja, és minimum 50 játékot fognak felvetni, merthogy „hoppá, ez milyen jó ötlet, hagyjuk az öt évvel korábbiakat”. Emellé csinálnak majd egy csomó jó filmet, belőlük meg egy csomó tiszta égés játékot. Azér' ez egy kicsit irreális kijelentés volt nem?

Ez irreális? Dehogy: azt tetted, amit a jószok 99%-a. Nem jóslótlál semmi olyat, ami ne következhetne be, a mai helyzetből indultál ki és ezt kalkulálad tovább. Minden bizonnyal öt év múlva már a négymagos procikat nyúzzuk majd Windows Vista SP2-n. Ez azt is jelenti, hogy iszonyatos lesz a növekedés a számítási teljesítményben, ami mind a grafika, mind a mesterséges intelligencia terén jelentkezni fog. Én nem annyira az Alan Wake, vagy a GTA 6 késéséről félek, hanem mondjuk attól, hogy a címlapon a Sims3: How to get more money from the customers nevű kiterjesztése lesz, ugyanakkor felmérhetetlen, hogy a WoW hányadik kiegészítője jelenik meg éppen, s hogy milyen lesz mondjuk a FIFA 11, vagy az NBA Live 11. Egy dolog biztos: a számítási teljesítmény növekedése a játékok irányítását is befolyásolni fogja, így várhatóan megjelenhetnek más típusú játékok is (amelyeket lehet hanggal is irányítani). Minden bizonnyal az akció és stratégiai játékok maradnak a legnépszerűbbek, de sokkal szebbek, sokkal hálózatosabbak és jobbak lesznek. Legalábbis remélem.

Fry

Postal

Hy Gs
Olvastam az előző számot, és nem tudom, miért kellett úgy lehúzni a Postal AW-t. És azokat, akik játsszák a Postal 2-t. Én már egy csomószor végigjártam a Postal 2-t, mégsem vagyok brutális gyilkológép, és nem is lettem hülye, nem sérült a lelkem, viszont a reflexeim jobbak lettek.



A HÓNAP LEVELE

Toty

Kaja Rovat

Ahoy Gyu Mester, lenne egy ötletem! Csinálhatnátok egy olyan rovatot, amelynek az lenne a lényege, hogy kajákat teszteltek! Persze az e-mailben beküldött receptek alapján. Az értékelési szempontok a következők lennének:
– Íz (természetesen);
– Elkészítési idő és nehézség;
– Mennyire lehet pl. CS közben enni (arra gondolok hogy pl. nem fogok húslévest enni CS közben, mer' ennek különböző mellékhatásai lehetnek: magamra öntöm az egészet, esetleg a billentyűzetre). Természetesen Te lennél a tesztelő!! Van is egy receptem, amit mindenkinek ajánlok, mert nagyon finom és laktató: Töltött Zsemle (1 gamerre): Végy két zsemlet, vágd le a tetejüket, belezd ki őket, és béleld ki 2-3 selyemsonkával. Üss beléjük 1-1 tojást, és tedd be a mikróba grill fokozaton, és addig süsd, amíg nem látod, hogy a tojás tükörtojás

állagú lesz (kb. 4 perc), utána még egy kis só, és jó étvágyat!!!!!!
Ja, az inspirált, hogy Bad Sector asszem az egyik számban azt írta, hogy: főlősleges olyan dolgokért, mint a vacsora félbehagyni a játékot.

Az ötlet zseniális! Ha ezt megvalósítjuk, akkor utána berobbanunk a Paprika TV-be is, ahol majd kedvenc receptjeimet mutatom be, mint Stahl Judit (csak ő picit csinosabb). Például máris itt az első, a Petit Pain a la Parisienne (eredeti francia recept alapján): Íz: 8, Elkészítési idő és nehézség: 10, Mennyire lehet játék közben enni: 5 (kockákra vágva 9). Vegyünk egy friss zsemlet (igazi gourmand-ok vehetnek kunsztos zsemleféleket is), majd vágjuk ketté. Ezt követően vajazzuk meg mindkét felét, szeljük egy vastag szelet párizsot, egy szelet camembert sajtot, és tegyük a zsemle alsó felére. Ínyencek egy szelet paprikával is díszíthetik. Fogyasztás előtt borítsuk rá a zsemle felső felét! Bonne Appetit!

Amúgy a termék dobozán van egy nagy 18+ karika, ami azoknak a fiataloknak szól, akik nem tudják megkülönböztetni a játékot a valóságtól. Egyébként meg csak azért, mert nem szeretik, még nem lesz rosszabb játék. Akinek nem tetszik, ne játsszon vele.

A Postal típusú játékokat nem mi szoktuk elítélni, hanem általában azok, akik az életben még csak be sem töltötték. Olyan „okos” emberek, akik ülnek valahol egy irodában, és helyettünk el akarják dönteni, nekünk mi a jó és mi a rossz. Természetesen kontrollra szükség van, hiszen egy Postal típusú játék igencsak durva, gyermeki léleknek nem való jeleneteket tartalmaz. Ahogy erre jogosan rámutattál, emiatt ott az oldalon a 18+-os karika. Az igazi felelősség szerintem azoké a szülőké és tanítóké, akik nem figyelnek oda arra, mit tesz gyermekük, illetve tanítványuk. Inkább ezen kéne fejleszteni, mint agyatlanul tiltani, és butaságokat beszélni.

Roddik26

Miért?

Csáó Gyu!
Nem tudom, miért van az, hogy olyan emberek is irnak az arénába, akik csak fikázni tudják az újságot, és rajtatok vezetnek le az „örültségeiket”? Nagyon tudom sajnálni az olyan gamereket, ill. olvasókat, akik nem tudják értékelni a fejlesztők munkáját és a Tiéteket. Szerre a világban sok ember tolja/tolta a Half-Life 2. részét, és mindenkinek bejön, erre hozzatok beír egy csávó, hogy mennyire xar. Az egyik számban valami csaj fikázza a lapot stb. (gondolom, nem volt túl jó érzés végigolvasni a levelét). Hát könyörgöm, akkor mér' olvassa!? Amúgy örülök, hogy tetszik Tiesto zenéje. Nagyon jól, szinte „művészi” mixel (ha lehet így fogalmazni).

