

TELJES
JÁTÉK: **SUDEKI**

„AZ UTÓBBI IDŐK EGYIK LEGÉRDEKESEBB
SZEREPJÁTÉKOS PRÓBÁLKOZÁSA...”
GS 2005/SZEPTEMBER: **85%**

AJÁNDÉK
HP LIGHTSCRIBE
DVD ÍRÓ
MINDEN VIEWSONIC
VX824 MONITORHOZ
KÜLDÖN ÉS RÉSZLETEK A LAPBAN!

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

GameStar

**DUPLA
DVD**

**NOD32 VÍRUSÍRTÓ AJÁNDÉKBA
MILLIÓS ELŐFIZETŐI AKCIÓ
140+4 EXTRA OLDALON**

**1896 Ft
2005/11**

 IDG
COMMUNICATIONS HUNGARY

NFS MOST WANTED

ÚJ KIRÁLYT KORONÁZUNK

QUAKE 4

HÚSBAVÁGÓ ÉLMÉNYEK

**ELSŐ LÁTÁSRA
NEVERWINTER
NIGHTS 2**

TESZT

**CALL OF DUTY 2 SERIOUS SAM 2
AGE OF EMPIRES 3 THE SUFFERING 2**

További játékok: World of Warcraft: The Burning Crusade, Myst V, X-Men Legends 2, Fahrenheit, Pro Evolution Soccer 5, Cold War, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers...

Mélyvíz: ATI R520 összehasonlítás, Projektorok összehasonlító tesztje, FPS Creator bemutató (+demó a lemezen), RSS technológia...

Játékdemók: Aurora Watching, Cold War, Earth 2160, Land of the Dead, Peter Jackson's: King Kong, The Suffering 2, Trackmania: Original, UFO: Aftershock





LOWE G&K

Végre könnyedén tisztává teheti.



Eredeti Microsoft szoftverek részletre már havi 1375 Ft-tól!

A T-Com, mint a Microsoft hivatalos viszonteladója most rendkívül kedvező feltételekkel kínálja ügyfeleinek a Microsoft Windows XP operációs rendszert és az Office 2003 programcsomagokat. Használja ki a havi részletfizetés és az eredeti szoftverek által biztosított előnyöket.

Itt a lehetőség egy tiszta helyzet megteremtésére!

Az ajánlat visszavonásig érvényes, további részletek az 1212-es telefonszámon, a honlapon és értékesítési pontjainkon.

www.t-com.hu

Termék (OEM licenz, magyar nyelvű)	Havi díj 1 éves részletfizetés esetén (bruttó)	Havi díj 2 éves részletfizetés esetén (bruttó)
Windows XP Home	2625 Ft	1375 Ft
Windows XP Pro	4000 Ft	2125 Ft
Office 2003 Basic	4750 Ft	2500 Ft
Office 2003 SBE	7000 Ft	3750 Ft

T...Com...



A Microsoft, a Windows és az Office logó a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban.

Microsoft





0 Ft + 6,109 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

GERICOM HUMMER EXTRA
127,900 Ft + ÁFA

A GERICOM HUMMER egy masszív, 2005-ös technikai színvonalú noteszgép, amely mindent tartalmaz, ami a mindennapok gördülékeny munkájához szükséges lehet. Villámgyors merevlemez, elegendő memória és processzor kapacitás, DVD író, 5x USB 2.0 csatlakozó és megbízható Intel chipsetre épülő alaplap. Kínáljuk kisebb kiépítésben is az igazán érzékeny vásárlóink számára. Ne késlekedjen! Akár már ma, nulla forint kezdő befizetéssel hazaviheti! Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

- 15.1" XGA (1024*768)
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Intel 82845GV grafikus chip, system RAM + TV-OUT
- DVD - RW író
- 56k belső modem
- 10/100Mbit ethernet
- AC'97 16bit, 3D Full Duplex hang
- 5x USB 2.0, PS/2 csatlakozók
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345 x 282 x 39mm, 3.5kg

0 Ft + 8,116 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

GERICOM HUMMER ADVANCE
169,900 Ft + ÁFA

- AMD MOBILE XP-M 2800+ processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR+TV-OUT grafikus kártya
- DVD - RW író

0 Ft + 11,459 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

GERICOM EGO GT
239,900 Ft + ÁFA

A sikeres EGO gép utóda az EGO GT mely SXGA képernyőt, még erősebb grafikus kártyát és Dual Layer DVD írot kapott. A megerősített magnézium házas gép is Intel Centrino technológiát használ. A 4in1 kártyaolvasó azonnal fogadja digitális fényképezőink adatait, a nagysebességű DVD író 8.5GB adatot archiválhat, vagy játszva elkészítheti saját DVD házi mozinkat is.

A 15" nagyfelbontású kijelző vékony keretével elegáns és könnyed benyomást kelt. Az extra csendes hűtési rendszer hatékonyan végzi a dolgát, így a gép meglepően halkán és alacsony hőmérsékleten

üzemel. Ne feledkezzünk el az ATI 9800-as grafikus kártyájáról sem, mert ezzel minden grafikus alkalmazás és játék program a jelen technika csúcsebességével futathat. Fontos tudni, hogy a gép

igen hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezik, ezért akkumulátoros használat esetén bőven van időnk egy DVD film végignézésére, majd a munkánk befejezésére is!

- 15.1" TFT SXGA (1400*1050)
- Intel ODEM + ICH4-M chipset
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz / 2048kb cache
- 512MB DDR RAM
- 80GB
- ATI Radeon 9800 Mobility 128MB DDR+TV-OUT
- 8x Dual Layer DVD +/- RW író
- 56k V.92 belső
- 10/100Mbit LAN
- Wireless LAN (802.11b/g)
- FireWire IEEE 1394
- AC'97 2.1
- 1x PCMCIA kátyahely
- 3x USB 2.0
- Paralell, VGA csatlakozók
- Li-Ion SMART akkumulátor
- Gyári hordtáska
- 4in1 kártyaolvasó (MMC/SD/MS/SM)
- Windows XP HOME
- 329 x 280 x 33 mm, 2,6kg

0 Ft + 14,325 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

GERICOM SUPERSONIC PCI-E
299,900 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 kategóriáján belül a legkisebb súllyal várja Önöket.

- 15.4" WXGA Glare (1280*800)
- Intel 915 PM Chipset
- Intel Pentium-M 740 processzor, 1730MHz / 2048kb cache
- 1024MB DDR2-533 RAM
- 80GB
- nVIDIA GeForce Go 6600 128 MB DDR3 PCI-Express
- 8x Dual Layer DVD +/- RW író
- 56k V.92 belső
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN
- Intel PRO/Wireless LAN 54Mbit
- FireWire IEEE 1394
- AC'97 2.1, SPDIF
- 1x PCMCIA kátyahely
- 4x USB 2.0, VGA, S-Video, Infra csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 5in1 kártyaolvasó (XD/MMC/SD/MS/MS Pro)
- Windows XP Home
- SAMSONITE hordtáska
- 363 x 266 x 28 mm, 2,75kg

TARTALOM



62
NFS

„A másik, rendőrökhöz kapcsolódó kihívás a konkrét vérdíj-gyűjtögetés, melyet az üldözések során kivitelezett minél több szabály-áthágással, illetve az apokaliptikus méreteket öltő rombolással tudunk hatékonyabban tenni.”

GYORSKERESŐ

ACT OF WAR: DIRECT ACTION	H	24
AGE OF EMPIRES III	B	68
CALL OF DUTY 2	B	74
COLD WAR	B	98
CONFLICT: GLOBAL STORM	B	91
CRASHDAY	E	49
DA VINCI EXPERIENCE	H	17
DYNASTY WARRIORS 4	H	18
ETROM	H	19
EVIL DEAD	B	91
FAHREINHEIT	B	92
FULL SPECTRUM: TEN HAMMERS	E	48
HELLGATE: LONDON	UI	26
MYST 5	B	88
NEED FOR SPEED: MOST WANTED	B	62
NEVERWINTER NIGHTS 2	EL	12
PAC-MAN WORLD RALLY	H	23
PRO EVOLUTION SOFTWARE 5	B	96
QUAKE 4	B, T	52
SERIOUS SAM 2	B	86
SHREK SUPERSLAM	H	17
THE MOVIES	UI	27
THE SUFFERING 2	B	82
THE THREE MUSKETEERS	H	19
THEY HUNGER: LOST SOULS	H	24
TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND	H	14
VIRTUAL SKIPPER 4	H	16
WOFOR	E	44
WOW: THE BURNING CRUSADE	E	28
X MEN LEGENDS 2	B	90



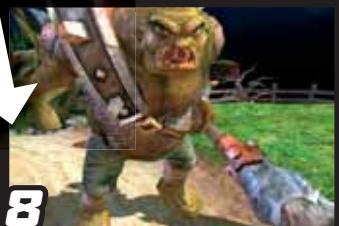
52

A Raven most sem hazudtolta meg önmagát: a falakon gépekre kötött emberi torzók, a műtőasztalokon lekötözött élve kibelezett...



68

Örvedetes, hogy amikor derék munkánk nekigyürkőzik egy fa kivágásának, akkor az szépen beremeg, mi több, a figyelmesebbek még néhány...



8

A legendák szerint a sötétség istene, Heigou összehalászott testvérével, Tetsuval, a fény istenével és kettéosztotta a világot.



86

A játékmenet. Nos, kijelenthetjük, hogy ez semmiben nem változott. Konkrétan: a Serious Sam 2 az a játék, amelynek élvezete közben sajnos nem tudod...



T: Tipp C: Cheat B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes Bt: Bétateszt U: Új információ EL: Első látásra EK: Első kézből

HOLLA PÍPÖL!

82

THE SUFFERNIG 2



92

FAHRENHEIT



Mindenekelőtt kezdem a jó hírekkel.

Miután manapság annyi a vírus, hogy szinte minden célprogramot drága pénzen mérnek (napi frissítés, állandó felügyelet, meg ugye a pop-upok: ezt mind meg kell fizetni), így körülményessé vált a gép tisztán tartása az ilyen-olyan 30 napos próbaverziókkal. Tudjuk. Mostantól ezért teljes körű vírusvédelmet kínálunk minden GS olvasónak a NOD32 segítségével – ingyen és bérmentve. Kliens a lemezen, irány a megadott weboldal, regisztrálás, onnantól 30 napig no para, totál védve vagytok mindentől. A következő havi aktiváláshoz a következő GS-ben lesz a kód, az azt követőhöz az azutániban, és így tovább. Részletek a CD-DVD tartalomban és a lemezekben. Használjátok egészséggel.

Más. Itt az évvége, szokás szerint szinte mindenkinek lejár az előfizetése, az újítás nemes pillanatait pedig nem hagyjuk ajándék-zuhatag nélkül. Immár tradicionálisan milliós nagyságrendű nyereményekről beszélünk, sőt, ezéven biztos ajándékok is várnak mindenkire! Részletek a 34. oldalról kifelé. Tudjuk, néha késik, néha gyűrött, ennek ellenére érdemes ránézni, mert van előnye is a dolognak, nem is kevés.

Aztán itt van ugye a Sudeki. Megint frisebb, megint jobb, megint DVD-s. És itt meg is állnék egy picit: (khm) a CD-s GS nem szűnt meg, nem alakult át, hivatalosan még mindig a 3-4 CD a szokásos mellékletmennyiség. Annyi történt csak, hogy a Sudeki ismét egy DVD-n terpeszkedik, így kivételesen ismét 1 CD + 1 DVD-vel jelenünk meg.

A DVD olvasó árak tovább csökkentek, lassan egy barátrónos mozizás popcornnal többre kerül náluk, szóval mikulásra most már tényleg tessenek beszerezni egyet, addig pedig sziveskedjenek jól megőrizni a DVD-t, és az ünnepi punnyadás közben kijátszani a Sudekit. A jövő havi meglepetéssel egyetemben... Sőt! Tovább megyünk! Aki megragadja RRC-vel közös akciókat, mostanra tervezett monitorvásárlását megspékelheti egy ajándék DVD-íróval! Részletek a 125. oldalon, igyekezzetek, mert szemeseznek áll a világ.

Ja, és az újság. Nos, a durvulás fokozatainak új értelmet adott ez a november. Nem sorolom, láttátok a címlapot. S ez még nem is a december...! Mi lesz még itt, kedves kollegák, mi lesz még itt!

Hmm, nem is volt rossz hír. Mindegy, annyi baj legyen. Kellemes időtöltést az ehavi újság/CD-DVD/teljes játék adaghoz. Ja, és mielőtt leírnám, hogy „találkozunk a következő hónapban”, felkérném minden lelkiismeretes GS olvasót, hogy a 102. oldalon található kérdőív kitöltésével nyújtson segítő juttatást további munkánkhoz, illetve ha szeretné befolyásolni a jövőbeni GS játékok alakulását, ossza meg velünk véleményét az eddigiekről (47. oldal).

Találkozunk a következő hónapban!

Boe / GameStar Team

PS: Online kód: „owned”

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

CD TARTALOM 6

EZEN A KÉT OLDALON RÉSZLETES KIVONATÁT TALÁLÓD AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZEK (CD ÉS DVD IS) TARTALOMÁNAK

ARÉNA 136

AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLÓD ITT. CSAK A LEGJOBBAK A TÖBBEZRES LEVÉLFORGALOMBÓL

TIPPEK 100

A TIPPEK ROVATBAN A LEGFRISSEBB TESZTELT JÁTÉKOKHOZ TALÁLSZ ÚTMUTATÓKAT JELENTŐSÉGÜKHÖZ MÉRT TERJEDELEMBEN.

CD BORÍTÓ 142

AMENNYIBEN A TELJES JÁTÉKOT TARTALMAZÓ KORONGOT SAJÁT TOKBAN TARTANÁD, ITT AZ EREDETI BORÍTÓ HOZZÁ

BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
ELSŐ LÁTÁSRA:	
NEVERWINTER NIGHTS 2	10

ÚJDONSÁGOK

HÍREK	14
ÚJ INFÓK	26
WOW: THE BURNING CRUSADE	28
CITROMPÓTLÓ	32
MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTÉS	40
WOFOR	44
FULL SPECTROM WARRIOR	48
CRASHDAY	49

JÁTÉKBEMUTATÓK

QUAKE 4	52
NEED FOR SPEED: MW	62
AGE OF EMPIRES III	68
CALL OF DUTY 2	74

THE SUFFERING 2	82
SERIOUS SAM 2	86
MYST 5	88
X MEN LEGENDS 2	90
EVIL DEAD	91
CONFLICT: GLOBAL STORM	91
FAHRENHEIT	92
PRO EVOLUTION SOFTWARE 5	96
COLD WAR	98

TIPPEK

RÖVID TIPPEK	100
VEGYES CHEATEK	101
FAHRENHEIT	102
NFS: MOST WANTED	103
AGE OF EMPIRES 3	104
THE SUFFERING 2	106
CALL OF DUTY	106
QUAKE 4	108
KV-SZOFTVER	110

MÉLYVÍZ

HÍREK	112
JÖVŐNÉZŐ	116
PIACTÉR	118
7800 GTX	
GRAFIKUSKÁRTYÁK TESZTJE	120
ATI CROSSFIRE TESZT	124
NOKIA N SERIES	
MOBILTELEFONOK	126
BITTORRENT KLIENSEK	128
ALTERNATÍV	
VIDEÓLEJÁTSZÓK	129
ONLINE TV PLAYER	130
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	132

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

STARMUSIC	134
STARMOVIE	135
ARÉNA	136
ÍZELÍTŐ	
A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL	140

CD-DVD

JÁTÉK DEMÓ

THE SUFFERING 2:
KIADÓ: MIDWAY, MÉRET: 259MB, CD/DUPLA DVD



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziaztok! Sok észrevétel, ötlet és egyéb hasznos jó tanács érkezett Töletek a megújult melléklettel kapcsolatban, amit most szeretnék is megköszönni. A felmerülő apróbb hibákat így gyorsabban tudtuk kijavítani. Teljesjáték fronton tovább erősítettük a felhozatalt, e havi játékunk a Sudeki. Mivel az előző havi Psi-Opshoz hasonlóan ez is pár hónapos játék, ezért mérete is divatosan 4GB fölötti. Ezért – épp, mint múltkor – most is jobbnak láttuk egy ajándék DVD-n mellékelni a CD-s GameStar tulajdonosoknak. Akinek még nincs DVD olvasója, attól elnézést kérünk, de két ilyen játékért cserébe talán már érdemes befektetni 3-4000 Ft-ot. Természetesen amint lehetőség van rá, visszatérünk a 3-4 CD-s verzióhoz. A demó szekcióban kipróbálhatjátok a Peter Jackson nevével fémjelzett King Kongot, a The Suffering 2-t, az Earth 2160-at, az Aurora Watchingot, hogy csak a legjobbakat említsem. Kiemelném továbbá a teljes verziós NOD32 vírusirtónkat, melyről a külön dobozban olvashattok. Kellemes időtöltést!



Ebben a hónapban alaposan kijutott az akció-horror kedvelőknek. A Land of the Dead demója mellett itt is a következő versenyző, aki vállalkozik rá, hogy egy-két igen kellemetlen percet szerezzen nekünk. A The Suffering: Ties that Bind az első rész méltó folytatásának ígérkezik, ráadásul egész kellemes mennyiségű akciót kínál már a kipróbálható verzió is. Egyébként azoknak, akik szeretik fokozni az izgalmakat, ajánlhatjuk a demó éjjel történő kipróbálását!

TOVÁBBI DEMÓK

AURORA WATCHING	DVD
COLD WAR	DVD
EARTH 2160	DVD
LAND OF THE DEAD	DVD
KING KONG	CD
TRACKMANIA: ORIGINAL	DVD
UFO: AFTERSHOCK	DVD

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan bármely állománykezelő programmal (pl. Windows Intéző, Total Commander) indítsd el a főkönyvtárban található „index.htm” nevű állományt. Ha rögtön a Sudeki telepítésével akard kezdeni, futtasd a DVD-k főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt.



FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárholon gyorsan és egyszerűen elérhetitek

INDEXKÉPEK

Indexképek teszik még átláthatóbbá a melléklet tartalmát

TELJES JÁTÉK

Aktuális teljes játékunkról egy kattintással mindent megtudhatsz

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtókat (DirectX, graf. kártya), és/vagy próbáld ki egy ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy meghajtód nem olvassa azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



VIDEÓBEMUTATÓ



SERIOUS SAM 2

Ahogy előző hónapban a magazin, úgy ebben a hónapban a GS TV is megújult: új címetek, animációkat kapott, reméljük Nektek is bejön a friss kinézet. Ahogy megszoktátok, ismét friss és ropogós filmcsekkel jelentkezünk, Csonti mester nemcsak tesztelte, hanem kamerázta is az Age Of Empires III-t, ender pedig a Serious Sam 2-t nyomta. További filmjeink: Gyönyörű Oblivion utazás, Shattered Union és a már nevében is szimpatikus Dragonshard. Kellemes „tévézést” novemberre is!

TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVÍRUS AJÁNDÉKBA

Mostantól a NOD32 Antivírus programot is ajándékba adjuk minden GameStar olvasónknak. A mellékletben megtalálhatjátok a program kliensét. Fontos tudni, hogy a használathoz elengedhetetlen a telepítés utáni regisztráció. Ezt a www.nod32.hu/gamemstar weboldalon tehetitek meg. A regisztrációhoz szükséges kódot megtalálhatjátok az aktuális számunkban:

A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:

imsam005



MOZI CD+DVD



UNDERWORLD: EVOLUTION

Készül a kicsiny fővárosunkban forgatott vámpiros akció második része! Minden régi szereplő visszatér, itt vannak a vámpírok, a vérfarkasok, sőt a mi gyönyörű Görög Zitánkat sem állította meg az első részben elszenvedett csúfos halála.

TOVÁBBI FILMEK

- | | |
|--------------|--------|
| AEON FLUX | CD/DVD |
| CASANOVA | CD/DVD |
| DOMINO | CD/DVD |
| GLORY ROAD | CD/DVD |
| JARHEAD | CD/DVD |
| JUST FRIENDS | CD/DVD |
| THE RINGER | CD/DVD |



HÓNAP VIDEÓJA CD+DVD

THE MATRIX: PATH OF NEO

MOD



BLACK & WHITE 2

Alig hogy az előző számunkban írtunk a Black&White második részéről, máris előkerült néhány igen friss játékmódosítás. A csomag tartalmaz néhány igen jó minőségű állat „bőrt”, teljesen új kéz animációkat és egyéb különlegességeket. Sőt, akár előcsalhatjuk a Collector's Edition rejtett állatkáját is!

TOVÁBBI VIDEÓK

- CITY OF VILLAINS
- CIVILIZATION IV
- GEARS OF WAR GUN
- PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
- SWG: TRIALS OF OBI-WAN
- THE MOVIES
- TOCA RACE DRIVER 3
- TOMB RAIDER LEGEND
- VIETCONG 2
- WARHAMMER: MARK OF CHAOS

TELJES JÁTÉK

SUDEKI



Egy csinos hercegnő, egy komplexusokkal küzdő ifjú vitéz, egy egzotikus, karján pengékkel felszerelt harcosnő és egy pisztolyos, mechanikus karú szemüveges tudós a főszereplői ennek a rendkívül látványos akció-szerepjátéknak.

Amióta a *World of Warcraft* megjelent, PC-n mintha kicsit elapadt volna a hagyományos szerepjátékok forrása. Szerencsére nemrég megjelent a konzolról kiváló minőségben átportolt Sudeki, amelyet... dobpergés... máris a kezeitek közé kaparinthattok. Az eddig elsősorban a *Moto GP* sorozatról ismert angol (nem japán) Climax fejlesztőcsapat ezúttal egy anime jellegű szerepjátékkal ajándékozott meg minket. Bár a stílus adott, sok tekintetben mégis hagyományos, lineáris RPG-vel van dolgunk.

MAJD NEM FINAL FANTASY

A játék háttérvilága nagyon szépen ki van dolgozva – talán még igényesebben is, mint a *Final Fantasy*-kban (pedig ez nagy szó! – *ender*). A legendák szerint a sötétség istene, Heigou összeháhlézott testvérével, Tetsuval, a fény istenével és kettéosztotta a világot. Szegény Tetsu, először köpni-nyelni nem tudott, ám gyorsan összeszedte magát, megjelent az emberek előtt és négy legendás hőst választott ki, hogy azok elintézzék Heigout és visszaállítsák a békét Sudekiben. Pár száz évig nyugalom honolt a birodalomban, ám azt újra ismeretlen erők kezdték ostromolni.

Mivel a négy régi legendás hősről már többszáz éve a túlvilágon chillezgetett, muszáj volt újabb hírokat találni. Ezek lennének a mi kis üdvöskéink: Tal, az ifjú vitéz, aki utolérhetetlen a birodalomban

a kétkézes kard használatában, Ailish, a dús keblű cicababa mágushercegnő, a karjára csatolt karmokat használó egzotikus szépségű

harcos amazon, Buki, végül a pisztollyal westernhősöket is bealázó mechanikus karú szemüveges tudós, Elco.

HARC, ROMANTIKA, SZERELEM ÉS...

Mint minden más ilyen stílusú RPG-ben, a különféle párbeszédeken keresztül itt is sokféle konfliktus, illetve barátság, szerelem szövődik a hősök között, ám ezek annyira nem hangsúlyosak, mint például a *Final Fantasy*-ben. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen így legalább hőseink nem szájalnak annyit, mint a *Final Fantasy*-játékokban. Másrészt Tal nem az a más japán RPG-kben már elcsépelet morcos, macho hős, aki legszívesebben visszavonulna, és a két lány sem az az idiotán vihogó, vagy nyafogó anime cunculla.

SZÁJTÁTÓS GRAFIKA

A pompázatos királyi városok rendkívül szépen és hangulatosan kidolgozottak: az utcákon árusok kínálják óbégatva a portékájukat, katonák, örök és egyszerű civilek róják a macskaköveket és sokféle üzletbe, házikóba, kocsmába térhetünk be. A napsütötte, élénk színekkel telített rusztikus falvak, illetve Shadan Mol egzotikus, az amerikai indiánokéra hasonlító tábora mind-mind elképesztő részletességgel vannak kidolgozva. A karakterek anime-szerű kidolgozására sem lehet panaszunk: a készítőik igyekeztek mindenkit a lehető legérzékletesebben megformálni. A legdögösebb karakter persze a formás, gyönyörű fenékkal, és hatalmas melllel büszkélkedő Ailish, akinek láttán szerintem sokan el fogtok érzékenyülni.

ANI-MA!

A Sudeki végre egy olyan RPG, amely nem akar mindenáron D&D, vagy hatvanötödik *Diablo* lenni, a készítő teljesen egyéni világot és újszerű harcrendszert dolgoztak ki hozzá. Pár apró figyelmetlenség és kidolgozatlan-ság ellenére szerintem az utóbbi idők egyik legszórakoztatóbb hagyományos RPG-jével van dolgunk, a műfaj rajongói semmiképpen se hagyják ki. **GameStar Team**

3 MILLISZEKUNDUM.
166 kép egy szempillantás ALATT.

A ClearMotiv technológiának köszönhetően még gyorsabbak a monitorok



VX924 és VX724 | A világ leggyorsabb LCD monitorai

Minden szempontból csúcstartók: a 19"-os VX924 és 17"-os VX724 LCD monitorok legelsőként jelentek meg a piacon és felállították a színes kijelzők sebességrekordját, a 3 milliszekundumot. Forradalmi újítás ez a számítógépes játékokhoz, videózáshoz vagy akár szövegek görgetéséhez. Nincs többé utánhúzás és szellemkép effektus csupán tiszta, ragyogó, élénk színek. A ClearMotiv technológiával rendelkező monitorok új mérföldkövet jelentenek az LCD kijelzők piacán. A világ számítógépes újságai által odaítélt díjak is ezt a tényt bizonyítják.

További információért látogasson el a www.viewsoniceurope.com vagy www.viewsonic.hu weboldalra.

CD GALAXIS

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

Csomagküldés
házzhozállítás
akár már
MÁSNAPRA!

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



GYORS + OLCSSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!
A házzhozállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online árulása

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!



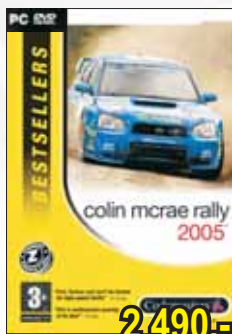
Far Cry

2 490,-



Prince of Persia W.W.

2 490,-



Colin McRae Rally 2005

2 490,-



GTA 3

2 990,-



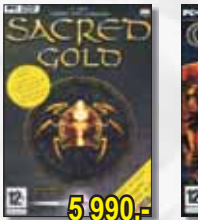
Thief 3

2 990,-



Commandos 3

2 990,-



Sacred Gold

5 990,-



GTA Vice City

2 990,-



Tomb Raider Angel of D.

2 990,-



Star Wars KOTOR

3 990,-



Gothic 2 Gold

5 990,-



Mafia

2 990,-



Hitman Contracts

2 990,-



Call of Duty GOTY

3 990,-



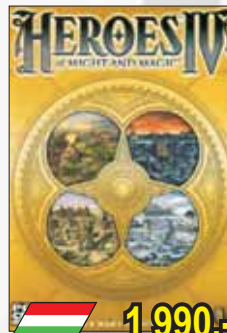
Pirates

2 990,-



Heroes of M&M 4 Pakk

3 990,-



Heroes of M&M 4

1 990,-



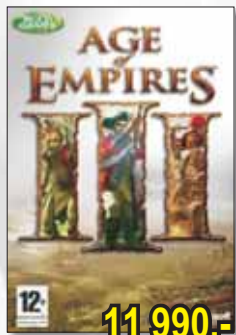
Panzers Phase 1

2 990,-

7 Sins HUN.....7 990	Big Mutha Truckers 2*.....1 990	Conflict Desert Storm.....1 990	Dungeon Lords.....7 990	Fritz 8 Sakkszim. HUN.....9 990	Hidden & Dangerous 2.....1 990
Acélszív HUN.....1 990	Bionicle.....3 990	Conflict Desert Storm 2.....990	Dungeon Siege.....2 490	Full Spectrum Warrior.....3 990	H & D 2 Sabre Squadron.....1 990
Act of War.....3 990	Black & White 2.....11 990	Confl Global Storm*.....9 990	Dungeon Siege 2.....9 990	Gangsters 2.....9 990	Hitman.....1 990
Afrika Korps vs D. HUN*.....1 990	B & W 2 Collector's Ed.14 990	Cossacks*.....9 990	Echelon Wind Warriors.....3 990	Getting Up*.....9 990	Hitman Contracts.....2 990
Against Rome.....990	Blitzkrieg.....1 290	Cossacks Back To War.....1 290	Egypt 3 HUN.....3 990	Gooka.....1 990	Homeland 2 HUN.....1 990
Age of Empires Gold*.....1 990	Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990	Cossacks 2.....7 990	Emperor: Rise of M. K.....2 990	Gorky Zero HUN.....1 990	Hoyle Card Games.....990
Age of Empires 2.....5 990	Blitzkrieg: Green Devils.....2 990	Counter-Strike Anthol.....3 990	Empire Earth HUN.....1 990	Gorky Zero Aurora HUN.....1 990	Hoyle Casino Games.....990
Age of Empires 2 Gold.....9 990	Blitzkrieg: Kursk.....3 990	Counter-Strike 1 Anthol.....3 990	Empire E. Art of C. HUN.....1 990	Gothic 2.....3 990	I of the Dragon HUN.....2 990
Age of Empires 3*.....11 990	Blitzkrieg: Anthology.....4 990	Counter-Strike Source.....7 490	Empire Earth 2 HUN.....9 990	Gothic 2 Night of Raven.....3 990	IGI 1 (Project IGI).....1 990
Age of E. 3 Collector's*.....16 990	Blitzkrieg 2.....9 990	Crime Life*.....9 990	Enigma Rising Tide HUN.....1 990	Gothic 2 Gold.....5 990	IGI 2.....2 490
Age of Mythology.....6 990	Blood Omen 2.....990	Crusader Kings.....1 990	Enter The Matrix.....3 990	Grand Theft Auto.....990	IL-2 Forgotten Battl HUN.....2 990
Age of Mythology Gold.....9 990	Boiling Point HUN.....9 990	Csatamágusok HUN.....1 990	Escape fr. Monkey Island 3.....990	Grand Theft Auto 2.....990	Imperial Glory.....9 990
Agon HUN.....7 990	Breed.....1 290	Csendes-oceán h. HUN.....1 990	Etherlords HUN.....990	Grand Theft Auto 3*.....2 990	Imperialism 2.....1 990
Aiken's Artifact.....990	Brothers in Arms.....1 290	CSI 2: Dark Motives.....2 490	Europa Universalis HUN.....990	GTA Vice City*.....2 990	Imperium Galactica 2 HUN.....990
Airport Tycoon 3+Luxury.....1 990	Brothers in Arms 2.....9 990	CSI 1+2.....3 990	Europa Universalis 2.....1 990	GTA San Andreas.....11 990	Impossible Creatures.....2 490
American Conquest.....1 290	C64 Classics.....1 990	D-Day HUN.....1 990	Everquest 2 /online.....2 490	Great Escape.....990	Indycar Series.....2 490
American C. Fight Back.....1 290	C&C Generals Deluxe.....3 990	Dark Fall 2: Lights Out.....1 990	Ever 2 Desert /online.....6 990	Grom.....1 290	Industry Giant 2 HUN.....990
Amiga Classics 1, 2 /db.....1 990	Call of Duty "év játéka".....3 990	Deadly Dozen.....2 990	Evil Dead Regeneration.....9 990	Inkviziáció HUN.....990	Insane.....990
Anno 1503.....3 990	Call of D. United Off.....6 990	Delta Force Xtreme.....6 990	Evil Genius.....3 990	Italian Job.....990	
Anno Domini 1193.....990	Call of Duty 2 (nov)*.....JON	Demon Stone.....3 990	Extreme Biker.....990	l-War 2: Edge of Chaos.....990	
Aquanox 2.....990	Capitalism 2 HUN*.....JON	Diablo.....990	Fable.....11 990	Jagged Alliance 2 Gold.....1 990	
Arcanum.....990	Card Industries HUN*.....5 990	Diablo 2 + Lord of Destr.....3 990	Fahrenheit (nov)*.....7 990	Jeanne D'Arc HUN.....3 990	
Area 51.....11 990	Car & Board Games 2.....1 990	Dicsőség szárnyain HUN.....1 990	Fantastic Four.....9 990	Jimmy White Cueball W.....990	
Archangel.....990	Cat in the Hat.....3 990	Die Hard Nakatomi Plaza.....2 990	Far Cry.....2 490	Juiced.....7 990	
Armies of Exigo HUN.....3 990	Catwoman.....3 990	Die Hard Nakatomi Plaza.....2 990	Fate of the Dragon.....990	Jurassic Park Op. Gen.....2 990	
Army Racer HUN.....1 990	Caveman Advent. HUN.....990	Disciples Gold.....1 990	F.E.A.R.....9 990	Kelták királya HUN.....1 990	
Arx Fatalis.....990	Chaos League.....3 990	Disciples 2.....1 990	FIFA 2004.....3 990	Ki vagy rugva.....1 990	
Asterix & Obelix XXL.....1 990	Chaser HUN.....1 990	Disney Aladdin Nasira.....1 290	FIFA 2005.....7 490	King of the Road.....990	
Asterix & Obelix XXL 2*.....7 990	Chessmaster 9000.....2 490	Atlantis.....1 990	FIFA 06 HUN.....12 990	Knights of the Road.....1 990	
Atlantis Evolution HUN.....6 990	Chessmaster 10th Ed.....5 990	Bug's Life.....1 290	FIFA Manager 06.....11 990	Knights & Merch. 2 HUN.....1 990	
Augustus HUN.....1 990	Chrome SpecForce.....7 990	Lilo és Stitch.....990	Fifth Disciple.....1 990	Kohan 2 Kings of War.....990	
Axis and Allies.....3 990	Chronicles of Riddick.....3 990	Mackótestvér.....2 990	Fire Captain HUN.....5 990	Larry Magna Cum Laude.....3 990	
Átok - izis szemé HUN.....1 990	Civilization 4 (nov)*.....JON	Malacka, a hős.....1 990	Fire Chief HUN.....990	LEGO akció, /db.....1 990	
Bad Boys 2.....1 990	Claw.....990	Monsters Inc.....1 990	Flanker 2.0.....1 290	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.990	
Bandits HUN.....690	Close Combat: First to F.....1 990	Tarzan.....1 290	Flatout.....1 990	Légimentők HUN.....990	
Bard's Tale.....7 990	Cold Fear.....7 990	Divine Divinity.....1 290	Flight Simulator 98.....1 990	Legió HUN.....990	
Battlefield.....3 990	Cold War*.....6 990	Domination.....7 990	Flight Simulator 2004.....12 990	Lionheart.....1 990	
Battlefield 1942.....11 990	Colin McRae Rally 04.....2 490	Doom 3*.....6 990	FS 2004 Kieg; Budapest.....4 990	Lock On.....2 490	
Battlefield Vietnam.....11 990	Colin McRae 2005*.....2 490	Doom 3 Resurrect. of E.....7 990	FS 2004 Kiegészítők még...Híjv.....9 990	Locomotion (C. Sawyer).....2 990	
Battlefield 2.....11 990	Command Mission B.O.....1 990	Dragonshard*.....990	Football Manager 2006*.....9 990		
Battlef. 2. Special F. nov*.....7 490	Commandos.....1 990	Drakula HUN.....990	Ford Racing 2.....1 990		
Bázis a mélyben HUN.....990	Commandos kieg.....1 990	Drakula 2 HUN.....990	Ford Racing 3.....1 990		
Beyond Divinity.....3 990	Commandos 2.....1 990	Driver.....1 990	Freedom Force vs 3rd R.....7 990		
Beyond Good & Evil.....1 990	Commandos 3.....2 990	Driver 3.....3 990	Freelancer.....2 490		

CD GALAXIS

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



11 990,-
Age of Empires 3*



12 990,-
FIFA 06



9 990,-
F.E.A.R.



ÚJ!
Quake 4



12 990,-
NFS Most Wanted*



12 990,-
Harry Potter 4



9 990,-
Pro Evolution Soccer 5



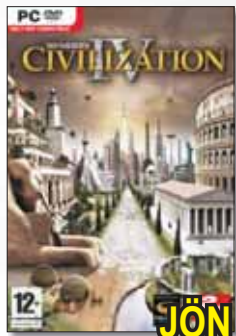
11 990,-
Black and White 2



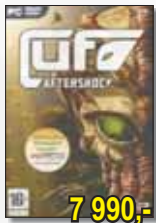
9 990,-
Matrix: Path of Neo



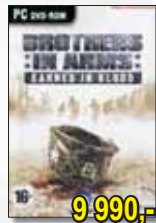
JÖN
Star Wars Battlefront 2



JÖN
Civilization 4



7 990,-
UFO Aftershock



9 990,-
Brothers in Arms 2



9 990,-
Blitzkrieg 2



9 990,-
Football Manager 2006



7 490,-
BF2 Special Forces*



7 490,-
Sims 2 Éjszakák



7 490,-
Rome Barbarian Inv.



7 990,-
Panzers Phase 2



JÖN
Call of Duty 2

Szoftver Áruház

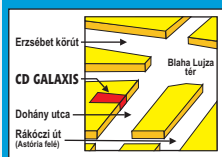
a Blaha Lujza térenél

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.

Lords of the Realm 3.....3 990	Neverwinter Nights.....2 990	Rage of Mages 2.....990	Shattered Union*.....Jön	Lego Star Wars.....7 990	Trackmania Sunrise HUN7 990
Madagascar.....9 990	Neverw. Nights Deluxe.....5 990	Rally Trophy HUN.....990	Sherlock Holmes ezüst...3 990	Phantom Menace.....3 990	Train Simulator.....6 990
Mahjongg Master 5.....1 490	Nexus HUN.....3 990	Raven Shield Gold.....2 490	Silent Hill 3*.....2 990	Racer.....3 990	UFO Aftermath HUN.....1 990
Majestic Chess.....5 990	NHL 2004.....3 990	Rayman Gold.....1 990	Silent Hunter 2.....1 990	Republic Commando.....6 990	UFO Aftershock.....7 990
Mafia*.....2 990	NHL 06.....11 990	Rayman 3.....2 490	Silent Hunter 3.....9 990	Rogue Squadron.....3 990	Ultim. Demolition Derby.....990
Mars: Letelepedés... HUN...690	Nina HUN.....990	Rebels HUN.....990	Silent Storm.....1 990	X-Wing Alliance.....3 990	Ultimate Spiderman.....12 990
Mashed.....1 990	No Man's Land.....1 290	Return To Castle Wolf. E.3 990	Simpsons Hit & Run.....2 990	X-Wing Collector.....3 990	Unreal 2.....2 990
Matrix: Path of Neo(nov)*9 990	Oblivion (Elder S. 4, dec)*JON	Richard Burns Rally.....3 990	Sim City 4.....3 990	Starcraft és Brood War.....1 990	Unreal Tourn. 2003.....1 990
MechWarrior 4.....1 990	Oil Tycoon 2 HUN.....5 990	Rise of Nations.....6 990	Sims Deluxe.....7 490	Starship Troopers*.....JON	Unreal Tourn. 2004.....3 990
MechW. 4 Mercenaries.....1 990	Op.Flashpoint pack.....2 990	Rise of N.:Throne & P.....6 990	Sims kiegészítők, /db.....4 990	Starks and Hutch.....1 990	V-Rally 3.....1 990
Medal of Honor.....3 990	Pacific Fighters HUN.....1 990	Road to Fame HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Sims 2 HUN.....12 990	Steamland HUN.....1 990	Vampire: Bloodlines.....3 990
Medal of Honor pakk.....11 990	Painkiller.....2 490	Robin Hood Def. HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Sims 2: Egyetem HUN.....7 490	Steel Beasts.....1 990	Vészlyélzet 2 HUN.....1 990
MOH Pacific Assault.....7 490	Painkiller:Battle out of H.3 990	Robots.....4 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Sims 2: Éjszakák HUN.....7 490	Stoneage Foolympics.....990	Victoria.....1 990
Medieval Conquest.....990	Painkiller csomag.....4 990	Rollercoaster T. 2 Dix.....4 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Sims 2: Éjszakák HUN.....7 490	Streets R. 2: Fast Driver.1 990	Vietcong.....2 490
Medieval Lords HUN.....7 990	Pandora's Box.....1 990	Rollercoaster Tycoon 3.....5 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Singles HUN.....4 990	Streets R. 2: Fast Driver.1 990	Vietcong 2*.....JON
Megarace 3.....990	Panzer Elite Special Ed.....990	Rollerc. T. 3 Soaked.....5 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Singles 2 HUN.....7 990	Strike Fighters.....1 990	Wanted Guns HUN.....1 990
Men of Valor.....3 990	Panzer Elite Action nov*7 990	Rollerc. T. 3 Wild*.....5 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Singles 2 HUN.....7 990	Stronghold 2.....7 990	War of the Ring.....2 990
Mesterlövész HUN.....1 990	Panzer General 3D S.E.....1 990	Rollerc. T. 3 + Soaked.....6 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Ski Park Manager.....990	Suffering: Ties that Bind.9 990	Warcraft 2 Gold.....1 990
Metal Gear Solid 2*.....2 990	Panzers HUN.....2 990	Rome: Total War.....6 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Solitaires Master 3.....990	SWAT 4.....9 990	Warcraft 3.....2 990
Midtown Madness 2.....2 490	Panzers 2 HUN.....7 990	Rome TW: Barbarian Inv.7 490	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Soul Reaver 2.....990	S.W.I.N.E. HUN.....990	Warcraft 3 FrozenThrone 2 990
Might and Magic 7.....990	Paradise Cracked HUN.....690	Ronscderby HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Space Colony.....690	Syberia HUN.....990	Warhammer Dawn of W...7 990
Might and Magic 9.....1 990	Patrician 3.....1 990	RPM Tuning HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Space Hack HUN.....1 990	Tactical Ops.....3 990	Warh. Winter Assault.....9 990
Monopoly Tycoon.....1 990	Pharaoh + Cleopatra.....2 990	Runaway HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Spellforce.....2 990	Temple of Elemental Evil 3 990	Warlords 4 HUN.....1 990
Mortal Kombat 4.....990	Pink Panther HUN.....990	Rune.....990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Spillforce + Breath of W.5 990	Thief 3.....2 990	Waterloo.....1 990
Moto GP 3.....9 990	Pirates! (Sid Meier).....2 990	Russian Pinball HUN.....990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Splinter Cell*.....1 990	Throne of Darkness.....990	Wings of War.....1 990
Morrowind csomag.....2 990	Pirates of the Caribbean.2 490	Sabotain HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. SC Pandora T. HUN.....3 990	Tilmun HUN.....990	World Ch Snooker 2003...1 990
Mortyr.....1 990	Platoon HUN.....1 990	Sacred (Plus bővítéssel).3 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. SC Chaos Theory.....6 990	TOCA Race Driver.....1 990	World of Warcraft /onl...11 990
Mortyr 2 HUN.....5 990	Pokoli Szomszédok HUN 2 990	Sacred Underworld.....3 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Star Trek Armada.....990	TOCA Race Driver 2.....2 490	WOW 60 nap Gamecard .6 990
Motocross Madness 2.....1 990	Pokoli Szomsz 2 HUN.....5 990	Sacred Gold.....5 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Star Wars (Csillagok Háborúja) Battlefront.....6 990	Tom and Jerry Fists of F.1 990	WOW figurák, /db.....3 990
Movies*.....JON	Pokoli Szomsz 1+2 HUN.6 990	Sakkmester HUN.....3 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Star Wars (Csillagok Háborúja) Battlefront 2*.....JON	Tomb Raider 3.....1 990	Worms 2.....990
Myst 4 Revelation HUN.....1 990	Port Life HUN.....4 990	Sárkány Trónja HUN.....1 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Battlefield*.....JON	Tomb Raider 4.....1 990	Worms 3D.....1 990
Myst 5 End of Ages.....7 990	Port Royale 2 HUN.....4 990	Scar.....7 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Battlefield 2*.....JON	Tomb Raider Chronicles.1 990	Worms Forts Under S.....3 990
Myst URU Ages beyond 1 990	Postal 2 HUN.....1 990	Scrapland HUN.....5 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Galaxies csomag/online7 990	Tomb R. Angel of Darkn..2 990	Worms 4 Mayhem.....9 990
Nagy Sándor, a hódító.....2 490	Prince of Persia Sands.....2 490	Secret of Nautilus.....990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Jedi Knight Gold.....3 990	Tonic Trouble.....990	X-Men Legends 2.....12 990
NBA 2004.....3 990	Prince of P. Warrior W.....2 490	Sentinel.....4 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. JK Jedi Outcast.....3 990	Tony Hawk's Undergr 2...7 990	Xpand Rally HUN.....2 990
NBA 06.....11 990	Prince of Persia 3 (dec)*JON	Serious Sam 2*.....JON	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. JK Jedi Outcast.....3 990	Total Club Man. 2004.....3 990	XIII - HUN.....1 990
NFS Need for Speed Porsche 3 990	Pro Evo. Soccer 5*.....2 990	Settlers 5.....9 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. Knights of the Old Rep...3 990	Top Spin.....2 990	Zeus+Poseidon.....1 990
NFS Hot Pursuit 2.....3 990	Pro Evo. Soccer 5*.....2 990	Settlers 5 Kiegészítő.....4 990	House P., Hot Date, Holiday, Unleash, Superstar, Abrakad. KotOR 2.....9 990	Total Overdose*.....9 990	Zoo Empire HUN.....5 990
NFS Underground.....3 990	Project Nomads.....1 290	Severance.....990		Zoo Tycoon 2.....7 990	Zoo Tycoon 2 kieg*.....JON
NFS Underground 2.....7 990	Punisher (Megtorló).....7 990	Shade: Wrath of Angels..1 990			
NFS Most Wanted 11.25*12 990	Quake 4.....ÚJ	Shadow Ops: Red Merc...1 990			

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

KATEGÓRIÁRÓL KÖRNYEZET FANTASY
KIADÓ: ATARI FEJLESZTŐ: OBSDIAN ENTERTAINMENT
MEGJELENÉS: 2006. ELSŐ FÉLÉV

GYORSLINK
1058

NEVERWINTER NIGHTS 2



Még 2002-ben jelent meg a *Neverwinter Nights*-sorozat első része, ami azóta töretlen népszerűségnek örvend. Ezt nem csak az eladási statisztikák, de a játékosok által készített rengeteg kalandmodul is bizonyítja. Nem csoda, hogy már mindenki várja a második rész megjelenését, ami nincs is olyan messze, mint hinnénk. Sajnos már nem a BioWare készíti a játékot, hanem az Obsidian Entertainment. A csapat 2003-ban állt össze, az egykori Black Isle munkatársaiból – ők készítették

a *Fallout* és a *Baldur's Gate*-sorozatot is. Az új fejlesztők az eddigi *Dungeons & Dragons* 3.0-ás szerepjátékrendszerrel áttértek a 3.5-ösre, de senkit se téveszsen meg a verziószámok közti csekély különbség: a 3.5 nagyon sok újítást és módosítást tartalmaz az elődjéhez képest. A folytatás története nem túlzottan kapcsolódik az elődhez, így az is bátran nekikezdhethet majd, aki nem ismeri *Neverwinter* történetét. Kezdetben egy titokzatos artifact-et kell majd felkutatnunk, amit jól elrejtettek

valahol a világban – vagy talán valaki megkaparintotta? Ezt nem tudhatjuk, hiszen a készítők direkt nem árulnak el túl sok részletet a sztoriból. Arról mindenesetre biztosítottak minket, hogy a cselekményeink befolyásolni fogják a történet alakulását is. Akár az előző részben, itt is fogadhatunk majd zsoldost, illetve zsoldosokat. Az eddigi egy fős korlát immáron háromra bővült. Partinkkal már száznál is több különböző szörnynek zúzhatunk be, ami a teljesen újraírt grafikus motornak hála,

már önmagában is élmény lesz. Nagyon jól ráközelíthetünk a dolgokra, így még a legapróbb varázslat is igazán élvezetessé válik. A játék hírnevét adó, szinte már legendásnak számító kalandmodul szerkesztő rész is megújul: a fejlesztők rengeteg hasonló programot át tanulmányoztak, mire sikerült elkészíteniük az új szerkesztő készletet, de ezzel már gyerekjáték lesz „kardot-kicsorbító-s-véresre-trancsírozós” vagy akár „száját-rongyosra-beszéltetés” kalandokat készíteni – legalábbis ezt ígérik.

SZAKADT RONGYOK

A készítőik a legapróbb részletre is figyeltek. Az átlagos terítők mellett olyan hangulatfokozó elemek is helyet kapnak, mint ez a szakadt rongy.

GYILKOLÁSRA KÉSZEN

Az azonos típusú fegyverek (pl. kardok) már nemcsak tulajdonságaikban, de a kinézetükben is teljesen különbözőek lehetnek.

SPORTZOKNIS LOVAGOK

Számtalan ruhadarabbal találkozhatunk a játékban, melyeket viselhet a karakterünk. Ezek kinézetükben is eltérőek, így ismét felmerül az örök kérdés: jól nézzünk ki, vagy inkább legyen jó a védelmünk?

NEM VAGY EGYEDÜL

A környezetünkben lévő NPC-k rendszeren kijátsszák a karakterüket. A védtelen tulaj nem fog beszólni nekünk mert betörtünk a házába, de fegyveres ismerősei már annál inkább.



Remélem azért a kiscicákat sikerült kimenekíteni



Remélem adnak szállást éjszákára. Vagy rájuk töröm az ajtót



A kikötőben elég rossz a közbiztonság. Legalábbis amióta megérkeztünk



Holdfényes tábortüzes sztorizgatás a haverokkal

ÚJDONSÁI

SZERKESZTŐI JEGYZET



Sziasztok!

Újabb hónap virradt ránk, és ez egyben nagy boldogságot is hozott az én szívemnek! Ugyanis végre újra játékot teszteltem. Szinte el is felejttem már, milyen az, de nagyon jó érzés volt újra. Köszönöm Bad Sector! ©

Ennyit a magánéletről. Kicsiny rovatomban egy nagy adósságot szeretnék törleszteni Nektek: ugyanis az előző számban elfelejtettük odairni, hogy hogyan jelentkezhetek olvasói bétatesztre. Nos, ezt a www.gamestar.hu/beta címen tehetitek meg. Addig is kénytelenek voltunk Zeroval és mazzurral mi elmenni a Digital Reality főhadiszállásra, elpusztítani az összes chípüket, végigenni a VIP éttermükben a menüt, illetve megtekinthettük a WOFOR című játékokat, melyet személyesen a fejlesztők prezentáltak nekünk. Nagyon jó volt, de szeretnénk, ha legközelebb Ti is ott lennétek velünk. Úgyhogy jelentkezzetek!

ender

AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

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

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

GURUL SZ VAGY TEKERSZ?

A Tony Hawk's Underground 2 után már azt hit-tük, a Jackass-srácok szerepeltetésénél lejjebb nem sülyedhet kedvenc deszkásunk, kifulladt a sorozat. De felmerült a kérdés: mi lenne, ha keresztelnék a Tony Hawk-játékokat a GTA-sorozattal? A Tony Hawk: American Wasteland-ben kiderül.

Persze, mielőtt agresszívabb olvasóink (már amennyiben nem csupa kedves és aranyos olvasónk lenne, amit kövte hiszünk) felkapnák fejüket, hogy végre lerángathatjuk a tisztelt sporttársakat deszkájukról, illetve baseball-ütővel állhatunk bosszút egy nyolcmillió korbó közepén belénk botló járókelőn, le kell nyugtatnunk a kedélyeket. A **Tony Hawk: American Wasteland** nem tereli végképp a bűnözés útjára a fiataloságot, egyszerűen megszűnik a pályákra osztott rendszer és a **GTA**-részekből ismert módon egyetlen hatalmas, összefüggő, szabadon bejárható várost kapunk, tölthetjük, várakozási idő nélkül. A helyszín Los Angeles lesz, ahol napestig kőgurulhatunk kedvünkre. (Nyelvtörténetben kevésbé járatos olvasók kedvéért eláruljuk, hogy a „kőgurulni” egy kihalófélben lévő, szép magyar kifejezés, jelentése: „gördeszkan kőborolni.”) Nincs tehát tölthetőség a helyszínek között, akkor és oda megyünk, amikor és ahová nekünk tetszik. A játék végére már tősgyökeres los angelesi srácként eligazodunk majd a környéken, mert a sztori mód küldetései során az egész várost be kell járnunk. Bár még nincs hivatalos bejelentés a szereplők névsoráról, sok ismerős arccal találkozunk majd. Persze mit nekünk a sok procsávó, a játék végére úgys leiskolázzuk mindet.

GOK



Kicsit másnaposan ébredtünk



BRINGAKIRÁLYOK

Azoknak, akik annak idején szerették a **Dave Mirra Freestyle BMX**-et, külön meglepetés (bár most lelőttük) hogy a **Tony Hawk: American Wasteland**ben a hagyományos deszkás mutatványok mellett bringával is trükközhetünk, első alkalommal a sorozatban. A BMX persze nem csupán a más jellegű mutatványok miatt kap fontos szerepet, hanem a város nagyobb távolságai miatt is. Ha nem akarunk komótosan átgurulni egy messzebb fekvő területre, bármikor bicajra szállhatunk és beletekerhetünk.

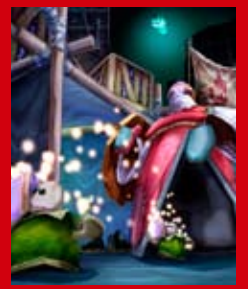


JÁTÉKBEJELENTÉSEK

Remélhetőleg nem csupán Uhut és Csontit hozza lázba a hír, hogy hamarosan érkezik a **Combat Mission** új kiegészítője, a **Campaigns**, mely a II. világháború keleti frontjának 1941 és 1945 közötti eseményeire koncentrál.

A misztikus kalandjátékairól elhíresült House of Tales Entertainment következő projektjén az **Overclocked**-en dolgozik, melyben címével ellentétben nem egy agyontuningolt videókártya ügyében nyomozunk majd. A fejlesztők legutóbb az-zal büszménykedtek, hogy karaktereik hihhetetlen élethűsége érdekében az EMotion FX technológiát fogják alkalmazni.

Minden idők leg-lazábban felpakolt testrészeivel rendelkező hősünk, **Rayman** visszatér. A sorozat alkotója, legutóbb a King Kong kapcsán reflektorfénybe került Michel Ancel félkézzel már a negyedik epizódon dolgozik.



...ebből borulás lesz!



Szó se róla, tényleg jól érezzük magunkat itt, a mi kis meghitt szerkesztőségünkben, becszszó, de azért el tudnánk viselni azt is, ha saját vitorlásunk fedelzetén heverészve szürcsölgetnénk a kockatokat, miközben válogatott manókenyének gondoskodnának jó közérzetünkről. És természetesen arról, hogy időben nyomdába kerüljön az újság. De hess, dóre gondolatok! Vitorlázni egyelőre csakis virtuálisan vagyunk hajlandók, úgyhogy szeretettel várjuk a **Virtual Skipper 4**-et, melyben megtervezhetjük saját trópusi paradicsomunkat, keresztül-kasul behajózhatjuk, illetve különféle versenyekre is benevezhetünk. Mindeközben obszcén tengerésznotákat dúdolhatunk és ha úgy hozza kedvünk, vidáman rikkantathatjuk: harr-harr! Van-e ennél szebb? Ugye hogy nincs.

TENGERRE, MAGYAR!



PÉNZ, DROGOK, FEGYVEREK

Bár a **25 to Life** kis híján az Eidos körüli pénzügyi-jogi hercehurcák áldozata lett, mindenki (legfőképp a fejlesztők) nagy megkönnyebbülésére kiderült: a szeptember óta tologatott projekt január közepén végre megjelenik. Szinte halljuk, amint az extatikus tömeg egy emberként kiáltja: „Jessz!” A játék kicsit a GTA-sorozatra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy ezúttal két teljesen eltérő oldal (jóindulatúak vagyunk?) a ganxták és a rendőrök szemszögéből is fejest ugorhatunk a budda-buddába, melyet akár multiban is folytathatunk. Így valódi csataterre változtathatjuk a várost, ahol csak az erősek maradnak életben, yo broda, csekidaut, bumm a fejbe.

FILMKÉSZÍTŐ VERSENYEK

Shark, a CSMOVIE V. FILMKÉSZÍTŐ VERSENYÉNEK győztese átvette a FragP0int Internet Kávézóban a nyereményét, a PowerColor 9600 Pro grafikuskártyát Felső Ákostól, aki a FragP0int-ot képviselte mint verseny fő támogatója. Természetesen már indul is a következő nyitott, ingyenes nevezésű filmkészítő verseny, a WCG 2005 - GameStar - CSMOVIE.HU #6 Counter-Strike:Source filmkészítő verseny. A verseny témája: a World Cyber Games 2005 Counter-Strike:Source magyarországi selejtezőjének egyik klánját, vagy a rendezvényen látható legszebb lövéseket bemutató filmet készíteni a rendelkezésre álló demók alapján. A film formátumáról, nyereményekről és a nevezési feltételekről a <http://csmovie.hu/doc2562/> címen olvashattok. Várjuk kezdő és profi alkotók munkáit!



GAMES BOND

JELENTI

Az Age of Empires III gyűjtőknek szánt változatában található füzetke utolsó oldalán érdekes montázs található: öt római szám, mely valószínűleg az epizódokra utal, mindegyik fölött egy-egy képpel. Nyilván a IV és az V bolygatta fel a kedélyeket, melyek fő-

lött egy vietnámi háborús, illetve egy futurisztikus sci-fi jelmezbe öltözött katona látható. Az Ensemble Studios persze gyorsan kijelentette, hogy ez semmiféle utalást nem rejt a két következő részre.

A csúcshardvereiről ismert Sun Microsystems finoman utalt rá, hogy bárki bármit is mondjon, az ő nevükhöz fűződik a világ legnagyobb MMO-ja – igaz, nem a World of Warcraftra

vagy valamelyik hasonló butus játékra gondoltak, hanem a Wall Streetre. Ami sokkal érdekesebb: valaki a cégnél felvetette, hogy ha ilyen remekül működő nagyhálózati megoldásokkal rendelkeznek, netán valóban beszállhatnának a játékiparba, így megkezdődtek a Sun Gaming Server munkálatai.

A The New York Times nemrégiben elbeszélgetett Peter Jacksonnal a King

Kong játék kapcsán, aki rögtön el is panaszkolta, milyen kellemetlen tapasztalatai voltak korábban az EA-val. A Gyűrűk Ura-játékok fejlesztései ugyanis a rendező számtalan ötlettel állt elő, de az Electronic Arts még csak meg sem akarta hallgatni őt. A megjelenés idején azonban már úgy reklámozta a játékokat, hogy azok Jackson „szoros közreműködésével” készültek...



DA VINCI KÓDJAI

Nem sokkal a Da Vinci-kód című könyv zajos sikere után és valamivel a regény alapján készülő film bemutatója előtt játék is érkezik a reneszánsz mester kalandjairól – a cím ugyan más, **Da Vinci Experience**, a téma azonban ugyanaz. Ez az első játék a drága Leonardo életéről, ami nem is csoda, hiszen eddig is rebesgették ugyan, hogy a rajzokkal van valami susmus, a közvélemény figyelmét mégis a regény élesztette fel. Afféle nyomozós kalandra lehet számítani, melyben kedvünkre kutakodhatunk a Da Vinci-tervjazokban elrejtett kódok ügyében. Hah, ki tudja, mit rejtenek a rajzok, talán valami Nostradamus-féle jóslatot, mely szerint Csonka Pici lesz az Egyesült Államok elnöke? Netán a BFG3000 titkos terveit? Nem tudjuk, de kiderítjük. Maradjanak velünk!



Itt lakik Leonardo, de most nincs itthon



Lepre pecó, beázik a tetőtér



SHREK WINS! FATALITY!

Kezd egy kicsit „kölyöksarok” hangulatot ölteni az ehavi hírállomány, de oda se neki, a **Shrek Superslam** vidám kis játék, a kevésbé okos fajtából. A képek alapján nem

nehéz kikövetkeztetni, hogy a lényeg a Shrek-filmek kicsik-nagyok körében egyaránt kedvelt hőseinek laposra verése-veretése. Mindenki mindenki ellen, barátságos és kevésbé barátságos mérkőzések keretében: egymásnak ugraszthatjuk Shreket a beszélő számmal vagy Fiona hercegnőt Pinokkióval. Bár a cím a szívünknek oly kedves Mortal Kombat-sorozatra utalt, senkit nem szeretnénk illúziókba ringatni: valószínűleg nem téphetjük le Gingerbrad Man karjait, hiába szeretnénk. (A GameStar szerkesztősege ezúton elhatárolódik az iménti agresszív kijelentéstől.)

Add tovább, számár a végállomás



Hogy értsétek: az uborka alatt egy gonosz törpe rejtőzik



I eat n00bzorz!

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
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

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk! Megvédenél, kb. 5 perc alatt kész! **1.000 Ft**

Sulinet Express

Processzorok	bruttó
Sempron (Socket A) 2200+ BOX	15.490
Sempron (Socket A) 2300+ BOX	16.990
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	16.060
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.460
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21.100
Athlon64 3200+ (939) OEM	33.630
Athlon64 3200+ (939) BOX	37.850
Celeron-D 2.5GHz BOX	17.475
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.570
Celeron-D 2.8GHz BOX	20.690
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX LGA	39.990

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.990/15.990
ABIT X600Pro / X700Pro	20.990/33.490
6600GT GigaByte AGP/PCI-E	41.990/39.990

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	5.490/10.290
DDR400 512: Kigston 5év	13.890
DDR400 512: KingMax 3év	12.190
PenDrive 128/256 MB	2.790/3.990
PenDrive 512MB/1GB	6.990/12.690
SD Kingst. 256/512/1G	4.890/7.990/14.490
MMC 128/256/512/1G	2.990/4.390/7.390/12.790

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80 / 80(8M)	10.650/12.430/13.335
Maxtor (8M) 120/160/200	16.650/17.690/19.505
Maxtor (SA) 160/200/250	18.395/20.790/24.040
Sams. (2M)40/80	11.890/14.190
Sams. (8M)120/160/200	18.790/20.390/22.290
Sams. (SA)160/200/250	20.790/23.690/28.690
Seag. (8M) 120/160/200	18.090/19.895/22.890

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): KW7 / AX8	12.490/22.290
ABIT(2év): KN8 Ult. /AN8 Ult.	25.990/31.190
ABIT(2év): IC7 / IC7G	25.890/32.990
ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	17.910/18.690
ABIT(2év): AG8	29.190
ASUS A8N-SLI/Asr. K7S41GX	30.600/9.190
Asrock K8NUppgrade NF3	12.390
Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	16.590/23.990

CD, DVD-írók	bruttó
LG CD-RW/Combo	4.590/7.390
LG 4167 / NEC 4550	10.190/10.730
Pioneer 110 White/Black	10.990/11.490
Gigabyte GO-W1608A dob. (2év)	12.900

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

DYNASTY WARRIORS 4: HYPER

Néhány hónappal ezelőtt már beszámoltunk a *Dynasty Warriors* PC-s változatának érkezéséről, ám közben kiderült néhány érdekes apróság. Röviden: kemény lesz.

Bár a sorozat még 1997-ben, az első PlayStation idején kezdődött, úgy látszik, a PC képességei révén teljesül ki csak igazán. Erre utal a cím mögé biggyesztett „Hyper” szócska is, ami nem csak afféle hangulatfokozó. A sorozat legfőbb célja az volt, hogy a játékos valódi háborúban érezze magát, ahol a tömeg kellős közepén kaszabolva kell utat vágnia magának. Ez a hangulat már a konzolos változatokban is ájtött, ám PC-n a duplájára emelik a képernyőn látható egységek számát, illetve ezzel együtt jelentősen megnövelik a látótávolságot is. A grafika szintén sokkal részletesebb lesz a (konzolon felejtős) FSAA és a teljesen átdolgozott

fény/árnyékrendszertől, illetve az ellenséges és oldalunkon harcoló katonák mesterséges intelligenciáját is továbbfejlesztették.

CSATA, MINT EDDIG SOHA

A *Dynasty Warriors 4: Hyper* valódi történelmi események és a fantasy között egyensúlyoz. Bár valóban lejátszhatunk néhány legendás ütközetet, a játékban több, mint negyven, különleges képességekkel megáldott hős közül választhatunk. Mindegyikük más harci stílusban jártas, saját háttértörténettel rendelkezik, illetve egyedi „trükköket” tud, melyekkel messze kiemelkedik az egyszerű közka-

tonák közül. (A „közkatona” itt azokat a szerencsétleneket jelenti, akikből másodpercenként átlagosan kettőt mészárolunk le.) A harcmezőn a legkomolyabb kihívást egyértelműen az jelenti majd,

ha csata közben valamelyikük hőssel kerülünk szembe. Bár minden pálya egy-egy csata történetét meséli el, a helyszínek teljesen eltérőek lesznek, ezzel párhuzamosan a kihívások is. Lesz alkalmunk ostromolni vagy várat bevédetni, a cél érdekében pedig számtalan ravasz trükköt vehetünk be: faltörő kosokat és katapultokat, vagy akár harci állatokat, elefántokat és tigriseket. Hőseink és néhány katonánk menet közben fejlődik, ezzel új képességekre (elsősorban látványosabb és nagyobb sebű kombók) tesz szert. Mi pedig előbb-utóbb azon kapjuk magunkat, hogy szétkalapáltuk a billentyűzetet.



A PALLOS ATHÉNÉ?

Az **Etrom** című akció-RPG már olyan régen készülődik, hogy el is felejtkeztünk róla, ám befutott néhány... *pazar* screenshot a játékról, amitől annyira lázba jöttünk, hogy azóta is egymás oldalát bökdössük, olyanokat mondogatva, hogy „ugye milyen király lesz az *Etrom*?” meg „bizony, nagyon király lesz ez *Etrom*!” Ha hasonlítani kellene valamihez, akkor az *Etrom* világa leginkább a *Warhammer 40K* univerzumára emlékeztet: neogótikus techno-fantasy környezet, kigyúrt csávók hatalmas pallosokkal és rakétavetőikkel, démoni lovagokkal és robotokkal. Menet közben keresztül-kasul utazgatunk majd a téridőben, hogy lassacskán felgöngyölítsük a fejlesztők szerint igen összetett sztori szálait – miért ne hinnénk nekik, azt mondják hogy hétféle befejezés lesz, már ez észbontó.



Látod, öcsém, erről a pallosról szól a játék



Valaki durvát castolt



Ezt a játékot sem ússzuk meg mehek nélkül



Mesék a pajtából



Ángár, te gonosz ór!



A kastély biztonságtechnikai szempontból páratlan Európában



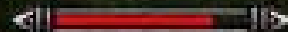
A sunyi szerverkereskedő menekül a három lopott szívvel

HÁROM TESTŐR NÉGY MUSKÉTÁVAL



Ütném

Sajnálatos tény, bementa a tévé is, mára szinte kihaltak a klasszikus PC-s platformjátékok. Pedig de szép is volt... semmi különösebb agyalás, csak mentünk, ugrottunk, gyűjtöttük a csillogó bizgentyűket... Hébe-hóba azért befut még egy kis gyöngyszem, a régi szép idők emlékére, ilyen a **The Three Musketeers** is, melyben a három testőr, avagy négy muskétás, pontosabban D'Artagnannal három plussz egy testőr közül vehetjük át Porthos szerepét, aki épp azon tüsténkedik, hogy megmentse a hazát és barátait. Lesz itt minden, kardozás, ugrabugra, mindez apró poénokkal megpakolva és stílusos cel-shaded grafikával (aki nem tudná, a cel shaded lényege röviden, hogy olyan, mintha rajzolva lenne, pedig 3D-s, és a valóságban annyira nem csúnya, mint képeken). Nem biztos, hogy a megjelenés reggelén mindenki kezét-lábát törve szalad a boltba venni egy példányt magának, de ha több platformjáték nem érkezik idén, akár az év platformjátéka is lehet!



HAZAI PÁLYÁN

A játékban mind az öt játszható faj saját területet kap: az egyik a mi otthonunk lesz (hiszen mi is ebből az ötből választunk karaktert) de ha új területre tévedünk, érdemes keríteni valakit, aki kiismeri magát a környéken.

FEJLESZTHETŐ FEGYVEREK

Különféle mágikus „shardokat” kalapálhatunk fegyvereinkbe, hogy egyedi képességekkel ruházzuk fel őket. Ezeket a helyzettől függően, tetszés szerint cserébe-rélhetjük.



ALKALMAZKODÓ ELLENFELEK

Néhány helyen nálunk sokkal erősebb ellenfelekkel találkozunk, ezeket eleinte érdemes elkerülni. Ám a legtöbb támadó „szintjét” a játék dinamikusan változtatja képességeink függvényében.



CSERÉLHETŐ TÁRSÁK

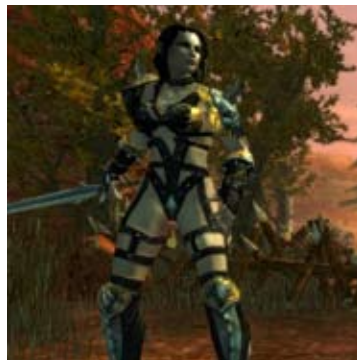
Egy-egy új területre tévedve mindig akad, aki csatlakozik mellénk, hogy a közelben elintézzon néhány régi, félbehagyott ügyet... Ha segítünk, később akár is velünk is maradhatnak.



MAGE KNIGHT APOCALYPSE

A MechWarrior-játékok kissé érthetetlen sikerének alapja, hogy egy a PC-s változatoknál sokkal szórakoztatóbb „asztali” játékra épülnek. A rajongók fanatikusan gyűjtögetik a figurákat és vére menő meccseket játszanak egymás ellen, akár versenyszerűen is. A MechWarrior kiadójának, a WizKidsnek talán legsikeresebb projektje azonban a Mage Knight Apocalypse sorozat, mely hasonló elvre épül. Most ebbe az univerzumba is el látogathatunk. Nem szeretnénk leléni a történet poénját, úgyhogy aki érzékeny az ilyesmire, ugorjon: szóval... meg kell mentenünk a világot. Egyszerre öt-en állhatunk majd össze, hogy együtt düljünk végig a vidéket, megszabadítva mindenkit a gonosz karmaiból, akit csak meglátunk, ha kéri, ha nem. Mert

ugye a gonosz itt is felüti fejét, ráadásul egyszerre ötöt, hiszen ennyivel rendelkezik a sötétség seregeinek élére állt Apokalipszis Sárkánya. (Ha jól számolunk, minden partitagnak jut majd egy, lesz amit hazavigygen szuvenírnek.) A sárkányig persze egy rakás rémségen kell keresztülkaszabolnunk magunkat, de az ilyesmi valószínűleg senkit nem rettent el. Kimondottan kényelmes megoldás,



hogy a szintlépés és a karakterek fejlődése suttymban történik, nem is kell különösebben foglalkoznunk vele. Lényege annyi csupán, hogy amelyik képességünket többet használjuk, az gyorsabban fejlődik: ha tehát szívesebben vágunk kétkezes baltával ellenfeleink szavába, előbb-utóbb professzionális szintre emeljük ezen képességünket – kezdésképp minden karaktertípus három különböző képességet kap,

ezeket tápolja. A képességek öt különféle csoportra oszlanak, ezek közül választunk magunknak induló attribútumokat, de hogy a későbbiekben ezt miképp csavarjuk, már rajtunk múlik. Ennek fényében a csapattagokat érdemes átgondoltan beválogatni magunk mellé. Lesz miből választani: törp(e) harcosok, nightblade-ek (vámpirok), elf guardianok (paladinhoz hasonló szent lovagok), draconumok (félíg sárkány, félíg ember mágusok), amazonok (átmenet a druida és az íjász közt). A gépi társakat mi utasítgatjuk, hogy inkább mely területeken képezék magukat, de a legszórakoztatóbbnak persze az ötfős kooperatív mód ígérkezik – ahol szintén utasítgatjuk cimboráinkat, legfeljebb megdobálnak minket kólásdobozzal a szomszéd gép mögül.



HETI
Fa
BULVÁR
2008

MIY
mentést találtak!

BULVÁR

2008

EMER
SZÉ

CSÓG

ja,
ket

Retteges a moziban! Uwe Boll újra lesújt!

Szegény, szegény Uwe Boll. Ha valaki nem ismerné a német rendezőt, nos, ő az, aki egy szép napon úgy ébredt fel, hogy a francia is, be kéne törni a nemzetközi filmiparba. Mondjuk számítógépes játékok filmadaptációival!



Amikor a német fenegyerek megkezdte áldásos tevékenységét, a játékosok örömköncsöpet morzsoltak el szemük sarkában: végre egy elhivatott rendező, aki kedvenc játékaikat vászonra varázsolja, hadd ámuljon ország-világ. Uwe Boll azonban mára egy elszabadult gólemre emlékeztet, csak dőnget előre, sorban jelenti be a játék-filmeket, mi pedig csak kapkodjuk a fejünket. A *House of the Dead* és az *Alone in the Dark* után hamarosan érkezik a *BloodRayne*, majd a *Dungeon Siege* alapján készült *In the Name of the King* (könyörgöm, annak a játéknak nem is volt sztorija!). De évekre előre betelt már a naptár, Herr Boll 2008-ig nem fog unatkozni: lesz még *Far Cry*, *Hunter: The Reckoning* (egy konzolos csoda, ha iszik egy kicsit, Bad Sector mindig ezzel akar játszani) és... és a *Postal*. Igen, ez volt a legutóbbi gyomros.

UHRIN BOLL

Akárhogy szépítenénk (márpedig miért szépítenénk?) Uwe Boll hősiesen, rekord-idő alatt kiharcolta magának, hogy a filmipar Uhrin Benedekjeként tekintsünk rá – még a monogramjuk is stimmel. A különbség csak az, hogy Uwe (azt hiszem,

szólíthatom így) sikeresen bezsibbasztotta a kiadókat, hogy támogassák a filmjeit,

dögös effektek is, nagy vörös lángoszlopok, mégis ugyanolyan rossz lett. Vagy ha



hiszen tuti az üzlet. A játékokból sokat eladtak, a filmet nyilván sokan megnézik... Rettenetes volt a *House of the Dead*? Hát persze, de azért, mert nem volt elég nagy a büdzsé. Bizonyára ezért választották az IMDb-n (internetes filmadatbázis) minden idők 28. legrosszabb filmjének. Az *Alone in the Dark*ban ezért már emelték a költségvetést, így már sztárok is égethették magukat (Christian Slatert éppenséggel nem sajnálom, de Stephen Dorff igazán nemet mondhatott volna), sőt, voltak

jobb is egyik a másiknál, csak annyiban, mintha egy lefejelés vagy egy tőkönrúgás közt kéne választanunk.

SEGÍTSÉK, FOGJÁK MEG!

Józan paraszti ésszel, de még néhány feles után is azt gondolná az ember, hogy ezek után valaki finoman megkocogtatta rendezőnk vállát, azzal, hogy „Uwe, las es lieber...” vagy legalább ezt nem kéne így. Netán a kiadók, befektetők rájöttek, ha az ablakon lapátolják ki a pénzt, amit

Uwenak adtak volna, akkor is jobb helyre kerül. Ehelyett következő filmje, a *BloodRayne* még több sztárral, még nagyobb költségvetéssel készül: Kristanna Loken, Michael Madsen, Ben Kingsley, Udo Kier... akar valaki fogadni, hogy mi sült ki belőle?



Már készül a *Dungeon Siege*-feldolgozás is, a főbb szerepekben Jason Stathammal, John Rhys-Daviesszel, Ray Liottával. Könyörgöm, miért? Talált a padláson egy Lügert és azt nyomta a homlokukhoz? Szóval olyan ez, mintha Uhrin Benedeket első lemeze után betelerelték volna egy csilivilvi stúdióba, hogy Presser Gábor énekelje vele duettben a „Rebeka” című klasszikust, a háttérben a MÁV Szimfonikusok húzzák, Pierrot hangszerrel, egy gitárszóló erejéig pedig még Jimi Hendrix is kikel a sírból.

mazur

BÖNGÉSZDE



Ahogy Bad Sector kollégám megjegyezte a minap: „nocsak, beindult a szezon?”. Nos igen, ennyi új, elsőrangú játék régen jelent meg egy hónap alatt, és ez a toplistán is meglátszik.

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

Fogadni mertünk volna, hogy valami hasonló lesz a végeredmény.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. GTA San Andreas	→	2005. június	95%
2. F.E.A.R	(új)	2005. október	90%
3. Age of Empires 3	(új)	2005. november	86%
4. Call of Duty	(6) ↑	2004. október	87%
5. Fable: The Lost Chapters	(2) ↓	2005. augusztus	97%
6. Counter-Strike: Source	(3) ↓	2004. november	93%
7. Battlefiled 2	(4) ↑	2005. június	93%
8. NFS: Underground 2	(10) ↓	2004. november	94%
9. Doom 3: Resurrection of Evil	(új)	2005. május	87%
10. Fifa 06	(új)	2005. október	93%
11. Half-Life 2	(5) ↓	2004. november	97%
12. World of Warcraft	(7) ↓	2005. február	97%
13. Sims 2 Nightlife	(14) ↑	2004. szeptember	95%
14. Diablo 2: LoD	(11) ↓	2001. augusztus	93%
15. Warhammer 40K DoW: Winter Assault	(új)	2005. október	88%
16. SW: KotOR 2	(17) ↑	2005. február	90%
17. UT 2004	(18) ↑	2004. március	89%
18. Prince of Persia: Warrior Within	(16) ↑	2004. december	94%
19. Blitzkrieg 2	(új)	2005. október	85%
20. LEGO Star Wars	(19) ↓	2005. május	90%

ANGOL TOP 5

Kellett nekem dicsérni az angolokat az előző számban! Kötelességtudóan vásárolják a legújabb sikerjátékokat, de az élen... Hihetetlen!

- 1., Football Manager 2006**
- 2., F.E.A.R.**
- 3., Quake 4**
- 4., Black & White 2**
- 5., X3: Reunion**

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. közepe
Bad Day L.A.	2006. eleje
Battlestations:	
Midway	2005. szept.
Blood Magic	2005. őszi
Commandos: SF	2005. tavasz
Crime Life	2005. karácsony
Desperados 2	2005. őszi
Elder Scrolls 4	2005. vége
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	2006. eleje
Stargate SG-1	2005. őszi
Starship Troopers	2005. karácsony
SWAT 4: St.Syn.	2006. eleje
The Movies	2005. őszi
UFO: Aftershock	2005. őszi
Quake 4	2005. vége
You are Empty	2005. őszi

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A kívánságlista első helyezette az NFS: Most Wanted. És nocsak, teszteljük ebben a számban? A második pedig a CoD 2... és azt is!

	szavazatarány
NFS: Most Wanted	38%
Call of Duty 2	34%
S.T.A.L.K.E.R.	18%
SW: Battlefront 2	6%
Prince of Persia 2: The Two Thrones	4%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Ömlenek a jobbnál jobb játékok, és mi nem vagyunk restek tolni azokat, sőt, lelkesedni is értük. Hát így kerek a világ, nem?!

- 1., WoW**
- 2., NFS: Most Wanted**
- 3., Quake 4**
- 4., Serious Sam 2**
- 5., CS: Source**

BUDGET

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

ÚJRA SZÓL A WOCKA-WOCKA

Ha döntenünk kéne, ki a játékvilág legkeményebb arca, akkor Duke Nukemnek, Max Payne-nek, Serious Samnek esélye sem lenne.

Pac-Man, a játéktörténelem egyik ikonját zsenge gyermekkorunkban úgy ismertük meg, mint a hőst, aki labirintusok mélyén fáradhatatlanul harapdál kis fehér bizontyúket, miközben ádáz szellemek elől menekül. Pac-Man azóta több alkalommal is bizonyította rátermettségét és azt, hogy más műfajokban is megállja helyét. Retrófetiszták, nosztalgizások előre: Pac-Man visszatér a **Pac-Man World Rally**-ban, hogy ezúttal egy autóverseny(szerűség)ben kavarja fel az FPS-ek állóvizét. (De miért az FPS-ek állóvizét? Ez a játék nem is FPS! Mi sem értjük...) A játék szemmel láthatóan nem a Need For Speed: Most Wanted babérajaira pályázik, ettől függetlenül tartalmas szórakozást nyújt az egész családnak – legalábbis fogjuk rá.



MEGTALÁLT PARADICSOM

A kiváló Syberia-sorozat és az ifjúkori botlásként számontartott Amerzone szellemi atyja, Benoît Sokal nem tölti haszontalanul idejét. Nem meglepő módon ismét egy kalandjátékon tüsténkedik, ám a **Paradise** korántsem egy afféle békésen klikkelgetős, kandalló melletti mesedélután lesz, mint eddigi munkái. Ezúttal némi akciót is kapunk a sztori mellé, bár hogy ez pontosan hogy is néz majd ki, arról mindenki bölcsen hallgat. Hősünk ezúttal is egy ifjú hölgy lesz, aki bejárja Afrikát, csak hogy visszavigyen egy leopárdot szülőhelyére, a Kilimandzsáróra. (Mármint ez a leopárd szülőhelye.) Közben különféle sosem látott állatokkal találkozik, akik persze a hagyományos kétértékű logika értelmében ezután megszűnnek „sosem látott állatoknak” lenni. Hogy ez mennyiben lesz ellenükre, február végén kiderül.

DELUX

Új game design hardver eszközök a DELUX-tól!

Információ és a forgalmazók listája: www.delux.hu

Combo: MIDI ATX ház, Real 300W SATA PSU, Speaker, WebCam, RF KB.+Opt. Mouse
Most érkezett: Army FPS Game Design Multimedia PS/2 Keyboard+Optical Mouse





ÜZLETI HÍREK

A **Project Entropia** című MMORPG-t elsősorban az különbözteti meg a hasonló játékoktól, hogy valós gazdasággal rendelkezik. A játékosok valódi pénzért vásárolhatnak maguknak épületeket, akár teljes szigeteteket is: a közelmúltban azonban új rekord született. Jon Jacobs független filmes színész, rendező és producer 100 ezer dollárt költött egy hatalmas virtuális telekre, így a Guinness rekordok Könyvébe is bekerült.

Csúnyán eladódott a Digital Jesters kiadó, bár a cég szóvivője szerint egyelőre nincsenek csődközelben. Kívánjuk a legjobbakat, hiányozna az a napi tíz e-mail, amit küldözgetnek, de a **Crazy Frog Racerről** sem akarunk lemaradni. (Din-din-dirinn-din...)

Az Austin Game Conference keretében több szakmabeli is hangoztatta, hogy az MMO-k túlnőttek a hagyományos havi előfizetés keretein. A Sony Online elnöke, John Smedley egy új modellt helyezett kilátásba, melyben az előfizetés megszűnne, a bevételkiesést pedig a megállás nélkül érkező új tartalmakkal bevont játékosokkal pótolnák. Más elmélet szerint az előfizetési rendszer helyett a játékosoknak valódi pénzért lehetne megvásárolniuk a játékban használt tárgyaikat.

Angliában kissé más mozgatja a játékpiacon, mint a világ bármely más részében. Ez persze önmagában nem ad választ arra, hogy miképp válhatott náluk a **Football Manager 2006** minden idők második leggyorsabban fogyó PC-s-játékává, melyből a megjelenés első hétvégéjén több, mint 100 ezer példányt adtak el.

Egy exkluzív megállapodás értelmében a Vivendi és a HD Publishing közösen fog gondoskodni arról, hogy az általunk ismert világegyetem minden részében megvásárolható legyen a hazai Mithis csapatának következő játéka, a **Joint Task Force**.

Nem látod, hogy sz*rok?!



Kérem, fáradjanak át a hátsó szalonba



JÖN A ZOMBI ÉS MEGESZ!

Bár a **They Hunger: Lost Souls** a **Black Widow Games** első „egész estés” játéka lesz, a srácok korábban már számtalan egyjátékos és multis modot készítettek a Quake I-II, illetve Half-Life alá.

Első „saját” FPS-ük, mely a Source engine-t használja, voltaképp egy korábbi Half-Life-mod (pontosabban mod-trilógia) folytatása, immár teljesen önálló, független játék formájában. Aki emlékszik még a három **They Hunger**-modra, az valószínűleg egyetért abban, hogy meglepően jól kidolgozott, szórakoztató, és eredeti ötletekkel gazdagon megpakolt alkotások voltak, így minden esély megvan arra, hogy a srácok „nagyan” is képesek legyenek ugyanazt a színvonalat felmutatni. A sztori szerint egy amerikai turistát alakítunk, aki a hatvanas években tesz kelet-európai látogatást. Egy furcsa baleset következtében kénytelen gyalog folytatni útját az éjszakában és egy régi kolostorban próbál szállást kérni... a többi ki lehet találni, örülhet, ha nem eszik meg az arcát. A **They Hunger: Lost Souls** érdekessége, hogy megpróbál szakítani a „hörögve jönnek felénk a zombik” alapkonceptúval. Lesznek butább és okosabb ellenfeleink is, nekünk pedig néha csak darálnunk kell őket (például egy traktorba pattanva végigdöngötni rajtuk) máskor csapdába kell csalnunk, túl kell járnunk az eszközön. Bár pontos megjelenési dátum még nincs, a játék a fejlesztők szerint hamarosan elkészül... kíváncsiak vagyunk.

MÉG HÁBORÚ, MÉG

Az Atari bejelentette az Act of War: Direct Action első kiegészítőjét, melynek címe **Act of War: Expansion** lesz. Rendben, ennyire azért még nem adták alább a szintet és hamarosan valódi nevet kap a játék, most azonban ennyivel kell beérnünk. A lényeg: a kieg elsősorban a tengeri hadviselésre fog koncentrálni, így új egységekként főleg csatahajókat, repülőgépanyahajókat, tengeralattjárókat kapunk. A fejlesztő Eugen Systems ígéretei között szerepel a játék mesterséges intelligenciájának teljes átdolgozása, mellyel párhuzamosan látványosan csökkennek a szkriptelt események is – ez az alapjátékot is érinti majd, így aki netán a kiegészítővel együtt veszi meg az eredeti Act of War-t, talán nem találja majd annyira fárasztóan agyonszkripteltnek, mint akik megjelenés után próbálkoztak vele. A kameratekezés könnyebben kezelhetővé válik és egyéb apró, az egész játékmenetet érintő változtatások is várhatók.

Értsék meg: Amerika szereti Önöket!



Ez egy romantikus táj, csak előtte van ez a bőhöm nagy izé



WORLD CYBER GAMES 2005



Ők se az esti mozira kíváncsiak!



PLÁZAHENT

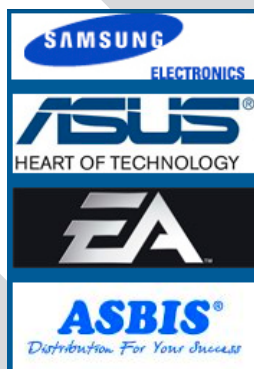
Az ember mindig akkor döbben rá, hogy megint eltelt egy év, amikor elérkezik az ősz és jó szokásához híven a magyar cybersport élmezőnye összesereglik a nagy megmérettetésre. Idén már ötödik alkalommal kvalifikálunk versenyzőket a világ legnagyobb játékversenyének döntőjére, a World Cyber Gamesre.

2005-ben nagyban változott az eddigi évek bevett gyakorlata, már ami a lebonyolítást illeti. Haladva a korral, idén online folytak a selejtezők, kezdve egészen június elejétől -- senki sem unatkozott hát a nyáron. A játépalettát is sikerült bővíteni: először szerepelt ugyanis hivatalos versenyszámként autós játék, nem is akármilyen, hanem a *Need for Speed Underground 2*. Az online rész három fordulóból állt, minden hónapban új versenyek kezdődtek, majd a három kör összesített legjobb három helyzetette véghatott neki a döntőnek. A CS-nél sajnos szinte teljesen lehetetlen a játék tisztaságát ellenőrizni a neten keresztül, így a *Source* meccsre offline került sor. A selejtezőt a BNV ideje alatt sikerült megrendezni szeptemberben, igen nagy érdeklődés mellett. A döntőbe végül négy csapat jutott be: az Ancients, az Eternity, a Sush1 és az 1.6 szkill. A selejtezőkből csak a legjobbak juthattak a hazai döntőbe, éppen ezért nem meglepő, hogy a Westendben található Palace mozi előtere tökéletesen megfelelő helyszíneként. Bárki végig-

nézhet az izgalmas meccseket, aki arra tévedt, de persze szó sem volt arról, hogy csak hozzá nem értők csellengtek a környéken: már reggel fél kilenckor, jóval a kezdés előtt rengetegen csoportosultak

kíváncsian várva a küzdelmeket. Izgalomban nem volt hiány, még a legsimábbnak nevezhető Ancients menetelés utolsó köreit is lélegzetvisszafojtva leste mindenki. *Starcraft*-ban és *Fifában* Gorky, illetve Popez megvédte bajnoki címét, míg *Warcraft III*-ban idén NaB-nak sikerült mindenkit maga mögé utasítania. Az újdonság *NFS:U2*-ben pedig az egész világ legidősebb bajnokát avathattuk: PIAAxLALA egy híján 40 éves -- még mondja valaki, hogy a játékból ki lehet nőni! A győztes csapatot idén is a rendezvény fő támogatója, a Samsung Electronics utaztatja ki a Szingapúrban rendező Nagydöntőre, amin évről évre jobban szerepelünk, s reméljük idén is sikerül megcsípni egy-két jó helyezést, ezzel is öregbítve a hazai cybersport hírnevét. Sok sikert nekik!

Sam



KOMPÓGÉPEK

A WCG-n a HRP által a MediaMarktba szállított ASUS alapú PC-ken játszottak a versenyzők.

A konfiguráció az alábbi volt (fontosabb paraméterek):

- ASUS Vintage PE1 barebone PC
- ASUS N6600GT 128 MB AGP VGA
- Intel Pentium 4 3.0 GHz (800 MHz FSB, 1 MB L2 cache, LGA775)
- 1 GB Samsung DDR400 memória
- 80 GB HDD Samsung
- Samsung LCD-k

A két szervert is ASUS komponensek hajtották:

1. CounterStrike Source:
 - ASUS K8N-DL dual Opteron
 - 2 db AMD Opteron 248 processzor
 - 2 GB DDR400 regiszteres ECC memória
2. Többi játék:
 - ASUS P5MT-M
 - Intel Pentium processzor
 - 1 GB DDR2-533 memória

Az adminok ASUS notebookokon vezették a nyilvántartást a meccsek mindenkor állásáról.

(x)

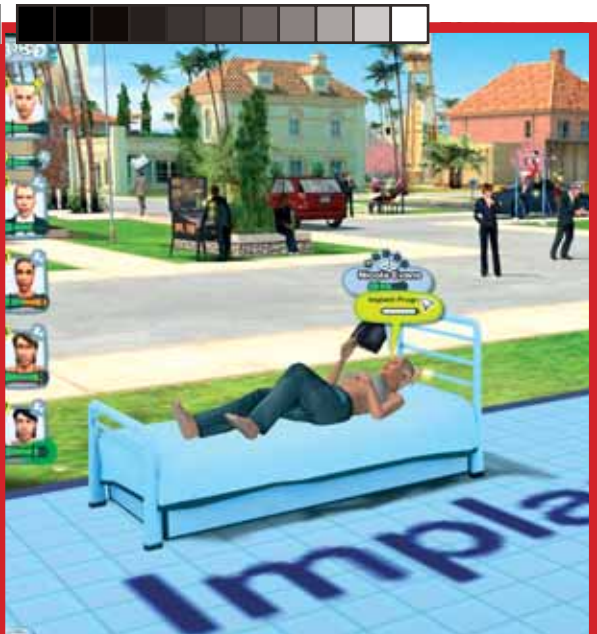
HELLGATE LONDON

MEGJELENÉS: TBA

A britekre mostanában rájár a rúd. Nem elég, hogy az egész főváros romba dőlt, és a romok felett örök sötétség lepte el London egét, az utcákon fegyverekkel felszerelt démonok is korzóznak, és még a teafű is elfogyott. Valamit tenni kell!

A *Hellgate: London* története talán erősen klisé jellegű, de végeredményben jópofa ötlet: a nem is olyan közeli jövőben a brit főváros szívében egy dimenziókapu nyílik meg, ahonnan szörnyek ezrei lépnek át a mi világunkba. Az emberiség hamarosan feladja a harcot és a föld alá menekül, a démoni hordák pedig ellepik a felszínt. A túlélők új civilizációja (Templar) új harcosokat is kíván, így az évek során a technika és a túlvilági mágia keverésével egy egészen más hadsereg szerveződik, hogy visszavágyjon a Sötétség seregének. Ezen különleges haderó tagjaként indulunk mi is utunkra majd a Flagship Studios – jórészt a Blizzard egykori embereiből verbuválódott fejlesztőcsapat – legújabb játékában, amely RPG elemekkel dúsított FPS lesz. Egy belső nézetes *Diablót* kapunk, amely ugyan a *Doom*-sorozat hangulatát idézi, nem elsősorban a „célozz és lőj” elvet követi, mivel a legtöbb fegyverünk magától beméri majd az ellent. A kihívás abban lesz, hogy a játékmenet során egyre brutálisabb karaktert, és egyre keményebb fegyvereket alkossunk. A *Hellgate: London* nagyon sok elemében hasonlít majd a *Diablóra*, mégis egy FPS köntöst kapott, amely igen érdekes megoldásnak ígérkezik. Az első képeket és videókat látva a grafikára nem lehet panasz (London romos utcáin mászkálni már eleve elég félelmetes hangulatot kölcsönöz), és a játékmenet is igen izasztónak ígérkezik ahhoz, hogy ébren tartsa figyelmünket. Multiplayer opció is várható majd a végleges játékban, amelynek legfőbb érdekessége, hogy előre feltápt karakterünkkel mehetünk majd más játékosok ellen csatába, bár azt még nem tudni, hogy vajon a démoni erők szörnyeit lehet-e irányítani, de mi nem bánánk, ha valakinek ez eszébe jutna. A Flagship Studios még nem jelentett be hivatalos megjelenést, de talán 2006. első felében indulhat a démonvadászat. Reméljük a legjobbakat.





Lassan a boltokba érkezik a Lionhead Studios legújabb játéka, amelynek segítségével magunk is Hollywood legnagyobb rendezőivé válhatunk. Most utánajártunk annak, hogy mi is várható a végleges kiadásban.

A *The Movies* című alkotás leginkább a Tycoon-játékok hagyományait viszi tovább, vagyis egy komplett filmstúdió menedzselése lesz a feladatunk. Persze a filmek készítése is ránk vár majd, a színészek válogatásától egészen a díszletek megtervezéséig. Szerencsére az alkotók nyitva hagyták a modulási kiskapukat, így a megjelenés után még több kiegészítő is várható, és persze a rajongók is tervezhetnek további anyagokat a játékhoz. Szerencsére a PC-s verzió nem csak a konzolos változatok portolása lesz, mivel minden platformon külön csapat dolgozott, így végre méltó körülményeket kapunk majd a játékhoz. Story és Sandbox módokban nyomhatjuk majd Hollywood kalandos életét, az utóbbiban csak a filmkészítésre kell koncentrálnunk majd, míg az első komplett menedzsmint ismereteket igényel. Az alkotók ígérete szerint a játékosok által készített filmek az internetre is felkerülhetnek majd, sőt, külön díjazások is lesznek az alkotásokra. Persze a játékon belül is érkeznek küldetések, ahol mi magunk dönthetjük el, hogy melyik utat választjuk (például, ha egy helyi milliós buta feleségét kell benyomni filmünkbe, eldönthetjük, hogy pénzt akarunk, vagy jó filmet). A játékmenet során akció, horror, vígjáték, romantikus, sci-fi, western, thriller és háborús filmeket készíthetünk, de ezeket szabadon keverhetjük is (mi már erősen gyürünk egy háborús, cowboyos, nyálas, partraszállós alkotásra), produkciónk hossza pedig fél perctől akár négy-öt percesig is tarthat, de a türelmesebbek akár egy óras alkotást is készíthetnek, főleg Sandbox módban, ahol pénz nem számít majd. A színészeknek lesz saját hangjuk, de akár mi magunk is felmondhatjuk a szinkront, és még a stáblistát is elkészíthetjük manuálisan, ha ehhez van kedvünk. A Lionhead Studios tehát teljesen szabad kezet ad, és november közepétől rajtunk a világ szeme. Legalábbis a filmünkön.

MEGJELENÉS: 2005. NOVEMBER

ÚJ INFÓK

THE MOVIES

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

Nem hallgattál az intő szóra és Te magad is kipróbáltad a World of Warcraftot, majd azon kaptad magad, hogy lassacskán több időt töltesz Azerothban, mint a való világban? És várod a folytatást? Vagyunk ezzel így néhányan, nagyjából négymillióan. . .

Bármennyire is adná magát a dolog, most nem fogok hosszasan áradozni a World of Warcraftról, a bevezetőben említett számadat ugyanis magáért beszél. Nem csoda, hogy a rajongók tükön ülve várták, miféle újdonságokat kaphatnak az első kiegészítőben, melyet a Blizzard hivatalosan október 28-án, a BlizzCon rendezvényen jelentett be. A spekulációk ezzel persze nem értek véget, most azonban leginkább azokra az információkra szorítkozunk, melyek biztosnak tűnnek – a Blizzardnál

amúgy sem lehet tudni, egészen az utolsó pillanatig kitalálhatnak valamit.

NEM CSAK A HATVANASOKÉ A VILÁG

A legszembetűnőbb újítás a maximális szinthatár megemlése: a kiegészítő után ez 60-ról 70-re módosul. Az új szintekkel együtt természetesen új varázslatokat (avagy képességeket) is kapunk, azaz nem csupán eddigi trükkjeink erősödnek tovább. A talentfák szintén át lesznek alakítva, hiszen ha a mostaniakba beszórhatnánk tíz pontot, akkor (még tovább) borulna a kasztok közti igen kényes egyensúly. A 70-es

szinthatár sokak számára csalódást jelent, hiszen a Blizzard már a béta óta ígéri a „hero classok” (szép magyarosan: hősi kasztok) bevezetését, melyek révén a játékosok a maximális szint elérése után teljesen más módon folytathatnák a fejlődést: minden kaszt választhatna egy bizonyos irányt, melyre specializálna – valószínűleg három lehetőség lenne, mivel jelenleg is három ágból állnak a talentfák. A 70-es szinthatár afféle időkérés a Blizzard részéről, mert úgy érzik, egy elhibázott hero class rendszer teljesen tönkretethetné a játékelményt. Nem biztos, hogy kimarad a kiegészítő, de az sem, hogy implementálják. Így

A BLOOD ELFEK

A blood elfek – akkor még high elfek – egykor gyönyörű, virágzó birodalomban éltek. Lordaeron partjainál megalapították városukat, Quel'Thalast, melynek jelképe a mágikus energiáktól túláradozó Sunwell lett. Ez okozta később vesztüket: az áruló Arthas herceg élőhalott seregei élén lerohanta az elfeket, szinte teljes egészében kiirtotta őket, a kút erejét pedig arra használta, hogy feltámassza Kel'thuzadot, a Lichet. Később a túlélők döbbenet tapasztalták, hogy a kút mindörökké mérgezetté vált. Ekkor tudatosult bennük, hogy az évek során miféle hisztérikus éhség alakult ki bennük a mágikus erők után – a Sunwell nélkül már csupán árnyékaik voltak régi önmaguknak, kétségbeesetten és egyre dühödtebben rótták a vidéket. A high elfekre biztos pusztulás várt volna, ha nem áll élükre Kael'thas Sunstrider, Quel'Thalas királyi vérvonalának utolsó őrzője. A számtalan elhunyt high elf emlékére blood elfnek nevezte el a túlélőket és életét arra tette fel, hogy megmentse népét. Útjai során Outlandsbe is eljutott, ahol Illidannel, a bukott night elffel kötött szövetséget. Illidan segítségével megtanította népét a természetes (vagy akár démoni) mágiák használatára, hogy így vészeljék át a Sunwell hiányát és visszanyerjék régi erejüket – legalább részben. Bár Kael'thas csupán a blood elfek túléléséért küzdött, a Szövetség végérvényesen árulónak bélyegezte őket. A blood elfeknek nem volt más választásuk, a Hordához csatlakoztak, hogy megerősödjenek és eljussanak végre Outlandsbe és beköszöntsön rájuk a Kael'thas által megjövendő új aranykor.



KATEGÓRIA MMORPG MEGJELENÉS TBA
KIADÓ VIVENDI FEJLESZTŐ BLIZZARD
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI DIABLO-SOROZAT, WARCRAFT-SOROZAT STB.

GYORSLINK
1446

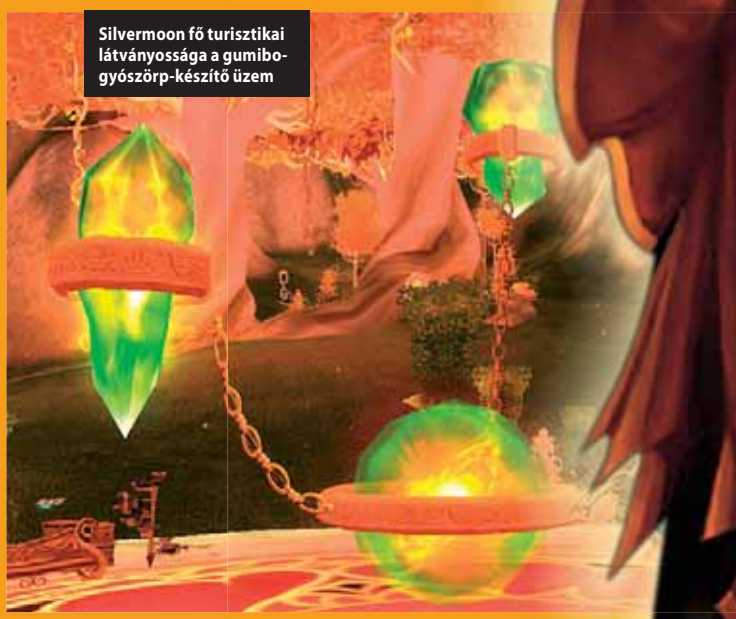
WARCRAFT

is vannak még problémák a kasztok kiegyensúlyozottságával, mely ugyan korántsem nem olyan vészes, mint sokan beállítják (NERF shamen plz!!11 kthx) de mindenképp létező probléma. Persze azok, akik a 60. szint után nem hagyták abba a questelést, rengeteg XP-t hajigáltak ki az ablakon. Most a több, mint száz új questtel legalább bepótolhatjuk a lemaradást.

A DARK PORTAL, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Az új questek legnagyobb része érthető módon a 60-as karaktereket célozza, akik egy epikus questsorozat végén újra megnyitják a Dark Portalt – ez minden szerveren csupán egy alkalommal fog megtörténni – és ellátogathatnak az orkok egykor gyönyörű szülőbolygójára, a Draenorra. (Az áruló Arthas egyelőre biztonságban van Northrendben, de ami késik, nem múlik!) Kellemetlen apróság, hogy Draenor szinte teljes egészében elpusztult, bár egy része, a manapság Outlands-ként emlegetett tartomány még lakható – itt vert tanyát maga Illidan is. Aki még emlékszik a korábbi *Warcraft*-játékokból, Draenor pusztulását Ner'zhul, a Horda sötét warlordja idézte elő, aki kissé felelőtlenül próbált elmenekülni a nyomában loholó szövetségesek elől: a Horda számára kialakított, új világokba vezető portálok egyikét megnyitva ugyanis hatalmas robbanás tépte

Silvermoon fő turisztikai látványossága a gumibogyószörp-készítő üzem





Hunbela először sajnálta az 50 dkp-t, ám végül nem bánta meg

szét a bolygót. Hogy mégis maradtak lakható területek, azt az Arthas elől erre menekülő Illidan fedezte fel. Gyorsan le is zárta a megmaradt portálokat (tehát *miatta* használhatatlan máig a Dark Portal, közsi Illidan!) és bevackolta magát a Black Temple-be. Valószínűleg ott pizzázik és nézi a tévét, nem is sejte, hogy Azerothból a Szövetség és a Horda, Northrend felől pedig a Scourge munkálkodik azon, hogy ráúgja az ajtót. Lesz majd nagy meglepetés...

HA NEM ELÉG A LÓERŐ...

Ahhoz, hogy teljes egészében bejárjuk Outlands tájait, nem lesznek elegendők a korábban jól bevált eszközök, mint a paripák (avagy kodók, tigrisek, dínók, robotstruccok, lol, miegyebek), avagy a helyi BKV-nak megfelelő tethó griffek, hajók, léghajók. Ezért egy küldetésorozat végén a 70-es karakterek vadiúj, csak Outlandsen

használható, repülő hátast kapnak, a Nether Dragont, mely nélkül nem is tudnának szabadon közlekedni a semmiben lebegő szigetek között – így Illidan lakhelyét, a Fekete Templomot sem közelíthetnének meg. Természetesen a régi kontinensek is kibővülnek, például a két új faj kezdő játéktereivel. A horda új faja, a blood elf, a két Plaguelands-től északra-letre fekvő területen fog dwellegni. Fővárosuk Silvermoon, Eversong Forestben (1-10-es szintű kezdő playfield), ahol egy Zul'Gurub-szerű trollos raid instance (Zul'Aman) is helyet kap, illetve a 10-20 szintű blood elfek számára kialakított második játéktér a vidám Ghost Lands nevet kapta. Hogy a Szövetség új faja mi lesz és hogy honnan láthatnak majd neki a nagy kalandnak, egyelőre nem ismeretes. De remélhetőleg nem valami bambuszföld mellett (*panda, panda! – ender*).

ELFEK MINDENÜTT

A blood elf, mint új hordás faj bevalottan azért került a játékba, mert sokan „esztétikai” szempontok alapján nem választják a Horda oldalát. (Vagy ha mégis valami csúnyát akarnak, gnómot indítanak... – csak vicc volt!) A blood elfek azonban csinosak, sőt, nekik vannak a legszebb épületeik is. Sunstrider Isle kissé talán úgy fest, mint Darnassus októberben, vörösese színei élénke és hangulatosak, szóval a hely kétségkívül attraktívabb, mint a Barrens félsivatagos vidéke. A blood elfek háttértörténetéről külön dobozban olvashattok, de lássuk, milyen faji adottságokat kaptak. Mivel eredendően rá vannak cuppanva mindenre, ami a mágiával kapcsolatos, két racia skilljük is erre koncentrál: a tíz másodpercenként használható Mana Tap 50 manát von el az ellenféltől (amennyiben van neki) és a Sunder

Armorhoz hasonlóan ugyanarra az ellenségre többszörösen felpakolható. Valódi jelentőségét azonban a másik racia spell, a két percenként aktiválható Arcane Torrent használatával nyeri el. Ilyenkor 8 yard távolságon belül minden mágiahasználó 2 másodpercre megnémul, mi pedig 12-140 manát kapunk minden felhelyezett Mana Tap után. Imba? Majd kiderül...

PH4T L3W7ZI!

Az eddigi információk szerint a kiegészítővel egy időben összesen hét új instance nyitja meg kapuit, kettő az eddigi területeken, öt pedig Outlandsen. Karazhan Tower, Medivh egykori lakhelye Deadwind Pass déli részén várja a kedves érdeklődőket, a nevéből következtethetően troll tematikára épülő Zul'Aman pedig a

blood elfek kezdőterületén található. A Dark Portal túoldalán a legkönyebb kihívást a Hellfire Peninsulán álló Hellfire Citadel jelenti majd – a „legkönnyebb” annyit tesz, hogy elsősorban 57-63 szintű kalandorok számára lesz kialakítva. Valamivel beljebb ellátogathatunk Lady Vashj, Illidan személyi titkárnőjének kuckójába, illetve Auchindoun városába. Utóbbi háttérben igen érdekes koncepció áll: az instance fontos részét képezi maga a város és a játékosokon múlik, hogy szánnak-e időt-energiát arra, hogy megszeressék magukat a helyiekkel. Ha

CAVERNS OF TIME

A kiegészítő egyik legizgalmasabb része a Tanaris középső részén elhelyezkedő Caverns of Time lesz, melynek bejáratát eddig is megtekinthették a kedves érdeklődők – sőt, akik nem féltek a Blizzard (vagy a bejáratot őrző bronz sárkányok) haragjától, némi ügyeskedéssel be is juthattak. A barlangban több portál található, melyek mindegyike a Warcraft történelmének egyik fontos állomásához vezet. Átutazva a téridőn szemtanúi lehetünk, amint Medivh először megnyitja a Dark Portalt és végre megérthetjük, miért nem volt más választása, mint orkokat



zúdítani Azerothra. Egy más idősíkban segédkezhetünk az ork főnöknek, Thrallnak megszöknie a Durnholde Keepből, illetve tevékenyen részt vállalhatunk a Warcraft III utolsó küldetésében látott Mount Hyjal-i ütközetben is, amikor az emberek, elfek és orkok közös erővel kényszerítették térdre Lord Archimonde-t. Ezek a helyszínek hagyományos dungeon vagy battleground instance-ként is funkcionálhatnak, és elsősorban 60-70 szintű karakterek számára lesznek kialakítva. Mivel a barlangrendszer belsejében több portál is elhelyezhető, a Blizzard fokozatosan bővíti majd új helyszínekkel a területet.

A Strykkópp szőfa a katalógusban sokkal nagyobbak tűnt



PANDAREN VAGY DRAENEI?

Hogy az Alliance milyen új fajt kap, továbbra is titok. A legtöbben a Pandarent vagy a Draenei-t tippelik, de előbb-utóbb úgymint kiderül. A Pandarent már a Warcraft III-hoz is bejelentették, mint a negyedik játszható fajt – persze hamarosan kiderült, hogy csak áprilisi tréfának szánták. Akárhogy is, egyelőre a pandaren tűnik esélyesnek. Üzletileg megalapozottnak tűnik, mert valószínűleg megduplázná a távol-keleti előfizetők számát, csupán néhányan vetnék magunkat azonnal az Ironforge közepén fortyogó lávába, a kétkézű kardokkal rohángoló, pihepuha pandamackók gondolatától (*kick from teh raid kktx – ender*).



WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

melynek értelmében egy csúfos vereség után, nem kell visszacapltnunk a legközelebbi temetőtől, az instance-ban bizonyos „mentési pontoktól” folytathatjuk a harcot. (Ugyanez rövidebben: wipe után nincs corpse run, bent is spawnolhatunk. (*LOL! SS? – ender*))

FIAM, VÁLASSZ EGY ÉRTELMESES SZAKMÁT

A kiegészítővel új szakma is érkezik, a „jewelcrafting” – kicsit pontatlan fordításban: ékszerész. Akik ezt a szép mesterséget választják, különféle drágakövekből ékszereket (gyűrűket, nyakláncokat, trinketeket) készíthetnek, melyek közül az exkluzívabb darabokat csak ők hordhatják. Szerepük nem csupán ezért fontos: a *Diablo 2*-ben látott módon bizonyos tárgyak külön „foglatokat” (socketeket) kapnak, melyekbe speciális köveket illetve új tulajdonságokat nyerne – hasonlóan az enchantomokhoz. Hogy ez pontosan miképp néz majd ki, nem tudni. A Blizzard még azt sem döntötte el, hogy kimondottan erre a célra új fegyvereket tesz-e a játékba, netán a mostaniakat is fejleszthetővé teszi, illetve egy-egy ékkő vajon eltávolítható lesz-e az adott tárgyból, vagy végleg benne marad. Ezek a kiegészítővel kapcsolatos legfontosabb bejelentések. A BlizzCon rendezvényen persze elejtettek egyéb utalásokat is a fejlesztők, például azt, hogy az enchanterek a jövőben „előre gyártott” enchantomokat is értékesíthetnek az aukciós házakban, melyekből szintén kapunk újakat – még a semleges goblinok is kapnak két új AH-t (Everlookban és Booty Bay-ben) melyen keresztül a Horda és a Szövetség végre valóban kereskedhet. Az új aukciós házak ráadásul össze lesznek kapcsolva – legalábbis frakciónként. Így ha outbidelnek minket Ironforge-ban, nem kell visszamásznunk... csak Stormwindig.

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



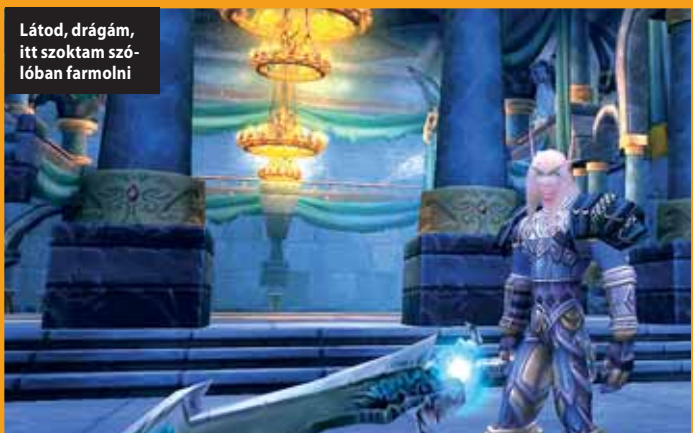
Kieg? Ja, igen. Ha kijön, talán ránézünk majd, de mostanában nem foglalkozunk ilyesmivel, szabad időnkben inkább könyvet olvasunk. Azért rákukkantunk. Talán.



A Szövetség oldalán talán mégis a Power Puff Girls(tm) lesz az új játszható faj

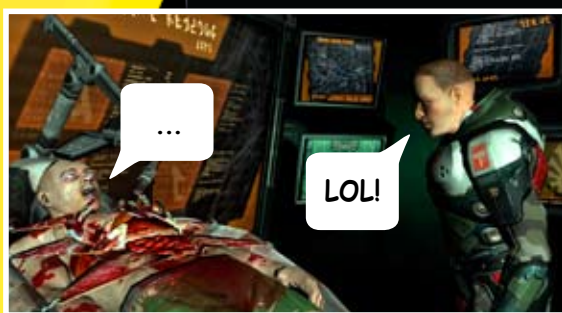


Látod, drágám, itt szoktam szó-lóban farmolni



QUAKEREGÉNY

Miután izgatottan rávetettük magunkat a Quake IV-re, döbben-ten konstatáltuk, hogy a játékból valamilyen gyári hiba miatt kimaradt a sztori. Az id és a Raven szerencsére időben észbekapott, és utólag elküldte nekünk, íme.



pedig... nos... integess anyukak!
– Lol! – kiáltotta Kane, de azért udvariasan odaintett a faxgépnek. Nem mert volna megesküdni rá, de az mintha pittyent volna egyet, majd néhány másodperccel később kerregve kiküldött egy darab papírt. A strogg szigorú tekintettel elolvasta és Kane felé fordult.
– Anyád örül hogy hazajöttél, azt kérdi, nem vagy-e éhes.

kivételesen hangját sem lehetett hallani. Csupán akkor mondott valamit, amikor kimászott a Stroggos felszínébe csapódott transzport romjai közül, de azt szerencsére senki sem hallotta.

– Vigyázz, Kane, egy strogg!
– kiáltotta hirtelen Morris tizedes, ám csak odáig jutott, hogy „V...” mert a strogg gyomorszájban találta rakétával. – Nee! – kiáltotta volna kétségbeesetten Kane, de mivel nem beszélt, szó nélkül lelőtte a stroggot. Morris lassan összeszedte magát, zavartan a lagra hivatkozott,

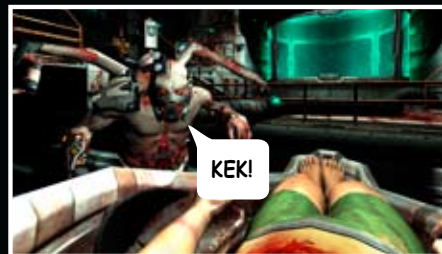
rakétával. Amikor összeszedte magát, Kane megígértette vele, hogy mostantól inkább lő.

Így mentek-mendégéltek. Morris lemaradt, úgyhogy Kane néha másokkal, néha egyedül folytatta útját. 23125 strogggal később szönyű balsejtelleme támadt, a balsejtellem pedig egy óriási, tankszerű strogg képében öltött testet.

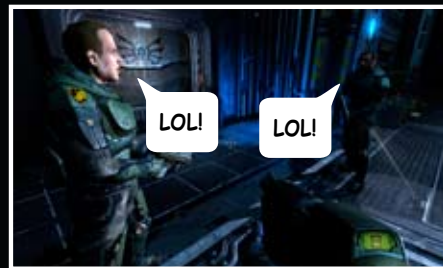
– Lol, ez egy csapda!
– gondolta magában. – Gondolkozz, Kane, gondolkozz!
Erősen gondolkodott, és arra jutott, hogy gondolkodás helyett lőnie kéne – de már késő volt, a strogg foglyul ejtette. Kane egy futószalagon tért magához, különféle ördögi strogg masinák között, melyek épp fűrészelték a testrészeit és színes drótokat dugdostak a fülébe.

– Bakker, stroggá változok, lol... – gondolta Kane, és úgy is tett. Amikor magához tért, egy furcsán ismerős strogg parancsnok szobájában találta magát.
– Szevasz, Kane, jó hogy újra látlak! – csapott a vállára kedélyesen a strogg, amitől Kane hátán kinyílt egy panel.
– Itt az ideje, hogy megtudd, én vagyok az apád...
– Lol! – kiáltotta Kane.
– ...az a faxgép az íróasztalomon

Eközben a földi erők kétségbeesetten folytatták esélytelen harcukat a stroggal.



– Kapitány! – rohant lélekszakadva Morris őrmester. – Üzenetet kaptunk a Marsról! A bázison valaki megnyitott egy portált a pokolba és azon keresztül özönlenek a démonok, lol!
– Lol – felelte Voss nyugodt hangon.
– Induljunk, emberek, úgyis egy nagy baromság ez az egész.



Az emberek tehát hazatértek, Kane pedig lassacskán beilleszedett a stroggok közé. Családot alapított és azóta is boldogan él egy ipari szivattyúval, míg meg nem hal.
mazur



Amikor először jelent meg a Föld fölött a stroggok úrhajója, még senki nem sejtett semmit. Az emberek örültek, hogy végérvényesen választ kaptak a Földön kívüli élet kérdésére, és olyanira fellelkesültek, hogy még azt is megpróbálták elviccelni, amikor a hajójukból kikészülő stroggok railgunnal elfüstölték az egész fogadóbizottságot, „Welcome!” táblákkal és virágcsokrokkal együtt. Aztán kitért a háború. Kis híján elpusztult az emberiség, de a földi erőknek sikerült összeszedni magukat annyira, hogy megindítsák az ellentámadást.

A strogg elleni invázió első napján mindenki izgatott volt, még Matthew Kane őrmester is, akinek



majd együtt araszoltak tovább a véstjósuló épület sötét folyosóin.
– Vigyázz, Kane, egy másik strogg, lol! – kiáltotta volna Morris tizedes, de ezúttal sem tudta végigmondani, mert a strogg homlokán találta



Légy a leghírhedtebb - 2005 November 26., NFSMW.COM



**NEED FOR SPEED
MOST WANTED**



INTERNET KAPCSOLAT szükséges. Az online játékhoz Internet kapcsolat, Hálózati adapter (for Playstation 2) és Memória kártya (8MB) (for Playstation 2) szükséges - ezek önállóan szerezhetőek be. Az Online ikon a Sony Computer Entertainment America Inc. védjegye. Az online játék nem minden platformos elérhető, részletekért lásd a termék csomagolást.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA és EA emblema az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. BMW emblema, védjegye és modell megjelölése a BMW AG tulajdonát képezi, használatuk engedélytől tartunk. A Lamborghini, Gallardo, Murcielago védjegyek és minden kapcsolódó emblema a Lamborghini Automobili S.p.A., Olaszország engedélyével szerepel. A Dodge a DaimlerChrysler Corporation védjegye. A Dodge a DaimlerChrysler Corporation védjegye. A Dodge Viper SRT10 és megjelenése az Electronic Arts Inc. licenc engedélyével került felhasználásra. © DaimlerChrysler Corporation 2005. A Ford GT és Mustang GT a Ford Motor Company bejegyzett védjegye, használatuk engedélytől tartunk. A McLaren név és emblema a McLaren Group Limited védjegye. A Mitsubishi, Eclipse és Lancer Evolution nevek és emblema a MITSUBISHI MOTORS CORPORATION védjegye és/vagy szellemi tulajdonuk, használatuk engedélytől tartunk. Az Xbox, Xbox 360 és az Xbox és Xbox 360 emblema a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk a Microsoft engedélyével tartunk. A „PlayStation” és a „PS” Family emblema a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. A „PS2” a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye. A NINTENDO GAMECUBE ES A NINTENDO GAMECUBE EMBLEMA, TÖVÉBBÁ A GAME BOY ADVANCE ES A NINTENDO DS A NINTENDO BEJEGYZETT VÉDJEJE. Minden más védjegy a hozzá tartozó jogos tulajdonos képezi. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.

KIS ORSZÁG, NAGY REMÉNYEK

Manapság már szinte természetes, hogy világszínvonalú játékok gördülnek le a hazai „futószalagról”. Hogy milyen az ipar helyzete most, az alábbi összeállításunkból kiderül.

„Nemzetközi megbízást kapni körülbelül olyan könnyű, mint fogkefével padlót súrolni.”

Dacolva a hátrányos helyzettel, a szoftverfejlesztés szempontjából periférikus földrajzi elhelyezkedéssel, a magyar csapatok szívós munkával elérték, hogy mára három-négy olyan társaság is dolgozzon eme 93 ezer négyzetkilométeren, amelyeknél évekre előre betelt a naptár, hiszen a neves kiadók egymásnak adják a kilincset náluk. A néhány nagy (Digital Reality, Black Hole, Stormregion) mellett számtalan kisebb cég is derekasan küzd, hogy teljesítményüket a nagyvilágban is díjazzák – a szó átvitt, illetve nagyon is szoros értelmében egyaránt.

VÉR, VEREJTÉK, KÖNNYEK

A „küzdelem” kifejezés használata nem újságírói túlkapás volt az imént, hiszen a játékszoftverek fejlesztése mára kőkemény, mellesleg igen jövedelmező biznisszé vált – ennek megfelelően a piac nem viseli el a megingást, a bizonytalanságot. Egy olyan iparágban, ahol a bevételek meghaladják a hollywoodi szuperprodukciókból, illetve az egyéb mozifilmek vetítéséből származó összegeket, ez érthető is – itt kispályásoknak nem sokáig jut levegő. Ezzel el is érkezünk a magyar fejlesztők egyik alapvető problémájához: a mérethez. A kor színvonalát akár alulról súroló produkcióhoz is tucatszámra, néha ennél is jócskán több magasan képzett, szakterületén kiemelkedően tehetséges munkatársra van szükség. Az sem árt, ha többéves gyakorlat, jó néhány projekt szerepel a résztvevők önéletrajzában. A hazai szakemberek tudásával, mint azt a későbbi interjúkból Ti is kivehetitek, egyáltalán nincs probléma, de sem számuk, sem gyakorlati tapasztalatuk nem nevezhető



ideálisnak. Mára elértünk ahhoz a ponthoz, hogy a folyamatosan bővülő vállalkozások felszítvák az összes elérhető, tehetséges „agyvelőt”, így

könnyű, mint fogkefével padlót súrolni. Ahhoz, hogy valakiket egy külföldi cég alkalmazzon, leginkább jó referenciákra, azaz sikeres eddigi fejlesztésekre van szükség. Utóbbit viszont nehezen lehet felmutatni megbízás hiányában. Az ördögi kört csak nagy szerencsével, illetve egy-egy kiemelkedően jó produkcióval lehet megtörni. De még akkor sem érezheti biztonságban magát a „prériről” érkezett magyar csapat, ha sikerül egy-két minőségi munkával nevet szereznie külföldön, hiszen elég egy rossz fejlesztői döntés, és máris romokban a nehezen felépített hírnév.



a további növekedéshez már csak egymástól csábíthatnak át munkatársakat, illetve várhatnak az iskolapadokból származó ifjoncokra, akiket viszont alaposan fel kell készíteni, hogy tényleges segítséget jelentsenek egy-egy fejlesztésnél.

KÜLFÖLDI VIZEKEN

Ha összefött egy ütőképes gárda, akkor kezdődik csak a neheze, hiszen nemzetközi megbízást kapni nagyjából olyan

Új jelentkezők pedig mindig akadnak... Az említett nehézségek és problémák dacára az utóbbi években szép sikereket értek el honfitársaink, s hogy ők miképp látják saját helyzetüket, illetve a piaci lehetőségeiket, arról a következő lapokon sorjázó interjúfüzérből tájékozódhattok. Igyekeztünk mindenkit megszólaltatni, a legnagyobb nevektől egészen a néhány embert foglalkoztató, reményteljes társaságokig.

-csonti-

A.S.K. Homework

GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Tíz főt számlál.



GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

Mostanában jelentettük be új projektünket, amit egy korszak befejező darabjának szánunk, ez lesz a Dream Pinball 3D. A másik a The Buggy: Make, Ride, Win!, amelyet még nagyon régen kezdtünk el, mint kísérleti fejlesztést, de aztán hamar kinőtte magát a dolog és teljes értékű projektté fejlődött. Egy időre sajnos félbe kellett hagynunk, így az idő elhaladt felette. A régi DirectX8-as motort ezért majd át kell írunk DirectX9-re, hogy a kornak megfelelő köntösben találhassuk.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

A Dream Pinballt PC-re, Xbox 360-ra, PS3-ra és Nintendo DS-re is szeretnénk elkészíteni. Csak a kiadón múlik, hogy mely platformokra kívánja kiadni a játékot. PC-re mindenesetre minden játékunkat elkészítjük.



GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Mivel annak idején erősen kísérleti jelleggel indult el a Buggy fejlesztése, ezt a vonalat kívánjuk továbbvinni. Ezt úgy kell érteni, hogy a Buggy sem egészen az lesz, aminek látszik,

hanem azt is szeretnénk minél több helyen forradalmasítani, új stílusjegyekkel felruházni, és egy érdekes játékot létrehozni, amire azt mondhatja a játékos, hogy ilyet még nem látott.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

A szakemberekkel különösebb gond nincsen, kizárólag anyagi helyzetünk akadályoz meg abban, hogy több párhuzamos projektet futtassunk és újabb szakemberekkel bővítsük állományunkat.

Egyedüli nehézség a szakemberek beszerzésében,

hogy nem a fővárosban van a székhelyünk, így kisebb a forgalom ilyen szempontból.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Szerintem a magyar piac telítődik, de még van hely a bővülésre, és megfelelő gazdasági intézkedések mellett akár újra lendületes emelkedésbe kezdhet. Az elmúlt

pár évben igen látványos emelkedést mutatott hazánkban ez az ágazat. Az ASK Homework szeretne független, magyar cég maradni, egyelőre nem kíván semmilyen fúzióban részt venni.

Black Hole Entertainment

GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Közel ötven ember dolgozik nálunk.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

A Black Hole csapat nagy része a Warhammer: Mark of Chaos című RTS-en dolgozik a Namcóval és a Warhammer társasjáték tulajdonosával, a Games Workshopkal vállalva. A csapat kisebbik része eközben újabb projekteket tervez, de ezekről még



korai lenne beszélni.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

A kezdetek óta PC-re dolgozunk, de lehetséges, hogy a jövőben a következő generációs konzolokra (Xbox360 és PS3) is fejleszteni fogunk.

GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Ezekről még nem tudunk konkrétumokat mondani.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

Magyarországon nagyon sok tehetséges ember van, de – főleg a grafikusoknak – nagyon kevés a lehetőségük arra, hogy gyakorlati tapasztalatot szerezzenek. Ez leginkább azért van, mert a néhány magyar játékfejlesztő



tőnek – főként a szűk határidők miatt – nincs lehetősége tehetséges, de tapasztalatlan embereket „kinevelni”. Az önképzés azonban megéri a fáradságot, mert a játékfejlesztők mindig tárt karokkal várják az igazán tehetséges embereket.



GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Sajnos, mivel a fejlesztések folyamatosan drágulnak, egyre kevesebb „garázsfejlesztésnek” lesz esélye arra, hogy működő céggé váljon. Ezért valószínűleg egyre kevesebb új magyar cég fog felbukkanni a jövőben. Ugyanakkor hazánkban – és az egész régióban – alacsonyabban a működési költségek, mint a nyugati országokban, miközben az itteni fejlesztők szakmai tapasztalata folyamatosan nő, és munkájuk minősége is rohamosan javul.

„A meglévő jó fejlesztők megerősödnek, a kisebbek vagy beolvadnak ezekbe, vagy eltűnnek...”

Brainfactor Entertainment

GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Cégünk jelenleg több mint negyven embert foglalkoztat három irodában, Nyíregyházán, Miskolcon és Budapesten.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

Jelenleg a Word of Chaos című PC-s RPG-n dolgozunk, mely Nemes István Káosz-ciklusa alapján készül.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?



Egyelőre maradunk a PC-nél. Néhány éven belül természetesen szívesen dolgoznánk konzolokra is, de még fel kell nőnünk a feladathoz.

GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Terveink már vannak erre vonatkozóan, de konkrétumokat sajnos még nem árulhatok el.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

Még mindig elég kevés az olyan szakember, aki igazán megbízható és jól dolgozik. Nagyon sok a tehetség, de produkciós tapasztalatokkal sajnos kevesen rendelkeznek.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Véleményem szerint néhány éven belül a kisebb „gázscégeknek” szinte lehetetlen lesz bekerülni a szakmai vérkeringésbe. Valószínűleg kevesebb fejlesztőcsapat lesz, de azok nagyon erősek, így

világszínvonalú munkákat tesznek majd le az asztalra. Mi megpróbálunk mind infrastruktúrában, mind fejlesztőink számát és szaktudását tekintve olyan szintre fejlődni, hogy az egyre kiélezettebb versenyben is talpon tudjunk majd maradni.

Digital Reality

GS: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Dauby: Pillanatnyilag száz fős fejlesztői állománnyal rendelkezünk.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

Dauby: WOFOR (Monte Cristo Multimedia): aktuális korban játszódó taktikai RTS, eszméletlen grafikai megjelenítéssel, sok valós helyszínnel, melyekre nagy hangsúlyt fektetünk (Párizs, Berlin, Peking, Canterbury, Basra, Budapest). WarFront Turning Point (CDV): alternatív II. világ-háborús játék, szuperfegyverekkel, erős történettel és hús-vér szereplőkkel. Tradicionális, építgetős RTS-játékmenettel. Ghost Wars: antiterrorista, jelenkori játék. Kis egységszámmal,

RTS/TPS/FPS nézetek elegyével.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

Dauby: Cégünk eddig minden játékát PC-re fejlesztette, ám számunkra is óriási nyitás és lehetőség a konzolos fejlesztés. A CDV-vel karöltve szeretnénk hasonló sikereket elérni ezen az új területen is, mint eddig.

GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Dauby: Mint látható, aktuális játé-



kaink is ötvözik a TPS/FPS elemeket a Digital Reality eddigi RTS-vonala mellett. Ezt kívánjuk erősíteni és hangsúlyozni a későbbi fejlesztéseinkben is.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

Dauby: Magyarországon véges számú szakember dolgozik, jelenleg elértük a határt, és mostantól már csak új szakembereket lehet kinevelni, vagy más fejlesztőtől érkező utánpótlás. A DR mindig is büszke volt arra, hogy saját nevelésű szakemberekkel van tele, akik nálunk tanulták ki a szakmát és mindent megtesznek a cég sikeréért.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Dauby: A meglévő jó fejlesztők megerősödnek, a kisebbek vagy beolvadnak ezekbe, vagy eltűnnek: ez a szakma farkastörvénye. Nyugati cégek eddig is intenzíven érdeklődtek a magyar csapatok iránt (részesedés, teljes megvásárlás) és ez egyre csak erősödni fog, hiszen a jelenlegi magyar játékok színvonala már közel van a nyugati fejlesztések minőségéhez, és még mindig olcsók vagyunk az amerikai vagy nyugat-európai fejlesztőkhöz képest.

Hussar/Hussár Games (régi nevén: HydroGame)

GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Négyen főállásban, hárman pedig külsőként segítik munkánkat.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

Az 1848 című játékunk folytatásán dolgozunk, amely az amerikai függetlenségi háborút és a Rákóczi-féle szabadságharcot dolgozza fel. Jelentős



változás, hogy az új játékban már a csaták is lejátszhatóak lesznek.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

Maradunk a PC-nél. Igazából mi örülünk, hogy sokan áttérnek a konzolokra, hiszen ezzel csökken a konkurencia.

GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

A jelenlegi motorral még több játékot szeretnénk kihozni, de jövőre elkezdjük egy új 3D motor fejlesztését. A továbbiakban is maradunk a „komoly stratégia” műfajánál.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

Megfelelően kvalifikált programozókból hiány van, ráadásul a nyelvtudás (angol) hiánya is gondot okoz.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Nem hinném, hogy szűkülne a kör, inkább bővülni fog. A játékipar bevételben már túlszárnyalta a filmipart és ez egyre több vállalkozót vonz.

Invictus Games



GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Húsz belső munkatárssal dolgozunk, a külsős emberek létszáma az aktuális projektektől függ.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

A Cross Racing Championship 2005 ingyenesen letölthető add-on fájljain kívül a CRC Japán, illetve ázsiai verzióján dolgozunk, mely az európai és tengerentúli verziókhöz képest rengeteg változtatást tartalmaz.

GS: Milyen platformokon kívántok fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

Továbbra is a PC-t tartjuk elsődleges platformunknak, de hamarosan a PS2-re is elkészítünk egy single player játékot.

GS: A későbbi fejlesztések irány-



vonalaról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Nagymértékben átalakítjuk a játékaink stílusát, hogy a kínai, japán, koreai piacon épp annyira sikeres legyen a játék, mint Európában.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

A hazai szakemberek nagyon jó szaktudással rendelkeznek, a képzés jó és a munkabírással sincs nagy gond. Talán éppen ezért egyre kevesebben vannak a munkavállaló informatikusok. A külföldi cégek és az egyre több munkatárssal dolgozó hazai szoftvercégek azonnal alkalmazkodik a magyar egyetemekről érkező programozókat. A grafikusok és designerek pedig sokszor más szakterületen, webes vagy nyomdai alkalmazások fejlesztésénél találnak munkát.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Pár évvel ezelőtt még volt lehetőség a feltörekvő kisebb csapatoknak, hogy munkát találjanak a játékfejlesztői piacon, de az elsőprojektes csapatok kiszorulnak. A nagyobb, neves kiadók csak tapasztalt fejlesztőkkel dolgoztatnak, lehetőséget sem adva a kezdőknek a bizonyításra.

Stormregion

GameStar: Jelenleg hány főből áll a csapat?

Most hetvenen dolgoznak nálunk,



de év végére 100-120 lesz a várható létszám.

GS: Milyen projekteken dolgoztok éppen?

Energjiánk nagy részét a Rush for Berlinre fordítjuk, de természetesen folyik a Panzers Phase Three és a Panzers 2 fejlesztése is. Előbbi reményeink szerint méltó zárása lesz a trilógiának,

míg utóbbiban túllépünk a második világháborún, és újszerű, eddig kevés játékban feldolgozott környezetben és időben szerepeltetjük a páncélosokat.

GS: Milyen platformokon kívántok



fejleszteni a jövőben? Történt-e mostanában irányváltás ebből a szempontból?

Az érdeklődés egyre inkább nő a konzoljátékokkal kapcsolatban, így a nem is annyira távoli jövőben mi is szeretnénk mind a kézi konzolokra, mind a következő generációs gépekre fejleszteni. De természetesen nem hanyagoljuk el a PC-s játékosokat sem.

GS: A későbbi fejlesztések irányvonaláról, stílusáról tudtok konkrétumokat mondani?

Mivel a cég szakértelme a háborús stratégiai játékokban van, így egyelőre nem kívánunk túl messzire elmozdulni innen. Lesznek olyan játékaink, melyek a második világháborút nem valós idejű stratégia formájában dolgozzák fel, míg lesznek olyan RTS-eink, melyek nem a második világháborúban játszódnak.

GS: Mi a helyzet a magyar szakemberekkel: van belőlük elég, megfelelő a szaktudásuk?

A játékfejlesztés nagyon speciális iparág, így több fontos pozíciónál szenvedünk szakemberhiánnyal – vannak olyan feladatok, melyekre alig egy tucatnyi alkalmas ember található az egész országban! Nagyon fontos az állandó továbbfejlődés, a naprakész tudás és tapasztalat, ezeknek a feltételeknek sajnos kevesen tudnak eleget tenni. Ennek ellenére, akik beválnak, azokra hosszú távon is lehet építeni, és nagyon magas színvonalon képesek ellátni a munkájukat.

GS: Mit gondoltok, néhány év múlva miként rendeződik át a hazai fejlesztőcsapatok térképe?