Tiesto zenéje nem tetszik, csak tiszt-elem és elismerem a munkásságát. Csak olyankor hallgatom, amikor

„kötelező”, egyébként maradok a kedvelt rockzenéimnél. Én úgy hiszem, kritikai megjegyzést bármiről csak akkor lehet megfogalmazni, ha ismeri az ember azt a bizonyos dolgot. Én bátran kijelenthetném a legújabb utcai Ferrari modellről, hogy „xar”, avagy „jó”, azonban sosem ültém semmilyen Ferrariban, így nem tehetem. Másoknak ez nem akadály: abból az információból, amit hallottak mástól, összerakják a maguk véleményét, anélkül hogy ismernék azt, amit kritizálnak. Például a „Half-Life 2 xar” kijelentés nem kritika, hanem butaság. Nincs megindokolva, mi a rossz benne, mitől csalogott benne az ember, érvek nélkül semmit

sem ér. Ezért nem szoktak az ilyen levelek zavarni: bármire könnyű rámondani, hogy „xar” vagy „q jó”, de ezt érvekkel csak az tudja alátámasztani, aki már megtapasztalta, átélte, ismeri és netán ért is hozzá. Nos azt a véleményt viszont el is fogadom.

Bíborfény

Ki? Hol? Miért?

Ki gyűjtja meg az elhagyott dungeonokban a fáklyákat? Ha olyan veszélyesek a „fejrágók”, miért nincs senkin sisak? Miért nincs „é” betű a gamestar.hu-n?

Egyszerű: az elhagyott dungeonokban azok a kalandozók gyűjtják meg a fáklyákat, akik pont a Te csapatod előtt jártak ott. Hiszen mindig van egy olyan társaság, amelyik előbb ér oda. Ez a fantasys Murphy alapítéle: „Ha egy dungeonról elsőként Te tudod meg, hol van, akkor is lesz, aki előbb ér oda.” Na ezek gyűjtik meg a fáklyákat. A Fejrágók azért veszélyesek, mert a törzsfejlődés során megtanulták, hogy a lábFEJen át hatoljanak be. Ezért hord mindenki heavy csizmát. A gamestar.hu-n pedig van „é” betű. Nem számoltam össze, mennyi,

de több ezerre tehető a számuk. Ez csak durva becslés persze.

Jackassbomb

Illegálisan vagy legálisan?

Szevasz Gyu. Minap láttam a Fókuszban, hogy a magyar könnyűzenei világ élvonalára összefogott az illegális CD-másolás és -letöltés ellen. Azt szeretnék elérni, hogy ezek letöltése, megvásárlása ciki legyen. Ehhez hozzáadték, hogy ha 100 ezer példányt vásárolnának egy CD-ből, akkor lehetne akár 1-2 ezer forint is. De most azért 3-5

ezer, mert csak pár ezret vesznek meg az emberek. Úgy gondolom, ez igaz a játékokra is.

Bár mostanság mérséklődtek a játékok árak, valamelyest, a legtöbbet 9900 forintért árulják a polcra kerülésekor, de ez még mindig drága. A fenti 100 ezres példányszámra visszatérve: úgy kéne ezt megoldani, hogy már alaptól 5 ezer forintért adják a játékokat, és nem arra várni, hogy maguktól elkezdjenek az emberek egyre több drága játékot venni. Így jobban megérné a kiadóknak. Ezt megvitattam anyámmal is, aki azzal érvelt, hogy nincs fedezetük arra, hogy fele annyi pénzért több játékot dobjanak piacra. De vegyük pl. az EA-t. Évi többmilliárdos bevétel, még akkor is, ha játékot se csinálnak. Ők igazán megengedhetnék maguknak ezt a módszert. Így mindenki jól járna, és a játékosok is elégedettek lennének, hogy ők eredeti játékot vesznek. Remélem, érted, mire akartam kilyukadni.

Az EA azért elég sok játékot csinál, amelyre elég sokat költenek készítés közben. Félreértés ne essék: a játékok nem csak úgy teremnek a PC-s játékfán! Ha egy 30 fős fejlesztőcsapat két évig készít egy játékot, annak iszonyatos anyagi vonzata van, amely egy közepes projekt esetén is átlépheti az 1 millió dolláros (kb. 200 millió forint) határt (a Half-Life 2 fejlesztési költségeit 40 millió dollárra, azaz 8 milliárd forintra becsülik).

Azt a pénzt pedig azért fektették be, hogy hasznuk legyen rajta. Ha nincs hasznuk rajta, akkor nincs többé játékkészítés, mert akkor másba fektetnek az üzletemberek. A Te logikád szerint előbb van a bevétel, aztán a befektetés: sajnos sok magyar kereskedő elköveti ugyanezt a hibát. **Pedig pont fordítva van: előbb van a befektetés, aztán a bevétel (ha van). Ha alaptól 5 ezerért adnák a játékot, akkor szinte biztos, hogy bukna a projekt, ugyanis a finanszírozás alatt kiadták rá a pénzt, most pedig vissza szeretnék kapni. Egy autós példával élve: adhatnák az új BMW 1-eseket másfél millióért. Azoknak, akik akkor megvették, tők jó lenne, csak a gyár csődbe menne hamar. Érted? Ezért szerencsétlen összehasonlítni a játékvilágot a zenei világgal, ahol egy album előállítására SOKKAL olcsóbb, mint egy játékprogramé, viszont a sztárfizetések sokkal magasabbak. Ennek ellenére valóban igazad van: a hanglemezeket olcsóbban kéne adni, és inkább kevesebb, de jobb minőségű kiadványra koncentrálni.**

GeBail

Templom

Hi, Gyu!

Te szoktál templomba járni? Csak mert olvastam az Arénát, és hirtelen mint egy látomás söpört rajtam végig ez a kérdés. El is képzeltem izibe, ahogy vége a misének, és odalép hozzád egy néni, hogy „Jaj, Gyurikám, olyan szép cikket írtál a WoW-ról, hogy még sírtam is a végén!” Nah, csak ennyi.

Igen, szoktam templomokba járni turistaként: gyönyörűek, fenségesek, lenyűgözők. Mindemelllett 17-18 éves korom környékén hetente kétszer jártam templomba Törökbálinton: az akkori plébános megengedte, hogy orgonáljak a templomban. Az ország elég sok templomában játszottam akkoriban: nyáron elindultam egy szál háztársakkal, jártam a vidéket és be-bekérezkedtem a templomokba orgonálni kicsit. Mindezek ellenére nem vagyok vallásos, bár tisztulem a vallást és azokat, akik vallásosak. Viszont az eset, amit leírtál, valóban megtörtént: Törökbálinton épp mise előtt gyakoroltam, s amikor lejöttem a karzatról, az öreg nénikék már gyülekeztek a plébános urat várva, s az egyikük sírva mondta, milyen gyönyörűen zenéltem. Megható jelenet volt, örök emlék marad.