Az egész világon az a tendencia, hogy egyre kevesebb kiadó képes talpon maradni, így a nagyok felvásárolják a kisebbeket. Elképzelhető a fejlesztők között is érezhető lesz ez a kiválasztási folyamat. Mi úgy érezzük, hogy amíg képesek vagyunk minőségi játékokat előállítani, addig nincs veszélyben a helyzetünk.



WAR ON TERROR

Egy közeli jövőkép, jól ismert háborús érzések és ellenérzések, egymással szembenálló kontinentális hatalmak és az ő mindennapjaik – ez az alapja a Digital Reality még fejlesztés alatt álló War on Terrorjának... a minap volt alkalmunk kipróbálni!

GYORSLINK
 1443
 KATEGÓRIA STRATÉGIA MEGJELENÉS 2008. FEBRUÁR
 KIADÓ DIGITAL REALITY FEJLESZTŐ DIGITAL REALITY
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI D-DAY, DESERT RATS VS. AFRIKA CORPS, PLATOON

Lényegében egy modernkori stratégiát kell elképzelni, melyben jelen korunk egyik legégetőbb kérdésével, a terrorizmussal kerülünk kapcsolatba. A történet szerint 2006 környékén a világ nagy terrorista szervezetei úgy határoztak, hogy elég a pusztításból, leteszik hát a fegyvert. Kisvártatva azonban egy teljesen új csoportosulás, a Rend üti fel a fejét. Ismét cselekednie kell a világnak, nem engedhetik, hogy úrrá legyen rajtuk az elnyomás. Megalakult hát a semleges Kína, és a világ különféle csoportosulásaiából összetevődő védelmi szervezet, a WOFOR (avagy World Forces). Valamikor ez idő tájt, úgy körülbelül 2008 magasságában csatlakozunk az eseményekhez.

HÁROM OLDAL, RENGETEG LEHETŐSÉG

Leleményesek már kitalálhatták, hogy ezúttal ezzel a három féllal játszhatunk

majd egy- illetve többjátékos módban. Mint minden valamirevaló stratégiában, itt is egységeket kell vásárolnunk, fő- és mellékküldetéseket teljesítenünk, és persze minél eredményesebben kell előrehaladnunk a ranglétrán. A három kampány összesen 26 küldetést ölel fel, melyek valamelyikében támadó, másokban védő vagy éppen lopakodó feladatot kapunk. A játék során több hőssel is találkozunk, fő- és mellékhősökkel egyaránt. Lényegében egy hadi tudósító hölgy és az ő segédének, egy helikopter pilótának a szemszögéből nézzük az eseményeket. Ők a „mesélők”, tőlük tudjuk meg, hogy hol tartanak a küzdelmek, mi az irányvonal – természetesen parancsot nem tőlük kapunk. A történet előrehaladtával csapataink, egyes egységeink fejlődnek. Ha úgy vesszük, ők lehetnek a mellékhősök,

» FÉLIG ELHALÁLOZOTT EGYSÉGEINKET ÚJRAÉLESZTHETJÜK «

akik egy idő után már igen speciális tudással rendelkezhetnek. Szert tehetnek különféle képességekre, például nagyobb látómező, fegyverváltás (így egy-egy egységet nem csak egy dologra használhatunk). Ha ők velünk vannak, az nagyon jó, de ha esetleg elvesznek egy csata alatt, nem áll meg a történet, mint általában a stratégiákban. A dolgunk mindenképpen nehezebb lesz, de nem kell újakezdenünk mindent. Ha már a nehézségnél tartunk: a Digital Reality úgy gondolta, hogy a kezdő stratégiák kedvéért megteremti az „újraélesztés” lehetőségét. Egységeink életének három szakasza van: alapszint, amikor mindenki él és virul. Középszint, amikor már látszólag halott, működésképtelen, de még feltámasztható. Végül teljesen eltűnik a pályáról, nem hozható vissza. A végleges „állapot”

gyakorlatilag 15-20 másodpercen belül bekövetkezik, tehát nem kell attól félni, hogy valaki majd istent játszva szépen feltámaszt mindenkit. Másik könnyítés az átlag stratégiákhoz képest, hogy ha egy házba vagy egy járműbe csücscsennek embereink – tegyük fel, nyolcan – és ezt az ellenség rommá lövi, nem hal meg mindenki. Egy-két gyalogosnak vége, a többiek komoly sérülésekkel ugyan, de túlélnek. Ezek olyan, eddig nem elterjedt megoldások, amik a valóságérzetet valamennyire rontják, viszont a játszhatóságot mindenképpen segítik.

A VILÁG EGY KÉZBEN

A három oldal összesen hatvan egységgel rendelkezik, ezek legtöbbje speciális képességre tehet szert. A játékban nagyon fontos a helikopteres hadviselés, ezért minden fél kapott három-négy

HAZAI PÁLYA ÍGY KELL CSINÁLNI!

Az immáron több, mint 10 éves Digital Reality hazánk egyik legrégebben működő fejlesztőcsapata. Első emlékeztető és világszerte ismert munkájuk a Reunion (1994 december), mely a kornak megfelelő kvalitásokkal bíró stratégiája volt. Az igazi áttörést az Imperium Galactica-sorozat hozta meg számukra, melynek első része 1996 májusában, második része pedig 2000 áprilisában látott napvilágot. Nagy meglepetésünkre a harmadik részt nem ők fejlesztették, ám nem tágtítottak az űrhajós stratégiájuk világától. Egy új vonalba kezdtek, melyet a Haegemonia: Legions of Iron nyitott meg 2002 októberében. Ettől a pillanattól kezdve, felhasználva teljesen új grafikus motorjukat egyre több játékot kezdtek fejleszteni. Az ekkorra már szép nagyra dagadt csapat még ebben az évben, 2002 novemberében kiadta a Platoon-t, majd napra pontosan egy évre rá, 2003 november elsején kiadták új stratégiájuk kiegészítését, a Haegemonia: The Solon Heritage-t. Alig három hónapra rá elkészült a Desert Rats vs. Afrika Korps, és mindössze hét hónapot kellett várni a következő játékukra, mely 2004. szeptember 1-jén debütált. A D-Day óta még nincs megjelent fejlesztése a csapatnak, viszont jelen pillanatban is több projekten munkálkodnak. Már bejelentették a Ghost Wars-t, a War Front: Turning Point-ot, illetve az itt tárgyalt War on Terror-t. Nemrégiben kiderült, hogy a csapat a jövőben ugyan nem tágit a PC platform mellől, de új területeken is nyomot szeretnének hagyni. Éppen ezért next-gen és handheld konzolokra is megkezdődnek a fejlesztések.



Előre nem látott események miatt az esti mise csúszni fog

típust. Csatákban, felderítésben, és csapatszállításban egyaránt használjuk majd őket. Ha például új egységet „rendelünk”, azt is egy hatalmas propelleres gép hozza el nekünk a kijelölt pontra. Klasszikus értelemben vett nyersanyag-termelés nincs. Mindennapi betevőnket a küldetésekben való részvételért és a helytállásért kapjuk, minél jobban végezzük el a ránk mért feladatot, annál többet profitálunk. A megvásárolt egységeket az egyes küldetéseken

át, korlátozott számban magunkkal vihetjük, így a játék közepe-vége felé már egy komoly képességekkel rendelkező hadsereg vezetői lehetünk. Olyan speciális fegyverzetekkel is találkozhatunk majd, mint például a mikrohullámú tank (ez ismert lehet korábbi C&C játékból). Ha adott esetben nem lenne elegendő az egyébként bőséges felhozatal, az ellenség „elhagyott” portékáiból is szemezgethetünk. Nagy kedvencünk a WOFOR oldalán található, speciális kamerás megfigyelés, melyből egyszerre három tehetünk le a pályán. Egy kis képernyő segítségével leshetünk mondjuk egy kis utcát, egy főteret, vagy épp egy síkságot. Ezt el lehet pusztítani, de nehéz észrevenni. Bizonyos, nyitott tetős járművekbe sokan be tudnak szállni és egy gyalogos a tetőn kikandikálva löheti az ellent. Ide bármely emberünk betehetjük, legyen az gépfegyveres, vagy éppen rakétavető. Így egy helikopter segítségével akár el is röppenhetünk más helyszí-

ÚJDONSÁGOK WAR ON TERROR

KÉRDÉSEINKRE A CSAPAT TÖBB TAGJA, KÖZÖS ERŐBEDOBÁSSAL VÁLASZOLT.

GameStar: Mihez tudnátok leginkább hasonlítani a játékot?

Digital Reality: Ha mindenáron hasonlítani akarunk, akkor valahol a Command & Conquer sorozat, és a nemrégiben megjelent Act of War közé tehetjük. Nem annyira szerteágazó, mint a C&C, viszont nem is olyan hollywoodi moziszerű, mint az AoW. Persze sok mindenben teljesen eltérünk ezektől, távolról sem ezek koppintásáról van szó.

GS: Miért tartjátok fontosnak, hogy ennyi ismert helyszín legyen a játékban?

DR: Szerintünk a játékosok sokkal inkább maguknak érznek egy olyan virtuális világot, melyben rájuk törhet a felismerés, hogy „jé, de ismerős, itt már voltam!”. Igyekeztünk sok ilyen készíteni és szerencsére a kiadónak is tetszett az ötlet, hogy a világ minden tájából mintázzunk küldetéseket. Egyes pályák valóságos telepviszonyokra épülnek, nem csupán a tárgyak lehetnek ismerősek.

GS: Hogyhogy most nem Ti csináltok a játék zenéjét?

DR: Először is el szeretnénk mondani, hogy ez egy kivételes dolog. Bár egy igen tehetséges fiatal készíti a játékban hallható zenéket, a jövőben továbbra is mi szeretnénk ezekkel foglalkozni, akárcsak korábbi játékaink esetében. Most egészen egyszerűen úgy adódott, hogy túl sok munkánk volt, és nem fértünk volna bele a határidőbe. A kiadást pedig csak ezért nem szeretnénk volna elhalasztani.

GS: A valóságban is megtalálható épületek ugye nem rombolhatóak le?

DR: Mivel nem szeretnénk, hogy bármely ország játékosának rossz érzése legyen, a valósághűség rovására ugyan, de úgy döntöttünk, nem tesszük lerombolhatóvá az ilyen épületeket.



VALÓS ÉS JÁTÉKBÉLI ÉLMÉNYEK



Párizsi kirándulás



A híd már nincs olyan messze



A helyzet fokozódik



Hú katonáink éppen valami...



Dramai összecsapás

Már több olyan játékot láthattunk – legyen az stratégia, kaland, vagy éppen akció –, melyben a fejlesztők igyekeztek egy-egy ismertebb, a valóságban is létező terepet feldolgozni a játékban. A War on Terror esetében ez egészen látványos lesz, hiszen egy rakat jól ismert környezetet köszön majd vissza a játékban. Megfordulunk majd a párizsi Eiffel-torony környékén, a mexikói Naptemplomnál, a pekingsi Tiltott Városban, a san francisco-i Alcatraz közelében, a brandenburgi kapunál, az angol Canterbury katedrálisnál, vagy éppen a mexikói Zocalo katedrális közvetlen közelében. Igazi kuriózum, hogy még a budapesti Erzsébet tér is feltűnik majd, melyet a csapatnak hála, megismerhet az egész világ.



JÁTÉKBAN



VALÓSÁGBAN



JÁTÉKBAN



VALÓSÁGBAN



A mikrohullámú tank bevetés közben van

nekre, a gyors közlekedés mindig előny lesz a nagyobb összecsapásokban.

DRVSÁK V2.0

A játéknak véleményem szerint kicsit *Desert Rats vs Afrika Korps* utóhatása volt, de néhány apró újítás miatt úgy tűnik, annál valamivel nagyobb lesz a kihívás. Az irányítás szemmel láthatóan nem lett túlbonyolítva, minden kezdő, haladó és profi RTS megszállott jól tudja majd kezelni a dolgokat. Többjátékos módban sok különféle lehetőségünk lesz és, ha a beépített 20 pálya nem lenne elegendő, biztosan lehetünk abban,

hogya a véletlenszerű maggenerátor sokat dob majd a hangulaton. Skirmish módban ezúttal már nem csak élő, hanem gépi ellenfelekkel is játszhatunk, ami szintén egészen új dolognak számít RTS-téren. Mindent összevetve úgy tűnik, nagyon hangulatos játékról van szó, kiváló grafikával (3.0-ás shader és teljes DirectX 9.0c támogatással) és zenével dúsított csatajelenetekben vehetünk majd részt. Ha minden jól megy, valamikor február környékén érkezik a hazai verzió (valamivel a világpremier előtt!) teljesen honosított átvezetővel, hangokkal, menüvel és kézikönyvvel. **ZeroCool**



MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI

Eddig csak halvány sejtéseim voltak azzal kapcsolatban, hogy pontosan mit is takar az „árkád RTS” fogalma, de rájöttem, ez a nekem való stratégia. A War on Terror semmit sem bonyolít a végtelenségig, csupán azokat az elemeket veszi át, melyek ugyan kielégítik a mindenkiben ott bújó megalománt („előre, emberek, estére miénk a város!”) mégsem nem lassítják le a játékmenetet. Alig várom, hogy seregeim élén átvegyem az irányítást az Erzsébet tér fölött.



ENDER ELSŐ BENYOMÁSAI

Sikerült végre kitörni a második világháborús stratégiák bűvköréből, és ezt egyértelműen pozitívnak ítélem meg. Mindamellet érezhető az a törekvés is, hogy a tisztelt fejlesztők egy igazán fogyasztható játékot készítsenek. Számításaim szerint sok blikkfang nem lesz, egy hangulatos – és csavaros – történet keretében irhatjuk éppen aktuális ellenfeleinket. A sztori ugyan egy kicsit hajaz a C&C Generals-ra, de hát ez legyen a legnagyobb probléma...



ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAI

Szinte minden hazai játékos tudja, ha Digital Reality, akkor stratégiai játék. Ezzel nincs is semmi gond, hiszen mindenki a saját stílusát tudja a legprofibban produkálni. Amióta a DR ráállt a tömegtermelésre, igazából úgy érzem, kicsit a minőség rovására mentek a határidők. Most viszont egy csomó olyan apró ötletet láttam, ami nem koppintás, sőt, még csak nem is láthattuk stratégiáinkban. Ez mindenképpen szép teljesítmény, remélhetőleg mihamarabb ki tudjátok TI is próbálni.



FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

A Pandemic alkotása igazi üde színfolt: sikeresen egyesítette az FPS-ek akcióközpontú „ott vagyok a csatában” hangulatát a stratégiai játékok taktikázásával. A gyenge pontokat a kiegészítő hivatott javítani, így az élmény már teljessé válhat.

Az alapjátékban a mai harcmeszőkön kellett helyt állnunk, kisebb csapatokat igazgatva – mindez 3D-ben, látványos összecsapások során. A koncepciót igen jól sikerült megvalósítani, pár hiba maradt csak, amely csökkentette az élvezeteket: egyrészt az ellenség intelligenciája nem ostromolta az eget, sokszor volt passzív, vagy nem úgy reagált, ahogy a harci helyzet megkívánta volna. Másrészt, bár elég széles körű volt a kiadható parancsok, taktikák választéka, mégiscsak hiányzott néhány lehetőség, amellyel finom trükközéseket, agyafűrt megoldásokat is megvalósíthatunk volna. Örömmel jelenthetem, hogy a fejlesztők hallgattak az okos szóra, figyelembe vették a visszajelzéseket, és épp ott változtattak, ahol arra szükség volt.

AGYAFŰRT ELLENFELEK

Nagy előrelépés a „Combat Effectiveness” rendszer bevezetése. Mit is jelent ez? A főképernyőn folyamatosan információkat kapunk embereink – és az ellenség! – állapotáról, képességeiről. Mindez nem úgy néz ki, hogy megjelenik a fejük felett egy zöld életerőcsík (bár poén lenne...) hanem kiderül, a szembenálló felek milyen kondícióban vannak, mennyire vannak fedezékben, mekkora rajtuk a lefógó tűz, sőt, még a harci tapasztalati szintjükét is látjuk. Ennek az összességéből a program kiszámol egy „Combat Effectiveness” értéket, amiből máris világossá válik számunkra, hogy mekkora eséllyel száll szembe kiválasztott emberünk az adott ellenséggel. Ha olyan a helyzet, hogy kicsik az esélyei, akkor rendelkezünk ellenfelére lefógó tűzvet, vagy éppen megpróbálhatjuk bekeríteni. Minderre szükségünk is lesz a megújult MI-vel szemben.

Bátran elfelejthetjük az alapprogram ellenséges katonáinak gyengeségeit: az előre szkriptelt viselkedést és a dinamika hiányát. Ellenfeleink megpróbálnak ránk lefógó tüzet irányítani, sőt bekerítésre is számíthatunk, ha nem figyelünk eléggé oda az eseményekre. Előfordulhat olyan eset is, hogy amikor kiadjuk embereink-

jelent, hogy most már úgy is kiadhatunk parancsokat a másik – mondjuk a Bravo - csapatnak, hogy közben továbbra is az Alpha csapatot irányítjuk. Ezzel megszűnik a korábbi zavaró, csapatok közötti ide-oda ugrálás. Néhány új trükköt is megtanultak időközben embereink. Kiadhatjuk katonáinknak

» AZ ELLENSÉG NEM VÁRJÁ MEG, HOGY EGY ODAHAJÍTOTT GRÁNÁT DARABOKRA SZAGGASSA. «

nek a parancsot, hogy cseréljenek tárat, az ellen ezt kihasználva gyorsan helyet változtat és számára előnyösebb pozícióból folytatja a tűzpárbajt. Nem várják meg azt sem, hogy egy odahajított gránát darabokra szaggassa őket, hanem inkább berohannak egy házba és az ablakot lőrésként használva lődöznek tovább. Minden egység tapasztalati szintet is kap, így találkozzhatunk egészen zöldfülűekkel is, akik az első puskalövésre felveszik a nyúlcipőt, de olyan elit osztagokkal is, akiket semmivel sem tudunk bejjeszteni.

RAVASZ PARANCSNOK

Az irányítási rendszerben komoly előrelépések történtek: mindenekelőtt említést érdemel az új, interaktív térkép, amelyen az összes, küldetés szempontjából fontos tényezőt (csapatunkat, páncélosokat, észrevett ellenséget) láthatjuk. Szintén jelentős könnyítést

„mesterlövész” parancsot, ilyenkor sokkal jobban odafigyel a célzásra, így nagyobb eséllyel talál. Ezt kombinálhatjuk úgy is, hogy társainak lefógó tüzet vezénylünk a kijelölt ellenségre, így a célzásra összpontosító emberünk zavartalanul dolgozhat. További apró finomság, hogy gránátosunk már az M-203-as gránátvetőt is kezébe veheti, amely egészen látványos pusztítást tud okozni. Végül érdemes megemlíteni, hogy segítségül hívhatjuk a légierőt is. A csapat vezetője küldetésenként limitált számú légi csapást kérhet – ilyenkor megjelenik egy Apache harci helikopter és lerendezi az általunk lézerrel kijelölt területet. Összesen 12 új küldetésen vehetünk részt, amely négyszer három bevetésre lesz tagolva, mindegyik az egység más-más csapatának szemszögéből.

Uhu

**Még szerencse, hogy
Joe ismerte az „Add
1 tank” cheatet**



CRASHDAY



Rendesek voltak, hogy ingyen adják a naftát... lehet, hogy a gépágyú győzte meg őket?



Nem kell izgulni, simán kifizeti a biztosító.

Imádunk száguldozni! Sőt, ha közben ugratni, pörögni is lehet, akkor már tényleg csak hab a tortán, hogy darabokra is amortizálhatjuk a verdát. Láttunk már ilyet is? Láttunk, viszont a Crashday további meglepetéseket is tartogat.

Akinek még ez is kevés, az turkálhat a brutálabbnál brutálabb fegyverek között, majd nekiindulhat valamelyik versenynek és oszthatja az igazságot. Közel 30 különböző versenyen vehetünk részt: ezek között van Stunt Show, Egy-az-egy elleni küzdelem, illetve a speciális arénákban megrendezett egymás elleni atomzúzás. Győzelmeink után pedig a szokásos lehetőségek állnak előttünk: javítás, tuningolás, új kocsi megvétele.

EGY GYORS MENET

A fejlesztők arra a szituációra is felkészültek, mikor nem akarunk komolyabb versenyekbe belebonyolódni, hanem csak rövid szórakozásra vágunk. A FlatOut már mutatott ebben a témában jó példát, és a Crashday ügyes követője: itt is megtalálhatjuk a „Távolugrást”, emellett pedig még olyan játékmódokban élhetjük ki magunkat, mint a „Rombold

pályaszerkesztővel szinte bármilyen pályát megalkothat. Kiválaszthatja a helyszínt, az úttípust, ugratókat, loopingokat, épületeket, felhőkarcolókat, és még amit csak megkíván (na jó, majdnem mindent...). Összesen 12-féle járgány közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, amely nem mondható hatalmas számnak, viszont a körülmények ismeretében nem is kell több. Annyiféle módon vezethetünk velük, hogy bőven ellesszünk ennyivel is. Ráadásul a szerkesztőben a kocsi tulajdonságait is editálhatjuk, nem beszélve az opcionálisan beszélhető befecskendező és utánégető szerkentyűkről.

Amint az a képeken is látszik, a grafika nagyon ott van a topon. A motor támogatja a DirectX 9-es technológiát, amely a különböző napszakok és fényviszonyok egészen valószínű megjelenítésére képes. Ehhez jön még a részletes vezetési fizika, a le-törő alkatrészek és sérülő gépjármű-



Hmm, úgy tűnik, a kollegák nem jártak szerencsével...



Néhány apróbb játékszer a sok közül.

le teljesen a környező vidéket”, „Vadászat checkpoint-okra”, vagy az „Ugratás robbanó autóval”. Akin kitör az alkotási vágy, az is megtalálja a számításait: a mellékelt

vek. Mindez, összekapcsolva az ugratásokkal, pörgésekkel és loopolásokkal teljesen egyedi atmoszférát teremt. **Uhu**

Mivel újabb már az autóversenyes játékoknál is szokás egy történetbe ágyazni a száguldozást, ezért itt is találkozhatunk ilyesmivel: egy videós hálózat szponzorált pilótájaként veszünk részt

szaggató versenyeken kell helytállnunk. Ez azonban csak a kiindulási pont: számos más játékmódban is kipróbálhatjuk tudásunkat, amelyek tényleg kreatívak, és kellemes újdonságot hoznak az autóversenyzés megszokott

» ISMÉT ÓLOMMAL ÉS EGYÉB FINOMSÁGGAL ÖRVENDEZTETHETJÜK MEG ELLENFELEINKET! «

a futamokon, és a győzelmek mellett a látványos ugratások és egyéb kunsztok filmre vett produkcióiból tartjuk fenn magunkat. A fenntartásba jelen esetben nem csak a jobbnál-jobb tuning felszerelések megvétele vagy a javítás, hanem fegyverek vásárlása is beletartozik. Igen, végre egy autós progi, ahol ismét ólommal és egyéb finomsággal örven-detzhetjük meg ellenfeleinket! Ettől eltekintve azért nem egy Mad Max-szerű apokaliptikus világban fogunk gurulni – bár jó lenne már egy ilyet is látni újra –, hanem hagyományos, egymást szét-

világába. Érdemes ezek közül a Stunt-, és a Wrecking módot kiemelni, valamint az extrém száguldozásra kihagyott játékmódokat, mint a Pass the Bomb. Ez utóbbinál egy bombát viszünk magunkkal, amelyet ütközéssel tudunk átpasszolni egy másik versenyzőnek. Természetesen az óra közben folyamatosan ketyeg és a bomba egyszer csak fel is robban... További, szintén gyors tempót diktáló, a hasonló című filmet idéző Speed Bomb mód. Itt – hasonlóan a filmhez – ha túlságosan lelassítunk, akkor kiold a bomba mechanikája és nekünk annyi.

KATEGÓRIA: AUTÓVERSENY MEGJELENÉS: 2006 FEBRUÁR
KIADÓ: ATARI FEJLESZTŐ MOON BYTE
FEJLESZTŐ: KORÁBBI JÁTEKAI -

GYORSLINK
446



QUAKE

EXTRA WALLPAPEREK A CD/DVD-N
EXTRA TUNING TOOL A DVD-N

KATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET SCI-FI
KIADÓ ACTIVISION FEJLESZŐ RAVEN SOFTWARE
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SOLDIER OF FORTUNE, STAR TREK ELITE FORCE I-II

GYORSLINK
450

**Ismerős sztori: a Földnek csak egyetlen ment-
vára van, egy hős aki... pff. Nem, a Quake-et soha-
sem a kidolgozott sztorija, hanem a zseniális, forradalmi
FPS akció miatt szerettük. A Raven Software ezúttal mindkét
fronton nagyot szeretett volna alkotni...**

Azt hiszem, nincs olyan gamer a Nap alatt, aki a Quake szó hallatán ne a multiplayer FPS-ek királyára asszociálna azonnal... Az 1996-ban megjelent legelső Quake nemcsak forradalmi motorjával és parás, démoni hangulatával lopta be magát a szívünkbe, hanem ez lett az a játék, amelyet a legtöbben nyomtunk egymás ellen. A id Software üdvöskéjének köszönhető emellett az is, hogy a 3D-s technológia elterjedt, és engine-jével rengeteg újabb klón és utánzás készült. A Quake név igazi fogalomvá vált, és ezt még az sem tudta legyengíteni, hogy

a második rész elég harmatosra sikerült - az első tükrében. A széria betetőzését az 1999-ben megjelent, pusztán multira kihagyott *Quake III: Arena* jelentette - az id ezután egészen a *Doom 3*-ig a babérjain ült... Nos, a *Quake IV*-gyel furcsa fordulat következett be, hiszen ezúttal ismét a single került előtérbe, sztorival, tokkal, vonóval, a fejlesztéssel pedig nem maguk Carmackék bíbelődtek, hanem a *Soldier of Fortune*-nel és a *Jedi Knight 2*-vel elhíresült Raven Software-t bízták meg...

**AZ ELLENÁLLÁS
FELESLEGES!**

Amikor egy játéksorozathoz újabb rész készül, akkor általában vagy egész

egyszerűen folytatják az előző epizódot, vagy „prequel”-ként a sorozat előzményeit vázolják fel (á la „OMG, jaj, de George Lucas vagyok”) illetve az is előfordul, hogy a különféle részeknek semmi köze egymáshoz a sztori szintjén (á la *Silent Hill*). A *Quake IV*-gyel sikerült még egyet csavarni ezeken a trendeken, ez az epizód ugyanis az eddigi trilógia közepétől veszi fel az események szálait, vagyis a *Quake II* közvetlen folytatása. Míg az előző részben az emberiség kénytelen volt védekezni az agresszív idegen lények, a Star Trek borgjaira feltűnően hasonlító stroggok támadása ellen, ezúttal a derék humánok a gusztustalan idegen lényekkel saját bolygójukon, a Strogguson (ezen ez elnevezésen a készí-

tők szerintem kemény öt másodperc törthették a fejüket egy korsó Heinekken mellett, miközben a felszolgálólány fenekét bámulták...). Történetünk hőse egy katonatiszt, Kane tizedes (Mortal Kombar rulez...), aki ugyan ezúttal kidolgozott karakter, mégis a korábbi FPS-hírókhoz hasonlóan az egész játék során olyan csendben fog maradni, mint egy belufizott aranyhal. Hősünkkel a stroggok elleni küzdelem kellős közepébe csöppenünk és egymást váltogató parancsnokaink rendszerint a háborús FPS-ekből megszokott különféle feladatokat bízzák ránk: keressünk meg eltűnt katonákat, robbantsunk fel stratégiai célpontokat, vagy egyszerűen csak kerüljünk az ellenséges vonalak mögé.

MITŐL DÖGLIK A LÉGY?

Bár a játék alapvetően az id által éveken keresztül fejlesztett engine-jét használja, a Raven szokásához híven mégis alaposan feljavította. A szörnyek modelljei például emelt poligonszámot használnak, illetve végre sikerült nagyobb külső tereket is a játékba préselni. A *Quake IV* grafikája sokkal szín- gazdagabb is lett és valamivel részletesebb is.

DOOM 3



QUAKE IV



WAKE

an idegesítő tudnak lenni (különösen akkor, amikor éppen pajzsvitát kérnénk, de a szóban forgó delikvens csak visszaugat, hogy: „Haggyábéké”, most nem érek rá, nem látod?” – grrr...), viszont van egy nagyon szimpatikus tulajdonságuk: a játék során folyamatosan berhelgetik különböző upgrade-ekkel fegyvereinket: több lőszer, nagyobb tüzérő, manuális célpontkövetés a rakétavetőnél, stb. Emellett társaink viselkedése sokkal feelingesebb is, mint más FPS-ben: tökéletes realizmussal végzik a dolgukat, gesztikulálnak, beszélgetnek velünk, illetve egymással és emellett még a lip synching (ahogy az ajakmozgás követi a beszédet) is tökéletes.

Ha viszont már a realizmusnál tartunk, egyedül azt sajnáltam, hogy a sok marcona, tuskére nyírt hajjú, izomtíbor férfi katona mellett a gyengébb nem egyáltalán nem képviseltette magát, pedig folyamatosan hallottam egy bájos női hangot a rádióüzeneteknél, de vele, vagy más nővel sajnos egyetlenegyszer sem találkoztam. (A strogoknál mondjuk van egy női figura, de ő valahogy nem az esetem (*Seven of Mine? – ender...*))

» A KÜLÖNFÉLE SZUSZOGÓ, MORAJLÓ, PITYEGŐ GÉPEK MEGADJÁK A KELLŐ ATMOSZFÉRÁT. «

A KATONA NEM KÉRDEZ. A KATONA LŐ.

Maga az akciórész sokkal pörgősebb és keményebb a *Doom 3*-mal összehasonlítva. Jóval több ellenség támad

hogymajd jön a „meeeeedic, meeeeedic!”, aki felgyógyítja őket, hanem szépen ott is maradnak holtan.

Bizonyos küldetéseknél el kell valakit kísérni egy adott helyre (szerencsére a legtöbbször egy „szétgyalázok mindenkit” macho katonát), és míg a legtöbb FPS-ben ezek a NPC-k is szkripteltek, itt viszont ők elpatkolhatnak, úgyhogy valamennyire vigyáznunk is kell rájuk. Szerencsére társaink általában elég jól harcolnak: sokkal hatékonyabban irtanak, mint a többi akció/taktikai FPS-ben és több lövést is kibírnak, úgyhogy azért az a nagy-nagy realizmus nem jelenti azt, hogy folyton pesztrálnunk kéne őket. Egyedül akkor válnak bosszantóvá, amikor hűbelebalázs módjára berohannak az idegenek közé, mielőtt még jó taktikai pozícióba kerülnének és ilyenkor azért elég nehéz kimenteni őket az ellenség tüzeiből, máskor pedig percekig keresztül várunk rájuk, hogy ugyan mi a rákért nem jönnek már, mire végre kapcsolunk: azért maradtak hátul, mert arra kell menni és éppen egy ajtó nyitogatásával szöszölnek, arra várva, hogy visszamenjünk hozzájuk. A derék technikusok bizony borzasztó-

CALL OF THE MUTANT

Küldetéseink során időnként három másik bajtársunk is elkísér: egy egyszerű katona, egy orvos, aki kérésre visszagyógyítja az energiánkat, illetve egy technikus, aki a páncélunkat tölti vissza. Ez a fajta megoldás is erősen emlékeztet a *Call of Duty*, illetve a *Medal of Honor* sorozat különböző részeire. A *Call of Duty*-val ellentétben szerencsére a *Quake IV* bakái sokkal kevésbé szkripteltek, tehát nem fogunk olyan jelenettel találkozni, mint a *CoD*-ban, hogy az osztagvezető elszántan magyaráz, miközben éppen vonaglik az ellenség lövéseitől, ám meghalni azt nem fog, hanem majd csak két pályával később, mert így lett leprogramozva. Ez azt jelenti, hogy társaink itt bizony el is patkolhatnak, és nem úgy,

A strogok fridzsidere: itt tartják a harapnivalót...



Mondtam, hogy ne tessék mozogni, akkor nem fáj a szuri...



ránk egyszerre, szinte minden oldalról és sokkal kevesebb az olyan üresjárat, amikor csak feszülten kutatjuk őket. A Quake IV éppen ezért érezhetően nehezebb is, mint az id üdvöskéje és jobban ki kell használnunk a különféle fedezékeket, illetve a tér minden pontját, hogy élve megússzuk az idegenek támadását. Ugyanakkor nem tetszett, hogy a Doom 3-hoz képest a pályák szerkezete sokkal lineárisabb (...annál?! Úristen! – ender) és kicsit fantáziátlanabb is. Egy-két apró logikai részt leszámítva a továbbjutás legminimálisabb agymunkát sem igényel: a legtöbb zárt ajtó például

nem a különféle megtalálható PDA-k vagy elektronikus kulcsok segítségével nyílik ki, hanem valamilyen elég gyökér szkriptelt esemény kapcsán (például: hirtelen berombol rajta az ellenség, muhaha...) Ellenben nem ártott volna, ha valahogy jelölhetjük, hogy már merre jártunk, mert a rettenetesen egyforma

folyósokon való császálások során nem valami nagy öjömődöttá, amikor annyit kapunk feladatnak, hogy „menjé vissza a bázisra, kkthxbye”, ugyanis kiváloán el lehet ilyenkor tévedni.

INDUSZTRIÁLIS KÉPI ORGAZMUS

Szerencsére az úrbázis megjelenítése, illetve általában véve a grafika elsőrangú: a Raven szokásához híven megint apait-anyait beleadott, hogy az id eredeti motorjából a maximumot kihozza. A különféle kisebb-nagyobb szobák, termek, folyósók elképesztő masinériákkal vannak telezsorva, mindenhol villódzó képernyők, harmóniaszerűen lenyíló hidak, óriási gyártószalagok: a Quake IV poszt-indusztriális stílusa még inkább jellegzetesebb, mint az ezen a téren szintén elsőrangú Doom 3-é.

A grafika emellett általában sokkal színesebb és változatosabb elemekből is építkezik.

A Raven érezhetően mindent megtett, hogy eltávolodjanak a „vérrel szennyezett titkos laboratóriumok” feelingtől és míg néhány helyszín egy kicsit így is túlságosan emlékeztet a Doom 3-ra, a zöme azért szerencsére eltért tőle. Annál is inkább, mivel végre-valahára a külső tereken is garázdálkodhatunk jó nagyokat, nem csak apró kis „szírpantásokra” toljuk ki az orrunkat, mint a nagy elődöknél. A felszíneken ezúttal nem kell folyton azon parázunk, hogy megfulladunk: hősünket ezúttal oxigéndús helyszínre tette a sors (illetve a Raven programozóinak) keze. A külvilág pedig tényleg hatalmas és viszonylag szépen

» A SZÖRNYEKBŐL SEM GYÁRTANÁNAK MŰANYAG BABÁT NYOLC ÉV ALATTI GYEREKEKNEK... «

Te, és azt ismered, amikor két emberi agyvelő beszélget?



kidolgozott, ám azért a másik FPS sztár, a Halo ezen a téren alaposan leiskolázza. Mivel sziklás, sivatagos tájakon járunk, ezért külső vegetáció, mint olyan nem létezik és így környezetünk kint meglehetősen sivár, illetve a hegyek, dombok, katlanok elrendezése sem árulkodik a fejlesztők hihetetlen fantáziájáról, illetve az állandó bazalt-vörös szín is unalmas egy idő után. Ez még nem is lenne baj, ha csak pár ilyen külső helyszín lenne, de mivel az összes ilyen, ezért összességében annyira nem voltam elájulva attól, hogy mekkora királyság, hogy végre kint lehet hasítani. Emellett pedig az ég textúrája is kissé gázos, olyan cirka 1998-as feelingje van...

BÉLSZÍN STROGG-ANOFF MÓDRA

Azt viszont semmiképpen sem lehet ráfogni a Quake IV-re, hogy ne bővelkedne a különféle kínzások rendkívül kemény és kegyetlen megjelenítésében. Míg a Doom 3-ban inkább a pokolra asszociáló különféle motívumok bővelkedtek, addig a Quake IV környezetében (egyéb-ként hűen a második részhez) a stroggok által elfogott emberek szadista szétcincálásait láthatjuk. A Raven most sem hazudtolta meg önmagát: a falakon gépekre kötött emberi torzók, a műtőasztalokon leköttözött, élve kibelezett szerencsétlenek és még sorolhatnám a rendkívül „fantáziadús” megoldásokat. Az egyik jelenet során, amikor hősünk is stroggá válik... no de nem akarom lelőni a poént, naaaagyon kemény lesz, majd meglátjátok! (Aki bírja a súlyosabb jeleneteket, annak már csak emiatt

a rész miatt is érdemes végigoltni a Quake IV-et.) Szinte biztos is vagyok benne amúgy, hogy ezt a játékot vagy be fogják tiltani Németországban, vagy olyan szinten le fogják nerfelni, hogy a saját fejlesztői sem ismernek majd rá... A szadista kínzásábrázolások mellett a szörnyek külseje sem abba a kategóriába tartozik, amelyből a Hasbro most hirtelen éneklő műanyag babát gyártana nyolc év alatti gyerekeknek. A démoni fénytől világító szemű, eleven húsból és gépekből összerakott strogg katonáktól, illetve a többi hajas, véres, gusztustalan rémtől garantáltan borsóadni fog a hátunk, még akkor is, ha a Quake IV közel sem olyan félelmetes, mint a Doom 3. (Ó, ha a F.E.A.R.-be is ilyen szörnyeket raktak volna a kommandósok helyett...) Az ellenséges idegenek amúgy nemcsak rendkívül döggösen néznek ki (a Raven több poligont is használt hozzájuk, mint az id a Doom 3 démonaihoz), rendkívül változatosak is, és ez a F.E.A.R. után igazi felüdülés...

HANG-ULAT A KÖBÖN

Amiben a Quake IV tagadhatatlanul elsőrangú, az a zseniális hanghatások és zajforrások kezelése. Bár zene ezúttal is csak nagy ritkán hallatszik, a különféle szuszogó, morajló, pittyegő gépek, kijelzők és egyéb herkentyúk épp eléggé megadják a kellő atmoszférát, hogy a muzsikát ne hiányoljuk. A döggök is háborzongató hangon hörögnek, ráadásul a tér minden irányából – feltéve, ha megvan hozzá az 5.1-es hangrendszerünk. A szinkronhangok terén sem lehet pa-

Aranchophobia 9: The Return of the Robot Spider Mutants



A Quake Afganisztánban játszódó kiegészítőjét láthatjuk, a főszereplő szinkronhangja Bruce Willis



A RHINO SQUAD KOMMANDÓSAI

Corporal Matthew Kane

Kor: 23 év
Született: Lunar Colony, New Hope

Hősünk igazi túlélő... Amikor az Armstrong űrállomáson mindenki elpusztult, akkor egyedül ő maradt életben. Állítólag Kane a vega táplálkozás zászlovívője az osztásban, ezért él mindent túl, rossz nyelvek szerint viszont már ott nő egy alien a hasában, azért hagyják békén az idegenek... Miután pár hónap alatt összeszedte magát, a Rhino Squadba került, ahol végre megmutathatja, mire képes...

Névválasztás: Kane nevéért azért kapta állítólag, mert Gene Rodenberry, a Star Trek alkotója mindig kemény „k” hangzást használt a karakterei nevében.



Scott Voss hadnagy

Kor: 30 év
Született: Lunar Colony, New Hope

Voss akkor került a csapatba, amikor a régi parancsnok, Daily hadnagy meghalt. Voss kedvenc mondata: „nem a méret a lényeg!” – ezt rosszindulatú egyének szerint leginkább azért hangoztatja, mert ő maga igazi cingár kis fickó, egész vékonykának tűnik izomtöbör társai mellett. Vosst annak idején elfogták az idegenek, és hat hónapon keresztül kínozták, míg végül a társai ki nem szabadították. Hogy miért nem változtatták őt is stroggá, azt senki sem érti – talán az idegenek nem bíztak a vékony Voss testi erejében, ki tudja...
Névválasztás: Voss a készítők szerint azért kapta a nevéért, mert rímel a „boss”-ra.



Marian Bidwell őrnagy

Kor: 28 év
Született: La Grange Point, Space Station McKinley

Bidwell őrnagy az űrben született és ott is akar meghalni. Apja és anyja marine-ok voltak, sőt, állítólag családfájában az űk-űk-űk-apjáig vissza lehet vezetni a marine-okat. Akkor lépett be a seregbe, amikor még két évvel a korhatár alatt volt – hamis iratokat felhasználva. Több halált és brutalitást látott, mint a nála kétszer idősebb katonák és állítólag nagy kemény a kiképzésnél is: a tengerészgyalogság a legtöbb veszteséget a stroggok mellett az ő áldásos tevékenységének köszönheti...



Nyikolaj „Sledge” Sledjonovics őrmester

Kor: 25 év
Született: St. Petersburg, Russia

Sledjonovics állítólag egy orosz súlyemelő fia és befolyással is volt nevelésére. Apja igazi munkamániás volt: amikor a kis Sledge éppen reggelizett, apa már pár méterrel arrébb ott emelgette a hűtőszekrény és a konyhakredencet gyakorlasképpen. Ennek köszönhetően Sledjonovicsból is igazi Popej lett: állítólag még apja fizikumát is sikerült felülmúlnia. Ennek köszönhetően Sledge a nehéz fegyverek szakértője.
Névválasztás: Sledjonovics azért kapta ezt a nevet, mert a „Sledge” (kalapács) becenevet akarták kihozni belőle.



Dune: Emperor FPS módban...



naszunk, ami nem véletlen, hiszen profi színészek dolgoztak együtt a Ravennel. A főszereplő hangjához például Tom Cruise-t kérték fel, aki példás munkát végzett szerepével, hiszen egész végig hihetetlen profizmussal tudott csöndben maradni... (Na jó, Cruise csak kacsa...) Szóval vannak azért lámaságok a játékban ezen a téren is, például nem egészen érthető, hogy ha már ennyire kihangsúlyozzák a főszereplő figuráját, akkor miért kellett megint a néma levente szerepét ráosztani. Amikor hő-sünkhöz beszélnek, akkor a legtöbbször csak áll és néz ki bambán a fejéből, mint egy jóllakott óvodás, így pedig meg-lehetősen nehezen sikerült magamat a szerepébe beleélnem, pedig elvileg a némasággal pont az a cél, hogy a készítők éreztessék velünk: „mi vagyunk az igazi főszereplő, nem az avatarunk”.

LÉPEGETŐBE SZÁLLNI, HÚ DE Kafa

Említettem a kinti részeket, de azt még nem tettem hozzá, hogy itt nem gyalogolni fogunk, hanem különféle járművekbe pattanhatunk majd. Azért itt ne tessék semmilyen *Operation Flashpoint*-ról, vagy *Halo*-ról fantáziálni, mert itt csak kétféle gépbe szállhatunk: az egyik a tank, a másik a mechwarrior-stílusú lépegető. Bár ordít ezekről: csak azért kerültek a játékba, hogy legyen ilyen is, de azért tény, hogy feldobják a hosszú távon monotonná

váló FPS-részeket. A tankos és meches kis epizódok talán még a *Quake IV* többi részéhez képest is roppant módon lineárisak: egyetlen szűk úton lehet csak haladni és a páncélat is állandóan újratöltődik, ha kicsit meg-állunk chillezgetni. (Hogy a páncélat hogy a példóban „töltődik” fel újra, azt nem igazán vágom: talán egyszerre 15 kis R2D2 püföli helyre, amikor majdnem nullára ér az energiacsík, na mindegy...) Így gyakorlatilag csak annyit kell csinálni, hogy mindenkit kilövének, aztán várunk, amíg visszatöltődnek a védelmi rendszerek, majd nyomulhatunk megint egyenesen előre. Kicsit olcsó megoldás az is, hogy ezekben a járgányokban végtelen lőszer van, illetve a fizikájuk is hagy némi kívánnivalót maga után, különösen egy *Halo*, vagy egy *Far Cry* után. Arról nem is beszélve, hogy csak egyfajta belső nézet van, ami szintén kicsit szánalmas manapság. Mindezek ellenére azért nem rossz móka ez az arcade shooteresdi, csak nem szabad tőle túl sokat várni. Azért legalább a multiba bepaszsirozhatták volna ezek a lusta ravenesek...

MESTERSÉGESNEK MESTERSÉGES...

Ahogy a *Doom 3*-at sem jellemezte az a kitörően zseniális és ravasz mesterséges intelligencia, ugyanezt nem lehet ráfogni a *Quake IV*-re sem... Ott még nagy jóindulattal ráhagytuk a szörnyek-

QUAKE THE MOVIE

Az id Software egyik főguruja, Todd Hollenshead állítása szerint a *Doom*hoz hasonlóan a *Quake*-ből is mozifilmet terveznek. Bár a *Doom* alig került a mozikba, az id-t nem érdekli, hogy az sikeres lesz, vagy sem – mindenáron szeretnének *Quake* mozit is. Többet még nem lehet tudni a dologról...



Let me ouuut!





VIVA LA REVOLUCIÓN?

Hogy tetszett-e tavaly a *Doom 3*, az egyéni ízlés kérdése (is), ám azt nem tagadhatja senki, hogy az id Software mindig is a játékipar forradalmasításán fáradozott.

Semmi hype, semmi háttérsztori, nagymellű női főszereplő vagy hányattatott sorsú, kidolgozott jellemű hős: amikor a *Doom* először kijött, egyetlenegy dologgal akart tarolni: a kőkemény FPS játékmennel, amivel a *Wolfenstein 3D* után másodszor rukkoltak elő. Akkor még nem létezett a „first person shooter” elnevezés sem, így a *Doom* végül is nemcsak forradalmasította, népszerűsítette a műfajt, hanem elsőként is vezette be a köztudatba.

QUAKE FÉNY

Aztán jött a *Quake*, amelyet az id jó szokása szerint először ingyenes (a játék egynevedét tartalmazó) shareware-ként terjesztett, hogy aztán az azonnal kirobbanó siker után a teljes programot dobja piacra. A *Quake* játéktörténelmi jelentősége önmagában is fontos, hiszen FPS-ekben először használták vektoros grafikát. Ugyanakkor sokkal jelentősebb, hogy innen ered a videokártyák elsőként sikeresen használt 3D-s grafika. A *GL Quake*, vagyis az Open GL technológiát egyfajta technikai trükkkel használó *Quake*-verzió látványvilágában sokkal kifinomultabb és főleg fényekkel gyorsabb volt „szoftveres” elődjénél, így az első korai prototípusok után a 3Dfx cég külön erre a játékra kezdte el gyártani az újabb és újabb specializált

3D-s kártyáit. Bekövetkezett az eddig elképzelhetetlen esemény: egyetlen játék szabta meg a hardverpiac fejlődési irányát! Később a játékipar is „lereagálta” persze a jelenséget: újabb és újabb olyan programok jelentek meg, amelyek kihasználták az újdonsült 3D-s technológiát és ez a folyamat tulajdonképpen mind a mai napig tart.

PORNÓ ÉS JÁTÉKIPAR KÉZ A KÉZBEN

A *Doom* és *Quake* nyilvánvaló játéktörténelmi jelentősége ellenére egyetlen dolog hiányzott belőlük: a legalább minimális szinten kidolgozott történet. John Carmack egy nyilatkozatában a játékbeli sztori fontosságát a pornófilméhez hasonlította, így nem csoda, hogy e két technikai téren etalonnak számító FPS dramaturgiailag nagyjából egyenlő volt a nullával: névtelen hőssükkel irtani kellett a zombikat és alieneket, erről szólt az egész. Sokak igényeit persze ez is teljesen kielégítette, ezért a *Doom* és *Quake*-klónok tömkelegeiben szinte szolgáiban próbálták lemásolni a történet „hiányát” is. Persze eljött az a pillanat, amikor a játékosok besokalltak és az FPS korábbi sikerei ellenére kezdte elveszíteni népszerűségét. Ekkor készült el az akkoriban még ismeretlen Valve csapatának *Half-Life*

című FPS-e, amely filmszerű, hangulatos bevezetővel büszkélkedhetett és egy (addig elképzelhetetlen módon) teljesen hétköznapi figurát, egy szemüveges tudóst főszerepeltetett egy sci-fi horror témájú játékban, illetve az egyetlen kutatóbázison alakuló kerettörténet is fontos szereppel bírt. Így, amikor már mindenki azt hitte, hogy az egyjátékos FPS-ek értelmüket veszítik, a műfaj hirtelen elképesztő módon fellendült ennek a játéknak köszönhetően.

EGYMÁS ELLEN AZ IGAZI

Ugyanakkor a dramaturgiailag kidolgozott egyjátékos mód váratlan megerősödése mellett ebben a korszakban váltak elképesztően népszerűvé a többjátékos FPS-ek is. Érdekes módon először épp a *Half-Life* többjátékos részéből készült modifikációk, vagy a hamar elterjedt, ismertebbé vált nevükön „modok” (*Team Fortress*, *CounterStrike*) terjedtek el, azonban hamarosan megjelent a mindenki által nagyon várt két, mind a mai napig etalonnak számító *Quake III: Arena* és nem sokkal utána az *Unreal Tournament* is. Aztán az id hallgatott, majd a *Doom 3* fejlesztésébe fogott, amelyet éveken keresztül húzott-halasztott, míg végül tavaly megszületett a mű... A *Doom 3* kiváló FPS lett, ám forradalomról itt

már szó sincs: egyfajta lereagálása az eddigi piaci történéseknek, hiszen a sztoriorientált FPS-ek továbbra is fontosak maradtak, ugyanakkor hihetetlen dramaturgiai csavarokra nem vágytak a játékosok (egy *Doom*tól mindenesetre nem vártak ilyet...) a hardcore multiplayer pedig valamilyen szinten jelentőségéből a túlságosan is széles választék miatt, illetve az id-nél szerintem nem volt se pénz, se energia, hogy olyat alkossanak, amely mérföldkövekkel lépipálná saját multis üdvöskéjüket, a *Quake III*-at.

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN...

Vajon mit hoz a jövő? A *Quake IV*, amelyet tulajdonképpen „it's a kind of *Doom 3*”-ként is aposztrófálhatnánk, egyértelműen megakasztotta a „minden játék egy technikai újítás” folyamatát – igaz, ezt már nem az id, hanem a Raven fejlesztette. Az id-nél egyelőre néma csend honol, hiszen még a *Quake Wars*-t is másnak „adták”: a Splash Damage készíti, akik a *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* multiplayer-es mod fejlesztése mögött is állnak. Az id-ről egyelőre továbbra is csak azt lehet tudni, hogy valamin nagyon dolgoznak, ami akciójáték lesz, de a többi néma csend... **Bad Sector**

LEVÉL A MAMÁNAK

Elfogtunk egy levelet... Mathew Kane írt haza mamájának, miután megérkezett Stroggosra, hogy kellemes és relaxáló munkájának eseményeit ecsetelje benne. Szegény mama.



2 Huh képzeld, múltkor tök rossz látomásom volt. (Vagy legalábbis azt hittem...) Ott állok a játéktéremben, éppen ki szerettem volna próbálni az Alien Blaster: The Return of Xuvahatriantus nevű játékot, amikor megjelent előttem egy tagbaszakadt strogg. Tudod ezek a stroggok egyszer emberek voltak, csak egy idegen faj átváltoztatta őket elgépiesedett zombivá, vagy valami ilyesmi. Nemtom, én csak löni szoktam őket, tudod, O'Neil őrnagy is mindig mondja: „Matthew, fiam, te ne gondolkozz, nem megy az neked, te csak ontsd a skúlót!”



3 Na mindegy szóval ott tartottam, hogy megjelent előttem az a strogg, de közben nem is ő volt. Vagy izé... szóval nem volt ott strogg, csak látomásom volt, helyette Mahler kapitány állt csak előttem, meg nem is a játéktéremben voltam, mint aztán kiderült. Apa mindig mondta, hogy szokjak már le a kokoról, lehet, hogy tégleg igazra volt, na mindegy. Szal, csak valami látomásom volt, vagy mi, nagyot is kacagtunk Mahlerrel.



5 Jött rám is az a dög, azt hitte, Matthew is olyan láma, hogy csak úgy meg lehet lékelni a fejét! Szerencsére itt volt nálam a stukkerem, meg a harci zseblámpám! Ja igen, azt meséltem, hogy a seregben most már megengedik, hogy pisztolyt is használjunk a zseblámpa mellett? Tök jó fejek! Asszem valami olyan izé volt, hogy egy teljes úrbázist kiirtottak valahol az idegenek, mire a parancsnokságon rájöttek, hogy a zseblámpa annyira nem büntet, amikor az ellenség fejét ütögeted vele.

Na jó van, szóval ott tartottam, hogy jött az a dög, azt hitte, hogy majd belőlem is fasírtot csinál, de még időben lepuffantottam. Annyira király voltam, olyan jó lett volna, ha apa is látta volna! Na jó, mondjuk a strogg is kicsit bántott, kaptam tőle egy akkorát, hogy megreccsent a koponyám, meg vér szívárgott a fülemből, meg egyéb bajom is volt, de szerencsére tök rendeselek itt a dokik, belém nyomtak valami izét, és rögtön teljesen fullos voltam.



1 Szia anya! Végre megérkeztem Stroggosra. Tök jó hely, nem kell értem aggódnod, zöld erdők, folyók, csicsérgő madarak, jól fogom itt érezni magam. A bajtársaim kedves fickók, megbíznak bennem és én kedvelem őket. Bár egyelőre Cortez őrnagy budi-tisztításra osztott be, de szerintem hamarosan megjavul a helyzet. Ja igen, a kis piros szívés pulcsit és a nyuszifüles mamuszkámat küldd el postán, kérlek.



4 Erre képzeld, a következő pillanatban szegény Mahler agyveleje ráfröccsent a vadiúj ingemre, tudod arra, amit még három hete a születnapomra vettem! Már mondtam is volna neki valami nagyon csúnyát, amit ide semmiképpen sem írnék le, de amikor összeesett és meghalt, akkor rájöttem, hogy ez a srác nem tréfál! Megtámadtak minket a stroggok!





7 Képzeld ma taktikai megbeszélés volt és már én is hivatalos voltam rá, mert annyira sokra tartanak! Apa mindig azt mondogatta, hogy nem az eszemért szeret, de itt a seregben végre elismernek, hogy mennyire okos vagyok, nem csak valami agyatlan gyilkológép. Na mindegy, szóval megbeszélés volt és Voss hadnagy előadta a start... strta... vagy... taktikát, vagy mit.



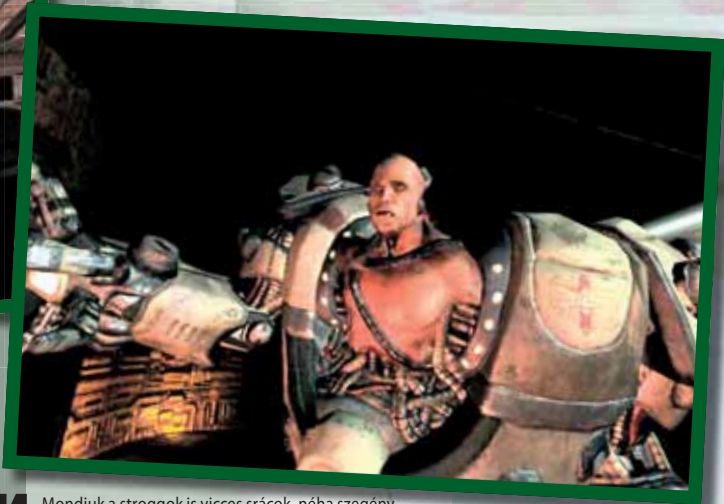
8 Na de szóval ott tartottam, hogy valami taktikai izéről beszélünk. Képzeld, most vezették be a seregben a lépegetőket. Ez olyan hatalmas gépi cuccok, amikben benne ülsz és... és... lösz belőle. És képzeld anya, benne vagy a fejében és olyan mintha egy robot harcolna, pedig valójában te irányítod. Tök izgi, nem?



9 Képzeld, ma ki is próbáltam ezt a lépegető cuccot! Annyira királyos, van benne ilyen rakéta, amit ha kilősz a stroggok járgányaira, akkor tök nagyot robbannak. Ja de azért vigyázni kell, mer' ez nagy mechwarrioros cucc sem sérthetetlen. Van rajta valami elektronikus pajzs, vagy mi (tök jó, hogy apa mindig is szíjjal vert, hogy tanuljak már fizikát, most ilyen királyos dolgokat tudok), ami lemerül ha lövik, de mindig visszatöltődik, ha várok egy kicsit. Ja meg a páncél is visszapáncélosodik, tök király.



10 Mondjuk aztán a stroggok így is szétlőtték a lépegetőmet, kicsit szomorkodtam is, de aztán megint megörültem, mert beszállhattam a tankba. Ez is tök sirály, gurul, meg minden, meg baromi nagyokat lehet löni vele. Jött valami Strogg repülő, azt lelőttem, olyan kafa vagyok. Ha apa... na jó, ezt már mondtam.



11 Mondjuk a stroggok is vicces srácok, néha szegény pajtásokból olyan szörnyű izéket csinálnak, hogy röhögni kell, de aztán csak sírok. Emlékszel Sammyre a hetedik általánosból? Na szóval szegény srác is katona lett, itt szolgált mellettem, aztán elfogták a stroggok és csak a felsőtestét hagyták meg, a többi részét levágták és ilyen mechanikus izét csináltak belőle. Ja tényleg, Sammy kérte, hogy szólj a szüleinek, hogy sajnos idén nyáron nem tud emiatt hazamenni.

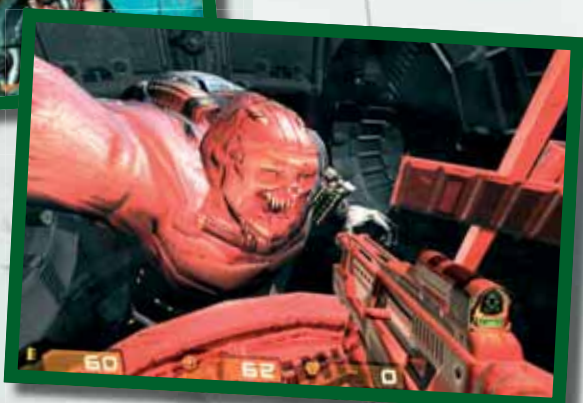


12 Jaj, anya, nem is tudom hogy mondjam el... Szóval nekem is volt ilyen műtét izém... Picit fájt is, de szerencsére azért nem volt vérszes. Pár dolgot átalakítottak rajtam, azért jobban szerettem a régi testrészeimet, de tényleg annyira nem gáz. Szegény Pete, egy régi haverom sokkal rosszabbul járt, neki valamit a hasában turkáltak az idegenek és bele is halt.



13 Na szóval tökre máshogy nézek ki, meg ha látnál, biztos aszondanád, hogy „kisfiam, olyan sápadt vagy, voltál napon mostanában?”, de tényleg nem kell aggódnod, teljesen jól vagyok. Néha ilyen gondolatok jutnak csak eszembe, hogy „EMBERT... KELL... ÖLNÖDI!”, de a sereg pszichológusa aszondja, hogy majd rendbejövök, semmi gáz. Ja igen: a mamuszka, meg a szíves pulcsi mégsem kell, köszi.

14 Amúgy meg tök sirály, mert sokkal jobbak így a képességeim: gyorsabban futok meg egyéb klassz dolgokat is tudok. Meg eleve esélyem nem lenne a legnagyobb dögökkel szemben. Képzeld, már szinte senki sem él az egész bázison, csak én meg még pár haver, de még a legnagyobb dögöket is lelv1-ezem, akkora király vagyok. Ha apa... na jó, asszem, azért legjobban ha apa többet már nem lát...



ELŐTTE



Kane rengeteget kondizott, ennek köszönhetően a „Marine Forever” dezodorreklám plakátjain lehetett látni izmos felsőttestét.

Hősünk jóllakott óvodás ábrázattal és nem igazán magas értelmi képességekkel bír – idegen nyelvekből mindig is megbukott.

Kane a „mondj ne-met a drogoknak!” kampány élharcosa volt: karján sohasem lehetett látni egyetlen tűszúrásnyomot sem...

Kane örök bánata, hogy a tengerészgyalogosok éves futóversenyén mindig is csak második lett, ezt saját állítása alapján görbe lábainak köszönheti, ám társai szerint csak túlparázza a dolgot a srác.

KANE V1.0

re, hogy „Istenkém, hát zombik, többet nem szabad várni tőlük...”, itt viszont idegen lényekkel van dolgunk, úgy-hogy azért egy fokkal többre számít az ember. A legtöbbször csak elélni állnak és osztják az áldást, illetve annyit azért fejlődtek, hogy most már megtanultak arrébb is ugrani, amikor rájuk lövünk! Ennek ellenére azért kemény ellenfélnek bizonyulnak, egész egyszerűen azért, mert sokkal nagyobb tömegben támadnak és brutálisabban sebeznek, mint a *Doom 3* monsztái. A legnagyobb nehézséget talán azt jelentette, hogy egyesek teljesen kiszámíthatatlanok, és amikor hirtelen ránk ront egy vérszomjas, karján pengével felszerelt dög, hogy felnyársaljon, akkor – hacsak nincs épp shotgun a kézben – a káromkodáson túl nem lehet túl sok mindent csinálni, hogy éppen megússzuk a találkozást.

BUMM A STROGGBA

A fegyverek kidolgozottabbak, mint a *Doom 3*-ban, különösen a már említett upgrade-eknek köszönhetően, amelyeket a játék során kapunk. Maga a shoti sokkal erősebb, viszont sajnos itt sincs duplacsöves mordály, pedig ha már a *Doom 3* ki-egészítőjé-be sikerült bepasszírozni, akkor nem értem, ide miért nem lehetett. Hasonlóan a *Doom 3*-hoz, itt sincs egér jobb klikkel alternatív lövés, hanem ilyenkor bezoomolunk az ellenségre, ha van valamilyen távcső a puskán. Nem tudunk kihajolni a folyósok szélein

sem, úgyhogy az egyetlen eszközünk az ellenség skulóinak kikerülésére a jó öreg strafe-elés. A fegyverek általában jól alkalmazhatóak a különféle szituációk során, bár a railgunt relatíve ritkán érdemes bevetni.

Újdonság még a *Doom 3*-hoz képest, hogy a sokak által szidott zseblámpás megoldás (ha zseblámpa

volt a kezében, akkor nem lehetett nálad fegyver, így folyton váltogatni kellett) helyett most már a pisztolynál és a géppityunál is használhatunk lámpát. Mivel a *Quake IV* alapvetően nem a *Doom 3*-féle horror-parázta-

» A FALAKON GÉPEKRE KÖTÖTT EMBERI TORZÓK, A MŰTŐASZTALOKON LEKÖTÖZÖTT, ÉLVE



Ezt akkor álmodtam, amikor bagulyást vacsoráztam, pacalpörkölttel.



Robotzsarura várva...



Szóval Keresztapa mégsem bocsájtott meg és most fejbelősz, ugye...?



Gondolkoztam, hogy a fejemet is lecserelem, de Suzy elhagyna, ha megtenném...

UTÁNA

Bár a humán nőknél a strogg-Kane kevésbé vágódik be, viszont új, designos külsejének köszönhetően a strogglányoknál annál inkább. A stroggok az agyában is berheltek valamit, így végre megérti a strogg feliratokat és nyelvet is.

Ennek ellenére a stroggokkal összehasonlítva viszonylag kevés HP-val rendelkezett, új gépesített felsőtestének köszönhetően azonban sokkal többet kibír.

Amikor Kane stroggá vált, a különféle élő testszövetből kiszívható energiát intravénánusan tudja magának adagolni. Juj.

A strogg mechanikus lábakkal Kane végre megvalósíthatja önmagát. Bár az tengerészgyalogos futóversenyről kizárták a nyilvánvaló előnyök miatt, viszont a stroggnál egész biztosan ő lesz a nagy ász.

KANE V2.0



tós hangulatra hajt, ezért tényleg ez volt a legésszerűbb megoldás. Ha már itt tartunk, akkor meg kell jegyezni, hogy sokkal kevesebb helyen találunk teljes sötétséget, mint ami az id klasszikusát jellemezte. Szerencsére az állandó „paprikajancsis” megoldás is kimaradt, hogy a szekrényből hirtelen előugrik egy dög, illetve az az olcsó fogás is, amikor egyszerre hatan ugranak rád, amikor felveszel egy gyanúsán elhagyott páncélzatot.

NEM EGY „FÖLDRENGÉS”...

Összességében egész élvezetes volt a *Quake*, de sajnos nem az az igazi „földrengés”, amely saját angol címével jól jellemezte az első részt. Míg az első *Quake* forradalmi motorváltást

jelentett a *Doom*hoz képest, valahol kicsit mulatságos, hogy a *Quake IV* pontosan ugyanazt a motort használja, mint a *Doom 3* – bár az tagadhatatlan, hogy ez az engine még most is nagyon dögös grafikára képes. Amit viszont nem egészen értek, az az, hogy ha már tényleg az egyjátékos módra, illetve a sztorira koncentrált a Raven, akkor miért kell ilyen össze-csapott, vérciki, semmilyen mesével előállnia. Bár találkoztunk érdekes fordulatokkal is (például, amikor a főhősből strogg lesz...), de azért összességében mind a történet, mind a szereplők rettenetesen érdektelenek. Nagy kár, mert ha már a grafikus motor, illetve a milió adott, akkor azért egy jó kis fordulatot sci-fi sztorival néha csodákat lehet művelni... Szerencsére a pörgős, izgalmas, vérbő

és nagyon jól kivitelezett akció és remek hangulat miatt mégis megéri, hogy a műfaj rajongói semmiképpen se hagyják ki a *Quake IV*-gyel töltött álmatlan éjszakákat.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1 GHZ	A64 3000+
320 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Furcsa ATI bugokkal, fagyásokkal találkoztam. A sebességgel 1024x768-on nem volt gond, feljebb viszont nem nagyon bírta a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Megszépült Doom 3 motor	GRAFIKA	9
↑ Jobban kidolgozott, pergősebb akciórész	HANGOK	10
↓ A játék feletől fokozatosan egyre unalmasabbá válik	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Gyökér történet	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A Raven Software ismét remek munkát végzett. Egy idő után sajnos monotonná, és uncsivá válik a játék.

83%

ÉS A TÖBBI:

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

TIPP
A 108. OLDALON

Mechwarrior 24: The Return





NEED FOR SPEED: MOST WANTED

TIPPEK
A 103. OLDALON

EXTRA ▶ KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N

KATEGÓRIA AUTÓVERSENY - ÁRKÁD-ÜLŐBŐS-TUNINGOLÓS
KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐK ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI NEED FOR SPEED-SOROZAT

GYORSLINK
1258

A mai suhancok el vannak kaptva. Mit nekik krómozott kipufogóvég, földig érő köténylemez, az *NFS Underground* óta fulladozunk a tuningolós programokban. Aztán amikor már azt hisszük, nem lehet újat mutatni, jön a *Most Wanted*, és alapjaiban írja újra az egész műfajt...

Történt ez úgy, hogy az EA sorozatgyártó-gépsora egy pillanatra nem röccent meg. Megszokhatunk, ugye, hogy amikor egy fejlesztő vagy kiadó kiszimatolja, hogy a pénztermelésre szánt giga-sorozat gyengeségei

mindinkább feltűnnek a T. fogyasztó számára is, általában bejelenti, hogy ő most kihagy egy évet, és elvonul Tibetbe meditálni. Ehhez képest kedves barátaink az EA-nál a szokásos kamudumák helyett inkább játékprogramozással töltötték el idejüket, aminek meg is lett az eredménye: a *Most Wanted*,

ha nem is merjük kinevezni minden idők legjobb *NFS*-ének (első rész for teh win!), az utóbbi 75 év legjobb árkád autóversenye, ami azért - valljuk be - nem kis teljesítmény.

ÚJ DUDÁS A CSÁRDÁBAN

Minderről persze mit sem sejtünk, amikor a játék legelején begurulunk Rockport Citybe, a képzeletbeli amerikai nagyvárosba.

A hangsúly a *nagy* szón van, hiszen már a bevezető autópályaszakaszról jól látszanak az ipari negyed füstös gyárkéményei, a belváros felhőkarcolói, és a szélesen terpeszkedő kertváros zugos utcáskái egyaránt. Ideális terep ez egy szénné tuningolt BMW M3 GTR számára, ám mivel egyedül randalírozni nem fun, nyilván olyan helyre jöttünk, ahol az egy literes Suzuki Swifteken túl is van élet. Rockport City pedig ilyen hely: lelkes és aktív közösséggel bíró autókлубok bölcsője. Egy rövid közzjáték után azonban lekapcsolnak a zsaruk, elveszítjük a BMW-t (részletek a boxban), s bár legfőbb jötevőnk, Mia, óvadék ellenében kihoz minket a síttről, épp csak annyi pénzünk marad, hogy megvegyünk egy Fiat Puntót. Picit nehezebb lesz ezzel felelőckélni a Feketelista élére, de legalább nem eszik olyan sokat... A lista egyébként a játék ultimate célja, alfája és omegája. Ebben a fantáziadús elnevezésű nyilvántartásban rangsorolja a rockport city-i yard az utcai versenyés legmeghatározóbb alakjait, underground berkekben pedig nagy dicsőség minél előkelőbb pozícióban tanyázní rajta. Hajt is mindenkit a vágy, hogy a fejére kítűzőtt „vérdíjat” minél följebb srófolja, hogy végül ő legyen a *Most Wanted*...

Tuning-golf... ☺
Persze élőben a fél karunkat is odaadnánk egy ilyenért!





FELPÖRÖGNEK AZ ESEMÉNYEK

A sztori hamar beindul: Rockport Citybe beérve nem bízunk semmit a véletlenre, gyorsan megpingeljük a 160-at két pirolámpa között. Így hamar versenyhelyzetbe keveredünk az RX-8-ast hajtó Miával, aki a történet szempontjából igencsak jelentős nőszemély. Aztán kisvártatva megismerkedünk Cross rendőrbíróval és barátjaival is, akik elhivatottsága eléggé meggyőző, és persze az utcákat uraló bandák képviselőire sem kell soká várni. Akadnak közöttük jó és kevésbé jó arcok. Így hamar a mélyvízben találjuk magunkat, verseny verseny követ, jól összerúgjuk a port a főgonossal, Razorral (amolyan igazi, vernivaló hülyegyerek), összemeledünk Miával, emelkedik a reputációnk, minden szép és jó... hahhh... amíg verdánk darabjaira nem hullik a végső, Razor elleni verseny közben, és Crossék le nem kapcsolnak minket...

WANTED

GRAND TURISMO SPORT

TEDD, VAGY NE TEDD, DE NE PRÓBÁLD!

A cél tehát adott. Miután beüzemeljük legújabb szerzeményünket, az olasz autógyártás eme remekét, és megkapjuk a történeti szálát továbbblendító első sms-einket, mobilhívásainkat, garázsunk előtt találjuk magunkat. A város természetesen szabadon bejárható (legalábbis az a része, melyet a legelején „ingyen” megkapunk), így a versenyek helyszínét felkereshetjük free roam módban – térképünk színes zászlókkal jelzi ezeket – de menüből is indíthatjuk a futamokat. Eleinte a miénkhez hasonló, alsó kategóriás, alig-tuningolt kocsik ellen küzdünk normál körversenyeken, esetleg sprinteken, később azonban kinyílnak lehetőségeink: tolhatunk knockout-ot, drag race-t, és néhány teljesen új, jópofa versenyszámot is, mint a tollbooth, vagy a speedtrap.

Am amíg eddig eljutunk, sok munka vár ránk: egyenként kell levernünk a 15 nagyarcú feketelista tagot (mindegyikük kellőképpen tenyérbemászó videofilmel mutatkozik be), ők pedig nem állnak ám csak úgy ki bárkivel: a kihívási feltételek teljesítéséhez nem elég, ha a fentiekhez hasonló normál versenyeket megnyerjük, de a zsarukkal, és a hozzájuk kötődő speciális küldetésekkel is meg kell bírkóznunk.



ITT A ZSARU, ITT VAN ÚJRA

Ezek a feladatok az úgynevezett „milestone” (mértföldkő) események, ahol rögtön egy üldözési szituáció közepébe csöppenünk, és olyan célokat kell elérnünk, mint például: tegyük mozgásképtelenné „X” rendőrautót, hajtjunk át egy adott trafipax-on 180-nal, törjünk át „n” rendőrségi utakadályt, és lépünk le az üldözésből mondjuk 4 perc alatt. A másik, rendőrökhöz kapcsolódó kihívás a

konkrét vérdíj-gyűjtögetés, melyet az üldözések során kivitelezett minél több

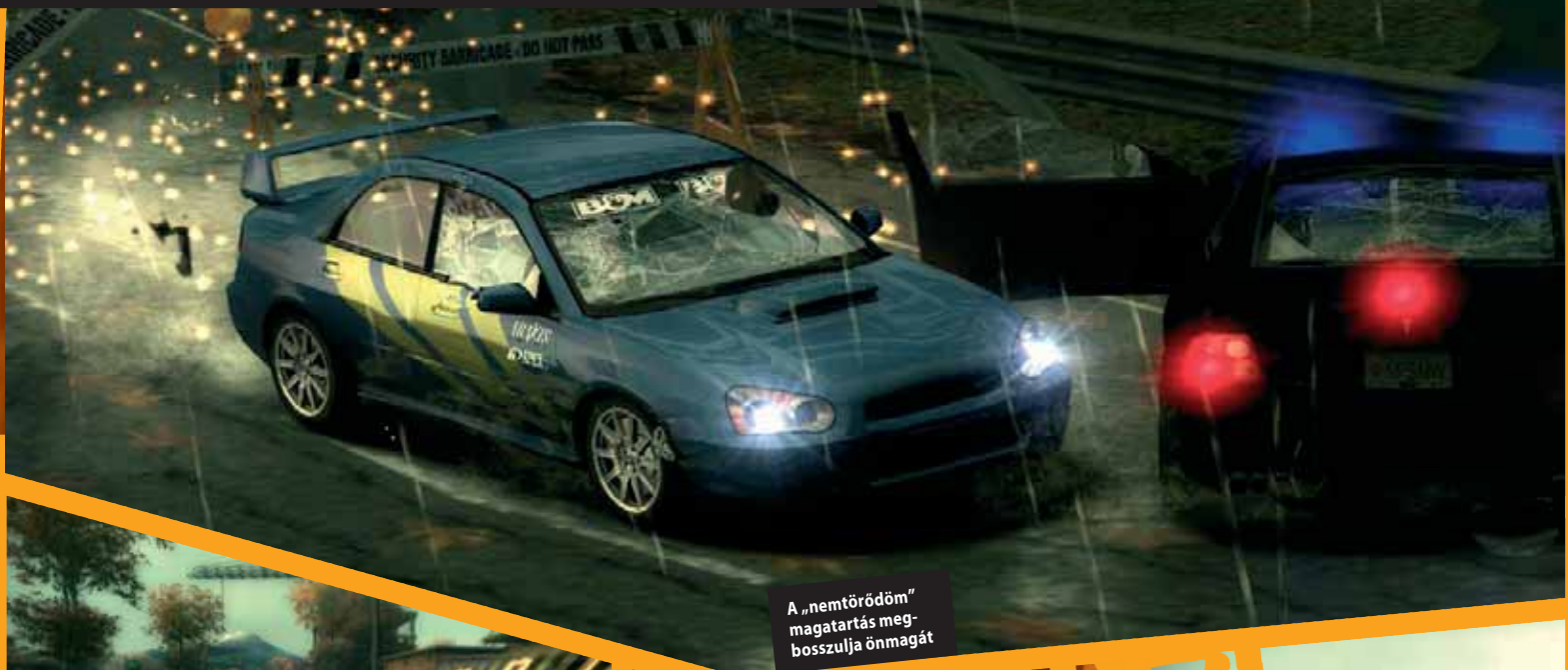
szabály-áthágással, illetve az apokaliptikus méreteket öltő rombolással tudunk hatékonyabbá tenni. Ez így elég töménynek hangzik, de nem kell megjedni: minden kritériumra külön üldözési szituációt indíthatunk, és a különböző kritériumokat bármelyik

Leugrunk a telekre csekkolni, hogy áll a nyaraló



szituban teljesíthetjük. A vérdíj is gyűlik minden egyes üldözés alkalmával, még azok alatt is, melyeket nem ebből a célból indítottunk, hanem csak úgy „belesodródunk”. Igen, ilyen is megeshet, hiszen a rendőrök mindig járőröznek, ráadásul nem szkriptelve, hanem véletlenszerűen, így bármikor rántálhatnak, mondjuk útban a következő verseny felé, vagy urambocsá! épp az első helyért folytatott keshegyre menő küzdelem közben. Ha pedig heat-levelünk (körüzési szintünk) már a kettes, vagy hármas fokozatot ostromolja, szinte tuti belefutunk majd a yardba, hiszen ilyenkor alapból sűrűbb a cirkáló autók száma. A szkript-mentesség és a véletlenszerűség egyébként nem csak a rendőrökre jellemző, hanem úgy

általában mindenre és mindenkire, hiszen a város tőlünk függetlenül éli mindennapjait. Ez akkor a legszembeütőbb, amikor a célszalagon való átszárguldás után megjelenő összegzőképernyőt leokézva semmi sem változik körülöttünk: visszakapjuk az irányítást, továbbra is 200-zal szárguldunk, ugyanaz a civil kocsi vándorog előttünk, amit a befutó előtt pillantottunk meg, ellenfeleink tépnek tovább dolgukra, a zsaruk pedig továbbra is a nyomunkban vannak... Versenyeink szervesen illeszkednek a világ történéseibe, ami nem fagy le, nem töltődik be újra, csak mert mi gyorsulósdit játszottunk a haverokkal (Kivéve a drag versenyeknél, de arról külön dobozban...).



A „nemtörődöm” magatartás megbosszulja önmagát



NEHEZSÉGEK

rendőr-kocsin! Még 120-adszorra is hátborzongató élmény! Eztán gyorsítva minden lejátsszódik visszafelé, kizoomolás, felgyorsulás, ismét kezünkben az irányítás, a zene átvált az amerikai akciófilmekből jól ismert, nagyzenekari soundtrack-re, mely a Szikla, a Con Air, az Ál/Arc, és a hasonló örökérvényű ekszönművek sajátja volt (Nicholas Cage ftw!), ami gyk. megduplázza a termelődő adrenalin mennyiségét... Cikázva vágunk át a sűrű forgalmon, a zsaruk lökdösnek,

kerülgetnek,

hangosbeszélőn szólítanak fel minket a lassításra, közben rádiókon halljuk kétségbeesett jelentéseiket „erről az örültről”. Eleinte még nem okoz gondot meglépni előlük, ám később, amikor egy-egy üldözéshez már a nemzeti gárdát, a katonaságot és a titkosrendőrséget is mozgósítják, más lesz a helyzet, illetve akkor is készülhetünk a hajcihőre, ha épp leléptünk egy üldözésből, de nem húzunk el a vérbe villámgyorsan.



RENDELKEZÉS MINDENKÉNT

Nem kevés időt fogunk tehát rendőrök társaságában eltölteni, ám ez korántsem baj, hiszen az üldözésekkel járó játékélmény egyszerűen fenomenális. Ahogy megjelennek a fakabátok, már az is hátborzongató... Képzeld el, ahogy 180-nál tépünk a kertvárosban, kocsinkban dübörög a ganxta rap, ám egyszercsak fokozatosan belassul a kép, majd kimerevedik, a színvilág kékes tónusúra vált, a kamera pedig horrorfilmeket idéző hangeffekt kíséretében elkezd zoomolni, majd megáll a szirénáit épp bekapcsoló

lyenkor ugyanis a hoppon maradt fakabátok célirányosan minket keresnek – hallhatjuk a rendőrségi sávra hangolt rádiókon, ahogy a központos az utolsó észlelt pozíciókat harsogva minden közelben járórőző egységet odavezényel. Nagyon feelinges.

A PUNTOVAL NEHEZEBB FELEVICKÉLNI A FEKETE LISTA ÉLÉRE, DE LEGALÁBB NEM ESZIK OLYAN SOKAT.

lyenkor ugyanis a hoppon maradt fakabátok célirányosan minket keresnek – hallhatjuk a rendőrségi sávra

hangolt rádiókon, ahogy a központos az utolsó észlelt pozíciókat harsogva minden közelben járórőző egységet odavezényel. Nagyon feelinges.

Nem voltunk viszont maradéktalanul elégedettek azzal, hogy a versenyek közben indult üldözések alatt a rendőrök számára szemmel láthatóan mindig mi voltunk a legérdekesebbek, holott kollegáink is ugyanannyival száguldoztak. Zavaró volt továbbá az is, hogy a zsaruk némely esetben ugyanúgy lassultak, illetve gyorsultak, mint mi, mintha dróton rángattuk volna őket, még akkor is, amikor nitróztunk...

JOSIE MARAN

ROCKSTAR

A Most Wanted főszereplőjét, Miát alakító modell-színésznő karosszériája nem szorul tuningolásra, de nem is nyerhető meg Pink Slipen. Néhány kép róla alant. Aki egyébként filmen is látni szeretné, vegye ki a tékából az Aviatorot (a „cigarettás nőt” játssza), vagy a Van Helsinget (ő volt Marishka). A közeljövőben pedig a The Final Season és a The Gravedancers című mozikban lesz látható.



TEHER ALATT NŐ A PÁLMA

Így telnek hát a hétköznapjaink Rockport Cityben, amikor az épp soron következő feketelistás által felállított kritériumokat próbáljuk teljesíteni. Amennyiben sikerrel járunk, kapunk egy sms-t, melyben mintegy elismerését fejezi ki a kollega: innentől kezdve bármikor megkaphatjuk a bossfight-ként is felfogható döntő versenyek helyszínét. Halkan jegyzem meg, hogy a mi verzióinkban úgy tűnt, hogy a kihívási feltételek a „szükséges, de nem elégséges” kategóriába esnek, azaz amíg nem teljesítettük őket, esélyünk nincs az sms-re, ám attól még, hogy végeztünk a feladatokkal, nem törvényszerű, hogy azonnal ki is hívják minket. Zero barátommal



Ez itt a beach. Akkor itt most gumit égetünk egy darabig, hátha észrevesznek a csajok



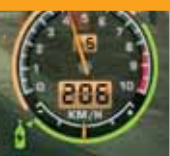
Knight Rider 2005



Két kupont választ-hatunk, így mindenki eldöntheti, hogy a biztos nyereményekre utazik, vagy kockáztat. Megsúgom, érdemes legalább egyet az utóbbira áldozni, hiszen pénzügyi helyzetünket semmi nem tudja oly pozitívan érinteni, mint egy eleve felpöckölt bentorpedó elnyerése, hiszen a tuningolás



Egy 4 napos matricát szeretnék



úgy vettük észre, hogy innentől méltatlan bennünket egyáltalán figyelemre ezek a kedves emberek, és ha leteszünk valami extrát az asztra (például

drága, a soron következő versenyekre pedig a legritkább esetben állhatunk oda régi autónkkal...

TUNING TIBOR KÖZBELÉP

Van ugyanis még egy „újítása” a Most Wantednek a korábbi tuningolás NFS-ekhez képest: a nehézség lépésről lépésre, érezhetően emelkedik. A MW-ben igen hangsúlyos szerepet kapnak az autók alaptulajdonságai, így ne is álmodjunk arról, hogy mondjuk a lista 13. helyéért folyó versenyeken hely fogunk állni azzal az autóval, mellyel a 15. számú versenyzőt elimináltuk, csak azért, mert beletettünk egy feltöltőt. Ellenfeleink szépen lassan le fognak hagyni minket, még akkor is, ha tökéletesen hibamentesen autózunk. A versenyek még up-to-date, az adott csoportra méretezett, feltuningolt verdával is kemények, és nem azért, mert vetélytár-

egy üldözésben összerakunk 30-40.000 pontnyi vérdíjat), akkor hajlandóak kiállni ellenünk. Aztán lehet, hogy a bolti verzióban ez már másképp lesz, majd meglátjuk. Ha legyőztük a soron következő feketelistás tagot, mindig elfoglaljuk pozícióját, és egy „győzelmi menübe” kerülünk, ahol azon túl, hogy megszemléljük az aktuális sikerrel unlockolt lehetőségek (tuningelem, matrica, kocsi) lajstromát, egy kis szerencsejáték is vár ránk. Kapunk hat kupont, három rejtett, és három látható tartalommal bírót. A láthatóak egyértelmű előnyöket jelentenek majd a későbbiekben, a láthatatlanok között viszont ott lapul a „Pink Slip”, azaz a legyőzött ellenfél autójának elnyerése!

saink kigolyóznak minket, hanem mert valóban koncentrált, jó teljesítményt kell hoznunk ahhoz, hogy lépést tudjunk tartani velük. Ellenfeleinkre egyébként szintén vonatkozik a szkript-mentesség, az MI az adott helyzetekre reagálva vezetői a versenyzőt, és ők is ugyanúgy hibázhatnak, mint mi magunk. Maga a tuningolás szokás szerint három szinten történik: a műszaki paramétereket különböző kitekkel javíthatjuk, legyen szó akár a motorról, akár a váltóról. Karosszériánk átépítése a következő szint, a fényezés csinosítása a harmadik. Már az Undergroundban is órákat lehetett pepecselni autóink pófozgatásával, ugyanez

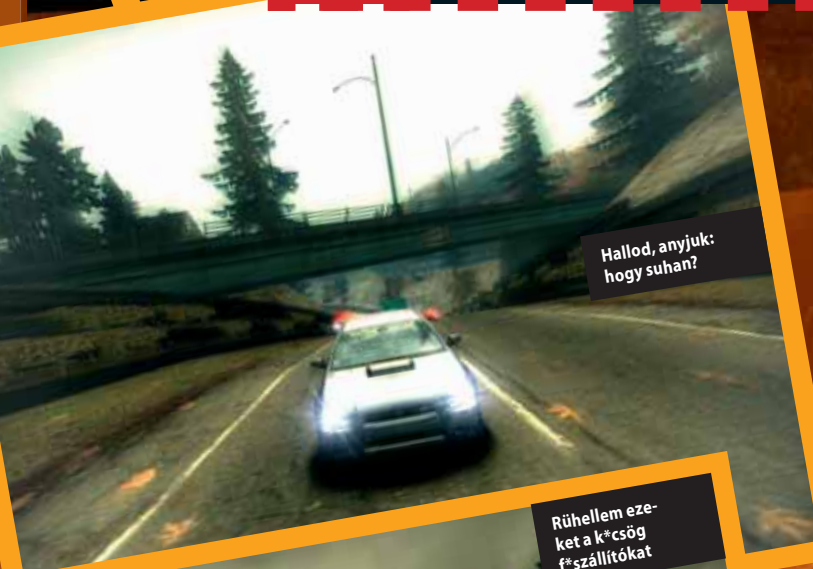
hogy elődeikhez képest egyértelműen valószínűbb a kocsi irányítása, ráadásul egymástól is sokkal inkább megkülönböztethetőek. A lényeg még mindig a lendület megszerzésén és megtartásán van, a pályákon sok helyen még mindig az utaktól független íveken érhetjük el a legjobb eredményeket, ám az elődökkel szemben itt számos helyen *fékezni kell* (... *úrsten!* *Siratlak, NFS... -ender*), és a „falankanyarodás” technikáját is elfelejthetjük. Tény, hogy ha valaki nagyon lassan megy, szembesül az autók ott tapasztalható, tökéletesen irreális, lánctalpasokat idéző mozgásával, ám ha ez az ára annak, hogy 220-nál billentyűzetről is tudjunk precízen sávot váltani, szándékolt és kontrollált cikázást bemutatni a forgalomban, úgy, hogy 20 centire húzunk el a szembejövő kocsik mellett – ám legyen. Az „árkád” itt nem egyszerűséget vagy harsányságot jelent, hanem a legvégső határokig az élvezetességre, a maximális játékelményre kihelyezett, minden szempontból kidolgozott és letesztelt irányítást és irányíthatóságot. A *Most Wanted*dal autózni egyszerűen fenomenális élmény, nem egyszer feledkeztem bele a free roamba, és autóztam csak úgy, az élvezet kedvéért, hiába kellett volna pörgetnem a versenyeket a cikk leadása miatt. A sebességérzet egyszerűen büntet, a grafika félelmetesen jól néz ki, elég a képekre nézni, a soha nem látott minőség önmagáért beszél, az egész száguldás pedig olyan minőségű audio-



**SZKRIPT
POZOR!**
AZ ELŐBB IS Ő JÖTT ITT
...MEG AZELŐTT IS

MIÉRT?

A Most Wantednek a sok kis apróság mellett igazából két olyan negatívuma van, amiért a fejünket fogtuk. Az egyik az MI, mely az esetek 90%-ában jól teljesít ugyan, ám néha olyan dolgokat művelt, hogy nem hittünk a szemünknek. Egyszer pl. egy kézifékes 180 fokos fordulóval akartam zavarba hozni a yardot, ám miután elhúztunk egymás mellett, lefékeztem, gondoltam megvárom, nehogy vége legyen az üldözésnek (vérdíjat gyűjtöttem). Állok, zsarú csak nem jön, hátranézek, erre látom, hogy a csokker egy helyben forog! Kicsit mozdulok, erre néhány centit közelít, majd ismét forog. Amikor elindultam, persze ő is jött, de a pár szürreális másodperc akkor is sokkolt volt. A másik érthetetlen döntés a Drag versenyek megvalósítása. Ekkor ugyanis a játék többi részében tökéletesen funkcionáló irányítás teljesen megváltozik, sokkal kevésbé érzékenyre vált, nyilván a cikázás megkönnyítése (?) végett, illetve a sokat méltatott szkript-mentes, valós idejű forgalom is előre programozott lesz (mindig mindenki ugyanott jön). Ezt miért kellett...



Hallod, anyjuk:
hogyan suhan?

Rühellem ezeket a k*csőg f*szállítókat



élménnyel van megtámogatva, hogy ihaj. Az egy dolog, hogy minden kocsi úgy szól, ahogy a valóságban – ezt már megszokhattuk. Aki egy kicsit is benne van azonban az autós életben, az készüljön fel, hogy minden egyes váltáskor a turbóval együtt fog

fölszisszeni a gyönyörűségtől, arról a másodpercnyi visszhangorkánról nem is

beszélve, melyet a felüljárók alatt átsuhanva él majd át... Orbitális! Ehhez jön még a nitró-élmény, a bullet-time – váááá – illetve a valóságérzetet maximálisan meg-támogató fizikai motor. A „tömeg x sebesség = lendület” képlet mindent meghatároz, ütközésnél

a civil forgalom nem lassít bennünket 0-ra, hiszen hatalmas a lendületkülönbség.

Ám túl nagy azért mégse legyen arcunk, mert mehetünk bármilyen gyorsan, a kamionok azért itt is a „mindent víz” kategóriába tartoznak. Némi elégtételt jelenthet egy szerencsétlen összeborulás után, hogy ha épp fát szállított a 18 kerekű, az ütközés hatására szanaszét guruló rönkök biztosítják majd a kellemetlen pillanatokot a követőboly számára is. A rendőrkocsi a civilekhez hasonlóan törekenyek és könnyen keresztbeállíthatók, ám a versenyautók egymást már nem lökhetik ki – multiban ez kulcsfontosságú, sajnos az U2 multi-partijait a „golyózás” a kellenél jobban meghatározta anno. A MW riválisai betontömbként ragadnak

az úthoz: egymásnak koccanhatnak, megvezethetjük a másikat, ám kilökní, vagy keresztbeállítani a lehető legtrikább esetben fogjuk őket / fognak minket. Fel-tűnő a különbség ebből a szempontból a versenyautók és a forgalom / rendőrök

között, de a játékelmény szempontjából tökéletes a fejlesztők döntése, hiszen amíg az üldözések a

rombolásról és a féktelen adrenalinpumpálásról szólnak, addig a versenyek az eredményekről. (Képzeljük el, mennyire idegesítő lenne, ha a zsaruk is betontömbként reagálnának az ütközésekre, és folyton elkapnának, mert amint hozzájuk érünk, azon nyomban lelassulnánk, felborulnánk, beszorulnánk...)

A VÁROS, AHOL ÉLÜNK

Száguldozásaink helyszíne, Rockport City, több jellegzetes, egymástól meglehetősen különböző kerületből épül fel. A játék elején viszonylag keveset láthatunk belőle, hiszen csak a kertváros és az azt övező autópálya-hálózat érhető el, de már ez a rész is elég nagy ahhoz, hogy jónéhány verseny szükségeltessék utcáinak alapszintű memorizálásához. Ahogy egyre feljebb lépdelünk a Feketelistán, úgy nyílnak meg a további, szintén hatalmas kerületek, mint az iparnegyed, a tengerpart, vagy a belváros. Mindegyik külön-külön is jól kitalált, változatos, ötletekkel teli, jó sok rövidítést tartalmaz, és még a sokadik felderítés után is biztosan rejt majd olyan dolgokat,

És a kötelezőm is lejárt...





Arra ment! Jöjjenek! megmutatom!

OMG! MEGHÚZTAD A KOCSIM!

Történelmi pillanatot? Az. Ha a modell nem is horpad, változik, a textúrák igen, s ezek alapján végre elmondható, hogy a Most Wanted autói úgy-ahogy sérülnek! Mennyit kellett ezért a rajongóknak lobbiznia, elképesztő. A sérüléssel kapcsolatos legfontosabb tudnivalók a képeken.

Az autók 3D-s modellje nem módosul ütközés hatására, formájuk változatlan marad, horpadások nem keletkeznek, alkatrészek nem szakadnak le

Az üvegek is darabokra hullanak, ha kellőképpen nagy sebességgel karamboloztunk

Egyetlen baleset sincs azonban hatással autóink műszaki állapotára (hála az égnek)

A fényezés azonban megszenvedi a baleseteket, óriási horzsolások kerülnek autóink oldalára

melyek addig elkerülték figyelmünket, és bizonyítják, hogy a fejlesztők hatalmas mennyiségű kreatív energiát fektettek a játékba a város megalkotásakor is. Egy-két helyen találtunk csak elnagyoltnak tűnő területeket, de ezek sem vesztesen sivárak, épp csak annyira ütnek ki a környezet maradék 95 százaléka részletgazdag és fantáziadús mivolta mellett, hogy realizáljuk létezésüket. Az igazi élmény azonban az, amikor már több egybenított kerület áll rendelkezésünkre a száguldózáshoz, illetve a zsaruk lerázásához: ekkor válik igazán nyilván-

lóvá, mennyire grandiózus is a játék. A térzet fantasztikus, végleg búcsút mondhatunk a háttérben feszülő 2D-s textúráknak, itt minden valódi és kezelhető, autókkal bejárható és elérhető. A közvetlenül fölénk magasodó sziklák és a rajtuk hajladozó fenyőfák éppúgy, mint a távolban feszítő büszke felhőkarcolók, a messzeségben emelkedő dombok a rajtuk elterülő villanegyeddal, vagy a másik irányba mélyülő szurdok a maga szerpentinjeivel – mindenhová eljuthatunk, ahová csak akarunk, mindent megnézhetünk közelről, ami csak megtetszik, ráadásul külön töltögetés nélkül. Ehhez még vegyük hozzá, hogy a városban szinte minden rombolható, a

„díszített” átlátszó falakkal jelöli ki a játék, amiről egyszerűen visszapattanunk, ha netán nekimenénk. WTF?! Annak ellenére találhattak volna jobb megoldást a készítők, hogy 1-2 verseny után már nem fogunk velük foglalkozni.

TE IS AKAROD

A Most Wanted minden eddigi NFS-nél komplexebb játék: sok-sok versenytípus, tuning, zsaruk, és hozzájuk kötődő speciális kihívások. A történet egyszerű, de végig kellő érzelmi motiváltságot teremt a játékhoz, a karakterek sablonosak, de jópofák, a stílus pedig magával ragadó... Süt a

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Komplexitás	GRAFIKA	10
↑ Grafika és hangok	HANGOK	10
↑ Irányítás és hangulat	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Hullámzó MI	HANGULAT	10
↓ Drag versenyek	KIHÍVÁS	9
↓ Néhány idegesítő bug	SZAVATOSSÁG	9

BOE VÉGSZAVA:

A lehető legpozitívabb csalogás, ami mostanában ért bennünket. Nem tökéletes, de jelenleg messze a legjobb autós játék.

92%

ÉS A TÖBBI:

NFS: Underground	88%
NFS: Hot Pursuit 2	86%
Street Legal Racing	69%

HARDVER

MINIMUM	EZTEL TÖLTÜK
PIII 1,2 GHZ	P4 2,0 GHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
GEF 3 VAGY ATI 8500	GEF4 TI 4200

A játék 800x600-ban, nagyjából közepes grafikai beállítások mellett roccenésmentesen futott, és jól is nézett ki. 3 GHz-cel, fél giga rammal és új generációs grafikkártyával (pl 6600 GT) 1024x768-ban, max grafika mellett már elfogadhatóan fut.

AGE OF EMPIRES 2

Hittétek volna? Az Age of Empires 2 hat éve, azaz még az előző évszázadban tolokodott a sikerlisták élére. Azóta túl vagyunk a talán még nagyobb tetszést arató *Age of Mythology* is, és most itt a következő generáció, amely szebb is, több is, de...

TIPPEK A 104. OLDALON

GYÓRSLINK 1232
KATEGÓRIA STRATÉGIA - RTS KÖRNYEZET JOBBÁRA AZ AMERIKAI KONTINENS
KIADÓ MICROSOFT FEJLESZŐ ENSEMBLE STUDIOS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

EXTRA JAVÍTÁS A CD/DVD-N



HULL A FÁRÓL A LEVÉL...

Mert ugye az egy dolog, hogy szabadon körözhetünk, zoomolhatunk a kamerával – ez manapság alapkövetelmény, az viszont örvedetes, hogy amikor derék munkásunk nekigyürkőzik egy fa kivágásának, akkor az szépen beremeg, mi több, a figyelmesebbek még néhány falevél lemorzsolódásában is gyönyörködhetnek. S akkor még nem is szóltunk a vízfelület megjelenítéséről. A hullámok csapdosása és a tükröződés gyakorlatilag bármely FPS-ben is megállná a helyét – ennél nagyobb dicséretet pedig aligha kaphat egy „mezei” stratégiai játék. A robbanások és az utánuk rendszerint fellobbanó lángnyelvek már nem érdemelnek dicsőhimnuszt, de azért ebben a tekintetben is tisztességes munkát

a részüket a gyönyörködtetésben: kisebb-nagyobb darabok szakadnak le róluk, amint becsapódik egy nem várt szeretetsomag. Apró negatívum, hogy ezek az amortizációs effektek gyanúsan hasonló módon történnek, ráadásul nem lesz senkinek baja, ha történetesen épp ráesik

egy hárommázsás, égő gerendadarab.



TÖRTÉNELEM, AHOGY NEM TANULHATUNK

De mielőtt elvesznénk az apró részletekben, lássuk, kikkel és hol vonulhatunk hadba. A „hol” kérdésre kevésbé meghökkentő

Mostanság ritkán esik meg játékkal, hogy a következő részére jó fél tucat évet kelljen várni (oké, tudunk ilyen játékról, de azt már csak babonából sem említjük meg...). Az *Age of Empires* esetében sincs teljesen így, hiszen a titánokkal és kisebb istenekkel fűszerezett *Age of Mythology* amolyan két és feledik generációnak volt tekinthető. A hármas számot azonban mindezidáig nem utalták ki egy újabb Age-résznek sem, s ha belegondolunk, jól tették, hiszen ha „valaki”, akkor jelen bemutatónk alanya mindenképpen rászolgált erre a mesebeli száma. Hogy miért is? Természetesen a grafi-

kai megjelenítés miatt: a sorozat történetében ugyanis most először kapunk ténylegesen 3D-s terepet. Az örök morogók persze rögtön rávágthatják, hogy „ideje is volt, bakker!”, ám elég néhány percet eltölteni a programmal, hogy kiderüljön, az Age nemcsak dimenziószámában, de látványban is alaposan erősödött.

» A DA VINCI-KÓD EHEZ KÉPEST MAGA A BEGYEPESEDETT FÖLDHÖZRAGADTSÁG. «

egységekre: öröm nézni, ahogy egy ágyúgolyó méterekre taszít egy-egy huszárt, beleértve természetesen szegény pacit is. (Figyelmeztetés: a játékban egyetlen valódi állat sem sérül meg!) Még a tűz alá vett épületek is kiveszik

BIRODALMAK KORA 3

BESZÉLÜNK MAGYARUL

JÓ HÍR A HONOSÍTOTT SZOFTVEREK KEDVELŐINEK: A HAZAI FORGALMAZÓ JAVÁBAN DOLGOZIK A JÁTÉK TELJESEN MAGYAR NYELVŰ VERZIÓJÁN. AZ UGYAN MÉG NEM BIZTOS, HOGY A NEMZETKÖZI VÁLTOZAT DEBÜTÁLÁSÁVAL EGY IDŐBEN ELKÉSZÜL AZ „ECHTE UNGARISCHE” DARAB, DE AGGODALOMRA SEMMI OK, A FORGALMAZÓ KÉPVISELŐJE BIZTOSÍTOTT MINKET ARRÓL, HOGY AMINT KÉSZ A HONOSÍTÁS, AZONNAL ÉS INGYEN BECSERÉLIK AZ ANGOL VÁLTOZATBAN MEGVÁSÁROLT PÉLDÁNYOKAT.



Sorminta Morgan Black módra

a válasz, hiszen a felfedezések korát élő amerikai kontinensen már több játékban is járhattunk. A teljesség kedvéért érdemes megemlíteni, hogy két küldetés Máltán játszódik, de ez csak azért szükséges, hogy a „kikkel” kérdésre logikailag megalapozott választ adhassunk.

Ugyanis a történet

– úgyhogy a Da Vinci-kód ehhez képest maga a begyepesedett földhözragadság. Ezek után már könnyedén vesszük, amint – a Máltai Lovagrend magas rangú megbízottjaként – az ottomán birodalom képviselőivel kell brusztolnunk Dél-Amerika dzsungleiben. De megjelennek itt majd oroszok (!) is, kapunk a spanyol armadából, és persze a kalózokat sem hagyhatjuk ki, ha már egyszer a karibi vidékre tévedünk. A játszható nemzetek listáját a hagyományos európai nagyhatalmak teszik teljessé: Franciaország, Anglia, Portugália, Hollandia és Németország is ott fog legyeskedni a kondér körül. A csak ellenfélként, illetve szövetségként felbukkanó csoportokhoz tartoznak az ímént említett kalózok, vagy például a kontinensük felfedezésének annyira nem örvendő őslakosok. Az indiánokkal, inkákkal és egyéb

népekkel kapcsolatos tudnivalókat külön dobozba rendeztük a jobb átláthatóság kedvéért – részleteket lásd ott.

MORGANÉKNÉL ÉG A VILÁG...

A 24 egyjátékos misszió három jól elkülönített, mégis szorosan összekapcsolódó részből áll. Az egyik kapcsot az jelenti, hogy ugyanannak a családnak, bizonyos Morgan familiának a tagjait kell irányítanunk. Először a máltai Szent János lovagrend vitézével, Black „papával” kell küzdenünk a janicsárok, majd később a spanyolok ellen. Ha ezzel megvagyunk, akkor az

unoka veszi át a stafétát, aki – mit ad Isten – szintén János, azaz John Black névre hallgat. Vele a hétéves háború bonyodalmaiból kapunk egy nagy adag kóstelót. Végül János bácsi unokája következik, a bájos, de kökemény leányzó: Amelia. A hölgynek a vasútépítési láz diktálta kemény versenyben kell tökösen

AOE: THE GATHERING

Az Age harmadik részének egyik legfontosabb újítását az anyaországtól lejmolható speckó – esetenként nem is annyira speckó – cuccok jelentik. Minden birodalom egyéni módon tud segítséget küldeni az újvilág meghódításán fáradozó honfitársaknak (azaz nekünk). Az összegyűjtött tapasztalati pontok mennyiségétől függően ezeket az „add-onokat” szépen bővíthetjük, tápolhatjuk. Am hiába leszünk az AoE okleveles bajnokai, egy alkalommal maximum 20 ilyen bónuszt, a játék szóhasználatával élve: kártyát állíthatunk csatasorba. A kedvünk szerint összeállított variációt hívják decknek, azaz paklinak. Ebből talán már látszik, hogy az új részbe kevertek némi Magic: the Gathering-féle taktikázást is, hiszen csak rajtunk áll, hogy a stílusunknak leginkább megfelelő kombinációt alakítsuk ki. Aki a lerohanás híve, az nyilván az azonnali egységeket eredményező kártyákat preferálja, míg a „lassú víz partot mos” filozófia követői a fejlesztéseket könnyítő, építkezést segítő, később kamatozó lapokat választják.

Nesze neked D-nap...



ÖSSZEHASONLÍTÁS AGE OF EMPIRES 3 VS COSSACKS 2

AOE 3

LÁTVÁNY 9/10

Ha a vízre és a fények játékára koncentrálunk, akkor a tüneményes jelző sem tűnik túlzásnak a játékkal kapcsolatban. Az egységek kidolgozottságával és animációjával sincs semmi probléma, maximum annyi, hogy általában túl parányiak ahhoz, hogy az apró részletekben gyönyörködhesünk.

CSATÁK 7/10

Rengeteg típusú alakulat, sokféle ágyú, automatikusan sorba rendeződő bakák. Eddig minden szép és jó, de aztán elkezdődik a csata, s olyan káosz kerekedik, hogy Skandar Graun is megirigyelné. Néhány alakzatot és viselkedési módot nem értett volna a programba pakolni – kár érte.

LEHETŐSÉGEK 9/10

Változatosság és különböző szintű taktikai, stratégiai lehetőségek terén nagyon behúztak az Age készítői. Sokkal többet kapunk az előző generációhoz képest. Az anyaországból jövő segítségnek menedzselése, a kereskedelmi útvonalak használata, a bennszülöttekkel kötendő szövetségek csak néhány példa a tárházból.

HANGULAT 8/10

Látszik, hogy a fejlesztők erősen próbálkoztak. A kampány története három generáció útját követi végig, s mindháromban kiderül (előbb vagy utóbb), hogy minden mindennel összefügg. Sajnos az átvezető mozok minősége nem éri el a mese színvonalát, és a küldetések között is találunk egy-két vontatott darabot.

COSSACKS 2

LÁTVÁNY 7/10

Ebben a tekintetben alaposan lemaradtak a kozákok, s erre még az sem mentés, hogy jó fél évvel korábban dübörögtek ki a porondra. Bizony, már 2005 tavaszán is többet vártunk volna egy ilyen kaliberű RTS-től. Ha esetleg a kameraforgatást megoldották volna... de persze nem.

CSATÁK 9/10

A Cossacks-féle játékok mindig is a csatározásra voltak kihegyezve, így nem kell csodálkozni azon, hogy ezen a téren szinte lubickol a játék. A második rész alapossága a lőtávolságok skálázásánál és az újratöltési idő kiemelt szerepénél érhető leginkább tetten. Aki nem taktikázik, az itt hamar fűbe harap.

LEHETŐSÉGEK 9/10

Nincs különösebb szégyenkeznivalója a Cossacks 2-nek sem, hiszen a szokásos RTS-térképre „ráhúztak” egy Rizikóra hajazó nagytérképet is, amely – ha némileg egyszerű is, de – jól kiegészíti a csatákban bevethető eszköztárat. A diplomáciai lehetőségek, a stratégiai lépték egyértelműen feldobja a játékmenetet.

HANGULAT 9/10

Történetet itt ugyan nem sokat kapunk, de az egységek inggombra pontos ábrázolása, illetve a folyamatosan feltűnő bejátszások bőven ellensúlyozzák ezt a hiányságot. Nincs is annál jobb, mint amikor a tűzparancs kiadásával egy időben megjelenik egy kis videó, ahol a korhű egyenruhába öltözött szereplő elordítja magát, hogy: TŰZ!

ÖSSZESEN:

33/40

ÖSSZESEN:

34/40



maradnia – vagy valami hasonló dolgot csinálnia...

A másik összekötő szál természetesen a történet lesz, hiszen ha nem is azonnal, de minden generáció életében felbukkannak a Máltáról induló, misztikus történet elemei. Ez érdekes szintet visz az amúgy is változatos küldetésfüzérbe. Van olyan térkép, ahol kötött számú egységgel kell néhány feladatot elvégeznünk, akad olyan, ahol főként a végeláthatatlan sorban támadó ellenség megzabolázására kell koncentrálnunk, s természetesen nem ússzuk meg a hagyományos, építkezős, seregtoborzós küldiket sem. Utóbbiak közül sajnos nem egynél előfordul, hogy kicsit monotonná válnak teendőink.



Rendben, ki-
egyezem egy
döntetlenben

Mindent csak
sorjában...



Látogasd meg Oroszországot, mielőtt Oroszország látogat meg téged!

HA EZT KARL MAY MEGÉRHETTE VOLNA...

NEM BÁNTANI KICSI INDIÁNI!

Habár önálló, játszható frakcióként nem bevethetők az amerikai kontinens őslakosai, azért rendszeresen felbukkannak a térképeken, s kis ráfordítással hasznos szövetségessé avasználhatnak. Az Age of Empires 3 kicsit kifacsart történelmében az indiánoknak sokkal jobb dolguk van, mint ahogy az a valóságban lejátszódott. Itt ugyanis alapesetben nem bánthatjuk Winnetou pajtasait. Egy semleges bennszülött településre bukkanva annyit tehetünk, hogy kereskedelmi épületet húzunk fel mellettük, s ezzel egyben csatlakoznak is ügyünkhöz. Innentől fogva gyakorlatilag egy különleges barakkként szolgál az építmény, ahol néhány egységtípust képezhetünk, illetve egy-két fejlesztést izzíthatunk be. Utóbbiak közül akad egy pár, amely nemcsak a helyi erők képességeit finomítja, hanem a mi alap egységeinkre, épületeinkre is áldásos hatással van. Talán nem kell részletezni, milyen kellemes az, ha lovasságunk indiánok nevelte, szélvészgyors paripákat kap.

ANYAORSZÁG CSAK EGY VAN

Néhol azért látszik ez a törekvés, hiszen anya-

számos egyéb dologért jár TP, s ha elegendőt sikerül összekuporgatnunk, akkor máris rendelhetünk valamit az otthoniaktól – valahogy úgy, mint az Otto-

katalógusból. Kezdetben főleg telepeseket, nyersanyagot, egy-egy kisebb katonai különítményt igényelhetünk, de amint egyre sikeresebbek vagyunk, úgy bővül a „csomagküldési” lehetőség. A témának külön dobozt is szenteltünk, ott érdemes kutakodni a további info reményében. Az erős történeti szál markáns karaktereket is igényel, s nem is kell csalatkozni: az AoE3-ban a hősök kiemelt szerepet kapnak. Ez már abból látszik, hogy képtelenek meghalni. Ugyan le lehet verni rólu az összes HP-t, de ettől még köszönik szépen, nem patkolnak el. Ilyenkor két lehetőségünk van: vagy

különleges képességekkel is. Ezeket érdemes jó kedvvel, bőséggel alkalmazni, mert némelyik nagyon brutál dolgokra

» A HÖLGYNEK A VASÚT-ÉPÍTÉSI LÁZ DIKTÁLTA KE-MÉNÝ VERSENYBEN KELL TÖKÖSNEK MARADNIA. «

képes. Tréfás volt, amikor a lovag karakter suhintásos technikáját alkalmazva a közelben lévő, sacc per kabé hatméteres pálmafát is sikerült kivágni.

SAJNOS A SZOKÁSOS

Eddig majdnem csak szépet és jót meséltünk a játékról, de fájdalom, ennek most vége. Az erőforrások összegyűjtése és a harcrendszer nem sokat finomodott az évek során. Egyetlen pozitívum, hogy immár elég kijelölni a kitermelés helyét, és nem kell törődni azzal, hogy azt hová viszik munkásaink – magyarán automatikusan nő raktárkészletünk. Ennek ellenére kicsit kiábrándító, hogy még 2005-

ben is arról szól egy stratégiai játék komoly szele, hogy unatkozó dolgozóinkat küldözgetjük egyik kivágott facsoporttól a másikig. Nincs sok köszönet az útkeresésben se, hiszen egyrészt bámulatosan buta hibáknak leszünk tanúi, másrészt néhol emberfeletti jóstehetőséggel találják meg a helyes irányt a gép irányította szereplők. Némi magyará-

SEGÉDERŐK

Sok küldetésben szövetkezhethetünk a helyi erőkkel: ezeket a tagokat speciál a konkvizistádorok gyűjtőtáborából szabadítottuk ki, így nem is mondtak nemet arra a kérésre, hogy legyenek oly jók, és álljanak csatasorba.

OTTHON, ÉDES OTTHON

Bár itt a szomorú 0 szám virít lobogónk mellett (azaz jelen pillanatban nem tudunk semmi lejmolni), folyamatos jó teljesítménnyel az anyaországtól felbecsülhetetlen mennyiségű segítséget kaphatunk.

BUMM A FEJBE!

A játék egyik legélvezetesebb része az, amikor a katonák elszállnak egy ágyúló alanyok, az előző lövések áldozatai kicsit éppen rőppályára áll.

TATAROZNI KÉNE

Az épületek sem gránitból vannak. Amint a felvétélből is látszik, a spanyolok már alaposan kezelésbe vették az azték templomot. A lerobbanó darabok sajnos eltűnnek, így a képen hiába keresitek a szanaszét repült köveket.

Persze a megrögzött RTS-fanokat ez nyilván nem riasztja, de azért jó lett volna, ha kicsit sikerül ki-mozdítani az alaposan kiteszített ósvényről a stílus szerkerét.

országunk fejlesztése mindenképpen új színfoltként értékelendő. A távolba szakadt honfitársakat (azaz minket) teljesítményük függvényében segíti az az európai nemzet, amelynek lobbogóját oly bátran hurcipálják a frissen felfedezett kontinensen. A pályákon teljesített küldetésekért, a megsemmisített ellenségekért és épületekért, illetve

megvárjuk, míg kicsit összeszedik magukat, ilyenkor egy idő után feltápáskodnak, és ott folytatják, ahol abbahagyták (igaz, nem túl széles életerőcsikkal), a másik verzió, hogy pénzé” kiváltjuk őket, a hős ekkor településünk központjában terem, hogy kiköszörülje az imént esett csorbát. A fő karakterek mindegyike rendelkezik

zatra szorul, hogy ez utóbbi miért is jelent negatívumot. Nos azért, mert egy útvesztőben bolyongva elég kijelölnünk a fel-derítetlen tereptől körülölelt célterületet, s embereink tévedhetetlenül vonulnak a feltérképezetlen folyosók labirintusában. A csatákkal kapcsolatban is van min keseregni, hiszen mozgáskor hiába rende-



BKV

AVAGY BARÓ KERESKEDELMI VONALAK

A pályák jó részén találunk egy sugárutakat megszegyenítő szélességű csapást, amely az adott régió kereskedelmi útőterét hivatott jelölni. Az ilyen szakaszok mentén mindig felfedezhetünk néhány különleges helyet, ahová hősünkkel, illetőleg szakmunkásainkkal felhúzatunk egy csini kereskedelmi állomást. A befektetés hasznosságára hamar rájövünk, hiszen az átadás pillanatától kezdve folyamatosan érkeznek majd az áruszállító szekerek (később meg mozdonyok), s minden egyes „csekköláskor” némi tapasztalati pontot könyvelhet el könyvelőnk, alias a drága jó processzor. A dolog még vonzóbb lesz, ha tisztázzuk, hogy a kufárjáratozatok nem lehet megtámadni, így ellenséges területen is gond nélkül átjutnak. Hab a tortán, hogy fejlettebb korokban már úgy is dönthetünk, hogy TP helyett inkább valamilyen nyersanyagot hozzon a szekér – ezzel is picit növelve a játékban rejülő taktikai lehetőségeket.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ „Kártyázás”
- ▲ Kereskedelmi útvonalak
- ▲ Jó sztoriszál
- ▲ Némiképp nehézkes erőforrásgyűjtés
- ▲ Néhány logikátlanság, bug

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

CSONTI VÉGSZAVA:



A nagy igyekezetnek ugyan nem lett nyögés a vége, de a hibák miatt néhány felszisszenés is elég volt ahhoz, hogy lerontsa a bizonyítványt.

86%

ÉS A TÖBBI:

Age of Mythology	94%
Rome: Total War	92%
Cossacks 2	88%

» A LOVAG KARAKTER SUHINTÁSOS TECHNIKÁJÁT ALKALMAZVA A KÖZELBEN LÉVŐ, KÁBÉ HATMÉTERES PÁLMAFÁT IS SIKERÜLT KIVÁGNI.. «

be a különböző egységekből álló csoportok (azaz közelharcosok előre, távolságiak hátra), ha az első puskalövésvel mindez teljes káoszba fullad. Nincs egyetlen fixálható alakzat sem, mint ahogy nem tudjuk az agresszivitás szintjét sem állítani. Így nem győzzük majd visszaparancsolni az öngyilkos kommandóként viselkedő katonákat. Nagy kár,

hogy az említett hibákkal ellenfelünknek is számolnia kell, de erősen kétséges, hogy ez megfelelő elégteltelt jelent a boszontó problémákkal való küzdelemre. Az Age tehát egy kiváló hagyományos RTS lett néhány kellemes adalékkal, de mostanában ez már nem elég ahhoz, hogy az elődök sikerét megismételhesse. Erős négyes, leülhet!

csonti

ződnek értelmes sorrend-

mert az egységek változatosságára igazán nem lehet panasz. A multis rész annyiban jobb,

Bakker, megint lekéstük a 10:30-ast...

A védelmi vonal áttörését jó hangulatú gyűjtogatással ünnepeljük



HARDVER

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

Visszafogott beállításokkal jól futott, kivéve a nagy csatáknál, ahol csúnyán beszaggattott.

SONY VAIO notebook számítógépek

ACOMP
Számíthat ránk.



0 Ft + 13,848 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

SONY VAIO VGN-S3HP 289,900 Ft + ÁFA

A VAIO S sorozata egy nagyteljesítményű notebook a mai mobil igények szerinti kialakítással. A SONY a legújabb technológiákat állította csatasorba a gép tervezésekor, mint a gyors Serial ATA merevlemez, az ultra hatékony DDR2 memória modulok és az erőteljes Intel Pentium-M Sonoma processzor.

A gépben minden jelen van, hogy kreatív és hatékony legyen otthon, az irodában, vagy egy WLAN hálózaton. Tapasztalja meg az egyedülálló mobil teljesítményt, a hosszú akkumulátoros időt és a pillékönnyű kivitelezést. Akár játszik a gépen, akár filmet néz vagy a munkáját végzi, szembevetendő a kiváló képminőség az XBRITE 13.3" széles képernyőjének és a GEFORCE™ 6200 grafikus rendszernek köszönhetően.

A gép a kis mérete ellenére Bluetooth kapcsolattal és DVD íróval is rendelkezik. Mindössze 1.95 kg tömege miatt ideális társ a mindennapokban.

- 13.3" TFT WXGA (1280*800) X-Black LCD
- Intel Pentium-M 730 processzor, 1600MHz / 2048kb cache
- 512MB DDR2-400 RAM
- 60GB SATA 5400rpm
- GeForce Go 6200 TurboCache Max: 128 MB
- DVD+/- RW író
- 56k belső modem V92/V90
- 10/100Mbit belső ethernet
- Wireless LAN 54MBit 802.11b/g
- Bluetooth 1.2
- FireWire IEEE 1394
- Intel High Definition Audio compatible, 3D audio (Direct Sound 3D support)
- 1x PCMCIA, 2x USB 2.0, Docking Station, Memory Stick Pro
- Külső monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- Max: 195 perc akkumulátoros üzemidő
- 312,5 x 224,8 x 29,9 - 35,4mm, 1,95kg
- Windows XP Professional SP2 Recovery

0 Ft + 16,714 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

SONY VAIO VGN-S3XP 349,900 Ft + ÁFA

- Intel Pentium-M 760 processzor, 2000MHz / 2048kb cache
- 1024MB DDR2-400 RAM
- 80GB SATA 5400rpm
- Max: 180 perc akkumulátoros üzemidő

0 Ft + 8,116 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

SONY VAIO PCG-K315B 169,900 Ft + ÁFA

A VAIO K sorozat képminősége új szintre emelte a notebook gépeknél eddig elérhető minőséget. Az XBRITE technika ultra fényes képet és részletgazdag megjelenítést garantál. Gazdag és ragyogó színvilág, magas kontraszt és fantasztikus pontosság a grafikák és videók megjelenítésénél.

Nagy teljesítményű szoftvereket használna? Az Intel processzor hatalmas számítási erővel rendelkezik több szoftver együttes futtatásához, multimédiás és játék programok használatához egyaránt.

A beépített DVD író egyaránt támogatja a plusz és minusz formátumokat, és az újonnan megjelent 8.5GB-os double layer lemezeket is, így bármely típusú írható lemez azonnal használható! A VAIO K, mint minden Sony termék, aprólékos odafigyeléssel készült. A jól elhelyezett gombok nem csak kiválóan használhatóak, hanem elegáns és finoman kivitelezett látványt nyújtanak.

- 15.4" WXGA (1280x800) X-Black LCD
- Intel® Celeron® D Processor 340 processzor, 2,93GHz
- 512MB DDR-266 RAM
- 40GB merevlemez
- DVD +/- RW író
- ATI RADEON® IGP 345M chipset integrated graphics Max: 64 MB
- AV-OUT kimenet
- 16 bit CD quality hangkártya
- Fax Modem, EtherNet, FireWire
- 3x USB 2.0 port
- Memory Stick Pro kártyahely
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejhallgató csatlakozó
- Max: 90 perc akkumulátoros üzemidő
- 357 x 277 x 41mm, 3,7kg
- Windows XP HOME Recovery

SONY VAIO PCG-K315M

**189,900 Ft + ÁFA
(0 Ft + 9,071 Ft / hó)**

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532 processzor, 3,06GHz

SONY VAIO PCG-K315S 199,900 Ft + ÁFA (0 Ft + 9,548 Ft / hó)

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532 processzor, 3.06GHz
- ATI MOBILITY™ RADEON™ 9200, 64 MB VRAM

SONY VAIO PCG-K415B 199,900 Ft + ÁFA (0 Ft + 9,548 Ft / hó)

- Intel® Celeron® D Processor 345 processzor, 3.06GHz
- Wireless LAN 54MBit 802.11b/g
- Double Layer DVD +/- RW író
- Max: 105 perc akkumulátoros üzemidő

SONY VAIO PCG-K315Z 229,900 Ft + ÁFA (0 Ft + 10,982 Ft / hó)

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532 processzor, 3.06GHz
- ATI MOBILITY™ RADEON™ 9200, 64 MB VRAM
- Wireless LAN 54MBit 802.11b/g
- Double Layer DVD +/- RW író
- 60GB merevlemez

SONY VAIO PCG-K415S 229,900 Ft + ÁFA (0 Ft + 10,982 Ft / hó)

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532 processzor, 3.06GHz
- ATI MOBILITY™ RADEON™ 9200, 64 MB VRAM
- Wireless LAN 54MBit 802.11b/g
- Double Layer DVD +/- RW író



CALL OF DUTY

TIPP
A 106.
OLDALON

Azt hitted, eddig már rengeteg realiztikusra készített háborús akciójátékkal játszottál? Söpörd őket a fiók mélyére: a Call of Duty 2 megmutatja milyen is egy esztelen, emberdaráló offenzíva a géppuskák árnyékában!

KATEGÓRIA: VILÁGHÁBORÚS FPS KÖRNYEZET: II. VH, EURÓPAI FRONT
KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: INFINITY WARD
FEJLESZTŐ: KORBÁBI JÁTÉKAJ CALL OF DUTY

GYORSLINK
1355

Adobozra pillantva egy pillanat alatt lepergett előttem az elmúlt négy év összes világháborús FPS-e. Jó hosszú pillanat volt. És a végére milyen unalmas is! Az Infinity Ward egy igencsak megfáradt, és szó szerint „leharcolt” játéktílusban alkot, ráadásul saját mesterművük, a CoD igen magasra tette a mércét. Enyhén megereszkedett szemhéjam a telepítő zenéjének hatására kicsit megemelkedett – lerágott csont ide vagy oda, egy kis csetepaté mindig jöhet!

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT...

Az első pár perc játék után kiderül, hogy a jó öreg recepten nemigen változtattak, minden maradt a régiiben. Zöldfülű újoncként kezdjük pályafutásunkat a keleti fronton, '41 egy gonoszul hideg napján. A kiképzés nem tart soká: a kézigránát-dobó tréning (krumplidobálás) és a lögyakorlat (plüsmacik és üvegek kilyuggatása) után máris egy elkéseredett német ellentámadás sűrűjében találjuk magunkat: vesszenek a káposztazabálók! A mínusz negyven fokban elkövetett hőstettek után radikális váltással az angolok észak-afrikai kampányába vághatnak bele, majd harmadikként előtűnk áll az amerikai küldetésorozat is. Bár már az orosz kampány közben felszabadítjuk az angol küldetéseket, majd azok közben az amerikaiakat, nem érdemes megtörni az egyes történetszaklak egymásutánosságát,

sokkal élvezetesebb egyszerre egyet végigjátszani. De még milyen élvezetes! A CoD 2 pont ott veszi fel a fonalat, ahol az első rész letette, csak még rátesz egy lapáttal. Soha ennyire nem volt az az érzésem játék közben, hogy egy Nagy Egésznek vagyok a része. Itt most nem mondjuk egy borg tudatra kell gondolni, hanem arra, hogy kilométer hosszan, az egész fronton zajlik az ütközet, aminek én, a kis talpas katona is részese vagyok, hozzátevé a nagy sikerhez a jelen-

» AZ ELLEN SZITUÁCIÓKTÓL FÜGGŐEN MEGVÁLASZTJÁK A MEGFELELŐ TAKTIKÁT «

téktelen közreműködésemet. Nem arról van szó, hogy B.J. Blazkowiczként legyakom a fél német hadsereget, vagy megnyerem Berlin ostromát: egy-egy helyi

szinten stratégiailag fontos helyet kell bevenni, vagy megsemmisíteni pár páncéltörő ágyút. A tetteink azonban semmivel sem lesznek kevésbé heroikusak, hiszen németek bűjnek meg minden sarkon, sőt, gyakran vad csatakiáltással roharnak!

MEGETETLEK ÓLOMMAL!

Mielőtt az érzékenyebb lelkiütküeknek lefelé görbülne a szája széle, hogy semmi újdonság nem látott napvilágot, szögezzük le, hogy van változás. Mégpedig a játékmenetet jelentősen befolyásoló tényező, az életerő pont eltűnése – ez nem a god-módot

Jól van emnerek, ma a rommá lőtt városban törtéző csúszás-mászást fogjuk gyakorolni...

Objective completed.
Take your way to the armory.

Hirtelen egész Ferieggy2 elsápadt...



TATÓ CALL OF DUTY 2



FÜSTOLNI MÁRPEDIG JÓ

Ecseltem a ködgránátok taktikai jelentőségét, lássuk hogyan is hasznosítható mindez a gyakorlatban.

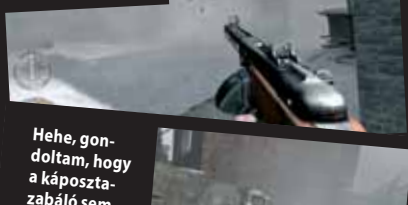
Itt valami bűzlik, túl csendes minden...



Jobb, ha én ide lebukok, amíg Kolja felderíti a terepet...



Kénytelen voltam bevetni egy füstgránátot, mert társamat egy sorozat szépen elintézte



Hehe, gondoltam, hogy a káposztazabáló sem lát semmit, nemhiába néz a rossz irányba.



jelent, csupán azt, hogy könnyen el lehet patkolni, ha nem figyelünk oda. A dolog lényege az, hogyha arcba kapunk néhány töltényt, akkor a sebesülés mértékében egyre nagyobb rész lesz vörös a látómezőből, súlyos esetben már hörögni is kezdünk. Ekkor gyorsan fedezékbe kell vonulnunk, ugorjunk, kúszjunk, s ha 3-4 másodpercig nem lönek belénk újra, leküzdjük a sérülést, s minden kezdődhet előlről. Vagy kiizzadjuk a golyókat, vagy megemésztyük őket – mindegy melyik variáció, mindenképpen felléphetünk vele a cirkuszban. A megoldás sokaknak tetszeni fog, némelyeknek talán nem. Való igaz, hogy nem túl realiztikus, de őszintén megvallva, mennyivel valóságosabb,

amikor apró orvosi csomagokra vadászunk egy csata kellős közepén, amik szintén pillanatok alatt tökéletesen ellátják sérüléseinket? Bár így valóságos szuperhősök lehetnénk, de mint említettem, ettől még könnyen fűbe haraphatunk, ugyanis ha többen támadnak ránk egyszerre, nem lesz időnk elbújni, hogy kifújuk magunkat.

És akkor még nem is beszéltünk a barátságos MG42-es géppuskákról és a kézigránátokról. Pozitívum, hogy az életereó-rendszer így lehetővé teszi, hogy mindig teljesen egészségesen érkezünk akár a legrázósabb szituációkba is, s ne kelljen visszatöltögetni egy régebbi állást, ahol még jól fel vagyunk tápolva. Annál is inkább, mivel a gép maga ment, szerencsére elég sűrűn.

BOMBAJÓ ÖTLE-TEK

Aprópó kézigránát. Soha eddig ilyen hatékonysággal nem vetették még be ellenünk. Nem csalás, nem ámitás: a fentebb vázolt taktika, miszerint az ember kibekkel egy otthonos bombatölcsérben, amíg le-

nyugodnak a kedélyek, gyakran nem fog működni. Németeink ugyanis imádják a krumplitorőnek csúfolt nyeles gránátokat, s nem éppen dédelgetni, hanem szépen felénk hajigálni. Hála istennek, ilyen esetekben feltűnik a gránátveszélyt jelző ikon, ami az irányt is mutatja – ez is rombolja elviekben a realitásérzetet, de nélküle biztosan nem húznánk sokáig. Ez főleg azokban az esetekben igaz, amikor többet is dobnak felénk, ilyenkor csak másodpercek vannak, hogy biztos fedezék mögé rejtőzzünk. Ha ez nem sikerül időben, csodaregenerálódó képességünk ide vagy oda, nekünk kampec. Szerencsésebb esetben mondjuk csak gránátsokkot kapunk, és süketen, félvakon támolygunk egy ideig. Éppen ezért mi sem kell, hogy spóroljunk velük, annál is inkább, mert szinte minden elesettől zsákmányolhatunk majd bőven utánpótlást. Amit a nyers erőn, azaz a repeszgránáton kívül meglepően jól lehet használni, az a füstgránát. Eldobása után röviddel csinos ködfüggöny képződik egy időre a terület körül, amiben az ember (s szerencsére a gép szintén) nem lát az orráig sem. Igen makacs géppuskafészek és mesterlövészek ellen kifejezetten hatásos ködösíteni, majd a közelbe lopózva felszámolni az ellenállást. Az egyik legnagyobb adrenalinlöket ami ért a játék közben akkor volt, amikor egy több helyről is erős tűz alatt tartott utcát kellett megtisztítani. Okosan el-

szórtam két füstgránátot, s a lövöldözés előbb szórványossá vált, majd teljesen megszűnt és néma csend ereszkedett a környékre. Nem volt mese, haladni kellett előre ebben a baljós csendben, de a szürke szoszban semmit sem láttam – volt is nagy meglepetés, amikor az arcomtól egy centire feltűnt egy ellenes katona, s rögtön felém sújtott a puskatussal. Őt még gyorsan elintéztem egy rövid sorozattal, de ekkor felsejlett két alak egy méterre homokzsákok védelmében, s azonnal krumplitorőt hajítottak felém. Fogalmam sem volt, hogy merre lehet fedezék, így nem volt más út, mint egyenesen rájuk rohanni. Ott már egy teljes tár megtette a magáét, s detonáció erejét is felfogták a zsákok. Pizok szerencsém volt, de még mindig könnyebben megúsztam, mint ha a frontális támadást választottam volna, füst nélkül, bízva a tüzerőmben.

MARIONETT-ÉRZÉS

A kiváló hangulatért nagyrészt a gondosan megtervezett küldetések a felelősek, de az igazat megvallva még akadnak itt-ott hibák a szkriptelésben. Befutottam az Örökké Visszatermelődő Katona problémába, amikor egy láthatatlan vonal átlépéséig a sarok mögül végtelen sorban bukkantak fel a németek egymás után, s az is előfordult

egyszer-kétszer, hogy ha túl gyorsan törtem előre a csapattagokat hátrahagyva, az ellenfél tett-vett, mintha ott sem lennék. Egészen addig, amíg be nem értek a bajtársak, s megindult az előre programozott „színjáték”. Ilyenkor az a bizarr érzésem volt, hogy a rendező fölülről mindig megvárja, hogy mindenki a helyére kerüljön, s csak akkor ad engedélyt a kivitelezésre. A dolog persze nem ennyire



Haladjon az a sor!

súlyos, mert az akció annyira pörgős, hogy többnyire nem lesz időnk ilyen apróságokra figyelni. A nagy pörgésben észre sem lehet venni, milyen gyorsan végez az ember: a három kampányt 7-9 óra alatt végig lehet játszani – ez azért nem túl sok, kedves fejlesztők! A megjelenítésre nem lehet sok panasz, bár mondjuk a F.E.A.R.-t nem éri utol, a CoD2-ben is találkozhatunk szép megoldásokkal. A részleteknek nagy szerepük van, nagyon kidolgozottak, így például egy arcot közelről szemlélve azon anyajegyeket, pattanásokat lehet felfedezni – nagyon meggyőző. Nem mondhatni, hogy meglátszik rajta, hogy egyszerre fejlesztették a PC-s és az Xbox 360-as verziót, sajnos ritka eset, hogy a konzolverzió ne kavarna be a jó öreg számítógép kárára. A szépségért viszont szenvedni kell, pontosabban inkább a gépünknek: a demoverzió óta sokat optimalizáltak a motoron, s a minimumkövetelmény is alacsony, de

» HÁLA ISTENNEK, FELTŰNIK A GRÁNÁTVESZÉLYT JELZŐ IKON «

Tehát: jobbról megkerüljük a kerítést, három kör a fa körül, majd futólépésben vissza hozzám. Én addig iszom egy sört.





BEMUTATÓ CALL OF DUTY 2

CRUSADEREK NYERGÉBEN

Néhány alkalommal, mintegy az angol missziók alküldetéseiként lehetőségünk lesz páncélosparancsnokként domborítani. Hogyan is nézne már ki az észak-afrikai hadszíntér tankosatak nélkül? Hős kommandírozásunk sajnos inkább agyaggalamb-lövészetre hasonlít, olyan könnyű leszedni a panzereket. Ha Montgomery az alábbi taktikát követte volna, nem sok aggódnivalója lett volna a Rommeltől...

Észrevételeim (értsd: kilyukasztott bundám) szerint többnyire képesek érzékeltetni a géppuska stratégiai fontosságát, s ha a kezelő kidőlt, akad boldog jelentkező, aki felváltja őt a ravasznál. A sérülés abszolút testrészszerű: míg egy fejestől tuti lent marad a delikvens, teste leadott lövések esetében ellenfelünk csak összecsuplik, de néhány pillanat múlva már újra harcba kész. Látványos esetekben a rohamisok lerepül a fejükre, utolsó erejükkel pedig megpróbálnak fedezékbe kúszni, vagy pisztolyukkal megspékelni minket. A saját csapatársaink is eszesen viselkednek, s megpróbálnak hasznos tagjaivá válni hazájuk hadseregének, azaz hullanak, mint a legyek. Szorgalmasan újratermelődnék, de míg mondjuk Moszkva környékén fel sem tűnt (mint tudjuk, a szovjeteknek ha valamiből volt sok, az az ember) egy-egy újabb Szása meg Gyima felzárkózása az előretöréshez, mindez furcsán hat egy kommandós akció közben, a sivatag közepén egy vályogfaluban. Ez persze szórászhasogatás, hiszen így őrződik meg az „én csak a háború szürke katonája vagyok” feeling, no meg az esetek többségében igencsak jól jön minden dolgos, puskaforgató kéz. Főleg, mert előfordul, hogy a ránk dobott kézigránátot visszadobják – jó-jó, nem egyszer láttam azért olyat is, amikor halvérű angolunk egy centire a krumplitorótól összegömbölyödvé próbálta védeni magát a detonációtól. Végül is szépen szaltózott utána hátra...