Wolvie

RPG

Hali Gyu!

Tudom, ezzel nem téged kéne fárasztanom, de elakadtam az Élet nevű RPG-ben. Előtte egy 2. szintű „Érettségi” nevű főszőrnő, egy rémületes „Szalagavató” minionnal. Ráadásul nincs elég XP-m sem a „Magyar nyelvtan”, sem a „Matematika” skillekből. Persze gyakran alkalmazom a „Tanulás” varázslatot, de rengeteg staminát eszik a manna mellé. Plusz ott a „Továbbtanulás” opcionális questje is. Te mint nagy RPG-mester, mit javasolsz, mit tegyek?

FORUM.GAMESTAR.HU

„Tegnap sétálok a buszhoz, velem szemben pedig egy kislíru sétált az anyjával. A kislírunak a szeméi kifelé bandzsítottak, és valami játékreplővel játszott menet közben. Már majdnem elmentünk egymás mellett, amikor a kislíru a nagy játszás hevében nekiment egy várakozó férfinak. Erre az anyja: – Nem igaz fiam! Nézzél már szét!” – Nil – KÖZÖSSÉG -> Buli, pia, nők! Agymenés topik

„És gondolod, hogy a Ferrari szerény vevőközössége bemegy a szalonba, jó kis drága öltönyben, ellátják a legdrágább pezsgővel, már írni is a több 10-100 milliós csekket, és hirtelen a fejéhez kap!
– Jézus! Nem ezt lehetett megkarcolni a NFS:MW-ben, my darling?
– De, Harold, ezt!
– Skandallum! Felháborító, hogy olyan autót akarnak rám sózni, holmi pezsgővel lekenyerezve, amelyik TÖRIK!!!
– Menjünk, Harold! Mindjárt elájulok... ah!” – Nil – :: KOMOLYSÁGOK :: -> Általában a játékokról -> Autóverseny – Need for Speed: Most Wanted topik

„Mondd azt, hogy az ufók telepítikus üzenetet közvetítettek a harmadik szemedbe, hogy amennyiben nem mész ki Nevermore-ra, 12 nagyvárost a földdel tesznek egyenlővé. És mivel nem vennéd a lelkedre, hogy több millió ember miatt haljon meg, el kell menned vagy a koncertre, vagy a kerekérdőben lakó boszorkányhoz, hogy az idézzen rontást az ufókra. Azonban míg a Nevermore-koncerten max. néhány részeg rockerrel futsz össze, addig a kerekérdőben veszélyes fenevadak – úgymint vérfarkasok, vámpírok, gonosz koboldok és a hírhedt 12 fejű sárkány (nem tudom, látjátok-e az összefüggést: 12 nagyváros, 12 fejű sárkány... itt valami nagy dolog van a háttérben) – tanyáznak... Úgyhogy ha szeretnének viszontlátni kedves kislányukat élve, és lehetőleg nem sebhelyekkel tarkítva vagy fél kézzel, akkor egyértelműen a Nevermore-koncertet kell, hogy válasszák számodra mint úti célt – Zaratros – :: KÖZÖSSÉG :: -> Buli, pia, nők! - Fellowship of the Musictop topik

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítés: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

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 mondanivalókat van bárki számára, ott lelítek a megfelelő címetek.

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

CSAK RÖVIDEN

Sziasztok azt szeretném meg kérdezni hol van a legjobb szövetségi börmegmunkálás tanító a WoWban? (L. Mihály)

Hinterlands/Aerie Peak

Ma sikerült túladnom egy régóta itthon porosodó hynix márkájú 128 megás ddr memórián 2500 Ft-ért. Szerintetek is jó üzlet volt? (D. Gábor) **És akko' mi fogja gyűjteni a port ezentúl?**

Lécci tudnátok CD kulcsot adnia Stronghold Crusader-hez? (geri) **Nem, és máshoz sem. És postafiók-kulcsot sem.**

Remélem nem fárasztalak, csak egy olyan dolgot szeretnék megkérdezni, hogy nem-e lehetne bővíteni a DVD rovatot egy oldallal? (Zs. Ádám) **Miért, van DVD rovatunk? Nem is tudtam... Hiába, az ember mindig tanul.**

Szokatok Guild Warszni? Ha igen akkor kik? (Fodgerly) **Nem szoktunk, sőt mást sem szoktunk. Mi csak a legújabb hímezés és szabásmintákkal foglalkozunk. Jah, hogy ez nem a „köztökösök okosan” magazin? :) Egyébként Bad Sector játszott vele valaha és én is. De meguntuk.**

A világ melyik városában éltek? (MumA01 muMA01) **Én a magam részéről Bogotában (Kolumbia). Egész évben tavasz van, sehol egy időjárási front, csodás a klíma és csak egy-másfél órányi autózásra vannak a trópusi üdülőhelyek, ahol meg 40 fok van. Ideális hely lenne, ha nem lenne rémes a bűnözés és a gazdaság állapota...**

Hol találok gta:sa magyarítást? Fontos!!! (P. Zoli) **Itt: <http://gtamagyaritas.uw.hu/> Egyébként legközelebb Te is használj bátran a Google nevű keresőt, a keresési mondat a következő volt: „gta san andreas magyarítás”. Ilyen egyszerű. Jah és ezt mindenki másnak is ajánlom szívesen.**

Volt már olyan, hogy egy játék agressziót váltott ki belőletek? Mi volt az a játék és mit csináltak olyankor? **Őszinte leszek, két játék volt életemben, ami miatt igazán dühös lettem. Az egyik az Anarchy On-line volt, ahol néhány n00b végtelenül feldühített egyszer. A másik pedig a WoW, ahol néhány egykori guild-társam tette ugyanezt. Mit tettem? Bógtem tehetetlen dühömben.**

Istenigazából, az „Érettségi” nevű főszörny csak egy felfújott lufi: sokkal könnyebb legyőzni, mint amennyire hiszi az ember, amennyire a propaganda beállítja. A „Szalagavató” nevű minion pedig ideális a csajozásra, én legalábbis mindig arra használtam ☺. **A magyar nyelvtan és matematika skillek hiánya elég gázos: de még van elég idő, hogy fejlődj. Menj el a matematika és magyar nyelvtan mesteredhez, és kérj tanácsot tőlük, mit tehetnél...**

Lando

Nem értem

Régi GS-olvasó vagyok, aki nem azért veszi a lapot, mert „Európa legolvasottabb gamer magazinja”, hanem azért, mert titeket kedvellek, a ti stílusotok tetszik. Egy-két osztálytársam sokat izélget, hogy van egy másik újság, amely így-úgy bizonygatja, hogy őket többen olvassák. Gondoltam, megkérdezem: ez miért van? Nálatok voltak adatok, hogy titeket vesznek többen. Most akkor mit mondjak nekik?

Először is azt, hogy foglalkozzanak a maguk dolgával; mi egyébként sem veszünk részt semmilyen ügyben, amely másokat is érint: minket csak a saját dolgunk érdekel. Nem kell ilyesmivel törődnöd. Mondok egy valós életbeli példát: világbajnok lett Fernando Alonso a Forma-1-ben, erre Ron Dennis, a McLaren főnöke kijelentette, hogy Kimi és Montoya jobb pilóták. Egyrészt az eredmény szerint nem, másrészt meg nem ezzel kéne vigasztalniuk magukat, hanem azzal, hogy majd jövőre esetleg ők nyernek! Még a mi fórumunkon is azt mondták többen: Alonso mázlival lett világbajnok. Pedig Renault-val lett, nem mázlival. Ugyanis a versenyt nem az nyeri, aki lehangosabban kiabál, vagy az, akinek jobb PR-osa van, esetleg az, aki a leggyorsabb kört mente, vagy akinél csinosabb lány tartja a napernyőt, vagy akinek szebb a sisakfestése, hanem az, akit a végén elsőként int le a versenybíró a kockás zászlóval. Bárki bármit mondhat, a független bírót, aki leintja a versenyt egyszerűen megadja az eredményt az integetésével, hisz ez a dolga: ilyen a helyzet a mi szakmánkban is. Azért vannak független „bírák” független, ellenőrizhető, nyilvános adatokkal, hogy ne az legyen a nyertes, aki a hangosabb, hanem az, ahol a sofőr, a technika és a menedzsment is klappol, így elsőként inti le a kockás zászló. S hidd el, két év múlva senki sem emlékszik majd arra, ki mit mondott, csak arra, ki lett a bajnok. Az pedig Fernando Alonso lett, bármit mond is erre Ron Dennis. Csak ez számít, semmi több ☺. Visszatérve a realitások talajára. A független MATESZ (Magyar Terjesztés Ellenőrző Szövetség)

MÁR AUSZTRÁLIÁBAN IS TERJESZKEDÜNK

Kiváló tördelő/designerünk, Platypus (akinek a neve kacsacsőrű emlőst, ezt a bájos, csak Ausztráliában honos állatkát jelenti) nem bírt ellenálni a folyamatos megkereséseknek, és szomorúan bár, de úgy döntött, hogy



elmege Ausztráliába terjeszteni a GameStar igéjét. Kötelességtudása és bátorsága előtt meghajtuk fejünket, és megessz minket a sárga irigység, mert ott most kezdődik a tavasz és a srácok az óceán partján bámulják a csajokat. Hmmm! De hát pótolni kellett a Platypus után támadt űrt, így leigazoltuk Lézert, aki első munkájaként Malachittal karöltve máris új kontóba öltöztette a GameStart. Természetesen Platypus is áldását adta a változtatásra, így totálisan megújult ebben a hónapban a GameStar. Remélem nektek is tetszik!

legfrissebb és nyilvánosan elérhető értékesítési adatai alapján minden mellődöngetés nélkül csak két számot írnék le: GameStar 20.830 db, másik magazin 15.570 db. Ennyi. Nem csináltunk emiatt egy n+egyedik egészoldalas hirdést, inkább raktunk a helyére még egy játékesztet. Az valószínűleg sokkal jobban érdekel mindenkit.

Csubi

Kérdések

Üdv mindenkinek!
Van egy elég gyengus gépem (P2, 128 MB RAM, 32MB-os videokártya, tizenegynéhány gigabájt winchester – remélem, a leírásában nem keverem a szezonot a fazonnal...), és az érdekelne, hogy szerintetek futna-e rajta valamelyik Worms rész (igen, nekem csak ilyen gyenge játékok kellene ☺). Például Worms: Armageddon, vagy valamelyik másik, kis gépigényű rész!! Remélem, segít, ha leírom milyen játékok futnak rajta. Például: Heroes of Might and Magic 3, Settlers 3, The Sims, Age of Empires 1, Warcraft 3 (igaz ez egy kicsit szaggat), és ha futna, honnan tudnám megszerezni olcsón? Ja, és még valami: a Settlers3-ban a vaskohóból sosem vas jön ki, hanem valami más, pl.: homok, disznó stb., ez miért van? Mert nem eredeti, vagy mi??? Remélem, tudtok segíteni ezekben a problémákban...

Végül is Te magad mondtad: elég gyengus a gép. Csodát ne várj tőle. Sőt, további rossz hír, hogy a hardverek fejlődésével a játékok és programok gépigénye is nő, szóval szegény géped napról napra korszerűtlenebb, elavultabb. Ezt nem azért mondom, hogy elkese-rítselek, hanem azért, hogy felkészítselek a nem túl fényes jövőre. Szerintem a legelső Worms-ök tuti, futnak rajta. Ezeket a progikat egy ezres körüli áron lehet kapni a nagyobb áruházakban és szoftverboltokban. A Settlers 3-ban azért termelnek vas helyett malacot, mert illegális kópiával játszol.

Szerintem egy legális Settlers 3 manapság egy ezresbe kerülhet, én a helyedben megvenném. Már csak a malacok miatt is.

K. Peti

Fraps

Kedves GS!
A 2005/09-es számban az Arénában a „Csak röviden”-ben valaki a FRAPS nevű programról kérdezett. Nos, lenne egy pár valamim veled kapcsolatban, mert én letöltöttem:
1. Hogyan lehet kisebb méretben felvenni? Half-size-ban egy 30 mp-s video 110 megás lett nekem kb.
2. Hogyan lehet hosszabb videókat készíteni? Én csak max. 30 mp-s videókat tudtam gyártani. Én a Total Overdose demójával csináltam videókat. Tök jó lett, 11 perces, az egész demót végigjártam, és közben kommentáltam ☺. Marhajó volt, 11 percre azt hittem, hogy GS-tag vagyok, hiperjó érzés volt. DE! Egyrészt ez a 11 perces 22 fájlba fért bele, és mindig, amikor a játék ment, félpercenként kellett nyomogatni az F9-et. Másrészt 2,17 gigába fért bele, ami nem kevés egy 11 perces videótól ☺. Ez lehet, hogy benne van a www.fraps.com/help-ben, de nem elég jól.