IGAZI BAJTÁRSOK KÖZT

A mesterien megszerkesztett egyjátékos kampányok utáni életet a jó kis multirész hivatott

még így is legalább egy X800 vagy 6800 kell az igazán lenyűgöző látványvilág játszható sebességű megjelenítéséhez. Cserébe viszont gyorsan betölti az állást. Pénzesebbek kipróbálhatják a grafikai menüben fellelhető „Optimize for SLI” funkciót – mivel hétköznapi lehetőségekkel megáldott játékos vagyok, nem tudtam kipróbálni, hogy ez mennyit dob a teljesítményen.

EXTRÉM SPORTOK

A fejlesztők az unalomig ismert csatákat igyekeztek új aspektusokból megfogni, s ennek hála, nem dobjuk félre rögtön a második küldetésnél a játékot. Bevalom, kicsit mérgelődtem, amikor az első amerikai misszióban egy partraszálló csónakban „ébredtem”, ami éppen ezerrel tepert Normandia felé: már megint a D-nap! Meglepő módon nem rögtön a parti bunkerek felé kellett rohamozni, hanem kötélhágcsón felkúszni a magas sziklafalon – ez sem kevésbé veszélytelen egyébként! Szálingrád ostroma egy félelmetesen látványos csöbenkúszással lett megfűszerezve: rozsdás vasjártatban kell mászkálnunk a város felett. Páholyból láthatjuk az alattunk beásott náciakat, s kinek ne viszketne ilyenkor a mutatóujja a ravaszon? A lövéseket természetesen észreveszik, s máris tucatnyi golyó lyuggatja át a csövet, amiken a fény rögtön utat tör magának: döbbenetesen hangulatos, és nem utolsó sorban élethű. Az angolok sem maradnak ki a jóból: náluk talán az a legjobb, amikor bekerített egységünk páncélkocsit zsákmányol és azzal próbál utat törni magának egy tunéziai kisvárosban. Persze az akció sikeréhez aktívan hozzájárul hathatós segítségünk a toronygéppuska-kezelő személyében. Mintegy egyéb extraként, egyes küldetésekben járműveket is használhatunk, úgymint páncéltörő ágyút, légvédelmi űteget vagy éppen tankot.

KIS AGYASOK

A páncélosok agyi kapacitását nagyban

felülmúlja az egyszeri bokorugró intelligenciája, de azért nem kell attól félni, hogy hirtelen ők találják fel az atombombát és véget vetnek a világháborúnak. Az előre programozásnak hála, akárhányszor is rugaszkodunk neki egy helyzetnek, a katonák, löállások mindig ugyanott lesznek. Az igazi változatosságot mi szabjuk meg, no meg az ellenfél MI-je, ahogyan reagál a cselekedeteinkre. Ugyanis – ha az orosz részben nem is annyira, később valóban – lehetőségünk lesz arra, hogy a szituációkat többféleképpen oldjuk meg, más irányból közelítsünk, stb. A németek ettől függően fogják megválasztani a védekező vagy éppen támadó taktikát: ha van hely, 2-3 ember megpróbál oldalba kapni, ha lecövekel egy barikád mögött, kézigránáttal próbálkoznak, ha pedig mondjuk füstöt vetek be, megindulnak előre, s puskatussal szereznek érvényt akarataknak.

Mondták már Jürgen, hogy nem áll jól a bajusz?



Andalító naplemente a sivatagban: milyen romantikus!

Hupsz, egy panzer a gerinc mögött...

Durr, bele a hátsójába! Szentül szemben nem is lett volna esélyem átlőni a páncélt.

A vörös köd felemelkedése után látom csak: elintéztém az összes ellenfelet egyedül.

3 Smoke

4 Frag

0 | 130

ÉLŐ HADSZÍNTÉR

Harc közben mindenki teszi a dolgát, az ellenség csak úgy, mint a saját csapattársaink. A csetepaték közti szünetben mindenki igyekszik kifújni magát...

Van, aki a frontális támadással elvonja a figyelmet

Nácik homokzsákkal védett géppuskaállásban. Kemény dió!

Páran betámadnak oldalirányból

A háttérben csendesen süllyednek el utánpótlást szállító hajók

Vége a légiharcnak a fejünk felett is: a kék égen szövetséges gépek cirkálnak

Néhányan hunynak egyet a következő harc előtt



betölteni – nem is kell csalódnunk. Megtaláljuk a szokásos deathmatch, team deathmatch, capture the flag és search and destroy módokat, de ami igazi móka, az a headquarterek. Ezt választva, a csapatoknak egy-egy terület kerül kijelölésre a térképen, amit el kell foglalni és létre kell hozni rajtuk egy HQ-t.

Amint ez megvan, a pontok szépen elkezdnek ketyegni a csapatnak. Az ellenfélnek az a feladata, hogy elfoglalja a headquartert, s megállítsa ezzel a ponttermelődést, s fűszerezésként a védők halálukkor nem élednek újjá. Amint lerohanták a főhadiszállást, az eltűnik, s valahol egészen máshol kerül kijelölésre

a két újabb célterület, gyorsan megváltoztatva ezzel az alkalmazandó taktikát.

IGAZI COD ATMOSZFÉRA

Már a nagy előd is páratlan háborús hangulatot varázsolt a számítógépünk köré, de bátran kijelenthetjük, hogy a második résznek ezt sikerült túlszárnyalnia. A csaták pörgősek, a valóságérzetet nagyban fokozzák a remek hangok és bekiabálások, mindkét fél részéről. Hangosan karattyol mindenki, s bár halványuló általános iskolai orosznyelv-tudásom segítségével csak a „germánuszi szabáka” kifejezést tudtam értelmezni, az angolok nagyon pontosan jelzik, hogy merre bukkant fel ellenfél, olyan tájékoztatósi pontokat használva, mint telefonpőzna, alacsony kőfal vagy láda. Néha össze-vissza, fejtellenül rohagnak, s gyakran a lövonalba is bemásznak (igazság szerint jó pár bajtársammal végeztem így véletlenül, aminek jutalmaként persze, mint árulót, engem is lelőttek). Ehhez hozzájönnek még a gyakran a fejünk fölött játszódó légi csetepaték, s az összehatás varázslatos. Rése vagyunk a nagy támadó erőnek, s este azzal a boldog tudattal tarthatunk nyugovóra, hogy hozzátettük a saját kis részünket a fasizmus elpusztításához.

Sam

Vízzel töltött lufiban közlekedni –50 fokban több mint veszélyes



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,4 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	NVIDIA 6600 GT

Közepes felbontáson tökéletesen futott, de szebb látványvilágra kapcsoláskor igencsak küszködött.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Iszonyú hangulatos	GRAFIKA	9
↓ A szkripteknél néha kilóg a lóláb	HANGOK	9
↓ Nagy gépigény	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Rövidecske	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

SAM VÉGSZAVA:



A CoD2 nem hozott szégyent a sorozatra, apróbb hibái ellenére jelenleg a legizgalmasabb, legpörgősebb háborús FPS, amit találni lehet.

88%

ÉS A TÖBBI:

MoH: AA	96%
Battlefield 2	93%
Brother in Arms	88%



ALIEN
computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Edölvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

3 ms Hyundai TFT-k (3 év garancia, Pivot, DVI)
19" Q90U 95.960 133.900 17" Q70U 67.360 84.200
8 ms Samsung TFT-k (3 év garancia, Pivot, DVI)
19" 940B 71.960 80.900 17" 740B 58.960 72.700
a 19"-es csúcsmodell 193P+ 104.960 133.900
4ms: hamarosan újra érkeznek (930 BF, 730 BF)
Daewoo 711S 46.960 58.700 Acer 1951 76.960 86.200
Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI 99.960 123.800
új: LCD TV-k 20-32"-ig
Raktárról, vagy néhány napos rendelésre:
TFT-k, nyomtatók, projektorok, Notebook-ok stb.

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia!)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX 97.960 121.400
7800 GT 78.200 87.700 NV6600GT 29.960 37.400
ÚJ X1800XT 102.960 128.700 X1800XL 83.960 104.900
X800RX 34.800 43.900 X800XL 55.800 60.700
Sapphire X800 GTO 2 év garancia 38.960 47.400
Asus A8N-E 21.160 24.400 Abit A8N-U 22.960 28.700
Logitech MX1000 11.600 14.900 MX518 9.560 11.900
G7 cordless laser 17.960 21.400 G5 laser 13.520 16.900
Jév garanciás HD-k Samsung 80GB 11.560 14.400
SATA2: 200GB 18.960 23.700 250GB 23.160 28.900
WD 200G 18.240 22.800 Hitachi 250G 21.800 27.200
AMD Athlon64 5939 OEM Venice 3500+ 37.960 47.400
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore 103.600 125.000
Pioneer H10D 9.120 11.400 NEC4550 9.120 11.400
SB Audigy4 10.800 13.900 X-Fi Extreme 23.860 29.400
A-DATA 512/500 14.760 18.400 512/566 19.960 24.900
Kingmax DDR2 667 512M 10.760 13.400 1G 21.240
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) 19.960 24.900
tápok: 400W 8.760 10.900 450W silent 12.960 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
Nem találta az árlistánkon?
Be tudjuk szerezni! Kérjen ajánlatot!



Nincs vége, csak megváltozik nov.8-tól
konfigurációk, notebook-ok továbbra
is 50% (max 60.000 Ft) kedvezményrel

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!
Számítógépek munkahelyre, otthonra
Különleges kiépítési konfigurációk:
csúcsgépek játéka, videószerkesztéshez,
grafikai munkára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karban-
tartása, cégek, intézmények kiszolgálása

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
NOVEMBERBEN IS AKCIÓS ÁRON!!!
csak bruttó 95 Ft/A4, 100 oldalról 80 Ft
PROSPEKTUSOK, SZŐRŐANYAGOK stb.
nyomatásánál további mennyiségi,
vizonteladói kedvezmények
nyomatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolata ingyen
A hirdetésben leírtakkal szembe, a **piros** színnel kiemelt áron.
Az árak tartalmazás jogát fenntartjuk, de nem 4000 forintot veszi le!
Pontos árak a hirdetésben az átlagban személynél, helytelen,
de a web-en leírtakról eltérhetnek. Ezek a díjak 28-3000.

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 73.960 92.400
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 94.960 118.700
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD,
CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD/) 140.240 179.000
(NF4 lap PCies, Athlon64 3200+, 1GB/400 DDR, 160 GB,
DVD-iro, Gef 6600GT, 7.1 hang, Logitech confless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel/) 147.680 186.000
(td. Sirius 3, de Gigabyte 8P45P, P4 630 3.0GHz, 64 bit)
Sirius 3 Max (felső kat. játék AMD) 210.600 262.200
(Asus NForce4 Ultra lap, Athlon64 4900 3500+, 1 GB DDR,
200 GB HDD, 16x DVD+RW 2 levet. C/D X800 XL PCIe,
7.1 audio, Chieftec mini-400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 205.560 256.900
(td. Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8P45P, P4 640 3.2GHz)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 483.160 603.900
(Gigabyte K8N-UltraSLI, Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM
30GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer H10D,
2x GeForce 7800 GTX, Chieftec 550W, Logitech MX518)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 455.680 569.000
(td. Sirius 3 Ultra-nál, de Gigabyte 8N-SLI Pro, Pentium4 660
CPU: 3.6GHz, HT, 64 bit, 2 GB DDR2 / 667 MHz)
Ezek csak áttekintés, bármilyen konfigurációt megépítünk!
Ü: szolgálatunk konfigurációkban + 7% -os napi garancia
Házhozszállítás az ország egész területén!!!



Csúcsmínőség, 3 év garancia!!!
Üzletünk kiemelt márkából, a legjobb árakkal,
választékkal (hálózati eszközök is!), akciókkal
3D Asusra alibáz 22.960 28.700 8P45P 19.800 24.700
7800GTX turbo 104.640 130.800 6600GT 29.800 37.200
ÚJ: 7800GT 86.960 108.700 8N SLI Pro 24.520 30.400

User's Számítástechnika
A megbízható számítástechnikai partner

Folyamatos akciókkal várjuk vásárlóinkat már 5 helyszínen!



(Budapest - 2 üzlet, Szolnok, Salgótarján és Székesfehérvár)

WWW.USERS.HU

MARCUS MEADOW

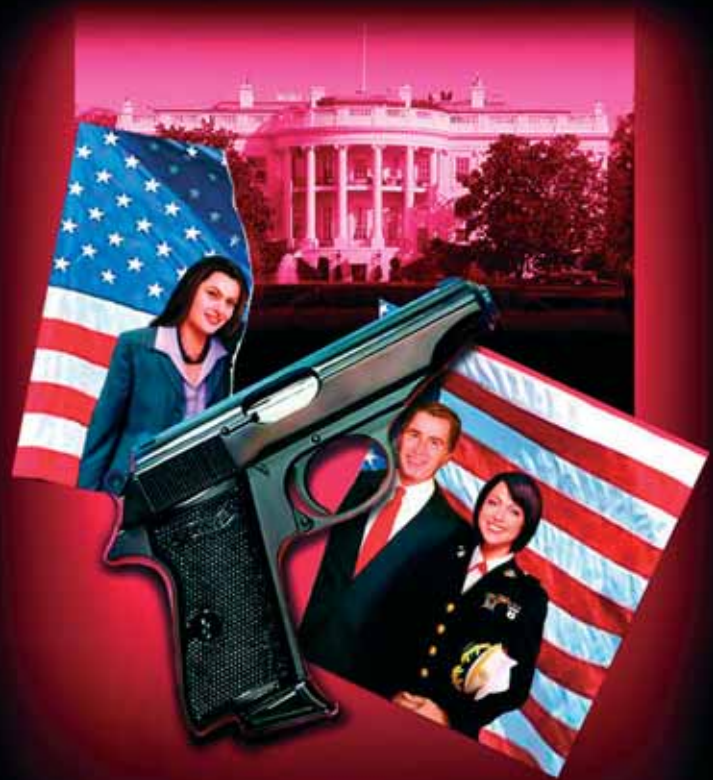


VÉR A VÉREMBŐL

Egy cinikus zsaru és egy szövevényes bűnügy...
Mindez, a valós életben is emberölési ügyekkel
foglalkozó rendőrtiszt, Marcus Meadow tollából,
melyet a párbeszéd és módszerek valóságban
alapuló leírása, hitelessége tesz lehetetlenné.

Látogasd meg Marcus Meadow írói honlapját:
<http://meadow.beholder.hu>

Keressd a könyvtáraknál,
vagy rendeld meg a következő címen:
Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134
telefon: 297-3660 e-mail: beholder@beholder.hu
honlap: <http://www.beholder.hu>



SPORT 24
Hírek a futball világából
www.fifa06.ea.com

Minden gól, minden meccs, minden akció!



GÓL! Ronaldinho harmadszor talál a kapuba, miközben a teljes brazil középpálya a kispadról figyeli



TE JÁTSZOL, ŐK ENGEDELMESKEDNEK

**EGYES PLATFORMOKON
MAGYAR FELIRATTAL!**



www.pegi.info

**BRUTÁLI
BOMBÁZ
A HÉTTAGÚ BRAZIL
CSAPAT 12:0-RA SZEDTE
SZÉT AZ ANGOLOKAT!**

© 2005 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA licenz termék. A FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Engedélyel készítette az Electronic Arts Inc. A játékosok nevét és képmását a Profi Futballisták Nemzetközi Szövetségének ("FIFPro"), a nemzeti csapatoknak, kluboknak és/vagy ligáknak az engedélyével használjuk. © 2005 MLS. MLS, az MLS logo, a Major League Soccer és az MLS csapat azonosítók a Major League Soccer LLC tulajdona. Minden jog fenntartva. Minden szponzorált termék, cégnév.



■ **GYŐZELEM:**
Emlékeztet este a brazil szupersztárnak és csapattársainak - köztük Kakának is, aki a kispadról volt kénytelen végignézni a meccset.

IS BRAZIL KAZÁS

elhagyni a pályát. Ronaldinho hatodmagával folytatta a játékot a „milleniumi mészárlásban”, ami meglepő módon, nem feltétlenül a kiállításokra utal.

Hitetlenkedés

„A brazilok egész egyszerűen nem akartak játszani!” – jegyezte meg egy angol szurkoló. Valóban, néhány játékosnak még a szeme sem rebent, mikor meglátta a piros lapot. A kegyetlen szabálytalanságok már a kezdőrúgás után elkezdődtek. Kaká, aki a kispadról nézte végig a meccset, másként vélekedik. „Nagyon érdekes volt a szurkolók szemszögéből látni a csapatot... sokkal jobbak vagyunk, mint gondoltam.”

Show-time

És ha mindez nem lett volna elég, a 73. percben a játék még drámaibb fordulatot vett. Enyhe kifejezés lenne azt állítani, hogy a brazil csapat összekapta magát, és eldöntötte, hogy nem adja fel. Ronaldinho 12 gólt varrt az angol kapuba, ebből négyet szabadrúgásból. A brazil csatár úgy vágta át magát az angol védelmen, mint machete a vajon. Carlos Alberto Parreira így nyilatkozott sztár-játékosáról:

– Ronaldinho egyedül több cselre képes, mint más csapatok összes játékosa együttvéve. Nem egyszerűen ellenülözte a sajnálatos kiállításokat, hanem bizonyította, hogy az egyéni játéknak is helye van a futball jövőjében.

A kispadon remek volt a hangulat, a kiállított játékosok és a cserék hot dogot és chipset majszolva bíztatták társaikat. Egy rendésznek kellett közbelépnie, mikor egyikük örömtüzet gyújtott a pálya szélén.

– Nagyszerűen éreztük magunkat – ujjongott Kaká, a brazil középpálya motorja. – Még dalt is írtam róla, az a címe, hogy Ronaldinho-o-o! A szövege elég egyszerű, és a dallama is kellemes. Majd elküldöm kazettáim!

Kaká rögtön dalra is fakadt a meglepett újságírók előtt, akik hosszas unszolása ellenére sem csatlakoztak a refrénhez. Értesítéseink szerint már megkezdődtek a lemeztárgyalások, és csengőhang is várható. Ronaldinho nagylelkűen méltatta a csapatot:

– Ez a fiúk érdeme is... mondtam nekik, hogy olyan érzés volt mintha egyedül lettem volna, olyan jó volt hallani a szurkolókat. Remek dolog velük játszani a pályán, de drukkereknek sem utolsók.

FOLYTATÁS A 24. OLDALON

Les Zoltán, futballszakértő

A NÉGY CSAPATBÓL ÁLLÓ, barátságos bajnokság tegnap esti angol-brazil mérkőzése minden bizonnyal bevonul a történelembe. Az első 25 percben máris két brazil játékost küldtek le a pályáról Cardiffban. Még döbbenetesebb volt, mikor a második félidőben még két brazil kénytelen volt

Úgy tűnt, mintha Ronaldinho egyre jobban játszott volna, ahogy ritkult a csapata...

marcanév és logo a tulajdonosa birtokát képezi. A Microsoft, Xbox, Xbox Live, az Xbox és Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkaneve.



A JÓ A ROSSZ ÉS
A... SEMLEGES

PRÓBÁLD KI
FUTÁS KÖZBEN
DEMÓ A CD/DVD-N

THE SUFFERING 2 TIES THAT BIND

„Aki szörnyetegekkel küzd, óvakodjon tőle, nehogy saját maga is szörnyeteggé változzék.” Bár az idézet Nietzschétől származik, egy Torque nevű elítélt sokat mesélhetne erről az érzésről.

A *The Suffering* mindannyiunknak nagy meglepetés volt: sikeresen ötvözötte a hagyományos TPS akciót a túlélőhorrorral és ugyan korántsem volt tökéletes, sokan az utóbbi évek egyik lehangulatósabb játékeként gondolunk rá. Kicsit elfogult vagyok, de van mentségem. Annak idején olyanira a hatása alá kerültem, hogy szinte egyhuzamban játszottam végig – ami azért ritkaság. Ezért vártam izgatottan a folytatást és... ezért csalódtam nagyot. Ha már így belecsaptunk a lecsóba, gyorsan tisztázzuk: a második rész valóban csalódást okozott, de ez korántsem jelenti azt, hogy a *The Suffering 2* rossz játék lenne. Amit az előző epizódban szerettünk (kiváló sztori, egyedül hangulat) az újra itt van. Sajnos azonban a korábban tapasztalt hibák is kísértének, ráadásul igen kevés az újítás – emiatt szomorú pandák vagyunk.

SZÖKÜNK, SZÖKÜNK?

A sztori ott folytatódik, ahol az előző rész végén abbamaradt. Egy rövid flashback után Torque végre-alahára elhagyja a börtönszigetet és kicsiny hajója fedélzetén Baltimore felé veszi az irányt. (Hogy pontosan milyen körülmények között, az attól is függ, hogy az első rész végén melyik befejezést kaptuk.) A lényeg, itt sem jobb a helyzet. Valakik nagyon élénken érdeklődnek a Carnate Islanden történtek után és alaposan megvizsgálják Torque „különleges képességét” is. Szerencsére hamar kitör a káosz és elmenekülhetünk, mert időközben a lények is megérkeztek. A helyzet innentől kezdve ismerős, csak épp a környezet változott. Ugyanolyan sötét, lepukkant helyeken járunk, mint annak idején a szigeten, csak itt főképp városi díszletek között. (A pályák érdekes módon mégis kötöttebbnek tűnnek.) Persze, ha már annyira bevált, ezúttal is lesz alkalmunk börtönben mászkálni, egyrészt a visszaemlékezések miatt, másrészt Torque az „ismerjük meg

hazánk börtöneit” vetélkedőre készülve a baltimore-i kóterban is tesz egy rövid látogatást.



GYORSLINK
1253
KATEGÓRIA: HORROR-TPS/FPS
KÖRNYEZET: DÉMONOKKAL MEGPAKOLT BALTIMORE
KIADÓ: MIDWAY
FEJLESZŐ: SURREAL
FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI: THE SUFFERING: THE PRISON IS HELL, LOTR: FOTR



Aki végigjátszotta az előző részt és mentéseit is megtartotta, továbbviheti gonosz, jó, vagy semleges karakterét. Ennek sok jelentősége nincs (csupán démoni formában lesz más a speciális támadásunk) hiszen ismét döntések egész sorozata áll előttünk, úgyhogy újra bizonyítanunk kell. Ezúttal is gyakran találunk majd szerencsétleneket, akik segítségünket kérik: a hangok megszólalnak a fejünkben, mi pedig vagy segítünk rajtuk, vagy megöljük őket, vagy egyszerűen továbbállunk, tudomást sem véve róluk. Mentés híján a játék semlegesként kezel bennünket, de nem kell aggódní, ezen hamar változtathatunk.

DOKTOR ÚRI! ÖN ITT?

Hamar megismerkedünk néhány érdekes fazonnal, például egy Blackmore nevű naggyon gonosz fiatalemberrel, aki a történet során egyre fontosabb szerepet tölt be. Afféle játéknak tekinti ezt a kis

„ügyet” velünk, de valódi indítékei csak később válnak világo-

ssá. Régi kedves ismerősként üdvözölhetjük a drága jó Dr. Killjoyt, aki ezúttal is igyekszik minél váratlanabb pillanatokban meglepni minket egy tréfás prezentációval. (Aki valamiért kihagyta az előző

részt, Dr. Killjoy Carnate Island egykori elmeegógyintézetének igazgatója volt, még a század elején. Utunk során gyakran kerreg fel majd egy vetítógép valamelyik sarokban, és Dr. Killjoy beszélni kezd hozzánk... Minden alkalom egy külön élmény lesz.) Szintén fontos szereplő lett Carmen, tragikus körülmények közt elhunyt feleségünk is – sejtethető, hogy az ő felbukkanásai végképp zavarbaejtő és szürreális hangulatot teremtenek.

MILY MÉLY A SEKÉLYSÉG

A *The Suffering* mindkét epizódjának legvonzóbb aspektusa, hogy

elsőre teljesen agyatlan darabolós horrornak tűnik, ám valahol sokkal mélyebb rétegei is vannak. A sztori bizonytalan pontjai persze tökéletesen alkalmasak arra, hogy mindenki úgy értelmezzen dolgokat, ahogy neki tetszik – vagy akár ne is foglalkozzon vele. Döngetünk elő-

re, nyakig gázolva a vérben, egy idő után pedig már annyira abszurd

az egész, hogy fel sem vesszük. Egyre szürreálisabb élmények váltják egymást és ugyanaz a bizonytalan érzés fog el bennünket, mint az előző részben: kezd elmosódni a valóság és a hallucináció közti halovány határvonal. A meglehetősen lineáris pályákat bevillanó emlékképek szabadlajk szét, és amikor már épp kezdenék beleunni a darálásba, mindig beüt valami váratlan fordulat – a játék ezúttal is tökéletes tempóban adagolja a sztorit. A karakterek meggyőzőek: bár Torque most is olyan, amilyen, Dr. Killjoy ezúttal is hozza az előző részben megszokott színvonalat, Blackmore szerepében pedig maga Michael Clarke Duncan brilirozik (akit legutóbb A szigetben vagy a Sin Cityben láthattunk). Azt azonban meg kell említeni, hogy az imént vázolt modell az előző részben sokkal-sokkal jobban működött. A *The Suffering* finom átmenet volt az akciós TPS és a túlélőhorror között, a folytatás azonban inkább csak egy horrorisztikus elemekkel megrakott lövöldözősdi. Csupán az arányok toldottak el, és nem vagyunk meggyőződve arról, hogy épp a megfelelő irányba.

KAMERA KÍVÜL-BELÜL

Az irányításon érezhetően csiszoltak az előző részhez képest, de sajnos még így sem tökéletes. Ami viszont nagyszerű, ezúttal működőképes FPS-nézőpontba is válthatunk. Ennek ellenére érdemes kapcsolgatni az FPS és TPS perspektíva között, mert előbbiben ugyan könnyebb a célzás a tűzharcok során, utóbbi beláthatóbbá



Mindig csak az erőszak!



A Halemberek támadása

teszi a környezetet. És mivel a szörnyek már csak olyanok, hogy szeretnek hátulról a nyakunkba ugrani, jobb ha mindig felkészülünk a legrosszabbra... Sőt, előfordulnak olyan speciális helyzetek is, amikor intuitív módon kell használnunk különféle lehetséges mozdulatunkat, melyek FPS nézetben kevésbé követhetők: ha például a tüzes Arsonist lángra lobbant bennünket (márpedig ezt fogja csinálni, amilyen genyő) gyorsabban

elolthatjuk magunkat, ha lekuporodunk a földre, gurulunk valamerre, majd felpattanunk. Bizonyos helyzetekben, mint amikor létrára mászunk vagy épp démoni formát öltünk, a játék automatikusan is a használhatóbb nézetre kapcsol.

EZEK SZIVATNAK MINKET...

Talán a hangok a fejemben a felelősek érte, de játék közben nem tudtam szaba-

EVIL INSIDE

A bennünk rejlő démon ezúttal sokkal nagyobb szerepet kap, mint az előző részben. Sokkal hatékonyabb, mint bármelyik fegyver, az „egyszerűbb” ellenségeket öröm így aprítani – de azért mindenki készüljön fel arra, hogy ez sem lesz könnyű nyáresti séta. Démonként sem vagyunk sebezhetetlenek, a lövöldözős, pókszerű rondaság ellen (Triggerman a becsületes neve) például egyértelműen kiszolgáltatottnak fogjuk érezni magunkat. Azért is jobb, ha óvatosak vagyunk, mert ha nem váltunk vissza időben emberi formára, az „insanity” mérő pedig nullára ér, nagyot sebződünk, akár bele is halhatunk. Érdekes újítás azonban, hogy attól függően, épp hol helyezkedünk el a „gonosz-semleges-jó” tengelyen – ezt piros, zöld vagy kék aura jelzi – három szinten változik speciális támadásunk is. (A legmagasabb, négyes szintű jó és gonosz oldalon is ugyanaz.)





Nem látok semmit, valaki húzza már el a függönyt...

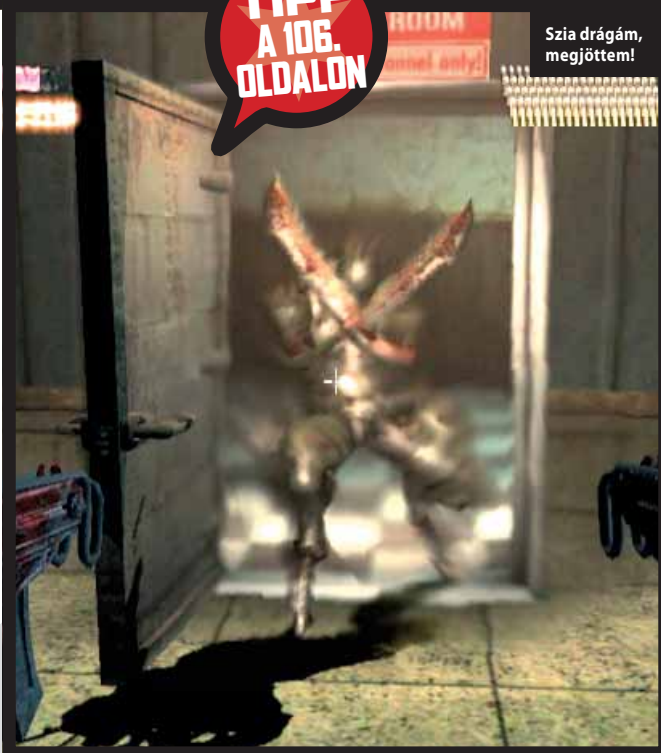


Elfajult a délutáni céges agyemenés

kifogytam a lőszerből. Az „insanity” mérő még nem érte el a maximumot, így nem tudtam démoni formába váltani, úgyhogy nem volt más választásom, pisztolyom markolatával kezdtem kalapálni mindenkit, akit csak értem. Nem, valóban nem voltam szárnalmas, ahogy ide-oda ugrándozva osztogattam a kokikát... Ráadásul bizonyos szörnyeket emberi formában meg sem tudunk sebezni, úgyhogy addig kell mészárolnunk a többieket, míg át nem változhatunk végre. És persze van itt még egy apró meglepi, a HP-ntk visszatöltő gyógyszeres dobozokat már nem hurcolhatjuk magunkkal. Ha találunk egyet, helyben benyalhatjuk, de

TIPP
A 106. OLDALON

Szia drágám, megjöttem!



dulni attól a kellemetlen érzéstől, hogy most azonnal repülőre ülök, elutazok Chicagóba, berombolok a Midwayhez és egy baseballütő hatékony közreműködésével meginterjúvolom a fejlesztőket: ugyan miért tettek meg minden tőlük telhetőt, hogy szénné szívassanak minket? Kezdem a sirámokat: a fegyverek nagyon gyengék. Igaz, az M60-ossal hatékonyan érvelhetünk, de az kivételes eset (különben is, alig találunk hozzá lőszert). A többi fegyver egyszerűen béna. Amellett, hogy dögunalmasak (pisztoly, shotgun, golyószóró, lárfári) még egy Skorpióból is egy teljes tárat kell átpakolnunk egyetlen nyavalyás szörnybe, mire lesz oly bátyánk és vízszintbe helyezkedik. Miért?! Történyt persze találunk menet közben, de sosem akkor, amikor épp kellene. Aztán itt ez az okos újítás, hogy egyszerre csak két fegyver lehet nálunk... Talán a realizmus kedvéért? (Csak azért nem kacagok fel ezen hangosan, mert félek, hogy vicsorgás közben megharapnám a saját arcomat.) Nem egyszer előfordult, hogy egy hosszabb csata közben (hullámokban támadó szörnyek, szeressük mink az ilyet)

zsebre venni, azt már nem. Szóval köszi, én és a baseballütőm elindultunk Feriehegyre.

NE TARTSD VISSZA!

Egyetlen racionális magyarázatot találtam minkre: a játék arra igyekszik sarkallni minket, hogy minél gyakrabban váltsunk át démoni formába, mert valaki a Midwaynél úgy döntött, ez itt a móka lényege. Sajnos egy idő után még ez is elveszti varázsát, nyilvánvalóan azért, mert túl sokszor látjuk. Ezzel kapcsolatban is volt némi hiányérzet bennünk: talán belső démonunkat lehetett volna félelmetesebbre faragni... De ezt már csak nagyon halkán jegyezzük meg. Kénytelenek vagyunk még néhány dolgot felelmegetni: ilyen például a játék túlságosan nagy „újrahasznosított” része. A rémek legtöbbjét már láthattuk az előző epizódban, az újak közül pedig csak kevés tűnik érdekesnek. A többi... nos, ronda, de ettől függetlenül fantáziátlan. Ami azonban végképp elszomorító: töménytelen buggal találkoztunk. Néha elég volt kicsit megpiszkálni a menüt és kifagyunk, máskor beleszaladtunk egy tereptárgyba és nem tudtunk kiszabadulni, mert egy helyben futottunk. (Horrorisztikusnak horrorisztikus, elismerem.) A Midway valamiért mindig ilyen baromságokon hasal el, ezért nem lett „klasszikus” az előző rész, ezért lett feledhető a folytatás. Az igazi rajongók persze értelmű fogják, hogy folytatódik a kaland, még többet megtudunk Torque titkosztatos múltjáról, de aki még nem játszott az első résszel, inkább annak essen neki. Sajnálom, de ezt kell mondanom: a *Ties That Bind* szinte minden tekintetben gyengébb.

mazur

HARDVER

MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
PIII 1,2 GHZ	P4 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON X800 XT

Készülj fel a legrosszabbra, fagyni fog. Ha Zone-Alarm firewallt használ, kénytelen leszel teljesen uninstallálni a játék idejére (a disable nem elég), mert a másolásvédelem összeakad vele.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek dramaturgia és sztori	GRAFIKA	7
Egyedi hangulat...	HANGOK	9
...mely már nem olyan erős, mint az előző részben	IRÁNYÍTÁS	8
Közepes grafika	HANGULAT	8
Sok bug	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

MAZUR VÉGSZAVA:



Kevesebb para, több akció – nem biztos, hogy jó csere volt. A rajongók szeretni fogják, de sajnos egyértelműen gyengébb az előző részénél.

79%

ÉS A TÖBBI:

Silent Hill 3	90%
The Suffering: Prison is Hell	88%
Silent Hill 4: The Room	87%

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN 2 DB Z22 PALMOT!

AJÁNDÉKCSOMAG LEÍRÁS:

színes kijelzővel, személyi információkezelő és multi-médiás alkalmazásokkal,
Processzor: Samsung ARM200 MHz,
Op. rendszer: Palm OS 5.4.9,
Képernyő: CSTN, 160x160, 4096 szín,
Memória: 32 MB RAM (20 MB szabad)
Kommunikáció: IrDA, USB,
Hang: beépített hangszóró,
Akkumulátor: Lithium-ion,
Szinkronizáció: miniUSB,
Méreték: 103x68x15 mm
Súly: 96g

KÉRDÉS:

Melyik egy létező Palm típus?

GS A – Z22
GS B – ZX Spektrum
GS C – MF FTW95

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. december 8.
(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



RRC Hungary Kft.
Cím: 1135 Budapest,
Frangepán u. 28-32.
Tel.: 06-1-236-9000
Web: www.rrc.hu
E-mail: info@rrc.hu



GameStar

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





EXTRA TIPPEK A 100. OLDALON
KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N
JAVÍTÁS A CD/DVD-N

SERIOUS SAM 2

A Duke Nukem Forever végre elkészült! Sajna a főhős a kalandok során elbukott, de itt van helyette a kelet-európai superhős: Komoly Karesz!

KATEGÓRIA VICCES HENT-FPS KÖRNYEZET AZ UNIVERZUMJ
KIADÓ 2K GAMES FEJLESZTŐ CROTEAM
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SERIOUS SAM
GYORSLINK
731

Nos igen, a *Serious Sam 2* (legalábbis a sztori szerint) tényleg a *Duke Nukem Forever*, de azért ne vágjunk ennyire a dolgok elejébe, haladjunk szépen, sorjában, akkurát módon, mint a nagypapa, amikor felveszi az SZTK-keretes olvasószemüvegét, és böngészgetni kezdi a Kincses Kalendáriumot.

AZ ÉN HŐSÖM!

A játék alaptörténete a következő: adott egy megmentendő univerzum, melyben a főgonoszt Mentalnak hívják. Egy ember veheti csak fel a harcot vele: Duke Nukem! Fel is veszi, de aztán a második pályán elbukik (csontvázát szemfüles kalandozók a játékban fellelhetik). Pech. A Világ Megmentésére Balekokat Fogó Bizottság természetesen a szörnyű időkben is legény a talpán (már amennyiben eltekintünk annak hölgytagjától):

kétségbe egyáltalán nem esik, inkább hívja Komoly Kareszt, a megállíthatatlan kelet-európai superhőst, akinek a legutóbbi rész (vagy epizód, vagy hogy is kell mondani mostanában) óta még pótló sem volt ideje cserélni... és a nagybetűs Kaland elkezdődik!

HÁNYADIK RÉSZ EZ? TÖKMINDEGY!

A kérdés két szempontból is jogos. Egyrészt ez nem a harmadik, hanem a második rész, a *Second Encounter* csupán egy kiegészítőlemez volt. Urambocsá, miket beszélnek... Egy teljes értékű új rész (angolul sequel). Hogy ez miben különbözik a kiegészítőtől? Hát hogy teljes áron lehet adni! Na mindegy, játékpiacon siránkoznak vége, most már ezt is tudja mindenki, az élet kemény, katona, nem lesz mindig a puskatuson habszivacs. Tehát: nem csak ezért mindegy, hogy hányadik rész ez, hanem játéktechnikai szempontból is. Nézzük csak sorjában, mi változott

az előző részekhez képest... A grafika. Igen, teljes egészében újraírták a grafikai engine-t. Sokkal szebb nem lett ugyan, csak egy kicsivel,

de legalább lehet reklámozni, hogy licencléjék a grafikai motort jól. A reklámozás alatt egyébként azt kell érteni, hogy minden létező helyen





a játékban a készítők megragadják a lehetőséget, hogy készülő, kiadás előtt álló bárminkhez megvétele felajánlják a Serious Engine 2-őt. A játékmenet. Nos, kijelenthetjük, hogy ez semmiben nem változott. Konkrétan: a *Serious Sam 2* az a játék, amelynek élvezete közben sajnos nem tudod az esetleg a buksidra szálló legyeket elhesegetni, legfeljebb arcizmaid erőteljes rángatásával – erre egyébként normálnál nagyobb fokozaton bőven lesz lehetőség. Ugyanis a játék annyiban különbözik a *Diablo*-tól, hogy nem sokat kell klikkelni, hanem folyamatosan nyomva kell tartani a tűzgombot, különben véged.

Negyed másodperc alatt özönlének el ugyanis a monsztárak, akik nem egyszerűen rengetegen, hanem „*****” sokan vannak!!!”. A játék élvezetéhez egyébként még az is hozzátartozik, hogy közben mondogatod, hogy: „igen, el fognak fogyni, tudom, hogy a Croteam nem rak be soha végtelen számú szörnyet a játékaiba, tudom, hogy csak irtani kell és irtani és irtani...”. Ez állítólag segít, legalábbis én azt olvastam a neten. „...és irtani és irtani és irtani...” Esetleg oda is tehetitek a

GameStart a monitor mellé, megnyugtatóképpen. Becsszó, el fognak fogyni. Én tudom, már végigtoltam. Új pályák, új fegyverek. Az előbbieket valóban vannak, nem mintha egy *Serious Sam*ben ez számítana, hiszen minden pálya vezérmotívuma az, hogy szemből jönnek sokan. Legfeljebb más textúra van alattuk, végülis ez is fontos – például a grafikusoknak, hiszen ők ezért kapják a pénzüket. Deviszontazonban az új fegyverekkel a készítők mintha egy kicsit hadilábon álltak volna... Kis jóindulattal kettőt tudtam megszámlálni belőlük, még kisebb jóindulattal egyet: a papagájt a lábára erősített bombával.

» ...ÉS IRTANI ÉS IRTANI ÉS IRTANI... «

VAN SZTORI! FUSSON, KI MERRE LÁTI!

Igen, egy ilyen játéktól nem várná az ember, de történettel is rendelkezik, méghozzá nem is akármilyen: körülbelül 5-10 percenként szakítják meg bejátszások a pályákat, melyekben fendorlatosan csavarog előre a cselekmény. A történetet egyébként a gyermeki báj és az infantilizmus lengi be, ráadásul, bár lehet hogy csak nekem tűnt így, mintha valami finom kelet-európai bukéja is lenne. Lehet, hogy csak Komoly Karesz

VÉGIGJÁTSZÁS

A célkeresztet irányítsuk a horizont vonalába. Nyomjuk le a tűzgombot, és tartsuk lenyomva. Húzzuk el az egeret az egépad egyik végébe, majd toljuk vissza, újabb 3 másodperc alatt. Ezt ismétlegessük. Átvezető mozok alatt pihenhetünk, de nem muszáj. Nyolc-tíz óra múlva nézzük meg a végső animációt. Elengethetjük a tűzgombot.



jugónosztalgias, adihash sportcipős, bűdösbunkó figurája teszi, nem tudom. A program öt (plusz egy) epizódra oszlik, melyek különféle játékok paródiáját testesítik meg. Van itt *Doom III*, *Duke Nukem*, *King Kong*, sőt egy helyütt még a *Pikmin* is előkerül – remélem mindenki tudja mi az. Aki nem az nézzen utána az interneten. Illetve megtalálhatjuk a Shrek debil sztorijának paródiáját is, na az a nem gyenge. Előjáróban csak annyit árulok el, hogy Fantasyland uralkodója nem más, mint természetesen a Király – vagyis Elvis. Persze lehet, hogy csak én parázom ezt bele, és teljesen véletlenszerűen vannak épp olyan pályák, amilyenek a készítők eszébe jutottak. Lehet, hogy nem kéne annyit inni. Bár nem is iszom, mert rossz az íze. Meg ártalmas az egészségre, azt olvastam az interneten.

számítsunk, de nincs is rá szükség. Ilyen játék is kell, amiben nincs másról szó, csak az agyatlan hentelésről és a debil poénokról. Míg más programoktól a fejlődést várjuk el, addig a *Serious Sam*-sorozat lényege pont az, hogy mindig ugyanazt kapjuk. Időnként megjelenik belőle egy újabb rész, és az ember végigtolja, hiszen az előző is jó volt, a következő is biztosan jó lesz; és nem kell csalódnia. Olyan ez, mint egy vasárnap délutáni tinivígjáték a moziban: néha ez is kell.

WTF?

Ja igen, ha valakinek nem lenne egyértelmű: a *Serious Sam 2* egy humoros FPS, amelyben a jelzett főhőssel kell végighentelnünk 6 epizódot és körülbelül ötször annyi pályát. Futurisztikus fegyverek, ilyesmi.

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	AMD 2100+
512 MB RAM	768 MB RAM
64 MB VGA	NVIDIA 5200

Azért kell neki gép rendezen... A tesztkonfiguráció is játszhatatlan volt normális grafikai részletességgel.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nem sokat változott az előző részekhez képest	GRAFIKA	8
↑ Van sztori, és vicces!	HANGOK	7
↑ Felhasználóbarát	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Kevés új fegyver	HANGULAT	9
↓ Gyorsan végigvihető	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	6

ENDER VÉGSZAVA:

Olyan mint egy vasárnap délutáni tinivígjáték: élvezetes és felejthető

» 82%

ÉS A TÖBBI:	
Painkiller	86%
Serious Sam: SE	82%
Bhagat Singh	11%



MYST V END OF AGES

EXTRA TIPPEK A 100. OLDALON

Hát ezt is megértük, szipp. A legendás Myst-sorozat alig egy éve támadt fel a negyedik résszel, és máris itt az ötödik, az utolsó, a finálé.

Nyugodtan ide lehet képzelni néhány meghatott közhelyt, melyektől most inkább eltekintek. Ez persze nem változtat azon a tényen, hogy azok is, akik nem rajongtak különösebben a Myst-sorozatért, elismerték, fontos fejezetnek számít a kalandjátékok történetében. Mái szántalan program másolja az első résszel megalapozott stílust, és a vicces az, hogy ezek a javarészt középszerű, unalmas és tökegyforma Myst-klónok a közlébe sem érnek egyik epizódnak sem. Talán mert csak a külsőségeket próbálták kopizni, a szurreális környezetet, a fejtörőket... sztori azonban sehol, márpedig a Myst egyik legfontosabb eleme a gazdagon kidolgozott háttérvilág. Jó, néha csaltak és szándékosan kódosítottak, de legalább mindig megvolt az az érzésünk, hogy még az utolsó ficakban is nagy horderejű dolgok történtek

valamikor. Ráadásul épp a Myst volt az a játék, mely igyekezett átlépni a saját maga által felállított korlátokat. Az utolsó részben megint csavartak egyet a dolgokon, csak hogy méltó módon záruljon a mítosz – de most már becszóra visszaveszek a patoszából.

SZURREÁL MADRID

Kezdjük a kézenfekvővel: a Myst V gyönyörű 3D-ben pompázik. Ha nem számoljuk az Urut, ez fontos újdonság a sorozat szempontjából, más kérdés, hogy megvannak a maga hátulütői. Nem akarok nagyon öregbácsisnak hangozni és nosztalgikusan nyűnyögni, de nem biztos, hogy jó ötlet volt váltani... hiába mozoghatunk 3D-ben, több fejtörőn is látszik, hogy 2D-nek lett kitalálva. A környezet nem mindig alkot hitelesen teret, mert ha már FPS nézőpontban kocogunk, nehezen emészthető, hogy akár egy szimpla kis korláton sem tudunk átugrani, ehelyett ott is spekulálni kell... (konkrétan Direbóra gondolok és az ottani hídhálózatra). A 3D hozó-

Vigyáznunk kell, melyik könyvbe nyitunk be, ez majdnem a Warhammer 40K lett...



MINDEGYIK TÁBLÁBAN...

Érdekes ötlet a „bahro táblák” bevezetése: először négy Korban kell négy táblát összegyűjtenünk, hogy hozzáférjünk az ötödikhez. Ezekkel a táblákkal tudunk kommunikálni a bahrokkal, azokkal a nyugatalanító külsejű lényekkel, akiket már a játék elejétől fogva láthatunk sunnyogni homályos sarkokban. Persze a kőtáblákhoz nem mellékelnek „101 hasznos bahro rúna” turisztaszótárt, úgyhogy némi utánajáráásra mindenképp szükség lesz. Minden korban találhatóunk rúnákat, melyeket a táblákra rajzolhatunk és melyeket a bahrok megértenek. Így utasíthatjuk őket, de egyéb módokon is hathatunk

velük a játék világára... viharokat idézhetünk, akár még falakon is áttörhetünk. Akárhogy is, a bahro tábla a Myst V egyik legjobb ötlete, nagyot csavar a játékmotívumra, mégis tökéletesen illeszkedik a hangulatba.



mánya három választható irányítási rendszer. Alapból a klasszikus, csomópont-alapú lépegetéssel indulunk, de válthatunk teljesen szabad irányításra is, mellyel ugyanúgy közlekedünk, mint az FPS-ekben, csak épp rakétavetőt nem kapunk. Sajnos. A harmadik módszer átmenet a kettő között: marad a lépegetés, de az egérrel szabadon bámészkodhatunk. A 3D problémájára visszatérve, hiába vonzó a

hangulati elem, lebutított grafikával úgy érezzük majd – joggal – hogy lemaradunk bizonyos dolgokról.

EMBER A TÉRBEN

A grafika azonban mindenképp lenyűgöző, főleg akkor, amikor a két főszereplővel találkozunk: Yeeshával és Esherral. Itt már nem vetített szereplőket kasíroztak a statikus hátterekre, mindketten

már második találkozásunk alkalmával leütöttem volna (ha például épp van nálam egy bahro kőtábla) amikor arcán az idegesítő „hm, segítek, ne segítek?” kifejezéssel bámulta a földet, motyogott egy kicsit, aztán lelépett. De bizonyára én vagyok a hálátlan dög.

BEVEZETÉS, TÁRGYALÁS, BEFEJEZÉS

A játék egyik legnagyobb erénye az összes eddigi epizóddhoz képest, hogy bár végig rejtélyes és gyakran utalgat régi eseményekre, lasscskán kikerekedik és szépen lezárul. Akik nem játszottak egyik Myst-epizóddal sem, azok sem fogják úgy érezni magukat, mintha egy üzbég mélylélektani drámába kapcsolódnának be (úgy középtájt), mert a sztori szépen rétegződik és van annyira érdekes, hogy folyamatosan hajtson minket előre. Ez a rész már nem csak afféle „sehova se vezető” szurreális trip, ráadásul sokkal személyesebbnek is érezzük. Eddig általában csak néma szemlélők voltunk, most azonban fokozatosan tudatosul bennünk: fontos döntést kell majd hoznunk, mely megpecsételi a D’ni civilizáció sorsát. A fejtörők terén pedig továbbra is tökéletes a játék. Aki ezt tartja a legfontosabbnak, az ne is foglalkozzon mással, mert már a puzzle-ök miatt is érdemes nekiveselkedni. Ötleletesek, változatosak és nem (mindig) frusztrálóak. Egyikük-másikuk ismerős lesz a korábbi részekből, de szó sincs arról, hogy egyszerűen áttemeltek

volna néhányat, valószínűleg tudatos döntés volt a fejlesztők részéről, hogy ezzel is „utalnak” az eddigi epizódokra.

SZÉP VOLT, JÓ VOLT

Összességében a lezárás azért nem olyan „epikus” méretű, mint ahogy gondolnánk. A magam részéről kicsit csalódtam is, de senkinek nem szeretném elvenni a kedvét. Szó sincs arról, hogy „olcsó” a befejezés, egyszerűen senki se várjon eget rengető finálét, tűzijátékkal, rezesbandával, TNT-bűcsúkoncerttel. Vége van, sajnáljuk, szép kerek az egész, de valamiért nem érezzük úgy, hogy minden szál el lett varrva és tényleg csak ennyi volt a Myst. Talán csak mélyen és talán más miatt... Ettől függetlenül a játék nagyszerű, szép emléket fog hagyni.

mazur

» EZ A LEZÁRÁS AZÉRT NEM OLYAN „EPIKUS” MÉRETŰ, MINT AHOGY GONDOLNÁNK «

szabad közlekedés, a csomópontok mindig rava-szul vannak elhelyezve, terelik az embert, oda-vezetnek a fontosabb részekhez, használható tárgyakhoz. Szabadon mozogva sokkal inkább szembetűnő a korlátozott interaktivitás és könnyebben fogjuk elveszítettnek érezni magunkat. Halkan jegyzem meg, hogy a 3D-s környezet szükségszerű velejárója a megnövekedett gépigény is... Persze gyengébb rendszereken elfut a játék, de mivel a környezet kidolgozottsága fontos

aprólékosan kidolgozott 3D modellt kaptak. Mimikájuk, gesztusaik néha már félelmetesen élethűek, a szinkronok

pedig egyszerűen tökéletesek. Először Yeeshával, Atrus lányával találkozunk, aki az előző rész óta igencsak megöregedett (az időben szökdécselés nem meglepő a sorozatban). A háttérsztori az ő naplójának elszórt lapjaiból ismerjük meg. Esher szintén érdekes arc: a huncut öregúr alkalmanként feltűnik-el-tűnik, mint Rodolfo varázstintája, közben pedig homályos utalásokkal segít (...) minket. Yeeshá és Esher egyaránt abban bízik, hogy sikerrel járunk. Ez igazán klassz, mindig jól esik az embernek a támogatás, más kérdés hogy mindkettejüknek megvannak a saját indítékai, ami a későbbiekben világossá is válik... Eshert mondjuk szívem szerint



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	P4 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 XT

A telepítéssel gondok voltak, amit máig nem értek... De menet közben már minden rendben ment.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szokásos Myst-színvonal	GRAFIKA	9
↑ Gyönyörű grafika	HANGOK	7
↑ Remek fejtörők	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Marad utána némi hiányérzet...	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

MAZUR VÉGSZAVA:

Bár a finálé nem olyan epikus, mint remeltük, minden idők leghíresebb kalandjátéka méltóképp távozik a porondról.

» 88%

ÉS A TÖBBI:

Uru: Ages Beyond Myst	92%
Myst IV	90%
Myst III: Exile	84%



Gyerünk skacok, menjünk a dizsibe!



Némi RPG-vonal: a karakterek fejleszthetők



Csak a fejét! Hogy meg ne sántuljon!

X-MEN LEGENDS 2 RISE OF APOCALYPSE

A superhősök köztünk vannak! Hollywoodot követve a játékipar is ráharapott a Marvell-féle képregényvilágra: ezúttal is super hősök oldalán menthetjük meg a világot.

Már volt ugyan az X-Men univerzumnak is PC-s feldolgozása (felejts...), azonban az ilyen témájú játékok mégis elsősorban a konzolokon hódítanak. Ha pedig át is konvertálják kedvenc masinánkra a programot, abban sokszor nincs köszönet. Az X-Men 2 szerencsére üdítő kivétel, amely már a játék bevezető képsoraiból is kiderül. A felvezető filmecke igen látványos: Magneto, Mystique és Sabertooth, összedolgozva Wolverine-nel, Cyclops-szal és Stormmal kiszabadítja a bebörtönzött Xavier professzort. A játék folyamán később

is gyakran lesznek átvezetők, néha animáció formájában, legtöbbször pedig az X-Men 2 grafikus motorjával. A bevezetőből kiderül, hogy Magneto és X professzor nem a legnagyobb kebelbarátok. Hogy mégis mi az az ok, amiért a két ellentétes oldal szövetséget köt? Van egy, még náluk is erősebb mutans, aki Apocalypse névre hallgat. Természetesen a célja csakis a világ leigázása lehet, amely folyamatba már bele is kezdett: lerombolta Genosha városát, elrabolt négy mutánt, akiket saját ereje további növelésére kíván felhasználni segítőtje Mr. Sinister segítségével. Az egyik elrabolt személy Magneto fia, aki ezen érthető, hogy némileg bepöccen és úgy dönt, véget vet Apocalypse ámokfutásának.

HŐSKÖDJÜNK!

Öt főfejezeten küzdjük végig magunkat, mindegyik végén összecsapva Apocalypse aktuális főszolgájával. Összesen 15 superhős bőrébe bújhatunk bele, illetve még további hároméba, ha már végigtöltük a játékot. Mellettük még jópáran előkerülnek NPC-ként, így szinte az összes superhőssel összetalálkozunk kalandjaink során. Mindez hatalmas változatosságot jelent, és tényleg mélyen belemerít a Marvell univerzumba. A játékmenet röviden arról szól, hogy négy superhősünk megy előre az útján és minden rá támadót szertekepalapál. Mi egyet irányítunk, de közben a többiek is okosan mozognak (védekeznek, támadnak). Sőt, meg is határozhatunk bizonyos paramétereket, úgymint agresszivitás, elsődleges támadás és hogy mikor gyógyítsák magukat. Erre egyébként szükségünk is lesz, tekintve, hogy bizonyos rejtvényeket, feladatokat csak egy adott superhőssel superképességével tudunk megoldani. Változatosságot hoz még a játékba, hogy karaktereink tapasztalatot gyűjtenek, szintet lépnek, új képességeket fejlesztenek ki. Emellett mindegyikük megtanulhat egy super képességet, amely nemcsak jól néz ki, de brutál erős is. Bár ezekre a speciális képességek nélkül is le tudjuk verni a ránk támadókat, de mégis néha egy kis könnyedséget jelent az ellenség hordáival szemben – na meg persze látványos is!

ÁTLAGHŐSÖK

A grafika nem egy hatalmas durranás, nem fogja megzavartani a videókártyánkat, erősen konzolos látványvilágú – viszont kellelmesen visszaadja a képregények hangulatát. Ugyanakkor remek ötletnek tartottam, hogy a kamera berezgett a nagyobb ütéseknel (akit ez zavar, kikapcsolhatja a beállításoknál). Szintén örömteli dolog, hogy a pályákon található tárgyak többségét is leamortizálhatjuk. A zene nem túl különleges, a hangeffektek is átlagosak. A szereplők hangjai viszont kiemelkedőek: X professzor szinkronja Patrick Stewart, de a többi szereplő hangja is kiváló, egy-két kivételtől eltekintve. A játék hálózati

» NÉGY SZUPERHŐSÜNK MEGY ELŐRE ÉS MINDEN TÁMADÓT SZERTEKALAPÁL «

részére térnek még ki, hiszen egyszerre négyen, kooperatívban tolvá tényleg hatalmas móka! Persze kevesebben is játszhatjuk, de az együttműködésen alapuló játékmenet valóban élvezetes. Összességében nincs semmi különösebb probléma az X-Men 2-vel. Jól lehet vele gyepálni, a jófiukat irányítva, a rosszfiukat. A történet érdekes, a marvell-i képregény világ átjön. Összességében azonban nem nyújt akkora kihívást a folyamatos püföls, még a karakterfejlesztés ellenére sem, hogy dobogós pozícióba juttassa a játékot. Az X-Men

rajongók számára feltétlenül ajánlott, egyébként csak azoknak, akiket hosszan le tud kötni a bunyózós játékmenet.

Uhu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1,2 GHZ	SEMPRON 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9600 XT

Tükörsimán futott max. beállításon is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Igazi X-Men hangulat
- ↑ RTS elemek
- ↓ Meglehetősen egysíkú
- ↓ Gyenge irányítás

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

UHU VÉGSZAVA:



Egy jól sikerült akciójáték a Marvell képregények világában, de igazi nagy durranásra senki ne számítson.

79%

ÉS A TÖBBI:

Diablo 2	88%
Ultimate Spider-Man	83%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	62%

GYORSLINK
14444
KATEGÓRIA: AKCIÓ-RPG KÖRNYEZET MARVELL KÉPREGÉNY-VILÁGA
KIADÓ: ACTIVISION FEJLESZTŐ: RAVEN SOFTWARE
FEJLESZTŐ: KORÁBBI JÁTÉKAI: STAR TREK: ELITE FORCE, SOLDIER OF FORTUNE, QUAKE 4

CONFLICT: GLOBAL STORM

És megint a terrorizmus. Nincs annyi sejt a világon ahány ilyen témájú játék már napvilágot látott, de még mindig akadnak olyanok, akik rókabőrt akarnak nyúzni.

Minek? – teszi fel a kérdést az egyszeri újságíró, amikor a kezébe veszi az Eidos legújabb alkotását, amely a Conflict-sorozat újabb epizódjaként debütált nemrégiben. Tényleg, minek kell még egy ilyen játék? A kérdés persze költői, elvégre mindannyian tudjuk, hogy napjainkban a nagy ötletetek már messze elkerültek a szoftverfejlesztő cégek alkotóműhelyeit. A Conflict: Global Storm pedig nem tesz mást, csak beáll a sorba a többi ezer mögé, finoman szólva is közepes teljesítményével. Pedig az eddigiekhez képest sokat reszelték a produkciót, teljesen új grafikai motort kaptunk, sokkal élethűbb fizikával, egészen látványos mozgáskulturnával és kellemes MI-vel megfejelve az élményt. A játékban – amely a közeli jövőben játszódik, ahol a nemzetközi terrorizmus ellen összehangolt háború veszi kezdetét – egy magányos kommandó, vagy egy négy fős csapatot irányítva kell megsemmisítenünk a kapitalista világrend minden ellenségét.

TERRORIZE THIS!

A játékmenet során szabadon váltogathatjuk az irányított karaktereket,

és egy kontrollpanel segítségével a többi társunknak is gyorsparancsokat osztogathatunk, méghozzá igen szép számban. Az MI mind a csapattársak, mind az ellenfelek esetében igen jól sikerült, fedezéket keresnek, füstbombát használnak, láthatóan mindenki félti azt életét, és ez egész életszerűvé teszi az élményt. A 14 küldetés elég hosszú és változatos, a multiplayer pedig a szokásos kliséket felvonultatva próbál meg szórakoztatni. Összességében a közepes grafikán kívül nem tudunk komolyabb hibát felróni a játéknak, de ami mégis a közepszerűségbe taszítja, az az egyediség teljes hiánya. Itt egy újabb klón, ami még csak nem is lett szebb vagy jobb testvéreinél. Csak lett, és kész.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

65%

FEJLESZTŐ: PIVOTAL GAMES
KIADÓ: EIDOS INTERACTIVE



Mindjárt be fogsz félni abba a kis fiókba, haver!



Élő közvetítés a Holtak házából

EVIL DEAD: REGENERATION

Ahogy Bruce Campbell Ash szerepében legendává tette az Evil Dead sorozatot, mindenki várta, hogy egy komolyabb játégyár felfigyeljen végre a kultikus filmtrilógiában rejlő lehetőségekre.

Aroppant könnyen feledhető első Evil Dead játék után hosszú szünet következett, aztán a fejlesztők úgy gondolták, hogy itt az ideje az újabb horror-paródia elkészítésének, de hiába a remek filmes alapanyag, valahogy ezt a részt sem sikerült úgy felépíteni, hogy borzongani vagy nevetni tudjunk rajta. A sztori szerint Ash börtönbe kerül, gyilkosság vádjával, és persze már az első éjszakán megszökik, hogy utánajárjon az esetnek. Hamarosan rájön, hogy a közeli erdőben a Holtak serege újraszervezi erőit és a Necronomicon könyve is előkerült, hogy a Gonosz erőit a Földre szabadítsa. Láncfűrész-kezü, flegmasággal kendőzött ostoba hősünk persze azonnal nekimegy a sötétség erőinek, és ránk vár a feladat, hogy sikerre vigyük véres harcát. A túlvilági szörnyek henteslése ideig-óráig szórakoztató feladat, de hamar rájövünk arra, hogy a lapos sztori és a közepes megvalósítás nem ad annyit, hogy tovább nyuglódjunk a THQ legújabb alkotásával.

Ó, A HORROR...

Hiába kapott Ash egy segítő társat, akit mi is irányíthatunk, hiába a sok ellenfél és főellenség meg a sok pálya, az Evil

Dead: Regeneration semmivel nem szárnyalja túl elődjét, és a filmek hangulatát még csak meg sem közelíti. A grafika és hangok a közepes szintet sem érik el, a program hemzseg a bugoktól, akadozik a kameramozgás, és hangulat is olyan lapos, mint egy három órás DJ Bobo koncerten. A vérbő akció pedig inkább érdektelen, semmint polgárpukkasztó, de ha valakinek rossz napja volt a suliban vagy a munkahelyen, ezzel a játékkal könnyen levezetheti a felgyülemlett feszültséget (esetleg a mindennapos akármilyen valamit, mint Victory – ender). Csak időben abba kell hagyni, mert negyedóra múlva már azon idegesíti majd fel magát, hogy miért jönnek ki 2005-ben még mindig ilyen ratyi játékok.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

50%

FEJLESZTŐ: CRANKY GAMES
KIADÓ: THQ



- Te mondtad neki, hogy „fel a kezekkel”?
- Én nem... Éste?



Még egy ilyen küldetés, és bekattan a lumbágóm. Báz.

FAHRENHEIT

Ha azt mondom, interaktív mozi: sokaknak feláll a szőr a hátán. Ha azt mondom, misztikus thriller: kicsit jobban hangzik. Ha azt mondom, non-lineáris történet: már egészen izgi. Ha azt mondom, íme az évezred eddigi legjobb kalandjátéka...

TIPP
A 102.
OLDALON

KATEGÓRIA INTERAKTÍV MOZI, PSZICHO-THRILLER KÖRNYEZET NEW YORK, 2011
KIADÓ ATARI FEJLESZTŐ ÚJANTIC DREAMS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI OMIKRON: THE NOMAD SOUL

GYORSLINK
639

New Yorkban járunk, 2011-ben. A várost minden idők legzordabb tele sújtja. A házak, az autók, a járókelők és a hajléktalanok ki sem látszanak a nagy hóból. Télapónak, és karácsonya alatt éneklő angyalszárnyú néger kislíúknak nyoma sincs, a városra ellenben nyugtalanító csend telepszik. Egy tépett szárnyú varjú röptét követve külvárosi, éjszakai bárban találjuk magunkat. E jelentéktelennek tűnő helyszínen, a mellékheységben valami szörnyűség készülődik. (Nem a bárban kapható bableves utóhatására gondolok.) Egy fiatalember ücsörög a WC-ben, démoni transzba esve. Tekintetét a mennyezetre szegezi, egy késsel misztikus jeleket vés saját karjába. Aztán feláll, és kezében a véres késsel, gépies mozgással megindul egy épp kezét mosó vendég felé. Mindeközben szörnyű látomásának képei villannak fel: egy csuhás alakot látunk, aki gyertyával körbevéve ugyanazokat a rituális mozgásokat végli, mint ő. Egyértelmű: a fiatalembert démoni erő rángatja, viszi célja felé. A csuhás alak lesújt, háromszor egymás után, és ezzel egyidőben a fiatalember is dőf a késsel, ugyancsak háromszor. A látomásnak ekkor hirtelen vége szakad. Lucas Kane ott találja magát a WC hideg padlóján, térdepelve. Kezében a kés, előtte a kibelezett áldozat hever. Lucas remegve felkel, elejti a kést, és nem érti, mi történt. De csak pár perce van arra, hogy végiggondolja az eseményeket. A bárban ücsörgő rendőr ugyanis feláll a pultról, és elindul a mellékheység felé...

EGY A LÉNYEG: LÉGY RUGANYOS!

A *Fahrenheit*-ben három főszereplőt irányíthatunk: Lucas Kane-t, aki a szörnyű

bűnt elkövette, valamint két nyomozót: a szépséges Carlát, és a fekete bőrű Tyler-t, aki olyan laza és nagyszájú, mintha csak a *GTA: San Andreas*-ból lépett volna elő. Míg az egyik szálon célunk Lucas menekítése, ártatlanságának bizonyítása, és az őt hatalmába kerítő sátáni erők legyőzése, addig a másik szálon a feladat épphogy a bűnös kézre kerítése. Ez az ötlet, vagyis hogy egyszerre menekülünk és üldözünk, egyszerre hátráltatjuk és könnyítjük a saját dolgunkat, már önmagában is zseniális (nem is értem, hogy nem jutott még eddig senkinek az eszébe), és elképesztő mennyiségű ötletre ad lehetőséget. Mindez azonban csak a kezdet, a java ezután következik. A *Fahrenheit* egyedülálló történetmesélési technikáját szakszóval úgy nevezhetnénk: elasztikus, vagyis ruganyos. Ez azt jelenti, hogy szinte minden,

» SZINTE MINDEN, AMIT TESZÜNK VAGY MONDUNK, HATÁSSAL VAN A KÉSŐBBI ESEMÉNYEKRE. «

amit teszünk vagy mondunk, hatással van a későbbi eseményekre. Ezt persze már sok-sok játék megkísérelte, itt azonban valóban sikerült a dolog, mégpedig olyan briliáns módon, amiről álmodni se merem. Hogy megértsük az elasztikus elbeszélés mód lényegét, képzeljünk el egy nagy gumit, amelyet két-két végpont között kifeszítünk oly módon, hogy különböző helyeken keresztelje önmagát. (Hasonlóan a lábakkal kifeszíthető gumi ugriskolához, amelyet óvodában játszanak a lányok.) A gumi a különböző, deformálható történetszálakat jelenti, amelyek bizonyos csomópontokon mindenképp keresztelődnek: de hogy hol vannak ezek a pontok, az már rajunk múlik. De talán nézzünk néhány példát, hogy világossá váljon a dolog!

MENJEK VAGY MARADJAK?