1. Sehogy. A felvett videót Xvid vagy DivX (vagy más) tömörítővel lehet a későbbiekben kisebb méretűre összehúzni. A Fraps nem tömörít felvétel közben, az tovább lassítaná a gépet.

NYERTESEINK

Augusztusi SMS-nyereményjáték nyertese, egy csodás LinkPro WLAN nyereménycsomag büszke tulajdonosa: Kőműves Ákos, Szilvásváradról. Szívvel gratulálunk neki, és jó egészséget kívánunk a WLAN-ozáshoz. Ja, és még egy dolog: védje le jelszóval a hálózatát, nehogy valaki más is csatlakozzon WLAN-on keresztül ☺.

2. Regisztrálni kell a Frapsot (37 dolcsi, azaz kb. 7500 forint). Ilyenkor az ingyenes Fraps 30 másodperces korlátozása és a www.fraps.com felirat is eltűnik. Örülök, hogy 11 percre azt hitted, GS-tag vagy, és már a mostani DVD-nken is megtalálsz majd egy olvasói GS TV-s próbálkozást. Jó munkát a következőhöz!

B. Csaba

orvosság vagy mérég

Csál!

Először is: nem hiszem, hogy jó szempontból nézitek a játékokat teszteléskor, a játékos nem azt fogja nézni, hogy a hőse véletlenül átnyúlt a falon, hanem a játékélményt. És bizony nagyon el vagytok szállva magatokról és a nagyszerű (és egyszerű) százalékszámításoktól. Mert azért kit érdekel, hogy valakit baltával faragtak, ha tele van egészséges és humoros bugokkal? Mondd a történetét, egy keveset a megvalósításról, a többi mehet szaftos élményekkel, és kész!

Miért van akkora egótok, amikor nem élményt, hanem észrevételt írtok? Az önbizalom jó, de ez már nem az! (Te

tényleg azt nézed, hogy amikor 20 oldalról támadnak, miért rángatózik a hősöd karja?) Ezeket kivül nem rossz, amit csináltok, és az osztályársaimnak tetszik, meg nekem is, meg minden, de sok sértő és bántó művet találtam közöttük. Talán játékosokat is fel kéne venni, nem csak úbermájer kritikásokat. Egy ötlet: miután teszteltétek a játékokat, a játékosok is szavazhatnának, persze miután megjelent, így könnyedén igazíthatnátok magatokat az igazi eredményekhez.

Először is úgy gondolom, ha egy focijátékkal játszol, a játékos feje ne olvadjon bele a kapufába, mert a valóságban sem teszi. Ugyanígy a valóságban sem nyúlik át a hős a falon, így a játékban se tegye (kivéve, ha ez képesség). Ez fontos hangulati tényező: pont a hitelesség múlik rajta, ami az egyik legfontosabb dolog egy játékprogramban. Kít érdekel, hogy valakit baltával faragtak? Azt, akinek ez fontos: akinek fontos, ki és mi hogy néz ki. Menj ki az utcára: az emberek nagyon nagy részének a külsőségek igenis számítanak. Te könnyen tudnál azonosulni olyan főhőssel, akinek baltával faragott arca van? Nézd meg a WoW-ot, épp most épített be a Blizzard egy „Dressing Roomot”, hogy a játékosok meg tudják nézni, melyik ruhadarab hogy áll rajtuk. Nem hiszem, hogy el lennének szállva magunktól, az pedig, hogy nagy az egónk, az születési hiba ☹. Élményt is írunk, de egy kritika az nem feltétlenül szaftos sztorikról szól. Az olvasó azt szeretné tudni, milyen a

játék, nem azt, hogy velem mi történt tegnap. Sértő és bántó műveket írtunk volna? Mondd, biztos, hogy a GS-t olvastad? Egyébként az esetek többségében olyankor írunk egy játékról, mielőtt még megjelent, így a játékosok nem is tudnának szavazni rá. Szerintem a mi eredményeink totálisan igazak: a magyar GameStar eredményei, amire a minket olvasók kíváncsiak.

Láncfűrész

DJ

Megint láncfűrész írnék. Ha nem adjátok meg a DJmixer regisztrációs kódját (a programot megvettem, ezt hangsúlyoznám), akkor a világot egy jó DJ-től fosztjátok meg. Legalább a Private Moon Studios e-mail címét küldjétek el!

Hmm, érdekes ellentmondásra letem ebben a levélben. Ha megvetted a programot, akkor mi lett a regisztrációs kódjával? Ugyanis annak ott kell lennie a dobozban, vagy a CD

tokján, vagy valahol, így nincs okod minket kérdezni róla. Egyébként pedig akár megvetted, akár nem, mi senkinek

semmilyen játék vagy program regisztrációs kódját meg nem adhatjuk. Ha legális, akkor reklamálj a forgalmazónál, vagy kérj új kódot a kiadótól. Ha pedig nem legális... akkor magadra vess. Szerintem a világon így is túl sok „jó” DJ van, így ki tudja, ki jár jobban, ha nem kapsz regisztrációs kódot (vicc volt, persze hogy). A Private Moon eléréseit pedig itt találod: <http://www.privatemoon.com/contact.html>. Legközelebb pedig, ha egy cég eléréseit keresed, kérlek, írd be a www.google.com keresőjébe a cég nevét, és nézz körül a honlapján. 30 másodperc alatt magad is meg fogod találni.

P. Erik

GS a FIFA 2006-ban

Hali Gyu master!

Rég írtam már. Hogy vagytok? A lényegre térve épp játszom kedvenc sportjátékkal, a FIFA 06-tal. Gondolom az első meccs után kezdem a manager móddal. Nézem a szponzorokat és gondolom a Nemzeti Sport nagyon szimpatikus (egyelőre), de mit látnak szemem a másik oldalon? Na mit? A GAMESTART!!! Ha ti vagytok (a piros betű miatt kétfélekedek csak), akkor gratulálok veletek együtt minden országnak (de főleg nektek!!!) a Gamestar teljesítménye miatt.

Isten igazából nem nagy kunszt, már évek óta kuncsorogtak, hogy adjunk nekik engedélyt: eddig ellenálltunk,

VALAKI ELMENT, AKINEK NEM KELLETT VOLNA...