A gyilkosság után öt percünk maradt csak, míg a bárban ücsörgő rendőr fel nem fedezi a holttestet. Ez alatt az idő alatt rengeteg mindent csinálhatunk. A holttestet behúzzhatjuk az egyik fölkébe. A vérfoltokat eltüntethetjük egy partvissal. A kést elrejtethetjük a szemetesben vagy egy csempe mögé, esetleg magunkkal vihetjük, de ott is hagyhatjuk a padlón. Kezet moshatunk, sőt, akár könnyíthetünk is magunkon a piszoárban. Ezek után megpróbálhatunk telefonálni a nyilvános telefonról, kimenekülni a hátsó ajtón, vagy visszamehetünk a bárba. Itt úgy tehetünk, mintha mi sem történt volna, fizethetünk, beszélgethetünk a

vendégekkel, bekapcsolhatjuk a zenegépet, vagy fizetés nélkül távozhatunk. Odakint aztán beszállhatunk egy taxiba, vagy

metróval menekülhetünk. Na mármint, amikor a következő jelenetben Carlát és Tylert irányítva megérkezünk a helyszínre, Lucas tetteinek ismeretében indíthatjuk a nyomozást. Ha Lucas kezét mosott, most felfedezzük a vért a mosdótól alján. Ha elrejtette a kést a szemetesben, vagy a csempe mögött, megtalálhatjuk ott. Ha elkövette azt a hibát, hogy a büntény után sokat időzött még a bárban, a vendégek, és a pincérnő részletes személyleírást adnak majd róla. Ha telefonált, a bárból kimenő hívások ellenőrzésével megtalálhatjuk ismerőseit. Ha a hátsó ajtón szökött, a közelben fekvő hajléktalan tudja azonosítani, ha taxival menekült, a taxis személyleírása segít-

**EGY ANGYALI MUZSIKUS,
ANGELO BADALAMENTI**

A zeneszerző Brooklynban született, 1937-ben, olasz szülők gyermekeként. Zeneszerzés és zongora szakon diplomázott. Első filmes munkáját David Lynch-től kapta, a Kék bársonyban: nem csak a film zenéjét szerezte, de kisebb epizódszerepben is feltűnt, mint egy bárzongorista. Később Lynch számtalan filmjének zenéjét komponálta, de ő volt az Elveszett gyerekek városa csodás muzsikájának alkotója is. Olyan zeneszerekkel/zenekarokkal dolgozott együtt, mint David Bowie, Michael Jackson, a Pet Shop Boys, vagy az Anthrax, de nálunk kevésbé ismert szimfóniái is jelentősek.



het. Lucasként tehát nagyon óvatosnak kell lennünk: sosem szabad túl sok jelet hagyni magunk után. Carla-ként, és Tylerként viszont minél ügyesebben kell olvasnunk ezekből a jelekből. A játék egy másik pontján Lucassal egy parkban sétálunk, amikor egy kisfiú alatt váratlanul beszakad a jég. Itt az alkalom hát, hogy valami jót cselekedjünk végre, és kimentsük a gyereket a vízből. Csakhogy ebben a pillanatban felbukkan az öreg rendőr, aki a gyilkosság éjjelén felfedezte a WC-ben a holttestet. Komótos léptekkel közeledik, egyelőre még nem vett észre minket. Ha a gyilkosság után úgy menekültünk el a bárból, hogy a rendőr nem látott minket, nincs mitől félni: zsupsz a jeges víz, aztán partra a félholt kölyökkel, már csak egy kis mesterséges lélegeztetés kell és a srác magához tér. De ha látott minket a bárban a rendőr, netán még szóba is álltunk vele, óriási dilemma elé kerülünk. Ha kimentjük a gyereket, ezzel megkockáztatjuk, hogy a rendőr felismer minket. Ha azonban veszni hagyjuk a srácot, és inkább

a saját bőrünket mentjük, amúgy is megtépázott lelkiismeretünknek annyit.

CSAK TUDNÁ EGYIK KEZEM, MIT CSINÁL A TÖBBI?

A *Fahrenheit* különös, már-már tudathasadásos helyzet elé állítja a játékost. Mivel idővel megszeretjük a karaktereinket, egyszerre kezdünk izgulni azért, hogy mentsük Lucas bőrét, és hogy sikerüljön a nyomozás, vagyis hogy kézrekerítsük őt. Ez aztán olyan számtalan játékra ad lehetőséget, hogy még belegendolni is ijesztő. Üldözöttként például könnyíthetjük a nyomozók dolgát azzal, hogy bizonyítékokat hagyunk mindenütt. Üldözőként ugyanakkor épphogy Lucas ügyét egyengethetjük. Én például annyira megkedveltem a gyilkosomat, hogy amikor a bár pincérmőjeként számítógépes fantomképet csináltam róla, szándékosan félrevezettem a rendőröket és más arcot állítottam össze. A város hamarosan egy raszta hajú, szemüveges, kecskeszakállas junkie fantomképével volt tele, így Lucasszal sokkal szabadabban mozoghattam az utcákon!

Ne zavarjanak, kérem! Egy fontos ügyön dolgozom, most nem érek rá!





Na ide figyelj, te nagydarab majom... Most aztán elagyallak!



Na mi van, kis köcsi, mondtál valamit az új szemüvegéről?

JÓ IDŐBEN ROSSZ HELYEN

A *Fahrenheit*ben az események nagy része valós időben zajlik, ezért rendkívül fontos az időzítés. Bizonyos akciókra csak adott idő áll rendelkezésre, és a megfelelő pillanatban ott kell lennünk a megfelelő helyen. Ha csörög a telefon és nem vesszük fel, életfontosságú találkozót mulasztunk el. Ugyanígy járunk, ha nem nyitunk ajtót, amikor kopognak, vagy nem megyünk el valamelyik megbeszélte találkozóra. A játék bizonyos pontjain több részre osztódik a képernyő, hogy egymással párhuzamosan zajló eseményeket lássuk. Ez aztán leírhatatlan feszültséget teremt.

Ha például a gyilkosság után túl sokáig maradunk a mellékhelységben, egyszer csak megjelenik egy kisebb képkocka: a bárpultnál ücsörgő rendőr elindul a WC felé. Nem késlekedhetünk, azonnal menekülni kell. Egy másik jelenetben a rendőrség kiszáll a kérésre, és egy nyomozó kopogni kezd az ajtón. A gond csak az, hogy a gyilkosság bizonyítékai (véres lepedő és ing, sérülések a kezünkön) elárulnának minket. A rendőr egyre agresszívebben dörömböl, miközben el kell tüntetni a bizonyítékokat, be kell pólyálni véres kezünket, és valami ruhát kell magunkra kapni. Hasonlóan izgalmas a már előbb említett jelenet, amikor a

parkban beszakad a jég a kisfiú alatt. Miközben a gyereket menjük a jeges vízből, majd mesterségesen lélegeztetjük, látjuk, hogyan szalad felénk a rendőr. Nem elég tehát azért drukkolni, hogy megmentsük a kölyköt, de azért is izgulni kell, hogy még időben elszeljük. A párhuzamos idő persze rengeteg poénra ad lehetőséget. Carla Tyler-re vár a rendőrségen, aki szokás szerint késik. Ha felhívjuk Tylert, a játék átkapcsol a fekete nyomozóra, aki javában szunyókál még csaja mellett az ágyban. Vegyük fel a telefont: Carlát halljuk, ahogy figyelmeztet minket a késésre. Ezután megtehetjük, hogy lazálunk még egy kicsit, vagy netán szeretkezünk a csajunkkal. A játék most újból visszakapcsol a türelmetlen Carlára, akivel aztán újabb és újabb telefonokkal bombázhatjuk a testi örömökre áhító Tyler.

AZ ÉLET A LEGJOBB MÉREG?

Az egyik legfontosabb feladat szereplőink lelki világának folyamatos ápolása. A *Fahrenheit* főhősei érzékeny mimózáik, akiket a legkisebb kudarc is el tud keseríteni. Hangulatunkat egy ikon tünteti fel, amely a „semlegestől” az „idegromcsig” mutatja a pszichés állapotot. Lucasnak elég egy rossz hír, rémálom vagy romantikus emlék (pl. halott szülei fényképe), és mély depresszióba zuhan. Ha túl sok stressz éri, irányíthatatlanná válik, sőt, akár öngyilkosságot is

elkövethet. A jó események ugyanakkor (pl. találkozás egy baráttal, a bűnjelek eltüntetése, egy kis megnyugtató gitározgatás odahaza) megnyugtatók őt. Carlával és Tylerrel is hasonló a helyzet, de az ő lelkiállapotukat inkább a nyomozás sikere határozza meg. Valószínűleg egyetlen számítógépes játék sem született még, amely ennyire mélyre hatolt volna főhősei lelki világába, ennyire hitelesen tárta volna félelmeiket, örömeiket, vágyaikat, kétségbeeséseiket. Nem túlzás észre állítani, e téren (is) zseniális alkotók a készítőik, olyan magasra tették a mércét, amit szerintem évekig lehetetlen lesz überelni. Kane monológjai egyszerre meghatóak és hátborzongatóak. Amikor a havas tájban szalad, amikor kopár lakásában járkál beesett vállakkal, amikor karosszékébe roskad, vagy ex-barátnőjével beszélget a halvány lámpafényben, tökéletesen átérezzük magányát, kétségbeesését, és azon vesszük észre magunkat, hogy lassan, észrevétlenül depresszióba süllyedtünk mi magunk is. Hasonló szorongás hatalmasodik el rajtunk, amikor a klauszrofóbiában szenvedő Carlával egy sötét pincében nyomozunk régi dokumentumok után. A hiperlaza Tyler ugyanakkor minden egyes mozdulatával könnyedséget, derűt sugall: ha ő nem lenne a játékban, bizony nehéz lenne elviselni a *Fahrenheit* depressziós hangulatát. A *Fahrenheit*ben szereplőimmel együtt



Helló bébi, tudod, hogy nagy célbalövő hírében állok?



Nos, hölgyem, akkor hol is kezdjük... Fent, vagy lent?



Mi van, öcsi, szívtad az anyámat?

sírtam-nevettem-rémülődtem: ilyen már nagyon régen történt velem. Sokszor azon kaptam magam, hogy hangosan felnevetek, máskor, egy-egy David Lynch-filmben illő jelenténel szabályosan hátravágódtam a székben. A játék tele van ijesztő jelenetekkel és mindenkinek ajánlok lámpát a közelébe, aki éjjel tolja, különben kellemetlen élményekben lehet része.

ELŐNYBEN AZ EGÉRVIRTUÓZOK

A játék irányítása elsöre kicsit szokatlan. A nagy trükk abban rejlik, hogy az egyes akciók nem a szokásos „point 'n click” módszerrel történnek, hanem oly módon, hogy az egerrel utánozzuk a valós mozgást. Ha pl. lehajolunk, az egeret le kell húzni. Ha felállunk, felfele kell tolni az egeret. Ha ki akarunk nyitni egy ajtót, előre kell mozgatni az egeret. Ha a partviszály felmossuk a padlót, előre-hátra kell mozogni ritmusra. Kicsit féltém, nem fogja-e ez a módszer elrontani a játékelményt, de meg kell mondanom, remekül bevált az ötlet. Habár az is kétségtelen, akik gamepaddal játszanak, hamarabb megszokják az irányítást. A párbeszéd terén szintén újított a Quantic Dreams. A képernyő tetején az egyes beszéd témákat látjuk, mely közül az egér megfelelő irányba mozdításával választhatunk. Mivel azonban a párbeszéd szintén valós időben zajlik, iparkodni kell a választással, különben könnyen előfordulhat, hogy a szereplő megunja a tétlen várakozást, és faképnél hagy minket. A *Fahrenheit* világa rendkívül interaktív és a főhősök lelki épülése mellett testi szükségleteikre is gondolni kell. Ezen igények kielégítése terén különösen Tyler jeleskedik, aki nem csak a zuhanyzás megszálottja, a franciai ágy

nagymestere, a „penis enlargement” tartalmú e-mailek elsőszámú fogadója, de különös szeretettel könnyít magán különféle piszoárokban, Carla nem kis megbotráncolására. De hőseinknek egy pohár víz, egy csésze kávé, vagy kupica alkohol is jót tehet, főleg ha már nagyon lelankadt a kedvük. Sőt a játék bizonyos pontján akár pizzát is süthetünk, sőt, táncra perdülhetünk kedvesünkkel a *Sims*-et és a *Sid Meier's Pirates*-t megszégyenítő ritmusban!

AKKOR LÁSSUNK VÉGRE EGY KIS AKCIÓT IS!

A *Fahrenheit*et sok akció rész egészíti ki, melyek általában nagyon jól integrálnak a történetbe, és hihetetlenül feldobják a sztorit. Tylerként kosárlabda mérkőzést vívhatunk egyik visszataszító kollégánkkal, akinek száz dolcsival lógunk. Carlával és Tylerrel konditeremben edzhetünk, majd egy barátságos bokszmeccsbe bocsátkozhatunk, ahol a fekete rendőrral szétverhetjük kollégánkat. (Anti-feministák: mindent bele!) Lucasként viszont a rántóró látomásokkal kel megküzdeni. A játék egyik csúcspontján démoni fények közepette életre kel Lucas lakása: a bútorok záporozni kezdenek rá, majd szabályosan szétomlik az egész épület. Harc a lidérces látomásokkal, klauszrofobikus bolyongás egy sikátorban a pánikroham határán, korszolyás üldözés a téli

tájbán, embermentés egy fagyott tóból, pisztolypárbaj: az akciókat olyan vicces játékok egészítik ki, mint pl. gitározgatás odahaza, kártyajáték, tánc, vagy unaloműző jójózás a munkahelyen. Sajnos nincs tökéletes játék és a *Fahrenheit* kisebb hibái előjönnek ezeknél az ügyességi részeknél. Számtalan reflexpróbáló mini-játékban a szereplőt a képernyőn felvillanó nyilak irányába kell mozgatni. Addig nincs is gond, amíg követhető a felvillanások, de sokszor annyira begyorsulnak a nyilak, hogy az akció teljes káoszba torkollik. Gitárral például szinte lehetetlen lejátszani a gyorsabb latinos melódiákat, annyira eszelős sebességgel villognak a nyilak.

Szerencsére ezek a problémák nem érintik a fontos akcióreszeket, itt mindig hagytak elég időt a készítőik. (Ha

mégsem boldogulnánk ezeknél a jeleneteknél, érdemes a játékot „easy” fokozatra kapcsolni.)

AKIKÉRT A HEGEDŰ SZÓL

A játék grafikáján nem igazán éreznem, mennyi ideje fejlesztik, és különösen a kifejező arcok, valamint a „motion capture” technikával készült élethű mozdulatok fogják meg az embert. A csendes tájak, a sűrű havazások, a suhanó árnyékok, a reszkető fények nagyon erős hangulatot teremtenek. Igen eredetiek Kane fel-felvillanó gyermekkori emlékei is, amikor szuper 8-as filmeket idéző megbarnult képen kell irányítani a kislíút. A *Fahrenheit* zeneszerzője nem kisebb művész volt, mint Angelo Badalamenti, David Lynch filmrendező kedvenc komponistája. A szomorú-megborzongató hegedűmuzika hallatán az ember hátán a hideg szaladgál, a látomások horrorisztikus kóruszenéi pedig még egy *Ördögűző*nek is a becsületére válnának. A *Fahrenheit* valószínűleg a legdepressziósabb játék, amivel valaha játszottam, s ha nem lenne lehetőségünk arra, hogy a rádiót bekapcsolva néhány slágerrel lazítsunk, könnyen követhetnénk mi, játékosok is szegény Lucas Kane-t a lelki leépülés útján. A program apróbb hibáit leszámítva zse-

niális játék, amely leiskolázza valamennyi elődjét. Történetének mélysége, interaktivitása, és a szinte végtelen újrajátszhatóság miatt egyszerűen nem lehet egy lapon említeni egyetlen eddigi interaktív mozi-kísérlettel sem, és véleményem szerint minden idők legjobb kalandjátékai között a helye. Szerintem még évekre lesz szükség, hogy igazi értékeit felismerjük. Olyan eredetiség, erő sugárzik belőle, amely azt bizonyítja: művészi remekműveket igenis lehet létrehozni a számítógépes játékok világában is. Bevallom, öreg rókaaként azt hittem, nem sok meglepetés érhet már a PC előtt. Ez a játék azonban úgy hatott rám, mint derült égből villámcsapás. Még mindig padlón vagyok tőle. Hölgyeim és uraim, kérem dőljenek hátra székükben, és adják át magukat az új moziélménynek. Könnyezni szabad, nevetni lehet, sikongatni pedig muszáj. És mindennek előtt kérem Önöket, készüljenek fel arra, hogy ez a mozi olyan mozi lesz, amelyre bérletet fognak váltani.

Berrr

HARDVER	
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800 PRO

A sok beállításnak köszönhetően a legtöbb gépen fut. Egyszer sem fagyott le.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Valami egészen új dolog született	GRAFIKA	8
Kicsit furá irányítás	HANGOK	10
	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

BERRR VÉGSZAVA:

Ha egyszer végigjátsszok egy kalandjátékot, nagyon ritkán veszem elő újra – a *Fahrenheit* kivétel. Gyönyörű, megható, borzongató, veszélyesen addiktív.

93%

ÉS A TÖBBI:

Gabriel Knight 3	91%
Broken Sword 3	90%
Martin Mystere	81%



Jojózni, vagy nem jojózni, ez itt a kérdés



**THIERRY HENRY,
ARSENAL**

A francia szupersztár is nyilatkozott a játék megjelenése előtt:
„Már tíz éve nyomom a Pro Evolution Soccer különböző változatait, és tényleg nagyon büszke voltam, hogy a 4-es változat promóciójában oly sokat segíthettem. Ezúttal személyesen is közreműködtem a dologban és persze a promócióban is fogok, de ez egy teljesen felvállalható történet: egy csodás fociprogram lesz!”

EXTRA WALLPAPEREK A CD/DVD-N

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Ez már a harmadik év, amikor minden focirajongó azt kérdezi: jobb a PES mint a FIFA? És ez már a harmadik év, amikor a válasz ugyanaz: még mindig jobb.

KATEGÓRIA: FOCI KÖRNYEZET FOCIPÁLYÁK
KIADÓ: KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI
FEJLESZTŐ: KORÁBBI JÁTÉKAI PES 3, PES 4

GYORSLINK
1384

Volt egyszer egy csatár. Úgy hívták, hogy Sándor. Míg mindenki más ontotta a gólokat, ő valahogy el volt átkozva: a kapusok az öltözőben az ő képére hergelték magukat, a partjelzők csak arra készültek, hogy ha meglátják, lest mutassanak, az ellenfél játékosai pedig mindig hagyták, hadd szaladjon, hiszen úgysem lövi be. Nálam az egész szomszédság ismeri már Sanyit, hiszen a magyar válogatott középcsatárával hosszú-hosszú estén át nem tudtam gólt szerezni (pedig mindenki mással igen) s közben hangosan ordibáltam a nevét, hogy „SANYIIII! NEM IGAAAAZI!”. Vajon ez már a tökéletes szimuláció? A formánkívülség, netán a formaingadozás ennyire bevihető egy fociprogramba? Akkor szólni kéne a tördelőknek, hogy az értékelődobozba elférjen a 3 számjegy. Na jó, mégse, mert azért vannak apró bakik, meg hibák meg ilyesmi, mindezenre Sanyi egészen tegnap estig el volt átkozva: akkor viszont mesterhár-

mast lőtt Marokkónak és azóta már az Inter is le akarja igazolni: szertárosnak.

**KICSI, SAVANYÚ,
FALÁBÚ, DE A MIÉNKI!**

Gyenge idegzetűek most ne figyeljenek ide, ideg- és szívbetegek tegyék maguk mellé a gyógyszert! A magyar fociról lesz szó. Nem, nem a kaptánykérdés, hanem a *Pro Evolution Soccer 5* és a magyar foci szoros kapcsolatáról. Meg kell mondjam, nagyon elégedett vagyok, ugyanis a magyar válogatott pont olyan béna, mint valójában. Tökéletesen sikerült lemodellezni a dolgot, Sanyit fel lehet ismerni, a többiek is emlékeztetnek arra, amilyenek a valóságban (hajszi, szemszín stb...). Csak egy dolgot nem értek (bár nagyon tisztielem Vincze Ottót) a magyar válogatottban ez a Gera nevű hogyhogy nincs ott?

**» JOBB ESETBEN
MAGYAR BAJNOKIKON
LÁTHATÓ PÖTTYIN-
TÉS LESZ A VÉGE. «**

Nemcsak Ó a legismertebb és legdrágább magyar focista, hanem a legjobb is mellesleg: gondolom a Konami édes-aranyos hegesztő-szakmunkásai pont olyan mérközérsől lesték el a magyarok összeállítását amikor a mi Zolink épp nem játszott valamilyen okból. Ennek ellenére

a testmaggasságok is stimmelnek, Huszti Szabi legalább olyan magas, hogy Komlósi

hónalja alatt lazán átfér, szóval ez jól meglett oldva, dehát hová tűnt Gera Zoltán? (Mai mérkőzésünket Marsi Anikóné Laci közvetíti). Ez pontlevonást ér, mert hát irtum-burgum! Gera Zolit a csapatba azonnal! Aminek viszont nagyon örülök, hogy Sanyi, a mi áldott Sándorunk, a magyar pusztá bikája (no de hol tud egy bika futballozni, kérem?) ugyanolyan agresszív, mint a valóságban, üti-vágja az ellenfelet. Szép volt Sanyi, lassan a

WBO kisvilág bajnoki öve megérdemelt közelségbe kerül! Remélem azért ezekből a bevezető sorokból, már mindenki tudja, hogy azért én nagyon szeretem a magyar focit, mert hát a miénk... Főleg, hogy valami „Csabiksz” a középcsatár 7-es számmal. legalábbis a kommentátor szerint. Ott van még persze ez a „Úshti” nevű gyerek a bal szélen, Biztos törökök voltak a szülei, még jó, hogy Bodnaar aránylag el van találva. Ja és Sanyi, az Ó nevét az egész világ ismeri, hiszen a szpiker is jól mondja. CSODA! Ha már a góllövés nem megy... Na mindegy, ebből a szempontból már jobb, mint a FIFA.

**HÉ, EDZŐ BÁ, HOGY
KELL CSELEZNI?**

Oké, magyar futball kivégezve (haldoklik az ügyis magától), most térjünk rá a *Pro Evolution Soccer 5* kiválóságának további ecsetelésére. Itt van például ez a jó kis oktató-gyakorló rész. Edzeni persze a konkurens játékokban is lehet, itt viszont lépésről lépésre, gombnyomásról gombnyomásra elmagyarázzák, mit és hogyan



kell csinálni, milyen egy átlépős csel, egy emelés, vagy hogy csapjuk be a kapust, ha kifut, hogy passzoljunk, hogy csúszunk be pontosan, hogyan lőünk kapásból. Most persze lehet hőzöngeni („én ezt úgyis mind tudom”) meg beszélni („he, becsukott szemmel kicszelezek mindenkit”) de megnyugtatom az igen tisztelt olvasóközönséget, hogy a valós életben Ronaldinho sem hagyja ki az edzéseket és a gyakorlásokat csak azért, mert „ő már tudja”. Ilyenkor kell begyakorolni a pontos mozdulatokat, a tökéletes időzítést, mert hát ha a meccsen kell, abból minden lesz, csak gól nem. Jó konzolos szokás szerint az extra trükkök java része gombkombinációból áll (Tartsd lenyomva az R1-et miközben megnyomod a négyzetet), ez valami olyasmi, mint amikor a Mortal Kombatban kétszer jobbra, A, A, C, A, Fel és akkor kitép egy adott gerincet. Viszont ezeket a kombinációkat nagyon jól meg lehet tanulni, hiszen addig lehet gyakorolni, amíg 100-ból 100-szor sikerül (azért közben együnk is, bizony, ami biztos, vagy a PES 5 saját halottjának tekint). Minden sportjáték kapcsán elmondom, most még inkább: tessék gyakorolni! Nehogy úgy járjatok, mint a princeworld nevű fórumozó, aki a következő kérdést tette fel a fórumon: „Ti hogy csináljátok a cseleket mert én a marseille és a bicikli cselen kívül nem tudok mást?”. Kedves princeworld, nagyon szépen kérek, csináld végig a gyakorlást, ez minden létező sportjátékban a legjobb ilyen rész! Ugyanígy volt egy másik fórumozó, aki *** módban (nem kimoderálva van, hanem 3 csillag.. na) nem tudott gólt lőni. A megoldás az EDZÉS! Könyörgöm, srácok, ha már szegény programozók egy csomót szívtak azon, hogy nektek könnyebb és jobb legyen, akkor legalább használjátok ki. Kösz! Nektek lesz jobb, én úgyis meg vagyok áldva Sanyival!

A = X, B = O

Nos jó, lehetek Sanyival, edzhetek meg minden, de itt ismét találkozom a PES régi bakijával, mivel az irányítást alapvetően a PS2 verziótól vették át, így a háromszöget kell megnyomnom, hogy továbbmehessek. Le is mentem a kocsiba, felhoztam az elakadásjelző háromszöget: mindhába. A dolog azért furcsa, mert korrektil felismeri, hogy Logitech Wingman Cordless joypadról van szó, és EASportsék már azt is kitalálták, hogy ilyenkor a Logitech BETŰK vannak a gombokra írva, így korrektil konfigurálja magát, miután felismeri a joypadet (ld. Madden sorozat). Így most szigorú intőt küldök a Konaminak,

hogy kb. két hetes munkát szánjanak már rá, hogy megoldják ezt a problémát (sörözzenek egyet a Madden fejlesztőivel: „Hé Joe, hogy csináltátok meg, hogy azonnal konfigurálja a joypadot? – rosszabb esetben licenceljék, vagy mittomén). Persze kárpótl érte a kontroll totális átfigurálhatósága, amely ugyanolyan frusztráló, mint eddig, még jó, hogy emlékeztem, hogy kell. Szuperjó ötlet, erősen közepes megvalósításal. A baj persze az, hogy bármit is konfigurálunk bárhova, a program mindig körként, háromszögeként, vagy négyzetként (illetve R1, R2, L1, L2-ként hivatkozik rá, magyarul tök mindegy, mire állítottuk az L1-et, az L1 marad, ha használni akarjuk) így nem elég, hogy átállítottuk, még emlékezni sem árt. Cavintont készítsünk a szívgyógyszer mellé. Fontos!

HULL A HÓ ÉS HÓZIK, RONALDINHO FÁZIK...

Érdekes helyzeteket hoz az élet: a téli sportjairól híres Barcelona esete példázta ezt a legjobban. Amikor a csapat hazai pályán játszik rangadót, elered a hó. Hm, asszem mégiscsak Norvégiába megyek nyaralni, hátha ott meg 40 fok lesz! Oké, fanyalgok, fanyalgok, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy ESIK A HÓ! Meg esik az eső meg minden! Ez újdonság, kedves nézőink, s a dologban az a poén, hogy természetesen a labda pattanási modellje is megváltozik, ha rossz az idő, például ha kapura zúditunk egy pattogós lövést 30-ról, az simán becsaphatja a kapust, a becsúszásból tényleg csúszás lehet és a mezek attól függően koszolódhatnak, mennyit fetrengünk a földön. Ez tényleg nagyon jó móka: jól felépített taktikák és csapatok omolhatnak össze egy apró kis hófolt miatt. Szóval az időjárás jó dolog. Aztán ott van ez a sok új szituációs animáció, amelyeknek megtanulására PES pontokat kell elérnünk és akkor lehet „kilakolni” ezeket a PES Shopban. Egyébként is szemet gyönyörködtetőek voltak az animációk, de most már sztárjátékosoktól licencelt mozdulatokat is láthatunk, ami újdonság. Apropos licenc: néhány éve a FIFA toronymagasan vezetett ebben a témában, a PES most már dicséretesen jön fel, az olasz bajnokságban egy kivételével megvan minden csapat.

Az igazság pillanata, Torghelle Sanyi végre betalál Marokkó ellen, bravó Sanyi!



A srácok, akik prostiktól születtek, máris ünneplik Adriano gólját.

Az angolban csak a Chelsea, Arsenal, a többi mind kamu név, de ez is nagy-nagy fejlődés az eddigiekhez képest. Érezzük a lendületet, az erőt, a szándékot, csak így tovább. A fanyalgók meg fanyalognak, ha nekik az a jó. Majd elfelejtettem, a továbbfejlesztett Master League is szép kihívást nyújt: ebbe is belepiszkalhatunk a PES pontokkal, sőt, egy eddig nem ismert hat csillagos nehézségi fokozatot is vásárolhatunk (vegye meg, akinek hat anyja volt, nekem elég az öt!). Szóval a PES Shopban is érdemes körülnézni, mit lehet kezdeni azzal a rengeteg (mondom RENGETEG) PES ponttal, amit néha kapunk. Egy tipp: mondogassuk, hogy rengeteg pont, rengeteg pont, rengeteg pont. Hátha akkor többnek tűnik.

JÁTSZHATÓSÁG MINDENEK FELETT!

S amiben ismét nem kell csalódnunk: amellet, hogy grafikai is fejlődött a játék (mondom ezt úgy, hogy nem is DirectX 9 kompatibilis, csak 8.1), szépek a játékosok, tökéletesek a mozdulatok, a játékosok, a játékosok páratlan. Ez a program változatlanul játssza a focit, nemcsak emulálja azt, nem követ sémákat, hanem a játékosok legjobb tudásuk szerint teszik a dolgukat (Sanyi már megint mellőlött...) a fizikai modell maga a tőkély, a levágódó, lepattanó labdák bármikor meglepetést okozhatnak, ahogy a játékosok mozgása is: simán születnek öngólok, tizenegy-

sek, veszélyes szabadrúgások, de azt ne várjuk, hogy egy játékos, aki épp elveszti az egyensúlyát, Roberto Carlos szintű bombát küld majd a kapura, mert nem. Jobb esetben magyar bajnokikon látható pötttyintés lesz a vége. Tehát bátran ki lehet jelteni, hogy a PES egyre inkább közelít a tökéleteshez, nem véletlen, hogy ez évi két reklámarca, John Terry és Thierry Henry is imád vele játszani, nyilatkozataikat lásd a keretes írásokban. Pedig ezek a srácok nem is fociznak olyan rosszul. S most itt, a végén magam is bevallhatom: maximálisan respektálok a magyar játékosokat és tényleg kedvelem Torghelle Sándort: sok ilyen mentalitású labdarúgó kéne még ebbe az országba és akkor lenne út felfelé: addig is a PES-sel kárpótlom magam.

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON X800 XT PE

Szépen ment, de csak Direct X8.1 kell hozzá, így nem izzadt meg a hardver rajta.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Új animációk	GRAFIKA	9
Időjárás-effektek	HANGOK	9
Játssza a focit	IRÁNYÍTÁS	10
Kontroll beállítása nehézkes	HANGULAT	10
Hol van Gera Zoli?	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

GYU VÉGSZAVA:



Ha a sportsatomán épp nem megy foci, akkor a PES kárpótl minket: bízzunk benne!

95%

ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer 4	94%
Pro Evolution Soccer 3	93%
FIFA 06	92%



A főhős: bár zuhog a hideg oroszországi eső, ő pólóban és napszemüvegben vagizik.

COLD WAR

Ha kedvenced a fent említett titkos ügynök, emellett pedig McGyver ügyködéseit is lelkesem figyelemmel kíséred, akkor ez a játék neked szól! A „plafonról lelógva tekerem ki az ő nyakát” helyett...

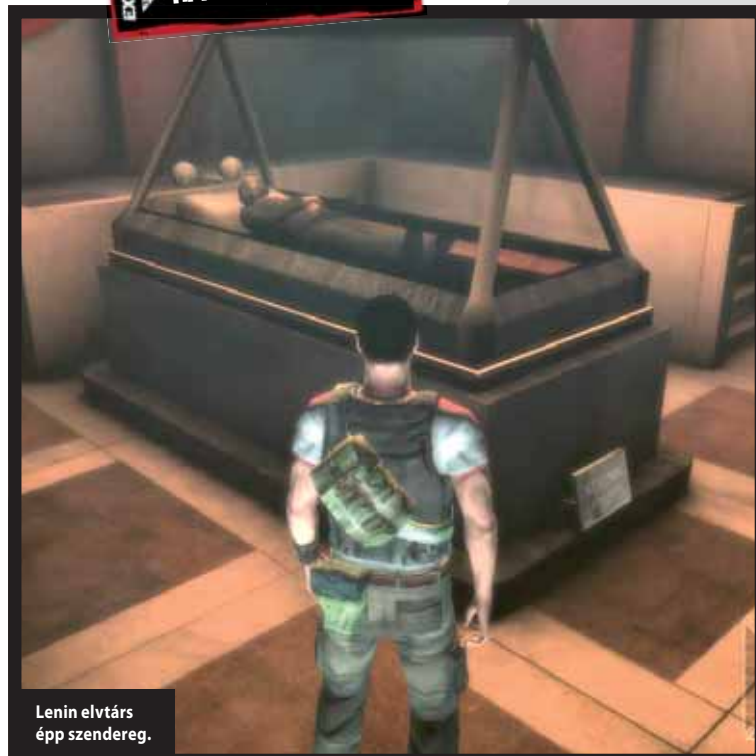
Míg a *Splinter Cell*-sorozat hatalmas népszerűségnek örvend, érdekes módon egyetlen igazán sikeres követője sem akadt. Ugyan voltak próbálkozások, de igen távol voltak attól, hogy megszorongassák Sam Fisher gigáját. A CW sem fogja letaszítani trónjáról a mesterkommandóst, mégis élvezetes lopkodásra készülhet fel az, aki nekikezd Matthew Carter kalandjainak. Hősünk egy nyughatatlan firkász-paparazzi, előkelőbben kifejezve szabadúszó újságíró, aki nem retten meg veszélyesebb helyzetektől sem, csak hogy megszerezze a legnagyobb szenzációt hozó híreket. Már Berlinben is volt egy kalandja a KGB-vel, de itt megszuza, azt azonban nem tudja, hogy a szovjet titkosszolgálat feljegyzett az aktájára egy fekete pontot. Mindez akkor válik kényelmetlenné, mikor Carter Moszkvába utazik, hogy meglesse, majd megírja a szovjet elnök titkos találkozóját, azonban a KGB-nek más terve van, és készek ebbe belerángatni hősünket is. Innentől felforrósodnak az események:

újságíróknak nemcsak a bőrt kell mentenie, de közben ki kell nyomoznia azt is, hogy miért durvultak el így az elsöre szimplának látszó dolgok. Az időpont a '80-as évek – a hidegháború lassan véget ér, de a vasfüggöny, amely fizikailag és lelkiileg is elválasztotta a Keletet és a Nyugatot még mindig áll, a kommunizmus él, és a fenntartóinak, haszonélvezőinek (mint a KGB) eszük ágában sincs feladni a hatalmukat.

TERVEZZÜNK TÁRGYAKAT!

Mivel nem egy szuper kommandós/kém/ügynök vagyunk, hanem hétköznapi ember, aki az események központjába került (hogy „önhibáján kívül”, azt azért nem mondanám), ezért az örök leöldöklése helyett békésebb eszközökkel vagyunk kénytelenek elérni célunkat. Később ugyan kapunk fegyvereket is, mégsem az agresszív problémamegoldás dominál, ezért a speciális képességek és fegyverek helyett hősünk kreativitására kell hagyatkoznunk. Carter, hasonlóan McGyverhez erős késztetést érez arra, hogy apró cuccból mindenféle komplex kütyüt

EXTRA TIPPEK A 101. OLDALON

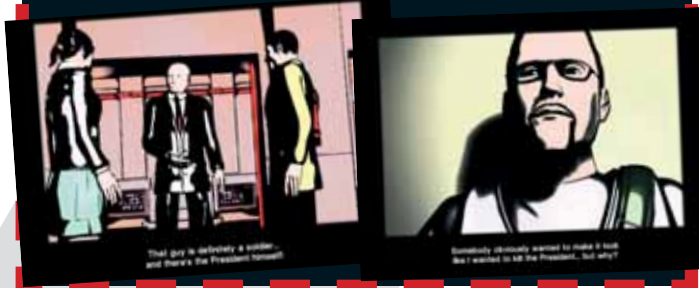


Lenin elvtárs épp szendereg.

GYORSLINK
598
KATEGÓRIA LOPAKODÓS TPS KÖRNYEZET 1980-AS ÉVEK, HIDEGHÁBORÚ
KIADÓ DREAMCATCHER FEJLESZTŐ MINDWARE STUDIOS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI -

KÉPREGÉNY - RÉMREGÉNY

Nem hiszem, hogy lenne olyan játékos, aki ne szeretne gyönyörködni a látványos és érdekes átvezető animációkban. Gondoljunk csak a Blizzard remekműveire! Ha ez valamiért nem áll rendelkezésre, még mindig szépséges rövidfilmeket lehet alkotni a játék belső motorjával (már ha az a grafikus engine tud is valamit...), erre jó példa a Panzers két része. Annál ritkább viszont, hogy a történetet képek formájában mesélik el a készítők. Alapvetően nem is vagyok híve ennek a megoldásnak – hiszen sokkal jobb az előbb felsorolt megoldások – azonban néha tényleg igen hangulatosan sikerül így is elmesélni az eseményeket. Ez utóbbira jó példa a két Max Payne, ahol még erotikát is sikerült becsempészni a képek közé. Rossz példa pedig a Cold War, ahol annyira gagyin sikerült megrajzolni a látványt, hogy komolyan mondom, ha övodások között pályázatot hirdettünk volna, ők szebben teljesítették volna a feladatot, mint a Mindware Studio grafikusai. Nem örülünk...



barkácsoljon. Mindez a játékban nem úgy néz ki, hogy összeszedünk mindent, ami az utunkban kerül, aztán vadabbnál vadabb szerkezeteket állítunk össze. Bár bizonyára ez is érdekes lenne, de ennél lényegesen egyszerűbbre szabták a fejlesztők – talán túlságosan is egyszerűre. Hősünk elmondja, hogy az adott feladathoz milyen cuccra lenne szüksége, azt miből lehet összeállítani, majd ezt követően valahogy megszerezzük a kívánt tárgyakat. Mindamellett az ötlet így is zseniális és díjazandó!

Vége nem csak másoktól szerezhetjük meg a világmegváltó szuperfelszerelést, hanem mi is összebarkácsolhatjuk! (Éljenek a kólásdobozból, ruhacsipeszből és avas tejfölből összeállított harcocsielhárító rakéták!) Visszatérve még Carter képességeire, mivel hősünk nem kommandós, el kell tekintenünk a különböző akrobatikus mutatványoktól. Helyette hosszú ideig az a taktikánk, hogy az őrköt hátulról fejbeütjük.

Később lesz néhány távolsági eszközünk is. A legkülönlegesebb a röntgen-fényképezőgép, amelyet számtalan célra felhasználhatunk: kiiktathatunk vele őrköt, biztonsági kamerákat és lángra lobbantathatunk vele éghető tárgyakat.

BARÁTAINK, AZ ŐRÖK

A lopakodási rendszer a már megszokott módot követi: van egy csík, ami jelzi, mennyire vagyunk észrevehetőek – mindez attól függ, mennyire fényes

helyen állunk és mekkora zajt csapunk. Más kérdés, hogy az őrk nem állnak az intelligencia hegycúcsán: nem forog-

nak, csak néznek egy bizonyos irányba (mikor épp állnak). Ha zajt keltünk, akkor ugyan beszélnek, hogy valami nem stimmel, de utána simán továbbmennek, eszük ágában sincs megnézni a zaj forrását. Ha viszont valahogy mégis felfedeznek, akkor a másik véletlenbe kerülünk: a rossz pályakialakítás miatt esélyünk sincs elbújni, úgyhogy vagy



Két két lábon járó Xbox

leállunk lövöldözni az őrökkel – amely máris akció-lövöldözéssé alakítja át az eddigi lopakodós, elbújós játékmenetet-, vagy futunk az életünkért, ami viszont elég lelombozó tud lenni. Ha pedig már az öröknél tartunk, valahogy azért sem tudtam lelkesedni, hogy az összes, azonos típusú őrnél ugyanazt a cuccot találtam. Sőt, az „alap” őrk is kivont pisztollyal közlekednek, ha pedig leütöttük őket, továbbra is ott szorongatják a kezükben a stukkert – lehet, hogy oda van hozzájuk ragasztva? Hogy viszont jókat is mondjak, az irányítás kiváló. A kameramozgatással nincsen probléma, ahogyan emberünk mozgásátával sem. Míg pár hónapja panaszkodtam az Aurora Watching elbaltázott modelljére, ahol külön-külön gombot kellett megnyomni, ha lopakodni, sétálni, vagy futni akartunk, itt mindez kiválóan lett megoldva: az egérgöggöllel azonnal válthatunk, így nincs szükség e célból a billentyűzetet kapálni.

ELMOSÓDOTT FOTÓ

A grafikáról szólva kettősséget kell megállapítsunk. Míg hősünk alaposan kidolgozott, ugyanez nem mondható el a többi szereplőről. A fényviszonyok is szépek, viszont a pályák kidolgozottsága hagy némi kivétlenlőt: egyrészt a textúrák szürkék és semmitmondóak, másrészt túl kevés az a tárgy, amellyel interakcióba léphetünk – ez viszont hatással van, méghozzá negatívan a játékmenetre is, mert hiába a koncepció, hogy ezermesterként különböző kacsatok összeszerelésével profi célszerszámokat eszkbáljunk össze, ha összesen párféle, előre meghatározott kutyút tudunk összerakni. Az átvezetők pedig egyenesen katasztrofálisak, de erről még regélek lejjebb a dobozban. A hangeffektekkel nincs különösebb baj, bár egy-egy karakter némileg már unalmasnak hat. A zene ugyanakkor kifejezetten tetszett, igazi kémes James Bond-hangulatot varázsolt. Hálózati játékmódot ne keressünk, mert nincs – ez önmagában nem egy katasztrófa, bár a kooperatív kémkedés lehetőségét hiányoltam (még ha így némileg másként is alakult volna a történet). Ugyanakkor igen kellemes meglepetés volt, hogy négy különböző módon is végigjátszhatjuk a pályákat: a story-mód azt hiszem egyértelmű.

Emellett tolhatjuk time-run módon, ekkor időre kell teljesítenünk a küldetéseket. Pacifist esetén nem ölhetünk meg senkit, míg ghost módban nem vehet észre minket senki (mondjuk ez a többiben is szinte kötelező)

NEM VERI SAM-MEL

A CW nem fogja újradefiniálni a műfajt és nyugdíjba küldeni Sam-et. Ennyire nem jó, ugyanakkor örülhetünk, mert végre felbukkant egy használható SC-klón, amely ráadásul üdítő újdonságokkal szórakoztat. Az, hogy nem kell benne mindenkit kinyírunk, ha sikereket akarunk elérni, talán nem mindenkit izgat, de azt gondolom, nem is hátránya a játéknak. Aki szereti a lopakodást és kedveli ezt a stílust, annak mindenképpen ajánlanám, egyébként pedig tegyünk vele egy próbát, hátha megkedveljük.

Uhu

HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
P4 1,7 GHZ	SEMPRON 3000+
384 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9600 XT

A gyorsaság épp megfelelő volt, bár emellett a grafika mellett lehetett volna fürgebb is. A menüben turkálás közben viszont valamiért belassult.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Emberközeli fohós
- Barkácsolás!
- Játékmenetbeli hiányosságok
- Nem túl okos MI

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

UHU VÉGSZAVA:



Tiszteletre méltó próbálkozás egy Splinter Cell-klón elkészítésére, de ehhez nemcsak a stílusnak, hanem a minőségnek is stimlennie kéne.

82%

ÉS A TÖBBI:

Splinter Cell	95%
Metal Gear Solid 2: Substance	86%
Aurora Watching	71%



TIPPEK TRÜKKÖK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Szó se róla, jó dolog a dizájt váltás, csak egy kicsit fárasztó. Persze a harmadik-negyedik alvás nélkül átvészelt éjszaka után már kezd az ember ráérezni az ízeire, végül szinte abba sem akarja hagyni. Csak váltjuk a dizájt, csak váltjuk... Ez persze így nem igaz, de ezúttal is sokat csiszoltunk kicsiny rovatunkon. Sokan kérdezték, hogy most akkor mi is a helyzet a végigjátszásokkal: lesznek, bár nem minden számban. Amikor jobbnak látjuk, hogy hosszabb, átfogóbb tipphalmazokat pakoljunk össze - mint most, az *Age of Empires III* vagy a *Quake 4* esetében - akkor az lesz, de ha olyan játék fut be, ami egyszerűen végigjátszásért kiált, akkor az. Így megfélel?

Leveleiteket továbbra is a kavesznet@gamestar.hu címre várjuk, és nem csak Berkenye. Igyekszünk minél hamarabb válaszolni, akár e-mailben, akár a következő számban, de ne felejtsetek: jogunkban áll hallgatni! (De előbb-utóbb válaszolunk.)

X-MEN LEGENDS 2

1 Kis kedvencek

Már a játék elején érdemes kiválasztani a végleges csapatösszeállítást, így később nem kell bajlódni azzal, hogy egy szintbe kerüljön minden karakterünk.

2 Passivity

Felesleges olyan képességeket kifejleszteni, amiket amúgy sem használunk. Ha nincs semmi, amire rakhatnánk a szintlépéskor szerzett pontot, akkor rakjuk rá valamelyik passzív képességre.

3 Repüla repüla

A csapatban mindig legyen



A csapatban mindig legyen egy közelharcos, aki feltartja az ellenfelet amíg az energiahasználók a háttérből lövöldöznek.

legalább egy (több nem is kell) személy, aki képes repülni. Gyakran nélkülözhetetlen a küldetés teljesítéséhez ez a képesség.

4 Vesélyes szoba

Ha találunk egy díszket a gyakorlóteremhez, akkor érdemes azonnal visszamenni a főbázisra és megcsinálni a küldetést. Extra tapasztalat, néha egy nagyon jó cucc lesz a jutalmunk.

5 Titkos kincsek

Szinte minden pályán van 1-2 rejtett helyszín, ahol ultratáp cuccokat találunk. Ha látunk egy gyanús falat, nyugodtan verjük szét. Baj nem lehet belőle, de lehet hogy épp egy titkos szoba van mögötte.

SERIOUS SAM 2

1 Rövidítsünk

A bal oldali kőfalnál, közel ahhoz a mezőhöz ahol a dinót megtaláltad, a fa után van egy kapcsoló. Nyomd meg és ezzel máris aktiváltad a „szuper titkos rövidítést”.



Miután kiszabadítottuk a lányt a „Royal Sewers” pályán, a jobb oldalon találunk egy ajtót. Ha leljük az arra járőröző két őrt, menjünk át az ajtón és máris belebotlunk egy érdekes esküvőbe...

2 Sam titkos élete

A „Wheels of Fortune” nevű pályán, miután átmentünk az első adag kapun, forduljunk el balra. Itt találni fogunk egy „Top Secret” feliratú csomagot. Lőjük szét, és máris felszedhetjük az elrejtett élelterő pakkot.

3 Itt járt a király!

A „Forsaken Compound”-on, a 3. kapu után egy kicsivel, van egy mocsaras rész. Ha körbenézünk, láthatunk köhhöm kicsi fűszigeteket. Kövessük őket, és nemsokára meglelhetjük a kardot, a sapit, a kabátot és azt, aki mindezt elhagyta.



Többen is jelezték, hogy nem értették kristálytisztán, miről is szól a F.E.A.R. Bad Sector volt olyan kedves és felvázolta a történetet. Mivel még véletlenül sem szeretnénk lelőni a poént, akik még nem játszották végig a F.E.A.R.-t, most álljanak fejen és úgy olvassák a szinopszist. (Vagy ne.)

F.E.A.R. SZTORI

A játék főszereplője - ahogyan végül a játékok főszereplője - a másik pedig nem más, mint... hősünk, egyik gyermek pedig maga Paxton Felté, viszont lelke tovább kísértett. Az behalál, viszont lelke tovább kísértett. Az meghezszó két ikret. A lány a kísértébe képeségeket ellátott gyerekeket szült, követezében a lány fantasztikus egy olyan kísérteti anyaggal, amelynek létét: mesterségesen megteremtették tartott gyermekén, Alma-n végzett kísértésben a lány fantasztikus mint az előhívalót kísértés! A igaz fogsza a Wade lány szerepére, aki nem más... Harlan kollégánjé, aki csak „beugrott” no, akit meg kellett menteni, valóban Alma Wade-t is. Am a végén kiderül, hogy is meg kellett mentenünk, illetve lányt, irányította, akit a játék során többször a kísértetet egy Harlan Wade nevű tudós a kinek állítottól képe van hozzá... Magát megvilágította az elméjét, és hősünkre is, tess az újra és újra feltűnő kísértés, aki tunk. A játék során folyamatosan utalást azokat a kommandókat, a kikkel harcolt és a sofjt elmével irányította szüleménye, a kisértés. A játék során katonai kísértet- A játék főszereplője, Paxton Felté-

MYST V

1 Végjátékok

A játék legvégén, mikor megtaláljuk a táblát, mentsük el a játékot. Így könnyebb lesz megismerni mind a három fajta befejezést (otthagyjuk a táblát, Yeesh-nak adjuk, Eshernek adjuk).

CHEET DV ZE MONZ F.E.A.R.

Játék közben nyomd meg a Talk (alapból: "T" mint „talk”) (vagy „Tamás” vagy „téglagyár” - mazur) billentyűt, és máris beírható az alábbi kódok bármelyikét:

god	sérthetetlen
ammo	teljes tára
armor	teljes páncélzat
health	teljes életerő
guns	minden fegyver
kfa	minden fegyver telj tára, és maximális pajz
tears	minden fegyver, végtelen töltény
gear	megnövelt életerő és reflexek
poltergeist	szellem mód
maphole	pálya átugrása

2 **Pontra klikkelj**

Ha a szokásos WASD billentyűkel játszol, akkor könnyen bajba kerülhetsz néhány kirakós résznél. Ilyenkor érdemes átváltani egeres irányításra az [1] gomb segítségével. A [3]-mal lehet visszaváltani).



Laki'ahn vége felé találunk 7 követ és 7 kábelt, amikkel mozgathatjuk őket. Balról jobbra haladva, a következőképpen kell állítanunk őket: le, fel, le, le, fel, fel, fel

4 **Bepótolhatod...**

Ha valamelyik pályán kihagytad egy oldal begyűjtését, akkor se aggódj. Bármikor újrajátszhatod bármelyik előző pályát, és utólag összeszedheted a lapot.



Hogy némi bónusz cuccozh jussunk, minden pályán meg kell szereznünk a Necronomicon lapjait.

EVIL DEAD: REGENERATION

1 **Mozgás**

Sose állj meg egy helyben, hiszen akkor könnyű célpont leszel. Mindig mozogj, így sokkal könnyebben tudod magad megvédeni.

2 **Egy, kettő, vágás!**

A játék elején gyakorolj sokat a láncfűrészsel. Sokkal több sebést okoz mint a pisztolyok, és használataval még az ellenfél távoltartására sem kell ügyelnünk.

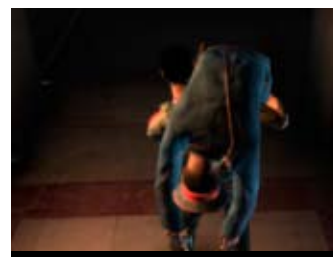
3 **Félsammel Samen**

Sam néha egészen érdekes dolgot tesz harc közben: otthagya az ellenfelét, ahelyett hogy megölné. Általában már be lehet adni az ilyen rossz fiúknak a kivégző mozdulatot.

GOLD WAR

1 **Mozgáskultúra**

Mindig a helyzetnek megfelelően mozogjunk. Ha nem feltételezünk öröket a közelben, vagy már elintéztük őket, akkor nyugodtan fussunk, ha viszont ismeretlen terepen járunk, és nem is látjuk be rendesen a terepet, akkor inkább váltsunk lopózársra.



A kellemetlen meglepetések elkerülése végett ajánlatos minden kiiktatott őrt, ha csak leütöttük, akkor feltétlenül beinjekciózni droggal, és minden esetben egy sötét sarokba elrejtteni.

VEGYES CHEATEK

QUAKE 4

A konzol megnyitásához, játék közben nyomjuk le a [CTRL] + [ALT] + [~] billentyűket (Egyszerűbb megoldásért lásd a Quake 4 tippeket!) Ide írhatjuk be az alábbi csalásokat:

god	sérthetetlen
give all	minden fegyver telj tára
killmonsters	minden szörnyet megöl az ellenfelek nem látnak minket
notarget	öngyilkosság
kill	maximális lőszer
give ammo	maximális élet
give health	

AGE OF EMPIRES 3 #1: SKIRMISH

Az [ENTER] lenyomása után máris írhatjuk a csalásokat:

Give me liberty or give me coin	10000 arany
Medium Rare Please	10000 kaja
<censored>	10000 fa
Nova & Orion	10000 tapasztalati pont
Speed always wins	Begyorsítja az építést és a fejlesztést
this is too hard	Megnyerjük a pályát
X marks the spot	Mindent látunk a pályán
tuck tuck tuck	Egy monster truckot kapunk egységként, ami mindenben áthat
Ya gotta make do with what ya got	Egy nagy ágyút rak a bázisunkhoz.

#2: VÁROS EDITOR

: A dokumentum mappánkon belül lépünk be a My Games/Age of Empires 3/Savegame könyvtárba. Itt megtaláljuk a városaink fájljait (pl. sp_Paris_homecity.xml). Amelyikhez hozzá akarunk nyúlni, azt nyissuk meg jegyzetombbel. A <TULAJDONSÁG> és a </TULAJDONSÁG> közötti rész módosíthatjuk (előbb érdemes azért átmenteni valahova a fájlt). Néhány fontos tulajdonság:

Name	A városunk neve
Level	A városunk szintje
XP	Tapasztalati pontunk
Skillpoints	Amennyi pontot költhetünk kártyák vásárlására
numpropunlocksearned	Amennyi pontot költhetünk a város módosítására

SERIOUS SAM 2

Csalás menü elhívása
Tartsd nyomva a [Bal Shift]-et, majd nyomd le a [F3] [F4] [F3] [F3] [F4] gombokat a főmenüben. Utána nyomd meg az [F1]-et és máris feltűnik a menü.

ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Játék közben nyomd le a [~] gombot, és máris írható a konzolba a kódokat:

bestbuy -	az egységek 10 százalékkal olcsóbbak
jericho -	Leomlanak a falak
add_money # -	# mennyiségű pénzt kapsz
process_cq settlement -	Befejezi az építkezéseket a településen
season summer/winter -	Átváltja az évszakot nyárra/télre
capture_settlement TELEPÜLÉSNEV	Tied lesz a megnevezett település
add_population Y X	X számú lakost ad az Y nevű településhez

A trainer működő cheatet nem a hagyományos módon aktiváljuk, hanem a trainer programot (ami általában egy .exe file) bemásoljuk a játék könyvtárba, majd ez indítjuk el először. Ezután a játékban a trainer-beprogramozza a megfelelő gombokra a megfelelő cheatet – nekünk csak a kiválasztott billentyűre kell bökünk, és máris aktív a kód. A trainer programokat a CD/DVD mellékleten találjátok meg.

2 MacGyver akcióban
Mindig nézzünk körül alaposan a szobákban és termekben, amerre csak tiszteletünket tesszük és gyűjtjük össze a tárgyakat, mert soha nem tudhatjuk, épp melyikre lesz később szükségünk. Olvassunk el mindenfajta iratot, mert ettől növekszik a tech pontunk, az pedig kell a barkácsoláshoz.

3 Inspector Gadget
Időnként előfordul, hogy barkácsolás nélkül is megoldhatjuk az adott feladatot, ennek ellenére mégis érdemes belekezdeni a kutyűgyártásba, mert még később is hasznunkra lehet az adott eszköz.

1 Megfelelő csapatösszeállítás
Érdemes a hőseinket már korán specializálni. Az ideális csapatösszeállítás két harcoshól – az egyik tudjon kétkezes harcot – egy gyógyítóból és egy harci varázslóból áll. Negyedikként beszervezhetünk egy háziállatot is, ebben az esetben a csacsi a legjobb választás.

2 Titkos ajtók és kapcsolók
Figyeljünk a térképen a kék pontokra. Ezek legtöbbször rejtett ajtókat, vagy kapcsolókat jelölnek, amelyeket különben egyáltalán nem biztos, hogy észrevennénk.

3 A hidra legyőzése
Az első fejezetben a hidra gyakorlatilag legyőzhetetlennek tűnik. Azonban, ha a középső fejére koncentrálnunk, akkor mégiscsak legyőzhető, ugyanis ezzel a fejével



A lightning gun nagyon hasznos, egyszerre akár több strogg ellen is - vagy ez másik játék?

4 Portálok megnyitása
Itt is lehetőségünk van portálok megnyitására. Mikor egy új, szörnyekkel teli területre lépünk érdemes nyitnunk egyet, ezen keresztül visszajutunk a városba, ahol rennde rakhajtuk magunkat, kereskedhetünk, nyugtunk van az ellenségtől.

DUNGEON SIEGE 2

GTA SAN ANDREAS

1 Hogyan fejlesszük motorozási tudásunkat?
A motorozási képességünket legjobban úgy tudjuk fejleszteni, ha többször Wheelies-t és más, hasonló produkciót mutatunk be. Ezzel a módszerrel egyetlen Las Venturas és San Fierro közti úttal akár 4 ponttal is javíthatjuk motoros tudásunkat.

2 Az utolsó küldetés
Az „End of the Line” nevű utolsó küldetésben könnyen elintézhethetjük Sweet-et, ha nálunk van egy minigun. Ilyen gyilokeszközt több helyen is találhatunk, az egyik fellelhetőségi pont az Area 69.

FAHRENHEIT TIPPEK

Játszd újra, Lucas!

Ugyanaz - másképp.

A Fahrenheitben szinte minden cselekedetünk hat valahogy a környező világra – ne szalasszuk hát el a lehetőséget, hogy felfedezzük a változatokat. Ha az egyik esetben elrejtettük a hullát a WC-ben, a második újrajátszásnál hagyjuk ott. Ha először taxin menekültünk, másodsorra menjünk metróval. Ugyanígy próbálkozzunk a párbeszédéknél is egészen másról kérdezősködni. Szerencsére az egyes fejezetek újrajátszhatók anélkül is, hogy elmentenénk az eredményeket. Egy fontosabb döntésnek akár öt-hat egészen eltérő kimenetele is lehet.

Ne ess depresszióba!

Avagy légy önmagad pszichiátere.

Vigyázzunk szereplőink lelki egyensúlyára, ne engedjük, hogy túl mély depresszióba süllyedjenek. Lucas-szal, ha lehet, kerüljük a TV nézést, inkább hallgassunk muzikákat, játszunk a gitáron, és igyekezzünk minél több barátal találkozni. A válságos pillanatokban egy pohár víz vagy kávé is segíthet. Carla, és Tyler már jobb helyzetben van, de őket sem nehéz kibillenteni lelki egyensúlyukból. Míg a rendőrhölgyet a nyomozás egy-egy sikere dobja fel elsősorban, Tylert inkább a sportsikerek porgetik fel.

Nyomkodj, de ne kapkodj!

Az ügyességi részekben innen és túl.

A legnagyobb nehézséget a gombnyomogató ügyességi részek jelentik. A bajok ott kezdődnek, amikor a különböző irányokban felvillanó nyilakat kell követni. Ilyenkor érdemes EASY-re állítani a nehézségi fokozatot, az egér helyett a numerikus billentyűt használjuk. Amikor begyorsul az akció, pl. bokszedésen, kosárlabda meccsnél, menekülésnél, vagy Lucas látomásainál, nem is annyira az számít, hogy pontosan kövessük a felvillanást, mint inkább az, hogy minél gyorsabban nyomogassuk a gombokat. A kóosz így is elkerülhető, de ne ijedjük meg, és legfőképp egyetlen pillanatra se álljunk le. Amikor ugyanabba az irányba villan fel két nyíl pontosan nyomjuk egyszerre a két billentyűt, mert ezek a felvillanások általában az akció rész egy-egy kritikus, mindent eldöntő pillanatát jelzik.

Fekete-fehér, igen-nem.

Carlát vagy Tylert válasszam?

A két nyomozó más-más dolgokban jeleskedik, ezért, ha módunk van rá, mindkettejükkel vizsgáljuk meg ugyanazokat a helyszíneket. A nyomozónő és a fekete rendőr különböző dolgokat tud észrevenni, más és más tárgyakat képes használni, ugyanazokat az eseményeket különféleképpen kommentálják. A Fahrenheit világa nagyon interaktív, ezért próbáljunk ki minden tárgyat, néha nagyon vicces eredményekre juthatunk. Kukkantsunk be minden eldugott zugba, mert itt-ott kártyákat találhatunk: ezek fontos bonusz-pontokat adnak.

Négy fal között, a sötétben.

Egy klausztrófiás rendőrnő.

A játék egyik legnehezebb részében a klausztrófiás Carlával régi számítógépes disc-ek után kell nyomoznunk egy nyomozó alagsorban, ahol ráadásul a fény is folyton kialszik. Carla lélegzetének szabályosságát jobbra-balra nyilakkal állíthatjuk be. Vigyázzunk arra, nehogy túllengjen a mutató, mert ekkor a rendőrnő pánikba esik, és kimenekül a helyszégből. Folyton ügyeljünk tehát arra, hogy a mutató középen legyen. A szekrények tologatásával először keressük meg a számítógép kapcsolóját, és csak ezután induljunk a disc megkeresésére. Ezt a második „kilencvenes évek” szekrényben találjuk, ahová szintén némi szekrénytologatás után juthatunk csak el.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Általános tudnivalók

1. Bullet-time

Ha fékezős kanyarhoz érünk, használjuk az időlassítást (alapban a jobb [Ctrl]). Hajtúkanyarban főleg – sokat segít.

2. Nitró-használat

Nitrót magasabb fokozatokban érdemesebb elnyomni, mert így nem vész kárba a váltáskor üresben kinyomott mennyiség. Drag versenyekre ez kiválteképp igaz.



3. Vérdíj-gyűjtés

Legkönnyebben a rendőrkocsik kiiktatásával generálhatunk sok vérdíjat. Az is jó, ha csak lekoccoljuk őket (trade paint), de nyilván kevésbé hatékony. A speciális feladatok teljesítése mindig extra mennyiséget jelent, illetve a kihágások (Infractions) minél gyakoribb ismételtetése is hasznos.

4. Magas körözési szint – sok vérdíj

A sok vérdíjhoz sok rendőr kell, a sok rendőrhöz magas körözési szint. Ha vége van egy üldözésnek, de még szükségünk van vérdíjra, ne ugorjunk vissza garázsba, még csak véletlenül se nullázzuk le az elért üldözési szintet, hanem folytassuk a cirkálást, keressünk még zsarukat, provokáljunk új üldözést, és nyomjuk fel a körözési szintet a következő fokozatra. Több zsaru = több törés!

Tanácsok üldözésekhez

5. Árral szemben

Ha tehetjük, mindig a forgalommal szemben vezessünk: a zsaruk kis rásegítéssel nekivezethetőek a szembejövőnek, de maguktól is nekik mennek néha.

6. Tisztítsunk, sepregezzünk

Ha sok a zsaru a nyomunkban, minél gyakrabban romboljunk át benzinkutakon, borítsuk fel az aladúcolt hajókat, vagy víztornyokat (piros ikonnal jelölt helyszínek!). A robbanás 4-5 zsarut is lekapcsolhat egyszerre.



7. Radar!

Ha cooldownban van az üldözésünk, ám a visszapillantó alatti radar elkezd pattogni: kézfék, fordulás! Azt jelzi, hogy zsaru felé közeledünk. Néha hatásos az is, ha cooldownban egyszerűen csak megállunk, és várunk, hogy leteljen az idő.

8. Kaszkadórmutatványok

Bezavarhatja a zsarukat, ha a konténeres, vagy rönkszállító kamionok alatt áthúzza váltunk sávot. A könnyebb kivitelezéshez ajánlott az időlassítás.

Taktikák magas körözési szintre

9. Helikopter-lerázás

Húzzunk be előlük a szűkebb mellékutcákba (sűrű fák és bokrok), autópályán pedig reménykedjünk, hogy jön szembe egy hosszabb alagút, az megzavarhatja őket.



10. Szögesdrótok

A szögesdrót mindig bal, vagy jobb oldalon van, közepén soha. Figyeljük mindig a széleket és könnyen kivédhetjük.

11. Teljes közrefogás

Magasabb üldözési szinteken mindig legyen tartalékban nitrónk, mert ha már mozdulni sem bírunk a zsaruktól, annyira közrefogtak, azzal néha ki lehet szabadulni közülük.

12. Ha már kellemetlen a sok zsaru

Míg az első időkben kevés a zsaru, magasabb körözési szinten már túl sokan vannak. Ilyenkor vigyük a kocsit a műhelybe, minden karosszériát vagy fényezést érintő változtatás csökkenti ugyanis a körözési szintet.

BACK TO THE

3 A kaszinórablás egyszerűbb megoldása

A las venturas-i kaszinórablás-hoz szükséges kulcstérképnel megspórolhatjuk a randit, bőven elég, ha a hölgyet csak elvisszük a sarokig...

4 Easter Egg

A sok közül az egyik: menjünk a san fierro-i repülőterre, ahol az egyik házikóban egy számítógépet találunk, a monitoron pedig egy 3D-modelling program fut.

5 Repülés az első küldetéstől kezdve

Egy ügyes trükkkel már az első küldetéstől kezdve repülhetünk repülővel. Menjünk el Los Santos repülőterére, és másszunk át a falon, az egyik ott álló jármű

segítségével. Ha bejutottunk a területre, máris beszállhatunk egy repülőbe, annak ellenére, hogy nincs még repülési jogosítványunk. Némi repkedés után pedig megkapjuk az engedélyt, így ezt követően már bármelyik légikötőben, bármelyik repülővel a levegőbe emelkedhetünk.

7 SINS

1 Pénzkérdések

A pénzhez jutáshoz több megoldás is létezik: aprópénzt az otthonunkban fényképezett nőcik utáni fotókért szerezhetünk. Komolyabb összeget viszont az Eden Clubban, a szenátortól szerezhetünk. Ha elérjük a „barátság” szintet, akkor 2000 Dollárt ad, mikor már „szerelem” van, 5000-et, és „szenvedély” szinten pedig 10000 zöldhasút. Ezután

már nem lesznek igazán anyagi gondjaink. Arról viszont tudjunk, hogy az utolsó pálya előtt a Trust Corporation minden pénzt lenyúl a számlánkról.

ARMIES OF EXIGO

1 Papokkal a csatába

A papok nagyon fontos egységek (*bizony!* - ender), mert amellett, hogy automatikusan gyógyítanak, magasabb szinten a meghalt katonákat is fel tudják támasztani. Éppen ezért nagyjából minden 10 harcos mellé tóborozunk legalább 3 reverendást.

2 Óvatosan a hősökkel.

Ne feledkezzünk meg arról, hogy ebben a játékban a hősök nem legyőzhetetlen félistenek, hanem csak kevéssek vannak az átlag

felett. Ezért, ha csak lehetséges, ne küldjük őket a csata közepébe, inkább hagyjuk, hogy hátulról varázsoljanak, vagy passzív bónuszaiakkal növeljék a körülöttük állók képességeit.

CHRONICLES OF RIDDICK

1 Animációk elérhetővé tétele

Ahhoz, hogy az Extránál megnézhesük az animációkat, meg kell találnunk a játékban 62 darab, különböző helyre elrejtett cigarettásdobozt. Nem lesz egyszerű, de megéri!

AGE OF EMPIRES 3

Több év várakozás után, végre megérkezett a harmadik epizód, mely nem csupán egy másolata az előző részeknek. A rengeteg újdonságot nem könnyű elsőre kiismerni, éppen ezért segítünk benne.

HADVISELÉSI TIPPEK

Ágyúzz!

Bázist ostromolni sose induljunk el megfelelő számú tüzérség nélkül. Hiszen nemcsak az ellenfél egységeit kell kilőnünk, hanem a védő épületeit is (kastély, torony). Ha úgy érezzük, nincs esélyünk a győzelemre, az ellenfél házait és munkásait vegyük célba.



Minden egységnek megvannak a maga sebzés bónuszai. Figyeljünk oda rájuk, és eme értékek szerint támadjuk meg az ellenfeleinket.

Ne hagyd futni!

A gépi ellenfelek gyakran jelentik be, hogy visszavonulnának, mert már úgysem győzhetnek. Amennyiben még van néhány épületük, ne hagyjuk őket elmenekülni, hiszen így egy halom tapasztalati ponttól esünk el. Ha már nem találjuk a fennmaradt egységeit/épületeit és mindenkit legyűrtünk, nyugodtan lépünk ki. Ez nem jár semmiféle tapasztalati pont veszteséggel, csupán nem kell tovább keresgelnünk.

Portyázzunk!

Ha az ellenfelünk nem vette körül magát fallal, érdemes elkezdni portyázgatni. Csak a munkásaira menjünk, az épületekkel ne törődünk. A legalkalmasabbak erre a célra a lovas egységek, különös tekintettel azokra, amelyeknek bónuszuk van a lakosok ellen.

Bennszülöttek

Érdemes már a játék elején befoglalni az őslakos tanyákat, hogy minél korábban kiélvezhessük az előnyeiket. A legtöbb



A hősünk sosem hal meg igazán. Amikor megfeküdt, akkor is tovább gyógyul – mintha csak megsebeztek volna. Ha legyűrtük a körülötte felgyűlemlett sereget - esetleg már elég jól van – akkor egyszerűen feláll, és várja a további utasításainkat. Amennyiben hajlandóak vagyunk némi aranyat ráköltetni, „visszaidézhetjük” a főbázisunkhoz.

GAZDASÁGI TIPPEK

Szabad prédák

Szerencsére már nem nagyon kell foglalkoznunk a termeléssel, ha nem akarunk. Nem kell állandóan farmokat építeni, és az ültetvényekről is folyamatosan jön az arany. Persze érdemes odafigyelni a gazdaságra, és malom építése helyett inkább állatokat tenyészteni, legalábbis a játék elején. Munkásaink gyorsabban szedik a nyersanyagot olyan helyről, ahol az el is fogy és nem termelődik újra örökké – ilyen a bánya és a bárány is.

2000 tapasztalat

Bár a papok már közel nem olyan hasznosak mint az előző részekben, mégis érdemes felhúznunk egy tempomot minden játék során. Itt tudjuk kifejleszteni a Merchantilism-et, 1000 aranyért. A tetemes összegért cserébe 2000 tapasztalati pontot tudhatunk

Britek

Előnyök: Nagyon gyorsan ki lehet velük építeni egy működő gazdaságot, köszönhetően a nép bónuszának. A late game-ben nagyon erősek, hála a rengeteg felhalmozott nyersanyagnak és a muskétás speciális fejlesztéseinek.

Hátrányok: Kezdetben nem tudnak túlzottan nagy hadsereget kiállítani, hiszen a munkások gyártására állnak rá. Ézáltal érdemes őket „rusholni”.

Bónuszok: Minden megépített ház után egy ingyen munkást kapnak. A muskétás és a Hussar egység különösen erős.

Speciális egységek: Rakéta és a Longbowman



Hollandok

Előnyök: Nagyon jól lehet velük techelni, hála a folyamatos aranyáramlásnak. Könnyedén építhetünk ki erős védelmet, a fővárosból jövő fejlesztések segítségével.

Hátrányok: A munkások aranyba kerülnek, ráadásul limitálva is van, mennyit tudunk kihozni belőlük. Nagyon érzékenyek a portyázásra.

Bónuszok: Tudnak bankot építeni, ami folyamatosan termeli az aranyat.

Speciális egységek: Envoy, Ruyter és a Fluyt



Franciák

Előnyök: Nagyon jóban vannak az őslakosokkal, a fővárosból is erősíthetjük bennszülött seregünket. Különösen erős lovasságot lehet velük kialakítani, amit ágyúkkal érdemes megtámogatni.

Hátrányok: Lassan indul be a fejlődés, hiszen a munkások többre kerülnek. Ha nincs elég bennszülött falvuk, nem tudnak erős seregeket kialakítani a late game-ben.

Bónuszok: A parasztjaik különösen erősek harcban is, így nem lehet őket jól rusholni.

Speciális egységek: Coureur és a Cuirassier



Németek

Előnyök: Sokkal hamarabb tudnak a fővárosukból zsoldosokat küldeni mint bármely másik nép. Az Uhlank ingyen jönnek a főépületükből, így nagyon hamar lehet velük erős hadsereget összerakni.

Hátrányok: Jóval kevesebb munkásuk van mint a többi népnek, és lassabban indul be a gazdaságuk is. Ha ellenük játszunk mindenképp építsünk sok lándzsás egységet, a lovasaik ellen.

Bónuszok: A Settler Wagon gyorsabban szedi a nyersanyagot mint a sima munkás, és ráadásul ingyen van.

Speciális egységek: Uhlank, Settler Wagon és a Dopplesöldner



magunkénak, ami természetesen az összesítésben is megjelenik.

Kihajózunk

Ha a pályán sok víz található, már az elején húzzunk fel egy dokkot. Gyártsunk halászhajókat, amik ebben a részben már nem csak ételt, de aranyat is tudnak halászni. A védelmükre érdemes minél több hadihajót is építeni, ezek csak anyagba kerülnek, a népességszámból nem foglalnak semennyit.

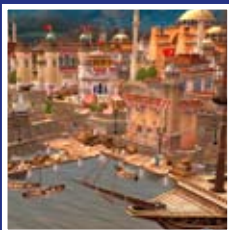
Gazdálkodj okosan!

Minél magasabb korba lépünk, annál több nyersanyagra lesz szükségünk. Ne a játék elején biztosítsuk be a gazdaságunkat, hanem a játék folyamán. Azaz véletlen se gyártsunk le 40-50



Mindig figyeljük a piaci árakat! Ha valaminek felmegy az ára azt adjuk el, ha lemegy akkor vegyünk belőle. Tisztára mint a tőzsde.

munkást a kezdeti korokban, mert akkor könnyen lemészárol minket az ellenfél. Minden korban építhetünk parasztot, és beállíthatjuk arra a nyersanyagra, amire éppen szükségünk van.



Ottománok

Előnyök: Sokkal több speciális egysége van, mint a többi népnek. Ezzel előnybe kerülnek azokkal szemben, akik csak az átlagos egységeket ismerik (hiszen nem fogják tudni, mit érdemes elsősnek támadni).

Hátrányok: Leginkább a puskás egységek és az ágyúok dominálnak a seregükben, így meg lehet őket fogni egy erősebb lovashaddal.

Bónuszok: A munkás teljesen ingyen van, így nincs túl sok gond az élelemmel.

Speciális egységek: Janissary, Abus Gun, Spahi, Galley és a Great Bombard



Portugálok

Előnyök: Két főépülettel kezdenek, így sokkal gyorsabban be tudják indítani a gazdaságukat, mint más népeknek. Nagyon erős vízi haderővel rendelkeznek. Dragoon egységük különösen erős.

Hátrányok: A tengeren ugyan előnyben van, de a szárazföldi csatákban már nem tudja olyan jól megállni a helyét, mint mások.

Bónuszok: Távcsövük segítségével a pálya bármely pontja felderíthető.

Speciális egység: Cacadore



Oroszok

Előnyök: Extra nyersanyaggal kezdenek minden csatát. A játék nagyon korai szakaszában nagyon nagy sereget tudnak kiállítani, rushra pont ideális nép.

Hátrányok: Mivel a mennyiségre mennek és nem a minőségre, a late gameben nem túl jók.

Bónuszok: A tömeggyártás következtében minden gyalogos olcsóbb, még a munkás is.

Speciális egységek: Strelet, Cossack és az Oprichnik



Spanyolok

Előnyök: Könnyen és gyorsan tudunk velük nagyon erős sereget kiépíteni. Az oroszokkal ellentétben itt a minőség is kimagasló. A late gameben is megállják a helyüket, nem csak rushra alkalmasak.

Hátrányok: Mivel erősen militarista nép, a gazdaság kiépítéséhez/fejlesztéséhez nem sok bónuszt kapnak. Sok munkás kell, hogy a megfelelő nyersanyagot biztosítsák a hadseregnek.

Bónuszok: Sosem lehet tudni, mire készülnek, hiszen rushra és tehelésre is alkalmasak.

Speciális egységek: Redolero, Lancer és a War Dog

Bújtasd el

Ha malom vagy ültetvény építését tervezzük, véletlen se arrafelé építsük, amerről az ellenfelet várhatjuk.



Amint beléptünk az Industrial Age-be, fejlesszük ki a vonatot a kereskedelmi állomásunknál. A gőzös sokkal gyorsabban hozza az utánpótlást mint a lovak.

Mindig a bázis végébe, pálya szélére húzzuk fel ezeket. Így sokkal nehezebb dolga lesz az ellenfelünknek ha éppen csak portyázni jönne.

Kincskereső kishősöm

Amíg kiépítjük a gazdaságunkat, menjünk el a hősünkkel felfedezni és aranyat keresni. A kincs helyét mindig az X jelöli, és rendszerint 1-2 ór védi. Hősünk speciális lövését alkalmazva fektessük meg az egyik őrt, majd a fennmaradó(kat). Így könnyedén juthatunk extra nyersanyaghoz a játék elején. Ha mi szerezzük a játék során a legtöbb kincset, akkor további 500 tapasztalati pont üti a markunkat.

GYORSBILLENTYŰK

[Space] - A kijelölt egységhez ugrik a kép, [Alt] - A kijelölt egység adatait jeleníti meg [H] - Belép a fővárosához, [/] - Felderítő kijelölése, ['] - Következő hajó, [.] - Következő unatkozó munkás kijelölése, [,] - Következő unatkozó katona kijelölése, [r] - Következő wagon kijelölése

KERESŐBILLENTYŰK

T - Városháza Town Center	CTRL+O - Outpost
CTRL+A - Artillery Foundry	CTRL+P - Trading Post
CTRL+B - Barracks or Blockhouse	CTRL+Q - Field Hospital
CTRL+C - Church	CTRL+R - Arsenal
CTRL+D - Dock	CTRL+S - Stable
CTRL+F - Fort	CTRL+V - Livestock Pen
CTRL+I - Mill	CTRL+W - Wall
CTRL+K - Bank	CTRL+Y - Factory
CTRL+L - Plantation	CTRL+Z - Capitol
CTRL+M - Market	

MUNKÁS BILLENTYŰK

B - Barracks or Blockhouse	L - Plantation
C - Church	M - Market
D - Dock	O - Outpost
E - Town Center (this is for the Explorer only)	P - Trading Post
E - House or Manor House	Q - Field Hospital
F - Fort	R - Arsenal
K - Bank	S - Stable
I - Mill	W - Wall
	V - Livestock Pen

PAKLI ÉPÍTÉS

Nagyon sok függ attól, hogy milyen lapokkal indulunk hadba. Hiszen egész hadsereget vagy akár tengernyi nyersanyagot is szerezhetünk vele percek alatt. Íme néhány jó tanács, mire érdemes odafigyelni a kártyázás során.



- Mindig többféle pakli álljon rendelkezésünkre, hiszen az első kártya kiválasztásakor a paklinkat is megválaszthatjuk.
- Ismerd a lapjaidat, hogy ne játék közben kelljen őket elolvasni!
- Ha éppen korváltás közben tudunk új lapot választani, akkor érdemes várni és már a következő szintből kérni a lapot.
- Sose építsünk teljesen egyoldalú paklit!
- Stratégia szerint építsük fel a paklinkat! Azaz legyen egy rushra, tehelésre, stb.
- Érdemes minden alkalommal betenni nyersanyag igénylő lapokat, melyeket akárhánszor elhasználhatunk.
- Ne feledjük, hogy minél később járunk a játékban, annál több tapasztalati pont kell a következő kártyához

MAGYARÁZATOK

Rush: A játék korai szakaszában támadjuk meg az ellenfelet úgy, hogy rögtön el is pusztítjuk mindenét.

Techelés: Nem nagyon törődünk a hadseregünk fejlesztésével mindaddig, amíg ki nem fejlesztettünk mindent és fel nem fejlődünk legalább az Industrial Age-ig.

Late game: A játék késői szakasza, amikor már elértük az Imperial Age-et.

SUFFERING 2

Semlegesség – járható út

Nem csak jó és rossz oldal van a játékban, hanem semleges is. Persze, ezt elérni nem olyan egyszerű mint a másik kettőt. Ahhoz, hogy ne menjünk egyik véglet felé sem, legjobb ha semmit sem csinálunk. Ne öld meg azt, akit ha gonosz lennél megölnél, ugyanakkor ne is mentsd meg. Ha egy NPC veled van, és eljut a célpontjába az jó. Ha megölsz, az gonosz, ha viszont más keze által hal meg... az semleges.

Névtelen közlegény megmentése

A 14. pálya környékén találkozol egy katonával, aki megpróbálja megmutatni hol van Blackmore. A tűzből legkönnyebben úgy tudjuk kimenteni, hogy a mellette lévő

tűzoltó készüléket szétlőjük. Ennek nagyon fog örülni.

Baba mentőakció

Az emeleten ragadt szegény gyerek megmentése érdekében keresünk a plafonon egy lyukat, amit be tudunk zúzni. Ekkor leesik egy darab a plafonból, gyerekestül. Gyorsan öljük le az ellenfeleket, de vigyázzunk, nehogy eltaláljuk a pokrócot a szoba közepén. Miután mindenki kivégeztünk, menjünk az ajtó melletti konzolhoz és nyomjuk meg rajta a gombot.

Blackmore megölése

Miközben Blackmore-al harcolunk, néha megáll és lila villogó gömböket hajigál felénk. Ezek elől egyszerűen ugráljunk el, különben leszívja az



Igaz, hogy a rendőr segít nekünk, attól még őt is lelőhetjük, ha engednénk a sötét oldal csábításának

insanity-t. Ha párszor eltalál minket, egy idő után elkezdi villogni (ilyenkor könnyű megtalálni), majd átmegy „insane” módba. Ha hagyományos fegyverrel támadjuk meg, akkor

egyszerűen csak elteleportál. Az egyetlen mód a legyilkolására, ha démmódbba kapcsolunk és manccsal támadunk. Így sem teljes az öröm, hiszen sokszor meg kell találnunk őt.

CALL OF DUTY 2

Egy kis pihenés Most, hogy már nem számokban látjuk, mennyi élet-erőpontunk van hátra, kicsit nehezebb ráérezni, mennyire engedhetjük szabadon öngyilkos hajlamainkat.

Ha az ellenfélnek sikerült erősen megsebesítenie minket, pihenjünk egy kicsit. Azért ne kezdjünk neki egy kávénak, csak 5-6 másodpercrl van szó. Ennyi idő alatt ugyanis szinte teljesen regenerálódunk, és máris oszthatunk tovább.

Füstölögj Ha homokzsák mögött lapuló vagy éppen árokban megbúvó ellenséggel találkozunk, és éppen kifogytunk a robbanó gránátból, ott a füst! Dobjunk be eléjük, várjunk kicsit, amíg felszáll, aztán rohamra!

Érdemes oldalról megközelíteni őket, mert onnan nem számítanak támadásra, és szinte ellenállás nélkül kaszálhatjuk le őket.

Bombázz Ha egy géppuskafészekkel, esetleg nagyobb csoport ellenféllel futunk össze, dobjunk meg őket repeszgránáttal. Attól nem kell félnünk, hogy elfogy ez az igen hasznos fegyver, hiszen majdnem minden ellenféltől tudunk zsákmányolni egyet-kettőt.

Nagy levegő... Amikor éppen távcsöves puskával készülünk löni, tartsuk nyomva a [Shift]-et. Ekkor jó katona módjára benntartjuk a levegőt, így sokkal pontosabban tudunk

célozni. A tüdönk sajnos az átlagosnál jóval kisebb lehet, mert csak pár másodpercig tudjuk visszatartani a lélegzetünket (persze futni azt akármeddig tudunk...)

Közelharc képzés Ha közel állunk az ellenfélhez és éppen kifogy a tárunk, véletlenül se kezdjünk neki az újratöltésnek. Ez rengeteg időt vesz igénybe, ami alatt valószínűleg meg is halunk. Inkább püföljük az ellenfelet a puskatussal, két-három ütés után biztosan megfekszik.

Hangzók Többjátékos módban nagyon hasznos, ha felismerjük a különböző fegyverek hangját. Ha meghalljuk egy ellenséges fegyver

ropogását, máris indulhatunk az irányába. Persze az ellenfél is felveheti a csapatársunk fegyverét, de erre nem túl nagy az esély.

Részeges katona Az iskolában mindenkinek megtanították, hogy két pont között a legrövidebb út az egyenes. (metrikus térben azért ez nem egészen így működik – Csebisev) Ez igaz is, de nem a legcélravezetőbb, amikor éppen egy nyílt terepen kell áthaladnunk, hiszen könnyű célponttá válunk. Érdemes mindig cikkcakkban közlekedni.

Csak csendben, csak hal-
kan... Minél kevesebben játszunk multiban, annál fontosabb odafigyel-nünk arra, hogy csendben járjunk. Ha szeretnénk megőrizni némaságunkat, menjünk kúszva, guggolva vagy éppen célra tartva.



Nyerd meg az Év újdonságát!

KÜLDÖD A GSPSP KÓDOT
SMS-BEN A 1784-RE!
és válaszolj egy kérdésre!

Rád vár a
PSP játékgép
4 játékkal
+ fél évig havonta
egy-egy újabb játék!
És hogy igazán jól szóljon,
egy dübörgő PSP hangfallal is
megajándékozunk!



SMS: bruttó 300 Ft; Játék vége: 2005. december 4.;
Sorsolás: 2005. december 5., közjegyző jelenlétében;
Infó és adatvédelmi szabályzat: www.telefor.hu;
Ügyfélszolgálat: 061/422-3490



QUAKE 4

1 Várd ki a végét!

Alapvetően kétféle járművel találkozhatunk a játék során. Az egyik a tank, a másik a lépegető. Rakétát és kisebb kaliberű töltényeket egyaránt lehet velük löni, mozgásuk kicsit nehézkes (különösen a lépegetőnek) így könnyű célpont vagy, de ha már nagyon alacsony a pajzsod szintje, állj félre valami védett helyre, ugyanis ha nyugton maradsz, újratöltődik.

2 Fény az éjszakában

Csak a soha ki nem fogyó alapfegyver és a golyószóró rendelkezik elemlámpával. Érdemes égvéle hagyni, mert sosem merül le. Viszont csak tényleg akkor használd, ha sötét van, mert mikor valami nagyobb ellenség bukkan fel, időbe telik hatásosabb fegyverre váltani. De elég megnyomni az [F]-et és máris a világító fegyver van a kezében.

3 Tömegosztatás profiknak

A játék folyamán néhány technikus módosít egyes fegyvereiden, de nem mindnek veszed hasznát. A rakétavetőn kívül egyedül talán a lightning gun újítása vált be, hiszen ha jó pozícióban helyezkednek el az ellenfelek, az áram nem csak a hozzád legközelebbi szörnyet, hanem a többit is sebzí. Ha túl sokan gyűlnek össze, mégis érdemes inkább az aknavetőt bevetni.

4 Hael me plz!!11

Társaid eleinte szinte halhatatlannak. Ha orvos is van a csapatban, általában magától a segítségedre siet, ha alacsony az életerőd, de ha ez mégsem történne meg, told a fegyvered csövét az orra alá és nyomogasd a tűz gombot. Idővel észbekap és meggyógyít – ugyanez igaz a technikusokra is, akiktől páncélt kérhetsz.

5 Nem mindenki bírja a tempót

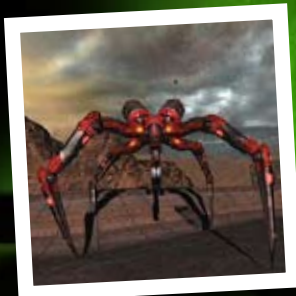
Miután félig stroggá változol, társaid jóval sebezhetőbbekké válnak és megesisik, hogy kamikáze módjára belerohannak az ellenségbe. Több helyszínen is robbanó hordókat gurítanak feléd a stroggok, társaid halálát okozva ezzel. Ezt úgy küszöbölheted ki, ha előreszaladsz és még azelőtt robbantod fel őket, hogy elindulnának feléd.

ITT AKADTÁL EL?



A Quake 4-ben igazán egyetlen olyan hely van, ahol kicsit is gondolkodni kell. Ez pedig ott található, ahol magadnak kell a vörös sugarat kivezetned a bázis tetejére. A bökkenő ott van, hogy egy kicsit megkavarták a sugár útját. Egy vezérlőpanel segítségével tudod a prizmákat a megfelelő irányba állítani, hogy végül továbbhaladjon a nyaláb. A mellékelt kép jelzi az egyik lehetséges megoldást. A másik ennek tükörképe.

KIS BESTIÁRIUM



Harvester

Ezek az óriási piros-fekete, négy lábú teremtmények egyetlen kivételtől eltekintve csak akkor állnak az utadba, amikor valami nagyobb tüzerő birtokában vagy. Az az egy kivétel is csak annyi, hogy néhány rakéta után magától továbbáll. A többi esetben viszont meg fognak izzasztani. Ugyanazt a taktikát alkalmazd a tank és a lépegető esetében is: a lényeg, ne hagyd, hogy rakétát küldhessen feléd, amint lehet, kezd el bombázni. Ameddig tűz alatt tartod, alig tud sebezni, a raksikon kívül nem nagyon tud máshogy bántani. Ha mégis sikerült kilőnie feléd párat, azonnal kezdj el hátrálni, válts át karabélyra és célozd a rakétákat. Aztán vissza.



Teleport Dropper

A teleport-dobáló csak néha bukkan fel, de olyankor nagyon vigyázz vele! Kellő távolságból azonnal kezdj el tüzelni rá raksival vagy gránátvetővel. Az a lényeg, hogy ne tudjon teleportokat dobálni, mert akkor gyakorlatilag meghaltál. Ha más ellenség is van a közelben, akkor is vele végezz először.



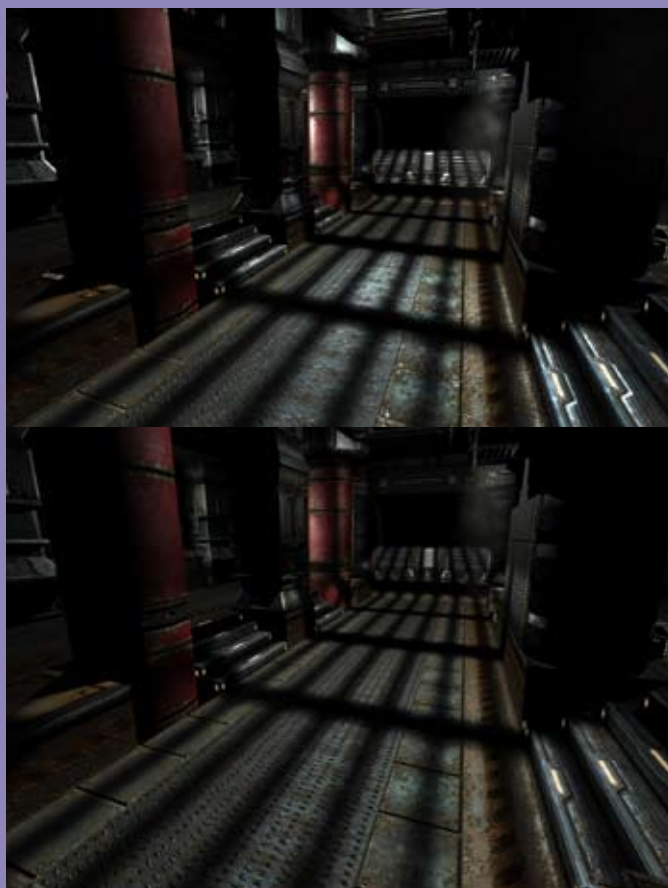
Gladiator

Külön is el lehet pusztítani a vállára erősített railgunt, de ahhoz nagyon pontosan kell céloznod. Ez neki szerencsére nem mindig sikerül, úgyhogy ha állandóan (!) mozogsz, elkerülheted a találatait – érdemes a rail cool-downja közben kiugrani valami fedezékbe és belelőni néhányat. A gránátvető vagy a rakéta itt is megteszi, ne add fel.

GRAFIKAI TUNING

Szaggat mint állat?

Amennyiben gyorsítani szeretnél a játékon, először is szükséged lesz a konzolra. A Quake 4 parancsikonjának elérési útvonalát szerkeszd át: a Célmező végén ez álljon: Quake4.exe +seta com_allowConsole "1" +disconnect. Ezt követően a játék indítása után az Esc billentyű alatti gombbal tudod behozni a konzolt. Írd be: r_shadows 0. Ez kikapcsolja az árnyékokat, ami nagyban rontja a látványt, de a sebességet is drasztikusan megnöveli. Valamivel szebb, és még mindig aránylag gyors eredményt érhetsz el az r_useTurboShadow 1 paranccsal. A bump mapping kikapcsolásával eltűnnek az érdes felületek, de ez is segít a régebbi videokártyáknak. Ezt az r_skipBump 1 sorral teheted meg. Amennyiben 128 mega memóriával szerelt kártyával rendelkezel, az image_downSizeBump 1 parancs után írd be a seta image_downSizeBumpLimit "512" szöveget. Ha más nagyságú memóriával rendelkezel, egyenes arányban csökkentsd a számot 256-ra.



Quake 4 mint benchmark

A Quake 4 nem tartalmaz előre telepített demó fájlokat, így alpból nem alkalmas tesztelésre, de ha saját demót rögzítesz, azt bármikor felhasználhatod a rendszered teljesítményének vizsgálatára. A konzolba géped be a recorddemo fájlnev vagy recordnetdemo fájlnev. Előbbi esetében a stoprecording, utóbbinál a stopnetdemo paranccsal tudod megállítani, majd a playdemo fájlnev és a playnetdemo fájlnev paranccsal lejátszani a felvett anyagot. Az elkészült szingli demókat a timedemo fájlnev usecache konzolba való begépelésével indíthatod el benchmarkban. A multis demókat a playnettimedemo fájlnev paranccsal használhatod fel tesztelésre.

Szebbet szeretnél?

Amennyiben nVidia G70/NV40/NV30 maggal szerelt kártyával (vagyis GeForce 7800 és 5800FX közöttivel) rendelkezel, próbáld ki a Quake 4 Tuning Tool nevű programot, amelyet megtalálhatsz e havi lemezmelékletünkön is. A részletekbe menő beállítási lehetőségek segítségével elképesztő grafikai tuningot hajthatsz végre.

Network Guardian

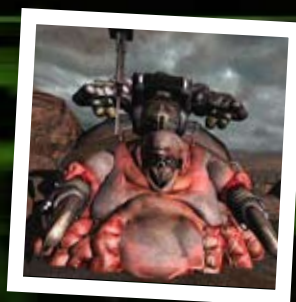
Az Óriás szárnyas Döncivel többször is találkozni fogsz, mielőtt végleg le kell győrnöd az egyik bázis tetején. Remélhetőleg nem pazaroltad el a Dark Matter Gun töltényeit. Mikor viszonylag nyugton van, küldj felé párat. Sajnos lassan töltődik újra, de addig el tudsz bújni. Közben vigyázz arra, hogy egy repülő rövid időközönként végigbombázza a tető mindkét szélét, épp azokon a részeken, ahol fedezéket találhatnál a szörny elől. Ha véletlenül kitérne a dark matter bombák elől, nincs veszve semmi, ugyanis ha a lövés pillanatában jó felé céloztál, attól függetlenül sebzí majd, hogy végül eltaláltad-e vagy sem. Amikor felemelkedik a levegőbe, válts át rakétavetőre. Ekkorra ugyanis nyomkövető lövedékekkel rendelkezel, folyamatos oldalazás mellett célozz a szörnyre, előbb-utóbb minden rakéta célba talál.

Putrafication Processing Slave

Próbáld meg úgy elfutni előtte, hogy ne találjon el hosszú karjaival. Az oszlopok nem igazán nyújtanak fedezéket, a tüzeléssel pedig csak magadra haragítod. Érdemes addig próbálgatni, amíg minimális sebződéssel átszaladsz a túoldalra, ahol aktíválnod kell egy kapcsolót. Ezt követően az újonnan keletkezett nyíláson át menj fel az emeleti vezérlőterembe és használd a panelt az „etetéshez”...

Makron – a végső leszámolás

Rakétával vagy villámokkal szórd, a dark mattert ne pazarold. Ne nagyon törődj a segédeivel, csak rá koncentrálj, mert ha lefoglalod, nem csak sebezni nem tud, de segítőt is képes idézni. Miután (azt hiszed) kipurcánt, lesz elég időd leszámolni a kicsikkel. Ezután ments gyorsan egy nyagot, mert az új erőre kapott, immár repülő csibész lett megleckéztetni. Érdemes követő rakétákat alkalmazni, mert igen fürgén tud mozogni. Ne felejtse el folyamatosan mozogni és kitérni, a falak nem minden esetben nyújtanak fedezéket. Ha ezzel is megvagy, azonnal vedd célba a terem egyik sarkát és a teleport segítségével juss el a felső szintre. Szedd össze, amit lehet, amíg megjelenik az Agy. Innentől nincs más dolgod, csak fent maradvá a legerősebb fegyvereddel megcélozni az agy feletti fehér sugárnyalábot. Amint elvesztette erejét, megszűnik körülötte a védőpajzs és immár a velőt célozd. Siess, mert hamarosan újra aktíválódik a pajzs.



MULTI TIPPEK

FOV, ahogy szeretjük

A seta g_fov "110" parancs a látószöveget állítja. Mindenki kísérletezhet a számára megfelelő értékkel: 90 az alapérték, 110 pedig már jól is használható.

Nagy a ping?

Az alapverzióban sajnos még közel sem tökéletes a játék netkódja, de talán a következő parancsok segíthetnek a ping minimalizálásában:

seta net_clientLagOMeter "1" a képernyőnk bal alsó sarkában megjeleníti a kapcsolatunk állapotát

seta net_clientMaxRate "16000" a küldött/fogadott csomagok árnyát adja meg, ADSL-nél általában 16000, LAN esetén a 25000 körüli a megfelelő érték

seta net_clientPrediction "-1" nagy ping esetén állítsuk „-1”-re, így valamelyest kedvezőbb értéket fogunk kapni.

KVSZOFTVER

És íme! Aki segítségért kiált, annak jajsza meghallgattatik, levele Berkenyével elolvastatik és (jó esetben) megválaszoltatik. Fel a fejjel, testvérek, írjatok! A cím, kavesznet@gamestar.hu, a „tárgy” mezőből most se felejtsetek ki: „V1AGRA”

LÁZÁR GERGELY

GTA: SAN ANDREAS

Hello! Ott tartok, amikor a vonatot kell mocival üldözni. Nem tudok felugrani a vonatra, hogy szétlőjem az ott lévőkné fejét. Lődözök én a vonatra, meg mindenhová, de nem találok el senkit.

A vonat mellett kell haladni és Smoke magától lelövi az emberkéket ha megfelelő szögbe kerül.

KIRÁLY PETI

FABLE

1. Gondjaim vannak a Jack of Blades-szel szemben! Ti milyen taktikát ajánlotok ellene?

2. Azt hallottam, hogy elvileg a varázslatokat meg az „illemeket” be lehet rakni a bal alsó számok helyére. Ez lehetséges? És ha igen, akkor hogyan, mert akkor pl. az 5-össel tudnám használni a gyógyítást, és nem kell bal shift, aztán még megkeresni hogy melyik.

1. Mindenképp a nyers erő a tuti, karddal püföld, míg fel nem repül. Utána szükség lesz legalább egy közepes íjász skillre, mert onnantól csak távolról tudod sebezni.

2. Rá kell húzni a tárgyat a quickbarra, ahhoz a számhoz, amelyikhez szeretnéd.

G. PETI

F.E.A.R

A F.E.A.R. hetedik fejezetében, amikor kiszabadítom az irodaházban lévő túszt csajt és lifttel menekülünk, majd két emelet közé beszurol a lift, ott hogyan kell továbbjutni?

Hm... fel kell mászni a liftknában.

HANKGER

GTA: SA

Az egyik küldetésben, amikor Ryder-

rel kell ellopni a ládákat a katonai állomásról, valamit elrontottam. A ládákat megszereztem, és elindultam. Ekkor kiírja, hogy nyomjam meg a Capslockot, hogy Ryder fölvegye a ládát. Megnyomom, erre eldobja, kis idő múlva meg elrontottam a küldetést, mert Ryder meghalt. Miért? **Mert a ládákat a téged üldöző dzsipekre kell hajigálni.**

KISPÁL ZOLI

GTA: SAN ANDREAS

Hi! Az lenne a kérdésem, hogy a San Andreasban azt a barátnőt, amelyik Blueberryben lövöldözik az Ammu-Nation mellett, hogy kell felszedni? És hol van a 6. barátnő? Már megvan Barbara, Michelle, Denise és Millie? Kérlek segíts!

Azt ne várd tőlem, hogy virtuális csajozási tanácsokat adjak (valódi csajozási tippekért viszont keresétek bátran Berkenyét, alias Dr. Love-ot – mazur), de a hatodik nőt az Avispa Country Clubban találod, San Fierróban, a tornateremtől délre.

VIKTOR

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

A Los Angeles, USA című pályán sehogy sem tudom megcsinálni azt a részt, amikor már csak kettő Soth terroristát kell megölnöm. A mozgólépcsőn lefelé haladva jobbra van egy nagy terem, ahol három lift van. Kilőttem a lámpákat, hogy a két golyóálló kamera ne vegyen észre. Odamegyek a lifthez és azt írja ki hogy kell egy ID Soth. Aztán azt is kiírja, hogy ez az ID Soth a Ticketing areában van. Remek, csak én azt nem tudom, hogy hol van a Ticketing Area. **Félreértelmezted, nem Soth ID kell, hanem azono-**

A HÓNAP TÉMÁJA

Psi Ops

A múlt havi teljes játék nem akarózik működni. Néhány barátomnak (akik veszik a GameStart) sem működik, csak egy fekete villanás, és semmi. Ez CD hiba?

Kovács Árpád

Nem írtad le a géped konfigurációját, de mivel a Psi Ops alig pár

hónapos, azt tartom valószínűnek, hogy gyenge videokártyád, mivel a futtatáshoz minimum egy 32 megás és DirectX 8.0 kompatibilis VGA-ra van szükség. Ha nem erről van szó, próbáld meg drivert frissíteni.

Mi a kód Psi Opsban a hamvasztó utáni ajtónál, ahol be kell írni a kódot? Horváth László

Az hamvasztó? A lényeg az, hogy Leonov irodájába hatolj be RV-vel és vizsgálj meg a számítógépe monitorát. Azon fogod megtalálni a kódot (1344 visszafelé, csak hogy bonyolítsuk egy kicsit).

Hello! Elég király játék ez a Psi Ops, de van vele 3 problémám:

1. Az első pályán (easy nehézségen) csak 2 embert találtam. Több nincs?
2. Hogy lehet továbbjutni az elsőről?
3. Hogy kell használni a pszi-képességeket?

Tibi C

Szia! Örülünk neki!

1. Dehogynem. Van ott egy lézerrel lezárt ajtó, mindössze annyi a dolgod, hogy a mellette lévő szobában megnyomod a pirosan villogó gombot.

2. Hát így. Utána mész és gyilkolsz tovább.

3. Ezek a kérdések kapcsolódnak egymáshoz... Amint belépsz az ajtón, újra beugrik az első pszi-képesség, a telekinézis. Csakhogy előbb „el kell sajátítanod” egy külön tréningprogram keretein belül, mint ahogy az összes többi képességet is, amint eljön annak az ideje. Ezek baromi egyszerűek, úgyhogy no para. A későbbiekben minden pszi-képesség külön gombot kap.

Lécci segíts, mert végzetesen elakadtam a Psi-Ops-ban, a 4. részben (Fears Don't Lie). Már beszéltem a kínai csajjal, és ki kéne nyitni egy ajtót 2 kapcsoló lenyomásával 5 sec-en belül, de mindig elkések. Itt mit csináljak?

Juhász Márton

MC segítségével vedd rá az egyik ottani munkást, hogy nyomja meg a piros gombot a számítógépen. Mivel Te a másik gombnál állsz, még időben meg tudod nyomni. És igen: életben kell hagyni legalább egy munkást, hogy ez sikerüljön.

Nem tudom, mit kell csinálni akkor amikor az a piros ruhás ürge a teremben lévő katonákat megbűvöli és ki akarnak nyírni!! Ez az után jön, miután leraktam a bombákat!

Penya

Néhány ellenség piros ráadásul robban is. Telekinézis segítségével dobáld őket a kamrákhoz, ahonnan jönnek, mindet meg kell így semmisítened. Ha ügyes vagy és kettő közé dobsz egyet, elképzelhető, hogy egyszerre mindkettőt eltalálsz.



Ha nem találál 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:

Csalások minden mennyiségben:
www.cheatcc.com/
dlh.net/news.php

Végigjárszások angol nyelven:
www.gamefaqs.com/

Végigjárszások magyar nyelven:
www.vegigjatszas.hu
www.magyaritasok.hu
www.jatekszinkron.hu/
www.gamehunter.hu/

sítani kell Soth-ot. Ezt pedig úgy teheted meg, ha lenézel távcsővel a „pókháló” felé, amit a liftek előtti területről látsz lent. Használd a hőérzékelőt, hogy beazonosítsd Soth-ot. Ha megvan, akkor a jobb szélső lifttel menj tovább. A lift leáll, lödd ki a tetejét, mássz fel a jobb dróton. Kapaszkodj fel a másik lift aljára. Kússz le a túlsó dróton, majd mássz fel a mellette lévő fekete-sárga csövön. Ugorj a lifttetőre, mássz fel a betonpárkányhoz, majd mássz ki a nyíláson, és ugorj le a túloldalra.

S@JTM@N

HALF-LIFE 2

Elakadtam a „We don't go to Ravenholm” nevű pálya elején. Ott ahol a karóra húzott hullák vannak, elmész jobbra, be egy szűk sikátorszerűség. Na és ott van az a szikrázó kerítés amin van egy létra. Fel akarok menni a

létrán, de az áram hátra*aszarint.

A kerítéssel szemközt fent látsz egy nyitott ablakot, ahonnan egy kábel vezet a kerítéshez. Oda kell feljutnod kikapcsolni az áramot.

DESKE

LOTR: ROTK

Azon a pályán vagyok, amikor a pók elkapja Frodót. Azaz Samuval meg kell mentenem, és a várat el kell foglalnom. Sikerült is, egy kivételével: nem találom Frodót! Hol van?

A Shelob's Lair pálya végén - csak úgy mint a filmben - itt is azt hiszed, hogy Frodó meghalt és elvitték a holttestét. Nos, ugyebár nem halt meg, csak elkábult és fent van a várban. Elvileg vége lenne itt a pályának...



FAQ

Perge Attila

A Fable-ben ott járok, mikor másodjára vagyok az arénában és a lelkeket kell begyűjteni. Hanyadrésznél járok?

Ez valami beugratós kérdés? Valahol az eleje és a vége között. Pontosítva inkább a vég felé.

Tímár Zsolt

Egy kis Fable megint...

1. Van-e arany díj a Knothole Glade íjászatnál, mert eddig csak ezüstöm van?
2. Adakozással jutok valamire a Temple of Avo-ban, vagy csak a pénzzemet őrli az angyalpontra kívül?
3. Mire jó a Darkwod Chapel of Skorm-ban áldozni (az ördögpontra kívül)?
4. Honnan tudom beszerezni azokat, amik Lady Grey házasságához kellene?
5. Mit kell kezdeni azzal a két sráccal az iskolában, akiket, ha megszólított, csak néznek rám?

1. Van.

2. Ha 35.000 és 100.000 között adakozol, kapsz egy fegyvert (Sentinus). Ha nem kapod meg, töltsd vissza a játékot. De ennél vannak sokkal jobb fegyverek is.

3. Pontosan éjjélkor kell áldozni, és akkor megkapod a Skorm's Bow-t.

4. Fekete rózsza az ajándékboltban kapható, Lady Grey háza mellett; a nyakláncot a két felfordított hajó közt ásva találod Oakvale-ben; illetve meg kell ölni thundert.

5. Csak állj, és nézz rájuk. (Nem fog történni semmi.)

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 kaveszunet@gamestar.hu címre!

ATTILA

FABLE TANÁCSOK

1. Ha durva grafikai hibákat fedezel fel a játékban, és NVIDIA videokártyád van, próbáld meg lecserélni a drivert egy 64.00 verziójú régebbire.
2. A legelső alkalommal, ahol lehet, vegyünk magunknak sisakot mert a farm megvédése vagy támadása után már sérül a képünk. A farmos küldi után pedig ügyis lesz legalább 1200 aranyunk. Abból pedig lazán kijön.
3. Amikor a három kereskedőt kísérjük a falujába a legelső pályarészen, mondjuk mindnek azt, hogy maradjanak ott, ahol vannak, így a következő szigetre nem jönnek utánunk és így nem sérülnek és vissza lehet menni értük. A banditák ügyis őket támadnák.

MARCELL MÁRTON

THE LONGEST JORNEY

Kristályos feladat: Lehet, hogy a gép random generálja a kristályok pozícióját, de a lényeg, hogy úgy forgasd őket, hogy a rajtuk lévő ábrák az oltár megfelelő sarka, vagyis az azonos ábra felé nézzenek. Aztán mindegyik sarok mellé be kell forgatni az ábrája ellentétét mutató korongon a kis táblát (vagyis tüzet a víz mellé, madarat a hal mellé, az egyik már a helyén van).

SZENTGYÖRGYI ZSOLT BATTLEFIELD 2

Tankelhárítás, csapó 1: A jól bevált Ryan közlegényes taktikát alkalmazzuk. Fogjuk a tapadóbombát, fal mögül előbújva rá a tankra, futás és DURR! A tankból nem sok marad.

Tankelhárítás, csapó 2: Fogunk egy dzsipet, az elejére (a márkajelzés helyére) rápakolunk egy vagy két tapadóbombát, majd távirányítóvá váltunk. Beülünk a dzsipbe, és keresünk egy tankot. Ne kíméljük, vezessük neki a dzsipet. Az ütközés előtt biztonságos távolságban ugorjunk ki és miután már közvetlen közelében van a tanknak, nyomjuk meg a gombot, majd újabb DURR!

Öngyilkos merénylet, csapó 1: Ha már heves harc alakult ki, érdemes öngyilkos merényletet végrehajtani. Előre hívunk rádióan egy orvost, és aktiváld a célra a bombát! DURR! Ha szerencsénk van, az előtte hívott orvos feléleszt (vagy nem).

GICA

GOthic

Been számára lenne néhány tippem. Az igaz, hogy saját házat nem kaphatsz, de van egy pár hely, ahol lehet aludni. Alhatsz Shrralla, aki a táboron kívül lakik, igaz sok arra a mocsárcápa, de ügyesen ki lehet kerülni őket. Vagy ha elég tápos a karaktered, ki is irthatod mind. Shrral, ha megkéred, segítőkés is elszegődik, bár én nem sok hasznát vettem. Fortuno boltja mellett azt hiszem baloldalt van még egy ház. Ekkor reggel rögtön kérheted a füved (hogy mik vannak... -ender). Ha már templomos vagy, akkor bármelyik házba bemehetsz.

T. ÁKOS

DAWN OF WAR

1. A csapatainkba rakjunk őrmestereket. Ezt csak akkor tehetjük meg, ha a Strongholdban felraktuk a Monastery-t. Ekkor megnő 400-ra a katonai morárod, és ráadásul közelharcban is jók ezek az egységek.

2. Szerintem a harmadik pálya a legnehezebb. Rakd tele a Strongholdot heavy bolter turrettel, és gyárts rengeteg katonát. Az imperial guardokat ne pocskold, tedd őket fedezékbe, mivel gyorsan megölik őket. Küldj egy felderítő csapatot, hogy átnézzék a pályát (persze kapszold be a láthatatlanságot) és ráakadsz egy gépgyárra. Javítsd meg és jöhetnek a robotok!

3. Gyártsunk mindig járműveket. Ezek nagyon hasznosak lehetnek, mivel az ellenséges egységek sokkal többen vannak.

4. A főellenség leverése: először is minden bázist rakj tele ágyúval. Tá-madd meg a Káosz bázisát, a démon ott lesz. Menekülj el előle, az követni fog, és az ágyúk kinyírják (nem egy pillanat alatt).

True Tone

06-90-629-329 csengőhang

Hangok-effekek:

Béka	GST 17
Babanevelés	GST 23
Fing/1	GST 24
Fing/2	GST 25
Lány - Csoportos orgazmus	GST 202
Lány - Fuck me	GST 206
Női sikoly	GST 253
Orgazmus/1	GST 29
Orgazmus/2	GST 30
Taps	GST 33
Abléktörő	GST 34
Duda	GST 35
Elgyorsulás	GST 37
Indulás	GST 39
Porche	GST 41
Üresjárat	GST 42
Lázerkard suhogás	GST 334
Malacdlógés	GST 434
Chopper távolodik	GST 576
Cross motor nehéz terep	GST 577
Mennydörgés	GST 435
Kutyaugatás	GST 333

Szerintem:

A csajod szerintem	GST 86
Apus anyus hívás szerintem	GST 87
Csajos lebukós hívás szerintem	GST 89
Édes kedveses hívás szerintem	GST 90
Fereteges partis hívás szerintem	GST 91
Főnökös lebukós hívás szerintem	GST 92
Na ez egy lebukós hívás szerintem	GST 93
Nem felhevés szerintem	GST 94
Szerintem csőrögsz szerintem	GST 95
A főnököd szerintem	GST 224
Ne vedd fel szerintem	GST 230
Szerintem az anyósd	GST 232

Legmenőbb zenék:

A kis tephén	GST 67
A Szovjetunio himnusza	GST 358
Angel city-Love me rights	GST 360
Anima_sound_system_Tekend	GST 361
Bárány és Jován - Perfect harmony	GST 235
Barátok Közt	GST 195
Beethoven Symphony No 9	GST 364
Bonanza Banzai - Induljon a Banzaj	GST 236
Bonanza Banzai - Valami véget ért	GST 237
Charlie & Tátrai B. Hajnali szél	GST 562
Cserháti Zsuzsa - Különös szilveszter	GST 165
David Morales-How would you feel	GST 368
Deep dish-Flashdance	GST 369
Denzel - Pump it Up	GST 52
Deux-Sometimes	GST 371
DJ Sammy - Sunlight	GST 58
Edda - Elhagyom a város	GST 240
Andrewboy - Sunday mornings	GST 569
Budai and Vic - Ayayo	GST 570
Danzel - Put your hands up in the air	GST 571
DJ New! és Jay Cortez - 429	GST 572
Hamvai P.G. and Hauber - A világ végén	GST 574
Shane 54 - Vampire	GST 575
Emil Rulcz - Zazie az ágyban	GST 548
Frank Popp-Hip teens	GST 372
Freestylers-Push up	GST 373
Fresh - Félig órdóg, félig angyal	GST 549
Ganxsta Z. & Kartel-Genilla Funk	GST 374
Global Deejays-The sound of San Francisco	GST 376
Hofi - Ott a farka	GST 550
Hungária - Limbó hintó	GST 246
Illés - Ne gondold	GST 551
Irgy Hónaljmirigy - Boban Markovic	GST 403
Irgy Hónaljmirigy - Numerakirály	GST 552
Irgy Hónaljmirigy- Besci besci	GST 145
István a Király - Te kít választanál	GST 563
J. Winchester és Hrutka R.- Its your life	GST 382
Kimnowak -Szurereality show	GST 383
Kisthén tánczenekar - Szájbergerek	GST 558
Közönjök néked Rákos elvtárs	GST 388
Ladánybene 27-i shot the sheriff	GST 384
Lagzi Lajcsi - Schneider Fáni	GST 553
LGT-Szól a rádió	GST 385
Spigiboy-Ejje! érkezem	GST 392
Szécsi Pál - Gedeon bácsi	GST 252
Ütörő dal - Mint a Mókus	GST 556

HÁTTÉRKÉPEK 06-90-626-026

További erotikus mobil inycségek [weben www.EZASZEX.hu](http://www.EZASZEX.hu) oldalon találás!
[wapon wap.EZASZEX.hu](http://wap.EZASZEX.hu)

CSENGŐHANGOK 06-90-626-026

Legújabbak:	Polifónikus	Monó	
Anima Sound System	More fire	GSP 2670	GSC 9513
Asian Dub Foundation	Flyover	GSP 2671	GSC 9515
ATB	Belive in me	GSP 2672	GSC 9510
Daft Punk	Theologic	GSP 2673	GSC 9517
Despêche Mode	Precious	GSP 2681	GSC 9518
Elton John	Electricity	GSP 2682	GSC 9519
Fathead	Why go	GSP 2674	GSC 9511
Garbage	Run baby run	GSP 2691	GSC 9520
Good Charlotte	The chronicles of life and death	GSP 2692	GSC 9521
Groove House	Szemekkel látaz	GSP 2683	GSC 9522
Rob Thomas	This is how a heart breaks	GSP 2686	GSC 9531
Roll Deep	The avenue	GSP 2687	GSC 9532
Roy és Adám és Diáh I	Választ valamiért	GSP 2688	GSC 9533
The Chemical Brothers	The boxer	GSP 2677	GSC 9535
Barók Ezter és Caramel	Ugyandgy szul	GSP 2466	GSC 9270
Kisthén Tánczenekar	Szájber gyerek	GSP 2363	GSC 9191
Galambos Dorina	Instant nő	GSP 2571	GSC 9408
Gáspár Lacl	Hagyd meg nekem a dalt	GSP 1802	GSC 8695
Hoologans	Tell van a zsák	GSP 2573	GSC 9411
Deep Dish	Say hello	GSP 2638	GSC 9474
Dr Dre	Deez nuuz	GSP 2640	GSC 9478
Black Eyed Peas	The apl song	GSP 2276	GSC 9105
Club 54	Csukd be a szemed	GSP 2637	GSC 9473
Crystal	Sosem múlik el	GSP 2567	GSC 9402
Majka és Tyson	Történi ami történi	GSP 2650	GSC 9486
Tiesto	Love comes again	GSP 2064	GSC 8306
Heb TOP	Begins	GSP 2602	GSC 9436
Batman	Gyere kislány gyere	GSP 2539	GSC 9377
Beavis	Crazy	GSP 2504	GSC 9364
K-Maró	Rabszolgatáry	GSP 2647	GSC 9483
LL Junior	Not coming home	GSP 2651	GSC 9487
Maroon 5	Dragostas din tei	GSP 1690	GSC 8547
O zone	High Rollers	GSP 2657	GSC 9492
Ogli G feat Yank E			

Mozgó HÁTTÉRKÉPEK 06-90-626-026

GSA 264 GSA 256 GSA 266 GSA 249 GSA 133 GSA 248

HANGOS VIDEO

Küldd el a kiválasztott lány kódját a megadott sms szápra és élvezd a hangos videóit!

06-90-629-329

ÚJDONSÁG!

Exkluzív

GST 98 GST 94 GST 140 GST 136

GST 127 GST 86 GST 129 GST 82

MICHELLI MAYA DÓRA

JAVA JÁTÉKOK

06-90-629-329

06-90-629-329

Kód: GSJ 551

A Zorro film mobiltelefonra!

Kód: GSJ 445

MAGYAR NYELVŰ VERZIÓ

Kód: GSJ 549

Háttérképek most csak AKCIÓ

240.-Ft + Afa áron!

06-90-624-426

GSJ 678 GSJ 1796

GSJ 1729 GSJ 681

GSJ 476 GSJ 1850

GSJ 924 GSJ 1200

GSJ 998 GSJ 927

További rengeteg háttérképet és csengőhangot a www.mobilissimo.hu oldalon találás!

Küldd el a kiválasztott mobil tartalom kódját a megadott SMS-szápra és amint megérkezett mentsd el készülékedre. Az alábbi szolgáltatások kizárólag wap-os készülékekre rendelhetők, valamint a rendelést követően választékot érkező böngésző, vagy szolgáltatói hírüzenetben található wap címről lehet letölteni azokat: Polifónikus és valóságú csengőhangok, háttérképek, java videók, játékok, diavetők. Monó csengőhang (ezt kizárólag Nokia-ra rendelhető meg) rendelésekor már a válaszüzenet tartalmazza a kért tartalmat. A szolgáltatásokat minden T Mobile, Pannon és Vodafone ügyfél igénybe veheti. Felhasználói adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. A szolgáltatások díjai: Valóságú csengőhang, Java játék, video és diavető: 799.-Ft+Afa(199.-) bruttó: 999.-, Háttérkép, polifónikus és monó csengőhangok, animációk: 380.-Ft+Afa(95.-) bruttó: 475.-, Akciós képek: 240.-Ft+Afa(60.-) bruttó: 300.- Nonstop ügyfélszolgálat: 06-1-371-4820, vagy ügyfélszolgálat@ikonewmedia.hu Ne felejtssd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatás a készülékeden! További képek és dallamok az RTL KLUB Teletext 500. oldalon találhatóak.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Vészesen közeleg már karácsony napja, ilyenkor többen úgy érezzük, hogy érdemes nagyobb összegeket áldozni egy egy hardver, vagy éppen komolyabb berendezés fejlesztésére. Éppen ezért úgy éreztük még az ünnepek előtt újra elővesszük a korábban már tárgyalt projektor témát. Szétnéztünk kicsit a piacon, és leginkább azon termékeket próbáltuk ki, melyeket ugyan nem vágnak hozzánk minden utcáskoron (sajnos), de már azért elfogadható áron vannak - legalábbis rájuk lehet fogni. Öt szépséges projektort teszteltünk, bár a felhozatal ennél jóval cifrább.

Folyamatos közvélemény kutatásaink eredményeképpen nagyon jól tudjuk, hogy kedvenc hardverelemetek a különféle grafikuskártyák. Mivel megérkeztek a legújabb ATI fejlesztések, élükön az X1800XT elnevezésű szörnyeteggel, értelemszerűen nem hagyhattuk ki ezt sem aktuális cikkünk közül.

Nemrégiben indult, Mesterfogások rovatunkban ezúttal is érdekes, és egyben populáris témákat boncolgatunk. Megmutatjuk, hogy miként juthatsz neted segítségével leggyorsabban hírekhez, hogyan lehetsz a leginkább naprakész. Utánajártunk továbbá, hogy milyen módon lehet interneten rádiót hallgatni, milyen szoftverre, illetve weboldal címre van szükség ahhoz, hogy mindent megismerj. Emellett még azt is bemutatjuk, hogyan lehet gyorsan és egyszerűen komplett tartalmakat lefordítani az internetünk segítségével.

ZeroCool

A JÁTÉKIPAR VISSZAPEREL

Ahogy az várható volt, és előzetesen fenyegetőztek vele, a Kalifornia kormányzója (Arnold Schwarzenegger) által aláírt játéktörvényt - amely kimondja, hogy kizárólag felnőtteknek adhatók el erőszakos videójátékok - megtámadta két szövetség is. A Videójáték Kereskedők Szövetsége és a Szórakoztató Szoftverek Egyesülete egyaránt alkotmányellenesnek tartják a szignózott törvényt, mivel az az állampolgárok szabad jogait korlátozza. A január elsején hatályba lépő rendelet a kereskedőket büntetné (1000 dollárra - 210 ezer forint), ha egy 17 évnél fiatalabb vásárlónak adnak el erőszakos, felnőtteknek szóló kategóriába sorolt játékot. A per állásáról majd beszámolunk.

AMD SIKEREK

Az Egyesült Államokban szeptemberben az AMD 52 százalékos részesedést szerzett az otthoni használatra szánt PC-k piacán. A hír azért számít szenzációnak, mert bár hébe-hóba került már fölénybe az AMD a piacon, egy teljes hónapon át azonban még sosem tudták felülmúlni az Intelt. Ezek az adatok az AMD procival szerelt komplett asztali PC-k eladásaira vonatkoznak. Ez az eredmény persze önmagában nem rendíti meg az Intel világhoz tartozó dominanciáját, de feltétlenül intő jel a chipgyártó gigásznak, amely változatlanul perben áll az AMD-vel. Egyébként a kisebbik procigyártó átadta Drezda mellett legújabb gyárat, a Fab36-ot (azért 36, mert az AMD alapítása óta 36 év telt el), amelyben elsőként 90 nm-es lapokat termelnek majd, a 65 nanométeresre átállás pedig jövőre zajlik.



HD-DVD-R A TOSHIBÁTÓL

A japán cég bejelentette, hogy gyártásra érett az a fejlesztése, amely segítségével írható HD-DVD-R lemezeket képes előállítani. Ezek egyszerű írható korongok lesznek a mai DVD-R-ekhez hasonlóan. A bejelentés még arra is kitér, hogy a jelenlegi írható DVD-khez hasonló gyártási technológiát használnak majd a jövőben is, így már el is kezdték a kompatibilitási tesztet. Az új generációs DVD-k csatája azonban még mindig nem dőlt el, így egyelőre nem használhatjuk ki a Toshiba új találmányát.



AIBO VISSZATÉRT!

Reméljük nagy az öröm! A legendás robotkutya újra gyártásba került, így az is vehet most már, akinek eddig nem jutott. Természetesen továbbfejlesztették, így most már 1000 szót ért meg (állítólag többet, mint egy Spice Girls tag...) és mindenféle internetes csodaszoftverrel van felfegyverezve. Ugyanígy tanulási képességei is továbbfejlődtek, megért spanyol szavakat, RSS olvasó szoftvert kapott, mozgáskoordinációja és felismerése is sokat javult: a Mind 3 szoftverrel felszerelt csodajáték testbeszédrel is egyre jobban ki tudja fejezni magát. Mindezt 2000 dollár (420 ezer forint) körüli összeget kérnek csupán...



2005. NOVEMBER

MESTERFOGÁSOK

AOPEN MINI PC

Ahogy ezt megszoktuk, az Apple ismét divathullámot indított el valamelyik új termékével. Ezúttal a Mac mini talált követőre. Karácsonyra a boltokban lesz a két változatban eladásra kerülő Mini PC (kisebbit változat 400 dollár, a nagyobb 500 dollár), amely a Mac Minihez hasonló teljesítményt ígér. Pentium M procival, 256 megabájt memóriával szerelt masina 802.11 a/b/g kommunikációs képességekkel, beépített DVD-RW meghajtóval, 2,5 inches, 40 gigabájtos merevlemezzel és DVI, S-Video, illetve YpbPr csatlókkal is rendelkezik. No és persze Bluetooth szolgáltatást is nyújt, s mindemellett picit, pofás és csendes. Remélhetőleg hamar tesztelhetjük.



Rövid hírek SZOFTVER

Letölthető a népszerű IP alapú telefonprogram, a Skype 1.4-es változata. Legfőbb újdonságai a hívástovábbítás lehetősége, illetve különböző csengőhangok kiválasztása.

www.skype.com

Az év végéig, illetve jövő év elejéig on-line is elérhető filmeket helyez majd honlapjára a Universal, a világ egyik legnagyobb filmforgalmazója.

universalpictures.com

A Dance muzsika rajongóinak jó hír, hogy a Dance EJay 7 immáron letölthető Shareware változatban. A virtuális, valós idejű hangszereket tartalmazó új változattal is könnyen készíthetünk divatos zenéket.

www.ejay.com

1.08-as változatához érkezett a C-64-en egykor igen népszerű falbontós prog, a Krakout mai leszármasztotta, a Krakout Unlimited 2. Ebben a játékban akár egymás ellen, vagy vállvetve is játszhatunk.

www.krakout.com

A népszerű benchmark prog, a PCMark05 is újabb javításokkal jelentkezett. A Build 1.1.0 mindegyik bejelentett és reprodukálható hibát kijavította mind az Advanced, mind a Professional változatban.

www.futuremark.com

Pár kattintással átalakíthatjuk DivX/XVid filejainkat DVD/SVCD formátumokra az ingyenes DIKO Free v2.12 prog segítségével.

www.vmesquita.com

Aki valaha is keresni akart valamilyen szöveget dokumentumokban, levelekben vagy csatolt adatokban, az nagyon fog örülni a Archivarius 3000 v3.30-nak, amely magyarul is elérhető.

KICSORBULT A HACKEREK FOGA

A VIA nemrégiben hackerversenyt hirdetett. Egy malajziai rendezvényen bárki megpróbálhatta betörni a VIA StrongBox nevű biztonsági felhasználásába. Hiába volt az 5000 dolláros (egymillió forint) fődíj, senkinek sem sikerült a StrongBox-ba betörni, amely egy szigorúan védett 40 gigabájtos merevlemez rendszer. Ennek ellenére a kísérletezőktől érdekes és értékes kommenteket kaptak a VIA munkatársai a hardver alapú SHA-1 és 256 bites AES titkosítást használó készülékhez.

ITT AZ ELSŐ MORZE KARÓRA

A szellemes Morse Code Watch névre hallgató készülék több mint egyszerű időjelző: képes „elfütytyögni” használójának az épp aktuális időt morze-kódban. Akinek ez gondot okoz, annak az óra egy gombnyomással meg is mutatja az időt, szintén morze-kódban. Aki ezek után sem tudja, mennyi az idő, annak újabb gombnyomás, és máris látható lesz az idő a megszokott digitális formában. A kis készülék mintegy 112 dollárért (23 500 forint) rendelhető.



KILENCEDIK GENERÁCIÓS BARRACUDA

Szó nincs biológiai kutatásról: a Seagate bejelentette legfrissebb merevlemez-meghajtó családját, a The Barracuda 7200.9-et. A dolog azért izgalmas, mert elérték a tányérkénti 160 gigabájtos tárolási kapacitást, ennek ellenére a legnagyobb, 500 gigabájtos modellben 4 darab 125 gigás tányér található. Javított SATA (2.5-ös specifikáció), új, az Intel Hyper-Threading technológiáját is kihasználó NCQ és a fizikai behatásoknak jobban ellenálló felépítés jellemzi az új családod. Az 500 gigabájtos-os modell ára 355 dollár (mintegy 74 500 forint) körül várható.



ÚJ, MP3 LEJÁT-SZÓGYILKOS SONYERICSSON MOBIL

Azoknak, akik most terveznek MP3 lejátszót vásárolni, érdemes elgondolkozniuk a SonyEricsson W900i készülékén. A hamarosan piacra kerülő mobilnak – azon kívül, hogy 2 megapixeles kamerával, LCD-s távirányítós headsettel és egyéb nyalánkságokkal büszkélkedhet – még a zenetudása is igencsak páratlannak bizonyul. A telefon alából 470 megabájt memóriát tartalmaz, melyet Memory Stick Duo segítségével további 2 gigával bővíthetünk. Ez a megoldás azért is praktikusabb, mint egy beépített fix merevlemez, mert így az alapkészülékhez is jóval olcsóbban juthatunk hozzá, ráadásul mindenki maga döntheti el, mekkora kártyára is lesz szüksége később.

www.sonyericsson.com



SAMSUNG 3D KAMERA ÉS KIJELZŐ

A Samsung mérnökeinek sikerült elkészíteniük az első olyan telefont, melynek nem csupán a kijelzője, de a kamerája is 3D-s szolgáltatásokkal büszkélkedhet. A prototípus képes 3D-s képet készíteni bármiről, egy speciális szoftver pedig megjeleníti azt a 3D-s kijelzőn, mindezt szemüveg nélkül! A technológia piacra dobását jövő év elejére tervezik.

www.samsung.com



NYOMTASSUNK ÚTKÖZBEN

Biztos sokatoknak eszébe juttott már, hogy milyen jó is lenne néha kinyomtatni egy-egy mobillal kattintott képet. A dolog persze kivitelezhető: kell egy számítógép, egy nyomtató, speciális papír és egy valamirevaló grafikai program. A Fuji szakemberei azonban úgy gondolták, miért ne lehetne kabátzsebben hordani a nyomtatót? Így született meg a Pivi MP70, melyet akár James Bond is megirigyelhetne. A parányi nyomtató első példánya infra porton képes kommunikálni telefonunkkal, és körülbelül 15 másodperc alatt nyomtat ki egy színes fényképet. A cég állítása szerint hamarosan kapható lesz a Bluetooth-változat is.

www.fujifilm.com



SZOFTVER

HALO-T HOZ A JÉZUSKA

Bizony, az idei Karácsonykor nem csak a diós bejglínek örülhetünk önfeledten, hanem belesöp-penhetünk a Halo-univerzum mobilizált változatába is. A fejlesztésért az In-Fusio cég felel, aki nem kisebb neveket portolt mobilra, mint az Age of Empires vagy a Tomb Raider.

www.infusio.com



MOBILBÓL WEBKAMERÁT

A Mobiola nevű program segítségével bármely Series 60 alapú mobiltelefonból webkamerát készíthetünk. A művelet roppant egyszerű: a PC-re telepített szoftver automatikusan érzékeli a Bluetooth-on kapcsolódó mobilt, melynek kameráját webkameraként használhatjuk majd.

my-symbian.com

A KEZEDET IS TISZTÍCSA

Lassan már meg sem lepődünk a különféle fura újításokon. Méretben, tudásban és egyéb technikai paraméterben egyre nehezebb újat mutatni, ennek ellenére a dél-koreai piacon (hol máshol?) úgy tűnik, mégis sikerült. Az egyik mobiltelefon gyártó, a Pantech különleges bio készülékkel rukkolt elő. A dolog érdekessége, hogy a speciális baktériumölő bevonat és a különleges infravörös sugarak segítségével hatékonyan veszi fel a harcot a kórokozókkal. Így, ha a buszon megfogjuk a kapaszkodót, elég, ha kézbe vesszük a mobilunkat és megszórhatjuk a kézmosást. Sőt, a készülék állítólag tetszőleges illatokat is ki tud bocsátani. (Azért kíváncsi lennék, hogy miként boldogul a tequila és a citrom illatkombinációval – Mady).

www.pantech.com

TÁMADNAK A HIBRID VÍRUSOK

Úgy látszik, egyeseknek igencsak sok szabad idejük lehet, ráérnek különféle mobil vírusokat fabrikálni. Az eddig csak hébe-hóba feltűnő, veszélytelen kártevők helyett most egy különösen veszélyes példánnyal gyűlhet meg a mobilvilág baja. A Cardtrap.A típus nem csupán okostelefonunkat károsíthatja, de a memóriakártyára két PC által is fogyasztható (Win32/Padobot. Z-t és a Win32/Rays-t) vírust másol. Szinkronizálásnál így az könnyedén bejuthat a rendszerünkbe.

www.mobilemag.com

TÚL AZ 1 GHZ-EN

Mostanában keveset hallani a különféle mobil eszközöket érintő hardveres fejlesztésekről. Az ok igen egyszerű: a gyártók viszonylag nagy titkolózás közepette készülnek a generációváltásra. Mindenki a játékokra és a 3G által nyújtott megannyi lehetőségre koncentrál, melyekhez elengedhetetlen lesz a megfelelő teljesítmény. A brit ARM a napokban jelentette be a Cortex-A8 kódnevű hallgató processzorát, melyet mobilokba, PDA-kba, okostelefonokba szánnak. A processzor magja nem egészen 2 négyzetmilliméteres, teljesítménye viszont átlépi az 1 GHz-es álmotárthat. Közben az NVIDIA és az ATI is szép csendesen ügyködik az új mobil videó gyorsítókon, melyeket szintén 2006-ban próbálhatunk ki.

www.arm.com

Rövid hírek HARDVER

Az NVIDIA g72-es chipje 2006 elején érkezik. Mielőtt bárki valami vadonatúj innovációra gondolna, eláruljuk, hogy a G72 nem más, mint a GeForce 7800 GTX G70-jének 90nm-es változata.

www.nvidia.com

THUMP 2 néven 1 gigabájtos Oakley napszemüveg került forgalomba a közelmúltban, amely MP3, WMA és WAV fájlok mellett kompatibilis az Apple-féle AAC formátummal is és USB 2.0-án kommunikál a PC-vel.

oakley.com

Creative Zen tulajoknak jó hír, hogy a cég bejelentette a Zen médialejátszó-családhoz szánt, zsinór nélküli távirányítóval rendelkező I-Trigue L3800 2.1-es hangszóró-készletet.

www.creative.com

A Samsung több új monitort dobott piacra, ezek közül a legérdekesebb tén a 17 incses SyncMaster 740BF és a 19 incses SyncMaster 940BF, amelyek 4ms-os válaszidejükkel bármelyik játékhoz jól használhatóak.

www.samsung.com

A Transcend új, mikro SD memóriakártyát jelentett be. Az eredeti SD kártya 20 százaléknyi méretével rendelkező apróság 128 megabájtos, a következő generációs mobilokban, illetve adapter-kártyával sima SD kártyaként is használható.

www.transcend.com

Az ABIT új, csúcscategóriás alaplapot hozott ki. Az AN8 32X AMD Socket 939 Athlon 64X2/64FX/64 procikat támogat 2 gigahertzes rendszerbusszal Hyper Transport és az AMD CPU Cool'n'Quiet technológiájának használatával.

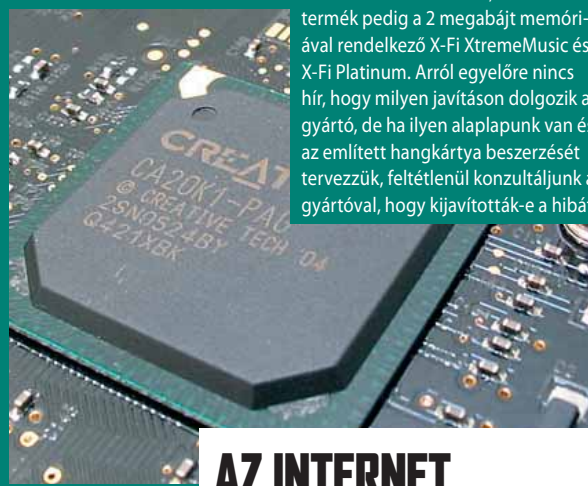
AZ IE SZABADALMAT SÉRT?