Talán nem ismertétek sokan azt a kollegát, akit most gyászolunk: pedig munkájával minden egyes GS-ben találkozotok. Az Impresszumban Szeri István – Feworkh (GS TV) néven szerepelt, de egy szembe jövő teherautó ez sem akadályozott meg abban, hogy halálra tarolja őt gépkocsistul. Mindnyáján végtelen szomorúsággal és lesújtva próbáljuk elfogadni a tényt, hogy nem vág videót nekünk többé, s nem veri el az egész szerkit Quake-ben, hiszen kiváló quaker volt. Talán egyszer képesek leszünk felfogni, mi történt... Few, nyugodj békében! Búcsúzzunk Tőled minden olvasónk nevében is.

de most már beadtuk a derekunkat, hiszen olyan szépen kérték. Tudod, meg kell becsülni a nagy cégeket és a jó kapcsolatokat :). Mindegyik GameStar ugyanahhoz a családhoz tartozik, így a dicsőség is közös. Szerencsére nem az igazi GS-nek kell focicsapatokat szponzorálnia.

Souki

Kérdések

Hello Gyu!

1. Valamelyik sci-fi-vel foglalkozó újságban jelent meg novellád. Azt szeretném kérdezni hogy várható-e folytatás?
2. Te melyik játéko(k)at várod a legjobban?
3. Mit kívánnál ha lenne 3 kívánságod?
4. Milyen tanuló voltál? :)
5. Ki a példaképed?

1. Igen, a Galaktika 183. számában jelent meg. S mivel a legnépszerűbb novella volt, így a jövőben is jelennek majd ott meg novelláim, amelyek teljesen más stílusúak lesznek.
2. Őszintén szólva most csak a Rise and Fall-t. S aztán az Age of Conan-t. És persze az NBA Live 06-ot PSP-n :)
3. Elsőként azt, hogy életemben egyszer megkaphassak egy 2 nap múlva megjelenő újságot. Másodikként azt, hogy életemben egyszer megkaphassak egy két hónap múlva megjelenő újságot. S harmadikként az, hogy életemben egyszer megkaphassak egy két év múlva megjelenő újságot. No persze mindháromra konkrét dátumaim és kiadványaim lennének.
4. Általánosan kitűnő, gimiben 3.6-3.8, egyetemen 4.5 körül
5. Senki. De sokmindenkit nagyon tisztelek a munkásságáért, a gondolkodásáért, az eredményeiért. Hosszú a lista...

ZlatA

WoW

Hello mindenkinek!

Én is nagy kedvelője vagyok a WoW-nak. Nemrég nyomozgattam a neten, és találtam néhány dolgot... néhány elképesztő dolgot! Van egy druidom, hát gondoltam utána nézek mit tud. És amikor nézelődtem, ilyen cucc jött be,

hogy: repülő-forma, kisállat-forma és FA-FORMA!!! Hát azt hittem dobok egy hátast, mert a játékban ilyet még nem láttam. Ha valaki tud erre magyarázatot, kérem válaszoljon e felfedezésre. Csak ezt szerettem volna közölni.

Az igazság az, hogy rengeteg formát terveztek a druidáknak a Blizzard fejlesztői. Amiket emlegettél, azok mind kimaradtak sajnos a végleges játékból. De tettek róla, hogy a terveik java része ki ne szivárogojon, én azonban időt és energiát nem kímélve utánanéztam, milyen druida formák maradtak még ki. Sütőforma: a druida ebben a formában grillezős mikrosütőnek álcázza magát. A forma előnye, hogy a közelében felbukkanó fémtárgyak szikrázni kezdenek 150-200 HP nature damage okozva. Forma-1: ebben a formában a druida négy kerekét növeszt, majd a páncélja leszorítóerejét kihasználva hatalmas sebességre tesz szert. Figyelem, tankolni lehet, gumit cserélni csak indokolt esetben! Formabontó: ez az a szituáció, amikor a druida plate armort is hordhat. Egyedüli kikötés, hogy a hátára fel kell vennie a „I'm n00b, kick me!” feliratot (-5 Agi, -20 Int) és mindenki számára PvP-zhető bármerre jár. Nyomatott forma: a druida ilyenkor egy könyv alakját veszi fel. Előnye, hogy bárki elrakhhatja az inventoryjába, és így nem foglal extra helyet a csapokban. Érthető forma: Amikor a druida érthető formában mondja el, amit akar. Igen ritka esetekben használható csak :)

Itt, az Aréna vége felé szeretnék elnézést kérni, hogy ezúttal nem voltam olyan vicces, mint máskor. Sajnos olyan esemény történt (lásd a Few emlékére írt keretes írást), amely miatt nem vagyok képes jópofáskodni és humorizálni. Emiatt bocsánatokatok kérem. Ennek ellenére úgy hiszem, sok érdekes témát boncolgattunk ezúttal is, megtudtátok templomba járási szokásaimat, vitáztunk egy jót a szoftverek áráról, főztünk, és megóvtuk a világot egy újabb DJ-től, sőt Forma 1-et is elemeztünk. Ez volt az Aréna, legközelebb remélem vidámabb körülmények között találkozunk. **Maximális tisztelettel,**
Gyu

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

QUAKE 4

Minden idők leghíresebb FPS-e 4. részéhez érkezett! A Quake 4 a Doom III alaposan felturbózott motorját használja, és Matthew Kane-t, a Föld elit osztagának, a Rhino Squadnak egy kommandósát alakítjuk. A negyedik rész állítólag korántsem csak egy egyszerű FPS lesz, hiszen teljes szakaszokat irányíthatunk, illetve tankokba vagy akár lépegetőkbe is beszállhatunk.



Call of Duty 2

Ismét „hív a kötelesség” az Activision egyik leghíresebb háborús FPS-ének folytatásában, a Call of Duty 2-ben. A döbbenetesen realisztikus grafikájú játékban amerikai, orosz, illetve brit katona bőrébe is bújhatunk, ahogy végigharcoljuk velük a második világháború poklát. Ezúttal nem kell egymás után átküzdenünk magunkat a hadjáratokon, hanem bármelyikbe bármikor beleugorhatunk.



Fahrenheit

Az év legeredetibb és legmeglepőbb kalandjátéka, a Fahrenheit egészen új távlatokat nyit az óségi műfajban. A készítők teljesen non-lineáris játékmenetet és hihetetlen atmoszférát ígérnek... Meglátjuk, mennyire jön össze nekik.



Civilization 4

Sid Meier világhírű stratégiai játéka végre a IV. részhez érkezett. A Civ IV alapvetően persze olyan rettenetesen sokat nem változott, viszont a csapatirányítás inkább az RTS-eket idézi. Az újdonságok között található a vallások bevezetése és még sok egyéb csemege, amelyet következő számunkból tudtok majd meg ☺.

TELJES JÁTÉK: SUDEKI

MEGJELENIK
NOVEMBER
11-ÉN!



Nemrég teszteltük ezt az RPG-gyöngyszemet, és máris a teljes játékunként kaphatjátok a kezetekbe! A mesés hangulatú, mangás akció-RPG-ben négy ifjú hőst irányíthatunk, akik Sudeki birodalmának megmentésén serénykednek. Gyönyörű grafika, ütős történet, pörgős, de mégis taktikus csaták, karaktermenedzselés és két igazán dögös mangás csajszi: mi kell még a boldogsághoz?

**KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

MEGBÍZHATÓ

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL

500 000 FORINT

500 000 FORINT

ÉRTÉKŰ GRAFIKAI CSOMAGOT NYERHET:

ADOBE CS2
Premium
ötödik forduló

PC

PC

WORLD

www.pcworld.hu

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 10. SZÁM 2005. OKTÓBER ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

2 CD
2 VÍRUS

PANDA TITANIUM
Antivirus 2005



DVD melléklet
2 VÍRUSIRTÓ

PANDA TITANIUM
Antivirus 2005



2 TELJES
VERZIÓ
EGY ÉVEN ÁTI

NOD 32
Antivirus System

AJÁNDEK

TELJES VERZIÓ

CYBERLINK
PowerDirector 2.55
GYERKIJÁTEK A VIDEÓK
RÖGZÍTÉSE, VÁGÁSA
ÉS LEMEZRE ÍRÁSA!



2 x AJÁNDEK

TELJES VERZIÓ

WEBDYNAMICER
és PASSWORD
ORGANIZER
EGYSZERŰ WEBOLDAL-
SZERKESZTÉS ÉS
SEGÍTSÉG A JELSZAVAK
MEGJEGYZÉSÉBEN!



EXKLUZÍV

PC WORLD
Segélyvonal CD 6.0
MEGOLDÁS MINDEN
SZOFTVERES PROBLÉMÁRA!
AKTUALIZÁLT VÁLTOZATI



Középpályások
Top 10:
Processzorok
2.



Leleplezzük
a szervizeket!

Inkognitóteszt: PC-t, monitort
és noteszgépet javíttattunk



Felvillanyozzuk!

Rázós kérdések és válaszok

Az internet
ura Google

Mindenki ezzel keres,
közben rajtunk keresnek!

Vándor
Windows
Költöztesse
rendszerét új PC-re!

FONTOS!

- INTEL ÚJDONSÁGOK
26. oldal
- ATI CROSSFIRE TESZT
52. oldal

Megjelent a PC World
októberi száma!

Keressd az újságárusoknál!



GameStar Psi-Ops 2005/10.

As an elite American Psi-operative soldier, combat a terrorist movement using your extensive Psi powers along with traditional military weapon combat.

- Use Psi powers including: Telekinesis, Pyrokinesis, Mind Drain, Mind Control, Remote Viewing and Aura View.
- Strategize with Psi and traditional military weapons for nearly unlimited ways to accomplish missions.
- Innovative, realistic physics engine provides fully interactive enemies that react in incredible true-to-life form.

Featuring **COLD's** "With My Mind Music Video."
WWW.PSIOPSGAME.COM

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

PYROKINESIS
TELEKINESIS
MIND DRAIN
REMOTE VIEWING

GameStar Psi-Ops 2005/10.

GameStar Psi-Ops 2005/10.

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

GameStar Psi-Ops 2005/10.

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
 Virágh Márton (mazar) Tippek, hírek – mazar@gamestar.hu

Munkatársak(k):

Beregi Tamás – Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)

Kozma Ferenc – Kecské (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Tüngler 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 - jszigtv@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 – ilburo@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 lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt 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 hirdapkezesitokn@idg.hu, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezesitokn@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.





GameStar Psi-Ops 2005/10.

As an elite American Psi-operative soldier, combat a terrorist movement using your extensive Psi powers along with traditional military weapon combat.

- Use Psi powers including: Telekinesis, Pyrokinesis, Mind Drain, Mind Control, Remote Viewing and Aura View.
- Strategize with Psi and traditional military weapons for nearly unlimited ways to accomplish missions.
- Innovative, realistic physics engine provides fully interactive enemies that react in incredible true-to-life form.

Featuring **COLD's** "With My Mind Music Video."
WWW.PSIOPSGAME.COM

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

PYROKINESIS
TELEKINESIS
MIND DRAIN
REMOTE VIEWING

GameStar Psi-Ops 2005/10.

GameStar Psi-Ops 2005/10.

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

GameStar Psi-Ops 2005/10.

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
 Virágh Márton (mazar) Tippek, hírek – mazar@gamestar.hu

Munkatársak(k):

Beregi Tamás – Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)

Kozma Ferenc – Kecské (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Tüngler 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 - jszigtv@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 – ilburo@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 lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt 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 hirdapkezesitoknl, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapelfozetes@posta.hu.), Budapesten a hirdlap 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.



Csúcskategóriás 50" plasma HDTV szenzációs áron, hitel akcióban!

ACOMP



- 127 cm (50 inch) képátló, LG panel
- HDTV képminőség, DNX technológiák
- 2 db. TV tuner, teletext, kép a képben
- 1 milliárd szín megjelenítése (RCP)
- Számítógépre is köthető

GERICOM 50" PLASMA GTV5002 599,900 Ft + ÁFA

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

A 127cm képátlójú HD ready GERICOM PLASMA TV, LG panellel 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 számítógépét 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...

**HD
ready**



149,980 Ft + 16,345 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 23.56%

- 50" Plasma képernyő (127 cm)
- Pixellek száma: 1366 x 768 (1 pixel = 3 RGB cella)
- 16:9 képarány
- Fényerő 1000cd/m², kontraszt 10,000:1
- HD Ready, HDCP támogatás
- PAL / Secam / NTSC, HDTV: 720p, 1080i
- Látószög >160°
- 2x TV tuner (kép a képben funkció)

- DNX képminőség javító technológiák (digitális "simítás", villogás szűrés, pixelboost, 1 milliárd szín megjelenítése)
- 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 akciók:

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 2005.09.25-től 2005.10.31-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 Hírvonal 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



Cool Panel

LCD kijelzés kártyaolvasó és ventilátor szabályozó

- 8 az 1-ben kártya író/olvasó
- SM/SD/MMC/MS/MS-Pro/MS-Pro Duo/CF/MD
- Audió, USB és firewire kivezetés
- + Ventilátor fordulát, hőmérséklet figyelő és szabályozó
- Túlmelegedés esetén riasztás (állítható)
- Kék és piros háttérvilágítás (kék: normál üzem, piros: riasztás)
- 2 színű LCD kijelző

7.980,-+áfa



JetMaster JR

ATX torony ház

Egyedi megalkotás

Helyek: 4x5.25", 2x3.5" belső: 6x3.5"
Méret: 430x200x440mm (H*S*M)

Kivezetések:

- Dual USB 2.0, IEEE 1394 Firewire, Audio & Speaker, Ventilátor vezérlő
- + 1x12cm 4kék LED-es ventilátor az előlapon
- + 1x8cm 4kék LED-es ventilátor és T3 védőrács az oldallapon

12cm-es ventilátor

MODDING HÁZ

10.990,-+áfa

High Tower 102

Heat-Pipe-os processzor hűtő

A HT-101 utódja

AMD: Athlon XP 3600+ és felette, Athlon 64
Intel: P4 socket 478 3.8Ghz és felette, LGA 775

- Hullámos lamella kialakítás a még nagyobb hatékonyság céljából
- Magas hőátadási képesség +30% (HT-101)
- Teljes réz hűtő és 3 x 8mm szuperhővezető cső
- 2 ventilátor is felhelyezhető!
- Kék UV aktív hűtő borítás
- 4LED-es kék ventilátor
- 20dBA, 9cm-es ventilátor

Súly: hűtő - 680g (ventilátor nélkül)

11.190,-+áfa

Video Magic 102

VGA hűtő

Nincs magyá alakítás!

Méret: 30 alumínium lamella
185mm (H) x 23mm (Sz)

Anyag: Szuperhővezető cső + Alumínium lamellák

ZAJTALAN, OdBa!

Tulajdonságok:

- Magas hőátadási képesség
- Alumínium lamellák és hővezető csövek a könnyű súly és max. teljesítmény érdekében
- Egyedi lamella kialakítás
- Festett alumínium borda
- NEM IGÉNYEL VENTILÁTORT!
- TÖBB MINT 70W HŐT KÉPES ELVEZETNI!

KOMPATIBILIS AZ ÖSSZES VGA KÁRTYÁVAL!

5.790,-+áfa



Extreme hűtő

2500,-+áfa

Teljes réz hűtő akció
Intel: Coppermine, Celeron összes,
P4 Socket 478 3.6Ghz-ig
AMD: Duron Össz., Athlon (TB) Össz.,
Athlon XP 3200+

Méret: 73x70x32
Anyag: Réz
Ventilátor:
80x80x25mm
Golyóscsapágy
28dBA



8 és 12 cm-es rendszerhűtő ventilátor akció!

AKCIÓ!!!

8 cm-es: 400ft+áfa
12 cm-es: 800ft+áfa

Az akció október 31-ig vagy a készlet erejéig érvényes.

GEIL ONE Double Spec DDR

DDR400 PC3200 CAS 1.5-5-2-2 !!!
DDR600 PC4800 CAS 2.5-7-4-4 !!!

- GeIL ONE kézzel válogatott TCCD 32Mx8 DDR modulok
- 184 tűs, Non-ECC, Un-buffered DDR DIMM
- Platinum réz hűtőborda
- Örökélet garancia
- 2.55-2.85V

2x512MB DUAL CHANNEL DDR

CAS 1.5 !!! 56.990,-+áfa



RAINBOW FAN
2.590,-+áfa

Forgó SMD-LED-ek, Egyedi megjelenés, 3 kivételben kapható
(8 cm-es ventilátor, 2000 RPM, 29dBA, 17 CFM)



Color rotator

Bicolor

Color Changer



Neon szalag

Kék, zöld, piros
60cm hosszú, inverterrel

1.650,-+áfa

Neon fonal

Türkiz, piros, zöld
1,5m, inverterrel



2.490,-+áfa

Light mouse

Optikai, USB / PS/2
igényes kivitelezés



2.990,-+áfa

Laser Led

Kék, zöld, UV, vörös,
3 világos LED 3 irányba irányítva,
tökéletes fényt ad házon belül,
Ideális, ha korlátozott hely áll a rendelkezésünkre.

980,-+áfa



Világító és UV-aktív kábelek, UV-aktív ventilátor átalakítók



USB-s HDD külső ház
Hordozható külső HDD keret
USB 2.0
7.980,-+áfa

Partnereink:

Flash-Com Kft. www.flashcom.hu
1165 Bp. Emma u. 2. ☎ (1)407-15-00

Gubó Computers www.gubocomputers.hu
1148 Bp. Őrs vezér tér, Sűgár utca ☎ (1)401-0320
1191 Bp. Üllői út 265. ☎ (1)357-6622 Nyitva: 09-21h

Hornyák PC Trade Kft. www.hpctrade.hu
1065 Bp. Révay köz 2. ☎ (1)269-4231

A.G.Y. Software Bt. www.agyssoftware.hu
1032 Bp. Városván ut 35. ☎ 20512-0910 / 70-313-6580

Central Computer Kft.
www.centralcomputer.hu ☎ 120/957-3893
1211 Bp. Szent Imre tér 19. ☎ (1)427-1111

Szilícium Elektronika Kft.
www.szilicium.net
1085 Bp. Üllői u. 2-4. ☎ (1)266-1763

Acotec Hungary www.acotec.hu
4028 Debrecen, Apafi u. 121. ☎ (52)534-885

Omikron-Computer Kft.
www.omikron-computer.hu
4026 Debrecen, Zúgó u. 3. ☎ (52)412-022

Egri Ászok Kft. www.egriaszok.hu
3300 Eger, Deák Ferenc út 49. ☎ (36)412-577

Ocsi-PC Bt. www.ocsipc.hu
6725 Szeged, Petőfi S. sgt. 50. ☎ (62)552-647

Dombó-Ware Számtech. Bt.
www.domboware.hu
7200 Dombóvár, Dombó Pál u. 18/b ☎ (74)467-038

Inka-Computer Bt. www.inkacomputer.hu
8500 Pápa, Murikás u. 38. ☎ (89)316-676

Ynet Kft. www.ynet.hu
8800 Nagykanizsa, Fő u. 7. ☎ (93)536-080

Online áruházak:

Computermode
www.computermode.hu
1164 Bp. Cika u. 29. ☎ (1)400-1921

CoolComp
www.coolcomp.hu
1132 Bp. Vízvezérlő u. 69/d
☎ / fax (1)788-4028

Számítógépház Kft.
www.szamitogephaz.hu
☎ (52)502-502

Disztribúciós partnereink:



1144 Bp. Rátót u. 1B-20 point@flash.hu
Viszonteladók jelentkezését várjuk!



A hirdetésben feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, az áfát nem tartalmazzák. A hirdetésben szereplő képek illusztrációk.