Az USPTO amerikai szabadalmi hivatal érvényesnek találta azt a szabadalmat, amelyet a University of California és az Eolas jegyzett be: a szabadalom megsértéséért a Microsoftot jelenleg több, mint félmilliárd dollárra (105 milliárd forint) perelik. A szabadalom multimédiás illesztő programok, illetve honlapokban levő videók és hangok lejátszásával kapcsolatos. A per 1999 óta folyik és a félmilliárd dollár mellett a két felperes azt is követeli, hogy állítsák le a szabadalomsértő termékek forgalmazását (első fokon a Microsoft elvesztette a pert, de fellebbezett). Szakértők szerint, ha a Microsoft ellen ítélné a bíróság, az az egész világhálót romba döntheti, ugyanis a vitatott technológiát más cégek is használják (Adobe, Macromedia, RealPlayer, QuickTime, Sun Java virtuális gép, Firefox böngésző). Elvileg a szabadalmazott dolgokat meg lehet kerülni, de ehhez rengeteg szoftvert és sok százmillió honlapot kéne módosítani.



KREATÍV GONDOK AZ AMD-S CHIPKÉSZLETTEL

Nemrég számoltunk be a Creative új csodafegyveréről, az X-Fi hangchipről és az e köré épült rendszerekről. A gond olyan AMD-s alaplapoknál jelentkezik, amelyek nForce 4 chipkészlettel rendelkeznek, a két érintett termék pedig a 2 megabájttal rendelkező X-Fi XtremeMusic és X-Fi Platinum. Arról egyelőre nincs hír, hogy milyen javításon dolgozik a gyártó, de ha ilyen alaplapunk van és az említett hangkártya beszerzését tervezzük, feltétlenül konzultáljunk a gyártóval, hogy kijavították-e a hibát.



AZ INTERNET GYORSAN NÖTT

Bár elmúlt a dotcom forradalom, az internet fejlődése mégis csúcspontot döntögetett 2005 októberében. A netCraft jelentése szerint októberre 74 409 971 site található meg a neten, ez előző hónapoz képest 2,68 millióval több. Az év elejéhez képest pedig 17,5 millióval növekedés, amely a 200-as 16 millióval növekedési rekordot adta át a múltnak.

A hálózati kiszolgáló-szoftverek piacán az Apache a domináns platform mintegy 52 millió telepített példánnyal. Második helyen a különböző Microsoft programok állnak 15,3, míg harmadik helyen a Sun megoldásai 1,9 millió példánnyal. (vállalati informatika ftw, rossz ajtón nyitottam be? – mazu)

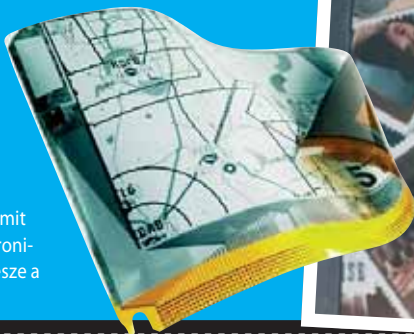
Mindenki
a fedélzetre!
Indul a hajó!



gamesrouter
www.GamesRouter.com

ELEKTRONIKUS PAPIR MINDENHOL: MÉG A WC-BEN IS?

Elég kevés szó esett ezeken a hasábokon egy olyan technológiáról, amely a jövőben leválthatja a „klasszikus” papír alapú könyveket vagy újságokat. Ez nem más, mint az elektronikus papír, amely szintén vékony, akár össze is csavarható, mégis képes a szöveget ugyanúgy megjeleníteni, mint ahogy azt egy újság vagy könyv lapjain láthatjuk. Ami miatt érdekes a téma, az az E Ink nevű japán cég két újdonsága. Az első nem más, mint a színes képek megjelenítésére is képes változat, amellyel akár egy GamerStar oldalt is meg lehet jeleníteni. Az első változat egyelőre 12 bites színmélységgel dolgozik, 400x300 pixeles felbontásban. A Toppan Printing Co. különleges színszűrőit használva az olvasási élmény is olyan, mintha valódi papírt tartanánk a kezünkben. A képernyő átmérője 6 hüvelyk (15 centiméter), amely megfelel az amerikai szabványú papírkötéses könyvek méreteinek. A termék készen áll a sorozatgyártásra és az ára is megfelelő lesz a szakértők szerint, így hamarosan találkozhatunk majd vele valamilyen hordozható eszközben. Hatalmas előnye, hogy akár totális napsütésben is jól olvasható. Ide kapcsolódik az a hír, hogy ez az E Ink és a Philips bejelentette a világ első Tablet PC méretű, hajlítható elektronikus papírját. A 25 centi átmérőjű, a 300 mikron vastag „papír” 600x800-as felbontást képes megjeleníteni, 100 pixel/inch sűrűséggel. Most mindenki megkérdezhetné, mire jó ez az egész dolog, amikor ma már az LCD-ken is nézhetünk könyveket. A válasz egyszerű: a technikának nincs szüksége háttérvilágításra és a megjelenített kép „megjegyzéséhez” nem fogyaszt áramot: magyarul amíg nem módosítjuk, addig az látható rajta, amit legutóbb hagytunk. Szakértők szerint az elektronikus papír áramfogyasztása nagyjából századrésze a mai LCD-knek.



RÖVIDEN

Német tudósok olyan új technológiát fejlesztettek ki, amely segítségével agyvérzésben megsérült agyakat lehet gyógyítani speciális mágneses mezőkkel.

Tudományos vizsgálatok és egy rekonstrukció kimutatta, hogy a Velociraptorok karmai nem a zsákmány szétépítésére, hanem egyszerűen annak megfogására, megtartására szolgáltak.

Régészek megtalálták minden idők legkisebb dínóját. A megkövült tojásból kettőben embrióit is találtak, amelyből arra következtetnek, hogy a felnőtt állat mérete 11 centi lehetett. Érdekes, hogy ez a most felfedezett állat a T-Rexsel rokon fejlődési vonalból való.

A NASA tudósai szerint az élet kialakulásához szükséges szerves vegyületek jelenléte teljesen természetes és megszokott az egész univerzumban. A NASA Spitzer űrteleszkópja rengeteg komplex szerves molekulát mutatott ki, bármerre is kutakodtak vele az univerzumban.

Eldőlni látszik a régi vita, hogy az olaszok, az arabok és a kínaiak közül ki is fedezte fel a főtt-tésztát. Kínában régészek egy földrengés által betemetett faluban 4000 évesre tehető edényt találtak, amely tele volt hasonló korú tésztával. Egy szál tészta mintegy fél méter hosszú volt.

Asztronómusok szerint egy felrobbanó csillag maradványai jóval gyorsabban távoznak a Tejútrendszerből, mint ahogy ezt eddig a tudósok gondolták. Olyan sebességgel halad az objektum, amely az emberiség jelenlegi tudása szerint lehetetlen. A Földtől 7700 fényévre történt eset alaposan átalakíthatja a tudomány jelenlegi szupernóva-elméletét.

PÁLYÁZAT AZ ŰRLIFTRA

Ismét egy pályázat a civil szférának, amelynek nyertesét a NASA 50 ezer dollárral (mintegy 10 millió forint) jutalmazza. A feladat kábeles űrfelvonó tervezése. A pályázóknak egy 200 láb (mintegy 67 méter) magas kevlár „kötelen” kell fel- és leküldeniük automatikusan egy szállítóegységet, legalább másodpercenként egy méteres sebességgel. Mindehhez zsinór nélküli áramforrást kell alkalmazniuk. Az alapfeltételnek megfelelő „pálya” nem nyúlik az orbitális pályáig, de a szervezők szerint arra kiválóan megfelel, hogy a lehető legtöbb kezdjenek a probléma megoldásán gondolkodni. A végső cél egy olyan űrlift szerkesztése, ami geoszinkron pályáig (mintegy 35790 km a Föld felszíne felett) tudna ilyen terheket olcsón feljuttatni.



ATOM HELYETT CUNAMI

Amerikai tudósok érdekes és hasznos tulajdonságát fedezték fel a jelenleg is létező atomrobbantást-detekáló rendszereknek: kielemezték az Indiai óceánon decemberben pusztító cunami hangját, amelyből kiderült, hogy a természeti jelenség egyedi, máshol nem hallható hangot produkál. Ez azt jelenti, hogy azok az ellenőrző-állomások, amelyek az atombomba-robbantási tilalmat ellenőrzik, ezentúl képesek lennének a cunami jelzésére is, megkönnyítve az új Indiai óceáni cunami figyelő-rendszer munkáját. Mivel az ellenőrzőhelyek különböző jelzéseket észlelnek (hang, szeizmikus rezgés, víz alatti mikrofonok) így könnyen azonosíthatóak mind egy atomrobbantás, mind egy cunami jellegzetességei, és emberéletek tízezrei menthetőek meg.





ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

www.gamesrouter.com

Ugorj fel!

Lélegzetelállító kalandok,
ragyogó varázslatok
és világok
felfedezése vár rád.
Ezek után semmi
sem marad a régi...



12+

gamesrouter
www.GamesRouter.com

PC



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

MÉDIALEJÁTSZÓ



**A HÓNAP
KÜTYÜJE**

MPIO FG200

ATComp Multimédia Kft. | 06-1-431-3415 | 51 000 Ft | www.mp3center.hu

Az MPIO egy minden szempontból speciális lejátszóval lepte meg a felhasználókat. Igencsak nehéz lenne egyszerűen zenelejátszóvá (pláne MP3 lejátszóvá) degradálni, hiszen ennél sokkal többet tud. A mindösszesen 34,5 grammos készülék pontosan 1 gigabájt memóriát rejt magában, előlapjára pedig egy 65 ezer színű, 96x64 pixel felbontású kijelző került. De minek egy zenelejátszóra színes képernyő? A szépen elrendezett és egyébként remekül kezelhető menük szemlélése mellett fényképeket is nézhetünk a kicsiny kijelzőn, sőt, ha úgy tartja úri kedvünk, különféle formátumú (MPEG4, WMV, AVI, DivX) videókat is! Bizony, akár videoklipet zenehallgatás (MP3, WMA, OGG) közben, vagy mondjuk a Gyűrűk Ura trilógia csúfosan lebutított változatát. Ha még ez sem lenne elég, szűrőljünk kicsit az FM sávon, és állítsuk be kedvenc rádióadóinkat, melyekből akár fel is vehetünk, ha éppen kedvünkre való muzsika szól.

Dobozában egy fülhallgatót, egy védőtököt, nyakbaakasztót, övpántot, és egy speciális csatlakozót találhatunk. Ez utóbbi lehetővé teszi egyrészt, hogy USB 2.0-n keresztül csatlakozzunk a géphez, másrészt egy elosztás segítségével akár direkt kódolhatunk a készülékkel MP3 fájl. Ez jól jöhet abban az esetben, ha ismerősünk CD lejátszóján találunk egy jó zenét, csatlakoztatjuk kimenetére az FG200-at, és fel is vehetjük. Összességében elmondhatjuk, hogy nagyon sokat tud, hihetetlenül könnyű, és nagyon jó, hogy alig másfél óras töltéssel 5-7 órát kibír. Mindemellett ára is egészen emészthető, így mindenkinek csak ajánlani tudjuk!

- ▲ Igazi kis mindenes
- ◆ Csak USB-n tölthető

5/5

KÁRTYAOLVASÓ



SIMPLETECH FLASHLINK

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 4 990 Ft | www.procomp.hu

A Simpletech gondozásában már viszonylag sok érdekességet láthattunk, ezek mindegyike valamilyen szinten memóriákhoz kötődött. Ez jelen esetben sincs másképpen, hiszen egy különleges memóriakártya-olvasót sikerült kipróbálnunk. Első ránézésre nem túl sok minden derül ki róla. Egyszerű kidolgozás, tüközkék díszítő elemek, mérete nem haladja meg két gyufásdobozét. Oldalain összesen négy csatlakozási lehetőséget találhatunk, ebből egyik az USB 2.0 (ez a legoptimálisabb esetben 480 megabájt másodpercenkénti adatátvitelt eredményezhet). A maradék három helyre a különféle kártyákat csatla-

kozthatjuk – és itt jön a trükk. A készülék összesen 23 (!) különféle formátumot ismer, kezdve az MMC-től, SD-n át, egészen a CF-ig. Több olyat is olvas, ami kis hazánkban még kuriózusnak számít. Akárhogy is, a legtöbb használatos kártyát leolvashatjuk vele. Ötletes, egyszerű megoldás, mégis nagyon jó hasznát vehetjük nyaraláson, vagy céges úton.

- ▲ 23-féle kártyát olvas
- ◆ -

5/5

MOBILTELEFON



LG C1100

LG Electronics | Ár: Forgalmazó függő | www.lg.hu

Még 2004 elején mutatta be az LG ezt a készüléket, és bizony egy ideje már nálunk is kapható. De mivel már elég régen foglalkoztunk a gyártó mobil eszközeivel, gondoltuk, ezúttal kipróbálunk egyet. Az LG C1100 egészen kicsi, összesen 85 grammot nyom. Kétnormás, 65 ezer színű kijelzője 128x128 pixeles képen mutatja az eseményeket. Dióhéjban a következőket tették bele: SMS, EMS, MMS, WAP, Java, GPRS, ébresztés, játékok, kalkulátor, naptár, hanghívás, világóra, ébresztő... és még néhány apróság. Sajnálatos, de az infra port kimaradt, nem is beszélve arról, hogy

Bluetooth képességei is hiányoznak. Összességében átlagos készülék, elfogadható képminőséggel, funkciókkal, semmi extra cicoma, felesleges szolgáltatás. Ára a közép-kategóriába sorolja, egyébiránt pontosat nem tudunk mondani, merthogy egyfelől akciófüggő, hogy mennyibe kerül, másrészt a kártyafüggetlen telefonkészülék árre is igen nagy.

- ▲ Könnyen kezelhető
- ◆ Nincs infra port

4/5

EGÉR

TRUST WIRELESS LASER
MOUSE MI-7200

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 14 420 Ft | www.procomp.hu

N yilvánvaló volt, hogy a Logitech után hamarosan látni fogunk különféle egyéb lézeres egereket is a piacon. Azt épp nem feltétlenül gondoltuk, hogy a Trust lesz, aki ilyen sebességgel követi a világcéget, de végülis... mit nem gyárt ma a Trust? Érdekességképpen megemlítenék, hogy a jelenleg tesztelt egér csak egyike a felhozatalnak, ezen kívül több típusuk is van már: MI-7550Xp, MI-7500X, MI-6200, MI-6500X. A 7200-as elegáns, a Trusttól egyébként nem megszokott dögös küllemet kapott. Dobozában egy töltő bőlcsőt, annak csatlakozóját, két elemet, és egy USB/PS2 átalakítót talá-

lunk. Ahogy neve is mutatja, zsinór nélküli, sajnos nem bírja túl sokáig. Igaz, azért két F.E.A.R.-meccset simán kibír, de azért ne akarjunk vele töltő nélkül egy hétig szabira menni. Fogása jó, viszont sajnos lézeres szemével olykor akadnak gondok. Nem annyira „éles szemű”, mint a Logitech, viszont valamivel olcsóbb is. Kíváncsian várjuk, mit eszel ki legközelebb a cég – természetesen beszámolunk majd róla.

- ↑ Látványos kidolgozás
- ↓ Nem elég érzékeny

4/5

USB KÁBEL

SIMPLETECH PERSONAL
DATA MOVER

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 7 390 Ft | www.procomp.hu

A ktuális számunkban kipróbáltunk már egy SimpleTech terméket, de még lapleadás előtt érkezett egy másik érdekesség tőlük. A Personal Data Mover egészen egyszerű kis megoldás, lényegében egy már réges-régen is használt technológiát old meg – kényelmesebben. Biztosan voltak már olyan lanpartin, ahol meg kellett volna oldani egy gyors másolást, de (1) sehogyan sem akart összejönni a hálózat, (2) nem is akartál hálót építeni, hiszen csak néhány fájlt (köhhöm) akartál másolni. Nos, ez a kütyü akkor minden bizonnyal jól jött volna. Egy

crosslink USB csatlakozóról van szó, melyet a gépekre csatlakoztatva azonnal indulhat is a szinkronizáció, a másolás, vagy bármi más. PC-ről PC-re, PC-ről MAC-re, valamint MAC-ről MAC-re is képes adatkapcsolatot létrehozni. Az egyik csatlakozó részen egyébként külön csipben van beépítve a szinkronizáláshoz szükséges szoftver, így még ezt sem kell telepíteni.

- ↑ Egyszerű telepítés
- ↓ Sérülékeny kábel

5/5

GRAFIKUSKÁRTYA

SAPPHIRE
X800 GTO

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 58 900 Ft | www.ramiris.hu

A PCI Express lassú, de biztos térhódítása egyre jobban látszik. Csak ontják magukból a gyártók ezt a megoldást, annak ellenére, hogy egyes felmérések szerint még csak a felhasználók 10 százalékának van ezt befogadni képes alaplapja. A Sapphire is piacra dobta nemrégiben az ATI még viszonylag frissnek számító chipjére épülő termékét, melyet az X800 GTO hajt. Ez lényegében annyiban különbözik a szintén ATI GT-től, hogy alacsonyabb a magjának órajele, több renderelő futószalag van benne (12 a GT nyolccával szemben) illetve a vételi ára is diszkrétebb valamivel. Dobozában

néhány átalakítót, hosszabbítót, és lemezeket találhatunk. A Sapphire speciális teljes játék felhozata kerül előtérbe, melynél mi választjuk ki, hogy négy közül melyik játékot szeretnénk teljes verzióban megkapni. Mellékelt szoftverével egyébként tuningolhatjuk is. Sebessége körülbelül megegyezik a GE-vel, de még így is jóval gyorsabb, mint egy GeForce 6600 GT.

- ↑ Választhatunk teljes játékokot
- ↓ Nagyon melegszik

4/5

MÉDIALEJÁTSZÓ

INNO DV
IVIEWPRO

Expert Computer Kft. | 06-1-450-2430 | Bevezetés alatt | www.expert.hu

H azánkban is egyre népszerűbbek a méretük szerint gyakorlatilag egy családba sorolható, színes képernyővel felszerelt médialejátsszók. Ilyen az InnoDV legújabb kreálmánya is, az iViewPro. 3,6 inches TFT LCD kijelzője nagyon szép képet ad, nem csupán videólejátsszós, de képnézegetés közben is. MPEG1/2, DivX, valamint VOB (!) DVD videó formátumot is lejátszik, emellett MP3 és WMA támogatással is rendelkezik. Zenelejátsszói képességei hivatalos források szerint bővíthetőek, sajna azonban még nem készült el legújabb szoftvere – egyelőre. Összesen 40 gigabájt tárhellyel rendelkezik, erre bizony már kellemes mennyiségű

anyagot másolhatunk. Természetesen normál adat hordozására is szolgál, nem muszáj kifejezetten nézhető, vagy hallgatható adatnak lennie. A teljes kényelem kedvéért egy mini távirányítót is mellékeltek hozzá, bár felmerül a kérdés, hogy egy 3,6 inches kijelzőt milyen távolságból nézhetünk, hogy élvezhető legyen.... Ettől eltekintve kellemes, és jól használható összeállítás.

- ↑ 40 gigás tárhelykapacitás
- ↓ Külső megjelenés

5/5



PROJEKTOROK MINDENKINEK

Aláírom, jó dolog egy 19 colos monitorra költeni a félretett pénzünket és "jó nagyban" teregetni az egységeket, de azért szeretnénk nektek bemutatni egy ennél sokkal élvezetesebb megoldást.

Eddig minden barátomnak, akinek szóba hoztam a kivetítő kérdését, csak nagyot legyintett, hogy jó drága, meg felesleges, és hogy ő személy szerint tökéletesen meg van elégedve a 19 colos monitorával vagy az új, 80 centis ilyen-olyan képcsöves TV-jével. Aztán amikor kölcsönadom pár napra a készülékemet, szokás szerint gyakran úgy kell visszakönyörögnöm az illetőtől. Persze érthető, engem se túlzottan lelkesített a dolog, mikor pár éve ZeroCool megemlítette, hogy ő is szemezget egy ilyen géppel (azóta még a tévéújságot is azon nézi), de az már jó régen volt. Tesztünkben szeretnénk nektek bemutatni a projektorozás rejtelmeit, hogy kicsit Ti is jobban belelássatok a vetítők világába.

EGY KIS PROJEKTOR TÖRTÉNELEM

Kezdhethném azzal, hogy már az ókori

görögök is... de nem. A projektorok csak az elmúlt időszakban kezdtek beszivárogni a köztudatba, hála a gyártóknak, akik felismerték az otthoni felhasználók igényeit. Gyanítjuk, akkor kezdődhetett a dolog, amikor egy unatkozó IT-szakember rájött, hogy a többmillió vállalati kivetítővel sokkal izgalmasabb dolgokat is lehet művelni, mint buta grafikonokat vetíteni. Gondoljunk csak arra, hogy mennyivel élvezetesebb két méteres képen filmezni, vagy éppen túszokat szabadítani a Counter-Strike-ban. Viccet félretéve lássuk, mi az, amivel jó tisztában lennünk a témával kapcsolatban. A különféle adatok és technikai maszlagok között igazából csupán néhány dolog fontos nekünk, játékosoknak. Az első a kontrasztarány, melyet, mint a monitoroknál, itt is érdemes szem előtt tartani. A második a megfelelő fényerő, mely különösen fontos lehet, gondoljunk csak a nappali

fényviszonyokra és olyan szobákra, ahol nem tudunk megfelelően elsötétíteni. A harmadik legfontosabb adat pedig a zajszint. Elég kellemetlen, ha projektorunk hangja egy leszálláshoz készülődő második világháborús német nehézbombázóéhoz hasonlít. Hogy kiderítsük, mit is érdemes venni manapság, fogtunk egy jó adag projektort, egy láda kólát és popcornot (*le a kalappal tesztlaborunk hős munkásai előtt!* – mazu) és elvonultunk nézelődni.

AZ ALSÓBB ÁRKATEGÓRIA BAJNOKAI

Legelőször a Toshiba MT200-as DLP vetítőt próbáltuk ki. Kis fehér színű készülék bújjik meg a csomagolásban, hátoldalán megtalálhatók a legismertebb csatlakozások. Komponens, S-Vi-

KÁBEL KÉRDÉS

Nem árt tudni, hogy az általunk kiválasztott vetítővel csak akkor érhetjük el a legtökéletesebb, zajmentes képet, ha megfelelő kábeleket használunk. Sőt, sok esetben nem is kapunk kábelt a gép mellé, vagy ha igen, az általában túl rövid. Előbb vagy utóbb tehát kénytelenek leszünk beszerezni egy minőségi, árnyékolt kábelt, mely pár száz forintos méter ártól akár egy-kétezer forint/méter árig terjedhet. Ráadásul a csatlakozók minősége is sokat javíthat a képen, nem érdemes spórolni rajtuk. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy 5-10 ezer forintos plusz kábelköltségre lehet számítani.



TÍPUS	FELBONTÁS	TECHNOLÓGIA	KONTRASZT	FÉNYERŐ (LUMEN)	ZAJ (DB)	ÁR (BRUTTÓ)	CÉG	TELEFON
TOSHIBA MT200	854x480	DLP	2500:1	750	32/29	283 750 Ft	Technotrade Kft.	06-1-467-6111
BENQ PB6110	800x600	DLP	2000:1	1500	30/26	218 625 Ft	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200
EPSON EMP-X3	1024x768	LCD	400:1	2000	36/30	299000 Ft	HRP Hungary Kft.	06-1-452-4600
HP EP7122	1024x768	DLP	1600:1	1020	34/30	299 990 Ft	HP Magyarország	06 80-222-333
PANASONIC AE900	1280x768	LCD	5500:1	1100	28/25	499 990 Ft	Panasonic Magyarország	061-382-6060

deo, RCA, RGB, sőt még DVI is van rajta, így mindenre könnyedén ráköthető. A beüzemelés pofonegyszerű, pillanatok alatt feléled a gép és már vetíthetünk is vele. A fizikális felbontása 854x480, melyből jól látszik, hogy ez elsősorban házimozira lett kifejlesztve. Érdemes a lámpakímélő „Eco” módot választani, ezzel a zajszintet tovább csökkenthetjük. A fényerő 750 lumen, az előbb említett gazdaságos módban ez 600-ra módosul, ami házimozira megfelelő, ám nappal sötétítést igényel. A kontrasztarány kiváló, 2500:1 ami például DVD-zés közben igen jól érezhető hatását. Egy kis távirányítót is kapunk mellé, mellyel igen könnyen testreszabhatjuk a vetítőt, ráadásul sötétben könnyen megtalálhatjuk a távcsit a fluoreszkáló gombok miatt. Az előre beállított képi módok között pillanatok alatt átválthatunk, attól függően, hogy éppen mozizunk, játszunk vagy prezentációt tartunk. A lámpa élettartama egyébként maximum 3000 óra, ez azt jelenti, hogy ha

minden nap használjuk a kivetítőt néhány órára, akkor az akár három évig is kiszolgálhat minket. Persze a tapasztalat az, hogy az első két hét kivételével heti párszor ül csak le elé az ember filmezni vagy játszani. Ha az izzó kiégett, nincs más dolgunk, mint vásárolni egy újat és máris működőképes lesz néhány évig a készülék. Az MT200-ast azoknak ajánljuk, akik elsősorban házimozizásra keresnek egy „olcsó” kivetítőt, de héba-hóba játékokra is szeretnék fogni a kicsikét. A következő versenyző szintén az alsó árkategóriát képviseli. A Benq-t már jól ismerhetjük kiváló monitorjairól, csalódnai most sem fogunk, a PB6110 igen remek példány. Hasonlóan a Toshibahoz, ez is DLP technológiát használ, azaz itt nem LCD paneleken világít át a fény, hanem működése speciális színerék-ellen működik. Igazán csendes „háziállat”, és apró is egyben. Mivel mérete egy A4-es lappal vetekszik, illetve tömege sem éri el a három kilót, igen könnyen mozgatható, mellékelt táskájával könnyen szállítható, lanpartin kiváló egy-egy meccs kivetítésére. A gép felbontása egyébként 800x600-as, ami rögtön mutatja, hogy inkább PC-s felhasználóknak célszerű ezt választani. Ennek ellenére támogatja a mostanság

divatos 16:9-es képformátumot is, így bármikor befoghatjuk egy kis mozizásra. Itt is mindenféle bemenet (sőt, kimenet) közül válogathatunk. Fényereje 1500 ANSI lumen, ami duplája a Toshibaé, így napközben is bátran használhatjuk. Kontrasztban egy hajszállal gyengébb a gép, de ezt elsősorban a nagyobb fényerőnek tudhatjuk be. Azoknak ajánljuk a Benq baráti árú kivetítőt, akik elsősorban PC-re szeretnék kötni, de játék mellett nem akarnak lemondani a mozizásról sem. Árkatégoriájához képest kielégítő megoldást kínál.

A KÖZÉPKATEGÓRIA

Két versenyzőt is indítottunk azok számára, akiknek nagyobb felbontású gépre lenne szükségük. Ez azért is lehet fontos a profi játékosoknak, mert az 1024x768-as felbontású projektorok veszteség nélkül képesek megjeleníteni a ilyen felbontású játék képet. Ezek körülbelül 30 százalékkal drágábbak, mint az előbb tesztelt példányok. Elsőnek az

Epson háza táján néztünk szét, és kiválasztottuk az EMP-X3 típusjelzésű LCD projektorukat. Méretében egy kicsit

nagyobb, mint az előző példányok. Csatlakozási lehetőségei ennek is kiválóak, azt pedig külön díjaztuk, hogy nem csak elől, de hátul is ellátják infraporttal. Kontrasztaránya elég alacsony, legalábbis papíron, ennek ellenére mozizásra is kitűnően lehet használni, bár elsődleges erőssége nem ebben rejlik, hanem hatalmas fényerejében. Kis túlzással még azt is mondhatnám, hogy napos időben is használhatjuk, bár most novemberben ez merész kijelentés lenne. Az viszont biztos, hogy nem jön zavarba lámpafényes irodában sem, prezentációra, játékokra egyszerűen tökéletes. Viszonylag halk a ventilátora is. Különösen tetszett, hogy a kikapcsolás is hihetetlenül gyors, 2 másodperc után már csomagolhatjuk is össze. Képmérete igen jó, az LCD technológia egyik gyengesége, a látható pixelek itt nem olyan zavarók, még 2 méteres képnél sem esik szét a kép. Mindezt összegezve, egy nagyfelbontású projektorról beszélhetünk, mely kifejezetten játékokra van optimalizálva, és még elfogadható árkatégoriába tartozik. Talán az egyik legfurább kinézettel a soron következő HP ep7122-es rendel-

kezik. Nem mondhatnánk kicsinek, hordozhatóknak, de ennek az emelgetésétől se számítsunk majd Schwarzenegger karokra. Inkább egy masszív kis fehér ufóra emlékeztet, mely egy állítható talpon áldogál. A fura kinézet ellenére hamar rá lehet jönni, hogy egy kivetítőről van szó, amelyen csupán a lencsevédő rekeszt kell elhúznunk oldalra. A gép egyébként az 1024x768-as felbontást tudja alapból, képminőségére pedig egyáltalán nem panaszkodhatunk. Igazi házimozis projektor! Ennek ellenére azt is elmondhatjuk, hogy a Call of Duty 2 is igen élvezetes volt rajta. A megfelelő kontraszt- és fényerőarány miatt minden célra remekül használható, jól érzi magát játékok közben, és mozizásnál sem kell csalódnunk benne. Mindehhez hozzátartozik a háromszáz ezer forint alatti kedvező ár, mely még vonzóbbá teszi a gyakorlott felhasználók számára is. A jó hír pedig, hogy a lámpa élettartama 4000 órára van belőve, így

akár intenzív használat mellett is csak 4-5 év múlva kell foglalkoznunk az izzó cseréjével.

CSAK PROFIKNAK!

Érdekességképpen kipróbáltuk a jelenlegi felsőkategóriás Panasonic AE 900-as LCD projektort, melyet a teljesen új fejlesztésű Epson D5-ös panelekkel dobtak piacra. Ez házimozis felhasználók számára azért is különösen érdekes, mert igen kiemelkedő, 5500:1-es kontrasztarányt sikerült elérnie az AE900-asnak. A kifejezetten házimozira optimalizált gép felbontása 1280x768, mely tulajdonképpen megegyezik a 16:9 képaránnyal. A gép másik érdekessége a Smooth Screen technológia, mely az LCD kivetítők egyik hibáját, a pixelek közti rés láthatóságát javítja ki. A készülék elhelyezésével nem lesz gondunk, felsőkategóriás modell révén olyan extrákkal van felszerelve, mint horizontális és vertikális lencse eltolás.

Játékprogramok fejlesztéséhez munkatársakat keresünk.

A következő munkakörök betöltéséhez várunk jelentkezőket:

Projectvezető

Energikus kreatív munkatársat keresünk, aki legalább középfokú angol nyelvtudással rendelkezik és egy 5-10 fős csapatot önállóan tud irányítani.

Programozó

C++ v. Java gyakorlattal.

2D 3D grafikus

3DStudio Max gyakorlattal

3D karakter animátor

3DStudio Max gyakorlattal

Játékfejlesztésben szerzett gyakorlat előnyt jelent.

Jelentkezni levélben, szakmai önéletrajzzal, és a megpályázott pozíció megjelölésével a következő címen lehet:

jatek@bonus.hu

vagy

1537 Bp. 114 Pf. 453/467



BENQ PB6110



EPSON EMP-X3



HP EP7122



TOSHIBA MT200



PANASONIC AE900

Raadásul a vászon és vetítő közti távolság is lényegtelen, egyszerűen oda tesszük, ahova csak akarjuk, hála az előbb említett lencse eltolásnak és a kétszeres optikai nagyításnak. Emellett még megjegyeznénk, hogy az egyik leghalibb vetítőről beszélünk, csökkentett lámpamódban 24dB körüli hangerőt bocsájt ki. Természetesen játékra is ideális a nagy felbontás és a remek színek miatt, ilyenkor viszont célszerű 16:9-ből átváltani a PC által használt 4:3-ra. Az extrákat végül egy háttérvilágításos LCD távirányítóval fejték meg a tervezők, melynek legnagyobb érdekessége, hogy képes helyettesíteni az összes otthoni távirányítót, így a többi akár el is dobhatjuk. Mivel friss csúcsgépről van szó, elég magas a kezdő ár, kifejezetten azoknak ajánljuk, akik igazi inyenec a

házimozizás terén és nem sajnálnak egy kisebb vagyont kiadni érte.

KÖNNYŰ VÁLASZTANI

A teszt végeztével csak azt tudjuk mondani, hogy akit egy kicsit is érdekel a téma, olyannyira, hogy rászánna egy komolyabb összeget, az menjen el egy bemutatóterembe és nézzen meg egy vetítőt működés közben is. A játékműnyen hihetetlen nagyot dob, és az sem utolsó szempont, hogy akik szeretik a filmeket, azok kvázi otthon is átélhetik (megfelelő 5.1-es hangrendszerrel) a mozi varázsát. Egyszóval, jó dolog projektortulajdonosnak lenni. Az azonban fontos, hogy az itt bemutatott gépek csak egy piciny szeletkét jelentik az itthon kapható modelleknek, bár próbáltuk úgy beválogatni a versenyzőket, hogy mindenki megtalálhassa a saját elképzelését. Ez

azt is jelenti, hogy léteznek olcsóbbak, 150 ezer forint környékén, illetve vannak jóval drágábbak is, mint azt a Panasonic csúcskészülékénél tapasztalhattuk. Azt mondjuk, hogy aki most ismerkedik a témával, annak a tesztben szereplő Benq PB6110-es lesz a nyerő választás, mert ár/teljesítmény aránya nagyon jó. A középkategóriában az Epson EMP-X3 típusát ajánljuk, mely hordozható, magasabb felbontást és elég komoly fényerőt kínál, hogy minden körülmény között tudjunk játszani vagy filmezni vele. Végeztük a tesztgyőztes díjat odaadni, melyet leginkább azért érdemel meg, mert a képi minőségén kívül olyan megoldásokat vonultat fel, melyekre csak elismerően bólinthatunk – maximálisan felhasználóbarát vetítőről van szó.

Mady

TIPPEK-TRÜKKÖK

1. Próbáljuk meg úgy elhelyezni a vetítőt, hogy a digitális trapézkorrekciót ne kelljen használnunk, az ugyanis sokat ront a képminőségen.
2. Az „Eco”, azaz a csökkentett üzemmóddal meghosszabbíthatjuk a lámpa életét, ilyenkor alig észrevehetően csökken ugyan a fényerő, ellenben 50 százalékkal megnő az izzó üzemideje.
3. Az LCD projektoroknál látható pixelek közti rés (screendoor) és a szemünk épségének megőrzése miatt érdemes betartani azt a szabályt, miszerint a kép szélességének legalább kétszereséről vagy messzebből érdemes néznünk a vásznat.
4. Mint a PC-knél, itt is érdemes évente egyszer sűrített levegővel kitisztítani a projektort, ugyanis az összegyűlt por ronthat a képminőségen, vagy tönkre is teheti a gépet. A garancia miatt csakis szakszervízbe tanácsos ilyenkor elvinni.
5. Használjunk túlfeszültség elleni védelemmel ellátott hosszabítót, ugyanis az elektronikája elég érzékeny egy esetleges áramingadozásra. Egyszeri 5-6 ezer forintos befektetéssel megóvhatjuk magunkat egy esetleges huzavonától az elektromos társasággal.

TÍPUS	KÉPMINŐSÉG	FÉNYERŐ/KONTRASZT	ZAJSZINT	EXTRÁK	ÁR	%
TOSHIBA MT200	36/40	27/30	8/10	6/10	6/10	83
BENQ PB6110	37/40	26/30	8/10	7/10	8/10	86
EPSON EMP-X3	37/40	28/30	7/10	7/10	7/10	87
HP EP7122	37/40	27/30	8/10	6/10	7/10	85
PANASONIC AE900	39/40	29/30	10/10	9/10	4/10	91



ASUS MyCinema P7131 Dual tuner A tévénézés új dimenziója

Az elektronikus eszközök világában néhány éve a digitális konvergencia a bűvös hívószó. Mit is jelent ez valójában?

Azt, hogy számítógépeink és szórakoztató elektronikai eszközeink egyre összetettebbek, okosabbak lesznek, több funkciót kínálnak és szélesebb körben képesek együttműködni, mint korábban. Az otthoni PC-k egyre inkább digitális szórakoztató központokká alakulnak, és szinte tetszőleges szolgáltatást képesek nyújtani. Nem kell mindenhez egy-egy külön eszközt megvenni, számítógépünk rendkívül sokoldalúan használható – tévé, videó, rádió, CD lejátszó helyett elegendő egyetlen PC.

A rég kitalált multimédia fogalom mára valós tartalommal telt meg: nem csupán azt jelenti, hogy van egy hangkártya számítógépünkben, hanem azt, hogy valóban többféle médiummal és több száz média formátummal tudunk dolgozni vagy éppen kikapcsolódni, könnyedén.

Tévé: népszerű funkció

A játékok és a 3D grafika mellett a tévénézés is népszerű audiovizuális felhasználás az otthoni számítógépeknél. Mi sem példázza ezt jobban, hogy megjelentek az első integrált tévévevővel ellátott notebookok is. Mit tegyünk tehát, ha szeretnénk tévét nézni meglévő számítógépünkön, de az egyelőre nincs felkészülve erre a feladatra?

A megoldás a legújabb ASUS MyCinema P7131 Dual tévévevő, amely a most megszokott analóg tévéadások mellett a világszerte terjedő DVB-T (Digital Video Broadcasting – Terrestrial, földi szórású digitális tévéadás) szabványt is ismeri már. Az itthon még tesztelés alatt álló DVB-T rendszer azonban nem a kódos jövő álma – néhány éven belül a legtöbb



adót erre a kedvezőbb sugárzási feltételeket ígérő platformra akarják áthelyezni, így érdemes előre felkészülni a zökkenőmentes váltásra.

ASUS PowerCinema

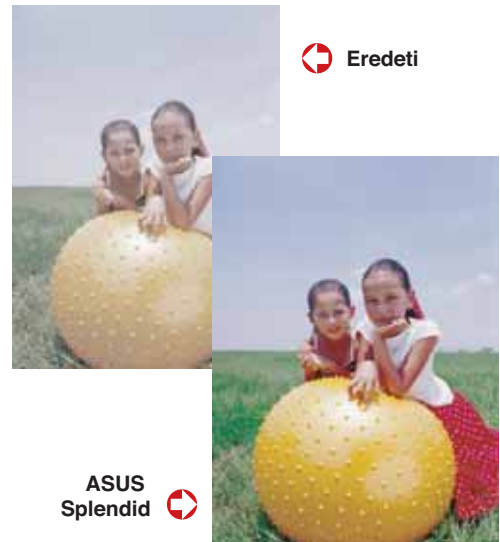
Az otthoni szórakoztató PC fontos követelménye, hogy kényelmesen használható legyen, akár régi videomagnók vagy CD lejátszók. Az ASUS PowerCinema program egységes keretbe vonja össze a multimédia szolgáltatásokat, így azok egyszerűen használhatóak. Nem kell minden funkcióra külön programot használni, az ASUS PowerCinema egyetlen, könnyen használható csomagot kínál – elérhető belőle a tévévevő, a rádió, a videó lejátszó, több szempont szerint rendszerezhetjük vele filmjeinket, zenéinket, képeinket, sőt akár rögtön CD-re vagy DVD-re is írhatjuk azokat.



Az ASUS MyCinema P7131 Dual természetesen rendelkezik PVR funkcióval is, azaz videomagnóként használhatjuk számítógépünköt. Most már egyszer sem maradunk le kedvenc műsorunkról, hiszen előre beprogramozhatjuk a felvételeket. A time shift funkció mindig hasznos – bármikor egy kattintással megállíthatjuk az élő műsort, majd újra folytathatjuk. A program automatikusan rögzíti az időközben eltelt műsort, amiben előre is ugorhatunk, amíg utol nem érjük az élőben sugárzott adást. Természetesen mindezt a mellékelt távirányítóval is könnyedén vezényelhetjük, a megszokott billentyűzet és egér mellett.

ASUS Splendid képminőség-javító technológia

Számítógépen filmet nézni nem mindig a legtökéletesebb élmény – valahogy a



legtöbb PC képe sokkal fakóbb, mint egy jó televízióé. A legtöbb mai tévékészülékben ugyanis különféle elektronikus jelfeldolgozó eljárásokkal emelik az elvárt szintre a megjelenített képet, míg a PC-kben nincs ilyen funkció. Az új ASUS Splendid effektprozessor ezt a hiányt pótolja, automatikusan felismeri a videólejátszást és az emberi szem preferenciáinak legmegfelelőbb módon hangolja a kép színtelítettségét, fényerejét és kontrasztját – működése rendkívül egyszerű, a látványos képminőség javulás pedig rögtön észrevehető.

Az észszerű megoldás

Az ASUS MyCinema P7131 Dual korszerű otthoni PC ideális kiegészítője, segítségével valódi multimédia központtá alakíthatjuk számítógépünköt. Nincs többé szükség tucatnyi eszközre és különálló programra, megkaphatjuk egyetlen egységes, könnyen használható csomagban is az összes funkciót. Ráadásul a ma használatos technológiákon túl olyan jövőálló újdonságok is már ma megtalálhatók az ASUS MyCinema P7131 Dualban, mint a DVB-T digitális tévéadások kezelése. A csomagot a mellékelt értékes és hasznos programok teszik teljessé: az ASUS PowerCinema integrált vezérlőközpont és a Splendid effektprozessor.



ATI NEXT-GEN

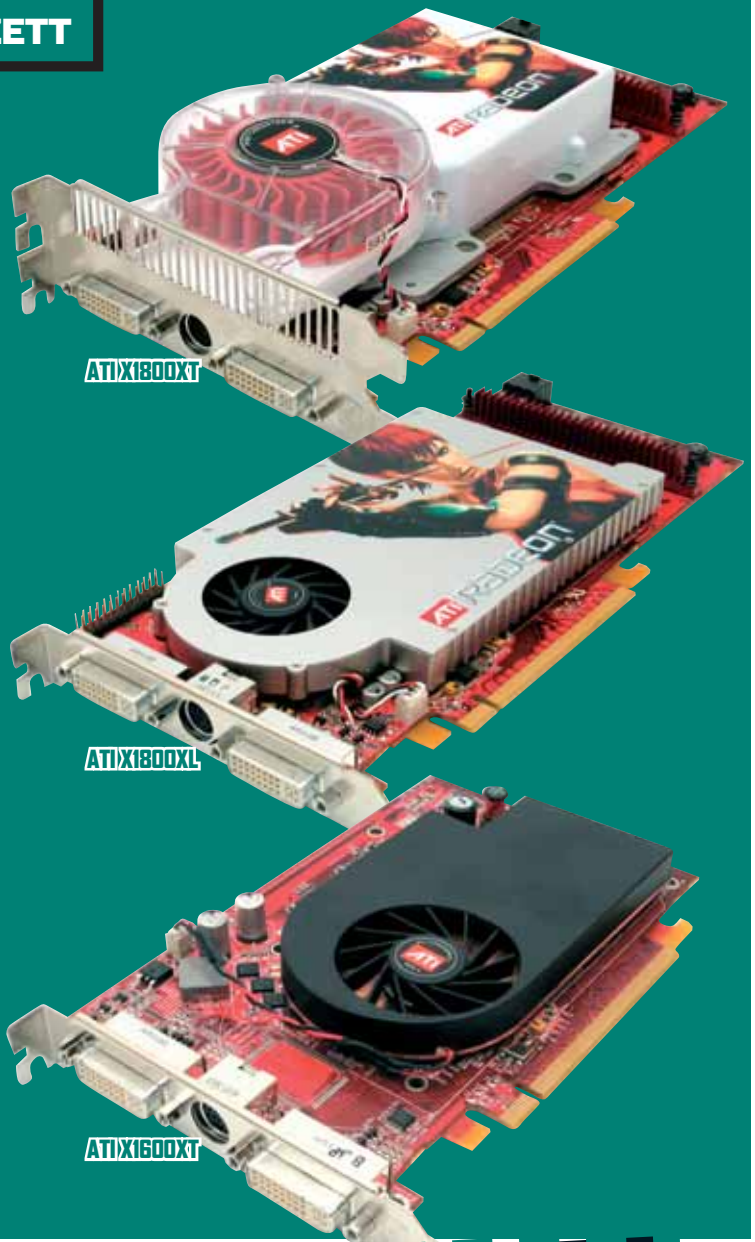
Már egy ideje lehetőségünk van újgenerációs NVIDIA kártyákkal nyomulni, ám végre itt az idő, hogy ATI oldalon is beerősítsünk. Még melegében leteszteltük mind a négy új chipet, hogy legyen miből szemezgetni vásárlás előtt.

Nilvánvalóan vártuk, hogy az ATI újfent valami nagyot dobbanjon, hiszen lássuk be, hogy a 7800-as GTX és az SLI egy kicsit megelőzte a céget. Kiszáratva visszavágtak a Crossfire megoldással (tesztünket korábbi számunkban olvashatod), majd végül kis csúszással ugyan, de megérkezett a GeForce 7-es széria ellenfele. Pontosabban egy újabb családról beszélünk, hiszen hamarosan látni fogjuk, hogy négy különféle szegmensbe, vagy ha úgy tetszik, árkategóriába és teljesítményszintre is készítették megoldásokat.

A SOHA VÉGET NEM ÉRŐ TÖRTÉNET

Amíg világ a világ, bizony folyamatosan lesznek új grafikuskártyák. Az S3 megpróbált visszajönni a piacra, de a két nagy piacvezető megoldásai olyannyira lekötötték a felhasználókat, illetve a piac egészét, hogy igazából nem tudtak érvényesülni. Voltak még hasonló próbálkozások, de a változatosság kedvéért azok is az S3 útvonalon haladtak – ami

a cégek szerint áttörést hozott volna, szép lassan eltűnt a süllyesztőben. Most már évek óta elmondhatjuk, hogy egy bizonyos grafikuskártya generáció körülbelül fél évig aktuális. Tény, hogy ezek bejelentésekor már hallani lehet pletykákat a következő fejlesztésekről, de ez igazából eseti. Az ATI idén karácsonykor, pontosabban az előtt egy kicsivel időzítette az újdonságok bevezetését, alig néhány hónappal az NVIDIA még egyelőre elég nagy titokban tartott fejlesztésének piacra dobása előtt. Nyilvánvaló, hogy mivel több hónap különbség van közöttük, alapvető, és értelemszerűen elvárható, hogy valamiben többet adjon a kártya. Igazából meglepődünk kicsit, hiszen sebességében nem igazán tudta megverni csúcs kártyájuk a 7800 GTX-et, sőt, néhány helyen még alul is maradt az X1800XT. Viszont van néhány apróság, melyet ha a játékosfejlesztők is lesznek olyan kegyesek és használnak, újabb szép évet zárhatunk 2006-ban – legalábbis játékok terén. Igazából napestig lehetne sorolni, hogy



NEM EGYEDI, DE KÜLÖNLEGES

Gyu az elmúlt hónapban mindjárt két megtisztelő helyzetbe is került. Először is eljutott Ibiza-ra, ahol az ATI prezentálta e hónapban tárgyalt friss kártyáit. De igazából nem ez az érdekes (bármilyen meglepő), hanem az a kis ereklje, melyet az egyik belső fejlesztőmérnöktől kapott. A képen látható apróság az új R520-as kártyák nyákja – memória, dióda, GPU, és egyéb extra nélkül – teljes valójában és eredetiségében, ahogy a gyárból kikerül. Értékét tovább növeli, hogy ebből összesen hat darab, szignózott változat létezik - egyelőre. Hát mi ez, ha nem egy muzeális darab?

MÉRÉSI EREDMÉNYEK

	DOOM 3 (FPS)			FAR CRY (FPS)			F.E.A.R. (FPS)		
	1024X768	1280X1024	1600X1200	1024X768	1280X1024	1600X1200	1024X768	1280X1024	1600X1200
ATI X1800XT	109,2	97,2 / 57,9	79,4 / 41,7	81,1 / 79,9	80,1 / 73,7	76,1 / 63,7	35 / 41	24 / 30	16 / 20
ATI X1800XL	95,9 / 67,2	77,1 / 47,6	58,6 / 34,2	81,3 / 77,3	77,1 / 63,3	68,4 / 49,8	27 / 35	18 / 24	12 / 15
ATI X1600XT	57,8 / 40,3	40,7 / 29,2	29,9 / 19,8	76,5 / 46,2	62,7 / 33,2	49,9 / 22,5	27 / 26	18 / 25	11 / 16
MSI ATI X1300PRO	36,8 / 24,1			57,6 / 30,9			8 / 9		
ATI X1300PRO	36,2 / 23,2			57,7 / 30,6			7 / 9		
NVIDIA GF 7800GTX	108,4 / 92,4	102,3 / 69,3	89,2 / 51,9	80,9 / 80,3	81,1 / 70,6	77,9 / 59,4	55 / 49	39 / 35	26 / 25
NVIDIA GF 6600GT	84,2 / 46,2	62,2 / 31,1		69,2 / 47,5	57,7 / 34,7		27 / 23	24 / 18	
NVIDIA GF 6200	38,7 / 17,6			37,7 / 19,5			7 / 4		

Az első érték effekt nélküli érték, a második 4xAA és 8xAF támogatással mért

TECHNIKAI ADATOK

	ATI X1800XT	ATI X1800XL	ATI X1600XT	ATI X1300PRO	NVIDIA GF 7800GTX	NVIDIA GF 6600GT	NVIDIA GF 6200
GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA (NM)	90	90	90	90	110	130	130
MAG ÓRAJELE (MHZ)	625	500	590	600	430	500	300
MEMÓRIA ÓRAJELE (MHZ)	750	500	690	400	600	500	550
MEMÓRIA MÉRETE (MB)	512, GDDR3	256, GDDR3	256, GDDR3	128	256, GDDR3	128, GDDR3	128
MEMÓRIASÍN SZÉLESSÉGE (BIT)	256	256	128	128	256	128	128
PIXEL FUTÓSZALAGOK SZÁMA	16	16	12	4	24	8	4
VERTEX FUTÓSZALAGOK SZÁMA	8	8	6	3	8	6	3

milyen apróságok kerültek bele ebbe a generációba, egy ATI-s fejlesztőmérnök biztosan szívesen meg is tenné ezt. Most azonban szorítókozzunk a lényegre és lássuk, mi az, amiből mi játékosok láthatunk is valamit. Két érdekességet emelnék ki igazából. Az egyik egy olyan speciális mapping eljárás, mely lényegében a jó öreg bump mappinghez hasonló. A

lényeg az, hogy egy kicsiny kapcsolóval be lehet állítani (persze programozási szinten), hogy mondjuk egy téglafal csupán egy sima textúra – egy normál, sima falra feszítve – addig játék közben egy valóban térhatású, valós időben renderelt látványvilágot valósít meg. Mi ebben az újdonság? Csak annyi, hogy jóval valóságosabb, és látványosabb mint az eddig alkalmazott hasonló mapping eljárások bármelyike. A másik fontos dolog, az Anti Aliasing használata, melyben most annyi a különlegesség, hogy az ATI alkotta meg az első olyan kártyát, mely a 3.0-ás shader modell futtatása közben is el tudja mosni a fűrészfogas részeket. Az eredmény: sokkal szebb, élétszerűbb környezet, többek között zuhogó eső effektusa mellett is. Érdekes egyébként, hogy ahhoz képest, hogy az ATI véleménye szerint nincs szükség a 3.0-ás shaderekre (korábban szent meggyőződésük volt), most úgy csinálták meg, hogy az övék jobb legyen, mint az NVIDIA-é. Hát nem furcsa ez?

DÖNTSENEK HELYETTÜNK AZ ÁRAKI

Elnézegetve a teszteredményeket, a rivális NVIDIA által adott megoldásokat, és az igényünket az egyre fejlettebb technológiák után, igazából csak annyit tudunk mondani, hogy pénztárcánk dönti majd el, hogy milyen részletes grafikával nézzük majd a játékot. Szerencsére nincs olyan gigantikus káosz, mint mondjuk 3-4 évvel ezelőtt, amikor

négy-öt ezer forint különbségeért kaptunk egy extra betűjelű kártyát, amiről bizony még kipróbálás után sem lehetett megmondani, miben különbözik az olcsóbb, vagy a drágább kártyától. Most az a helyzet állott elő, hogy az ATI ugyan kihozott egy rakat új chipet (valamivel

többet, mint amit tesztelni tudtunk, de egyelőre csak ez a négy új modell futott be szerkesztőségünkbe lapleadás előtt), mégsem igazán egyértelmű, hogy melljük érdemes e állni, vagy az NVIDIA-s oldalra kell támaszkodni. Az alaphelyzet az, hogy az utóbbi cég még mindig hatalmas előnyben van, hiszen kiválóan látható, hogy a nem ATI kártyára optimalizált játékok valamivel jobban futnak a különböző GeForce-okon. Bár az ATI is próbálkozik egyre több és több fejlesztőt buzdítani, igazából nem tudnak érdemi lépéselőnyt szerezni. Tény az is, hogy

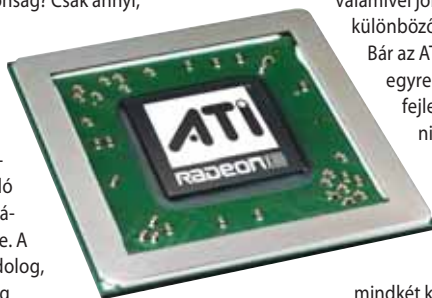
mindkét kártyafajtán menni fog minden játék, és amíg valami hülye marketinges ki nem talál valami buta újítást (például, hogy a Half-Life 9 csak és kizárólag ATI kártyán fusson) addig nem is lesz nagyon nagy gond. A csúcskategóriáról most egyértelműen elmondhatjuk, hogy az NVIDIA a nyertes. Ez főleg nagyobb felbontásokban jön ki, bár az ATI-ra optimalizált Far Cry néha csalóka lehet. A középkategória esetében – melyben ugyebár az X1600XT és a 6600 GT versengenek – kiderült, hogy itt már komolyabb ellenfél az ATI. Árszinten hasonlóan értékelhetők, most még kicsit drágább az újdonság, de hamarosan lejjebb mennek a szintek. Az alsó kategóriába szánt X1300 Pro már nem igazán ellenfél, főleg azoknak tudnám ajánlani, aki nem nagyon akar max grafikával játszani, pláne nem a mai játékokkal. Felvetődik a kérdés, hogy akkor mi a fenének venne bárki PCI Express rendszert, hiszen minden egyes új grafikuskártya már ilyen csatlakozású. Nos, egészen egyszerűen azért, mert

nincs más, és szépen lassan kifogyunk az AGP-ből. Hamarosan eljön az idő, hogy a belépőszintű kártya is PCX-es lesz, mivel nem tudunk más választani. Szintén felmerülhet, hogy a táblázatban miért hiányoznak bizonyos értékek. A magyarázat egyszerű. Ahol úgy láttuk, hogy már teljesen használhatatlan, vagy alig játszható az adott prog, azt az értéket már nem vettük bele. Egyszerűen nincs értelme olyat mérni, ami nemes egyszerűséggel játszhatatlan. Szegény GeForce 6200 az egyetlen kivétel ez alól, az bizony komolyan megküzdött a F.E.A.R.-rel, látványosan nem sikerült neki...

EGY PÉLDA AZ ÉLETBŐL

Végezetül még elmondanám, hogy a kártyák többsége az ATI főhadi-

szállásáról érkeztek, amikről azt kell tudni, hogy kereskedelmi forgalomba sosem fognak kerülni. Viszont az NVIDIA kártyához hasonlóan, a gyártók ezekhez sem nyúlnak hozzá érdemben, tehát lényegében hasonló mérési eredményeket produkálnak majd a kész, bolti termékek is. Az MSI volt az első, aki még leadásunk előtt rendelkezésünkre tudott bocsátani egy kész terméket, melyet be is vettünk ebbe a tesztbe. Parányit jobban teljesített, mint a referenciakártya, de lényegi eredménynövekedést nem lehetett előcsalni belőle. Belépő szintű kártyának azonban mindenképpen megfelelő, de a komolyabb játékokat ezen az áron és ilyen szinten jobb, ha elfelejtjük. **ZeroCool**



Fogadj el ajándékunkat!

A világ leggyorsabb monitora: ViewSonic VX924 + ajándék HP dvd840i LightScribe DVD-író

Használja fel ezt a kupont december 10-ig bármelyik Extreme Digital üzletben: ViewSonic VX924 monitor vásárlása esetén ajándékba adunk egy HP dvd840i LightScribe DVD-írót!

+ HP dvd840i LightScribe DVD-író

További információ: www.rrc.hu és www.edigital.hu

RRC **extreme digital**

Akciók: 2005. november 11. és december 10. között a kártya értéke tart.



FPS CREATOR

A 3D-s és a fizikai motor kész, a modellek megvannak, a kezelőfelület is rendelkezésünkre áll. Már csak némi fantázia kell, sok türelem, lelkesedés... és kész is saját FPS-ünk!

Modokat készíteni egy játékhöz ma már nem új keletű dolog, rengeteg ember foglalkozik ilyesmivel. A kiadók ennek nagyon örülnek, hiszen így a játékok élettartama is megnő, gyakran még könnyítének is a modderek életén, közközre adva egy-egy programot, mellyel könnyebb fejlesztési és kiegészítéseket. Ezek használata sem gyerekjáték, egy átlagos felhasználó nem nagyon tud velük mit kezdeni. Vannak pályakészítő programok is, melyeket jóval egyszerűbb kezelni. Általában oktatórész is tartalmaznak, így bárki könnyedén tud velük dolgozni. Több variáció közül is választhat, aki fejlesztésbe szeretne fogni, de minden esetben van egy kis buktató: sosem mondhatjuk el, hogy a játék teljesen a mi fejlesztésünk. A modhoz és a pályához is szükséges a teljes játék megléte, így önálló programként nem tudjuk továbbadni őket – az FPS Creator segítségével azonban egy teljesen önálló játékot tudunk fejleszteni, melyet kedvünkre terjeszthetünk, akár el is adhatunk.

BEINDUL A GÉPEZET

Telepítés után egy jól kialakított munkafelület áll rendelkezésünkre. Középen

magát a pályát láthatjuk, bal oldalt azokat az elemeket, amiket le tudunk rakni, felül pedig a hotkey-ek és a menü kapott helyet. A rendszer kiismerése nem jelenthet különösebb gondot, még azoknak sem, akik életükben először építenek pályát. Hogy modelleznünk se kelljen, már előre elkészítettek nekünk egy rakat második világháborús és sci-fi objektumot: a falaktól a kávéscsészéig mindent megtalálunk, amire csak szükségünk lehet. Bár a kezelés egyszerű, érdemes átnézni a CD-n található

kézikönyvet, de ha valami még ezek után sem lenne világos, bátran kérdezősködjünk a készítő fórumán. Az egyszerű kezelhetőség mellett még egy olyan funkciója van az FPS Creatornak melyet érdemes kiemelni: a fizikai motor. Minden dinamikus objektumot, amit elhelyeztünk a pályán, mozgatni lehet. Felemelheted a borosüveget és nekivághatod akár egy másik üvegnek, ami szintén megmozdul a csapódástól (sajnos meginni nem lehet, így marad a dobálás).

» MINDEGY, HOGY AZ ELLENFÉL FEJÉT VAGY LÁBÁT TUNKOLJUK TELE ÓLOMMAL «

NEM LÁT, NEM BESZÉL

Minden erőssége mellett a játéknak van egy gyenge oldala: a mesterséges intelligencia. Ennek ugyanis nyomát sem találjuk az elkészített játékokban. Az ellenfelek állnak a helyükön, esetleg mennek az előre megszabott útvonalon. Csak akkor támadnak meg minket, ha belekerültünk a látómezőjükbe. Mögöttük és mellettük simán csinálhatunk bármit – akár lövöldözhetünk is – nem fognak észrevenni. Legalább fület lehetett volna nekik

adni, hogy hallják a golyók becsapódását vagy a léptek zaját... Mellesleg teljesen mindegy, hogy az ellenfél fejét vagy a lábát tunkoljuk tele ólommal, ugyanannyit sebződik. Néha elég, ha a modell mellé lövünk, akkor is találatnak veszi a program és ugyanúgy levonja az életerőpontból a sebzést. Persze, ez a gépnek kapóra jön, mert szegény kicsit vak. Amellett hogy gyakorta löv mellé, még az előtte lévő tereptárgyakat sem látja. Amint egy helységbe

érünk vele – és persze a látómezőjén belül vagyunk – tüzelni fog ránk. Nem érdekli hogy az orra előtt ott van egy doboz, vagy éppen egy fal. Az sem zavarja, ha a rakétavetőjével önmagának okoz sebzést. Biztos valami újfajta harci drogot adtak nekik, vagy csak annyire fanatisták lennének? Szerencsére multis játéknál nem kell törődnünk az MI-vel, csak a szerencsétlen sebzés rendszerrel...

VÁGJUNK BELEI

Persze egy Half-Life 2 vagy egy Call of Duty-szintű játékot ezzel a programmal sosem fogunk tudni készíteni. Nem csak azért, mert nagyon sok munkát igényelne, a motor egyszerűen nem képes rá. Minden negatívuma ellenére, mindenképp érdemes kipróbálni az FPS Creator-t. Olyan élményben lehet részünk, mint eddig soha: a semmiből készíthetünk egy játékot, és még csak a kódolással, modellezéssel sem kell foglalkoznunk, hiszen minden előre a kezünk alá van készítve. A DVD mellékleten a demó mellett találtok egy játékot amit mi készítettünk, a címe találoan „Az 1523. II. Világháborús FPS” lett. Próbáljátok ki mindkét matériát!
G-San

MESTER

FORDÍTSUNK INGYEN



TÖBB NYELVEN A VILÁGHÁLÓN

Szorgos fejlesztők hosszú ideje próbálnak tökéletes fordítóprogramot alkotni. A próbálkozások eredményeinek egy része már interneten is megtalálható, használatuk pedig teljesen ingyenes.

Mire is használhatjuk leginkább az ilyen szoftvereket? Nyilván nem fogunk megtanulni belőlük semmilyen nyelven felsőfokú szinten, sőt, még a kiejtést sem tudjuk gyakorolni velük rendesen (egyelőre), de nagyon sokszor „jól jöhetnek”. Vegyünk egy általános példát: olvasunk bizonyos külföldi honlapot, valamilyen szinten ismerjük az adott nyelvet, de nem jövünk rá mit jelenthet egy-egy szó. Elővehetjük a szekrényből a szótárt, és heves lapozgatások közepette megtalálhatjuk amit keresünk – persze, ha van az adott nyelvhez tartozó szótárunk. Egy internetes szoftverrel mindössze néhány kattintás után megkapjuk az eredményt, a keresett szó jelentése pedig pillanatok alatt megjelenik. Előnye, hogy kényelmesebb, gyorsabb, teljesen ingyenes (nem kell külön pénzt adni a szótárért), és a frissítések is költségek nélkül érkeznek.

FORDÍTSUNK KOMPLETT TARTALMAT

A netes fordítóprogramokat két nagyobb csoportra oszthatjuk: az elsőbe az úgynevezett komplett fordítók tartoznak, melyek szavakat, komplett szövegeket, illetve teljes weboldalakat

is képesek lefordítani. A legrégebbi, és talán még ma is legjobbat használt az Altavista remekműve. A <http://babelfish.altavista.com> oldalra kattintva összesen 12 nyelv közül választhatunk, ezeket fordíthatjuk le a szoftverrel – sajnos a magyar nincs ezek között. Ugyanitt megadhatunk egy webcímet is: a „bábelhal” pedig az oldal teljes tartalmát úgy fordítja, hogy például egy német nyelvű oldal angolul jelenik meg monitorunkon. Ez hatalmas előny és segítség, ha csak az egyik nyelvet ismerjük. Ehhez nagyon hasonló a Google saját bejáratú fordítója, melyet a http://www.google.com/language_tools címen találhatok meg. A séma ugyanaz, valamivel kevesebb nyelvet fordít, viszont kicsit gyorsabb, mint a Babelfish. Az iméntieknél valamivel kevesebbet tud a <http://www.freetranslation.com>, melyen csak szövegeket fordíthatunk le, a komplett weboldalakat „átalakítása” ebben az esetben kimarad.

SZÓTÁRAK ÉS SZINONIMÁK

A második nagy csoportot a jó öreg szótárprogramok képezik. Szerkesztőségünkben régebben elég sokat használtuk a Sztaki által üzemeltetett <http://szotar.sztaki.hu> oldalt, mely gyakran igyekszik poénokkal is csalogatni a látogatókat. (Olykor nyomdafestéket nem tűrő fordításokkal, illetve

afféle „iszter eggekkel” is operálnak, de ezeket most inkább nem idéznénk

zót felülettel találkozhatunk. Az angol, német és magyar nyelveket ismeri, ezeket viszont nagyon jól. A többi fordítóval szemben ez kiválóan megtalálja a ragozott, múltidős szavakat, sőt, még szövegösszefüggéseket is. A keresés kiadása után pedig nem szimplán egy jelentést kapunk, hanem részletes leírást több szóhoz is. Ha például szavakat szeretnénk tanulni, ez az oldal a legalkalmasabb. A szinonimaszótár funkció is nagyon hasznos, mert könnyen bővíthetjük vele szóincisünket.

ÁRTANI NEM ÁRT EGYIK SEM

Túl azon, hogy idegen nyelvek tanulásához igen kellemes és kényelmes megoldást nyújtanak a fent említett oldalak, talán meglepő, de magyarul is tanulhatunk belőlük. Egy konkrét példa: nem vagyunk biztosak abban, hogy egy bizonyos szóban „j” vagy „ly” betűt kell írni. Egyszerűen írjuk be a szótárba, és mivel csak az egyik van helyesen írva, csak annak lesz idegennyelvű megfelelője. Mivel pedig az internet úgyis adott egyre több felhasználónál, ugyan miért ne használnánk ki a benne rejlő lehetőségeket?

ZeroCool

» EGYETLEN KATTINTÁSSAL AKÁR KOMPLETT HONLAPOKAT IS LEFORDÍTHATUNK «

FORGÁS

A LEGGYORSABB HÍRFORRÁS



RSS OLVASÓK

Az utóbbi időben egyre népszerűbbé vált az RSS technológia, mely arra hivatott, hogy segítse friss információhoz jutni a netes társadalmat.

A hozzám hasonló, friss információra éhes kollégák biztosan szeretnék olyan lehetőséget, mellyel minden érdekesség a lehető leggyorsabban csíphető el. Nos, a megoldás már létezik egy ideje, de csak mostanában kezdik használni. De mi is az az RSS, miről beszélünk egyáltalán? Lássuk csak.

EGY FEJLŐDŐ TECHNIKA

Az RSS, avagy Really Simple Syndication egy szabványosított eljárás, melynek segítségével egységes formában lehet információt megjeleníteni. Lényegében arról van szó, hogy egy adott honlap (például a www.gamemstar.hu) híreinek fontosabb részeit – cím, bevezető, dátum – egy rendszerbe szedve folyamatosan generálunk. Az így születtett fájl bárki letölthető, nézegethető, és bár önmagában is olvasható és érthető, bizonyos programok segítségével egészen szépen, kezelhetően és adott esetben kategorizálva is megtekinthetjük. Természetesen nem csak híreket lehet vele megjeleníteni, de leginkább erre használják – a lényeg a frissességben rejlik. Ha fent van a gépeden egy bizonyos szoftver (erről később), ahogy kikerül valamilyen hír – például a mi oldalunkra – az azonnal megjelenik a gépeden. Ennél gyorsabban gyakorlatilag nem lehet értesülni semmiről. Ez persze nem válthatja ki teljesen a weboldalak látogatását, hiszen ezen

keresztül képeket nem igazán látunk, nem lehet hozzászólni, és így tovább.

A LEGJOBB HÁRMAS

Ha bármely internetes keresőbe (például www.google.com) beírod, hogy „RSS reader”, kismillió találat fog eléled tárulni. Igen, mivel a technológia pofonegyszerű, az azt olvasó programok előállítását sem egy művészet. Éppen ezért három olyat ragadtunk ki, melyeket mi is használunk. Első alanyunk a FeedDemon (www.bradsoft.com/feeddemon), mely egy igen barátságos, nevéhez teljesen hű megjelenéssel, pontosabban logóval bír. A program felépítése szokványos, funkciói átláthatóak, megjelenítése pedig kifejezetten jó. Egyik

ha mondjuk bármely, frissen érkezett hírben megtalálja a „GameStar” vagy a „friss magazin” karaktersorokat, emelje azt ki valamilyen színnel. Bár magyar modul nem tettek bele – egyelőre – használata teljesen ingyenes.

Végére hagytuk a szerintünk legjobb választást. A jelenleg 3.0 béta állapotban működő KlipFolio (www.serence.com) nem csupán megjelenésében, funkcióiban is túlmutat konkurensain. Kezdjük ott, hogy képes ékes anyanyelvünkön hozzánk szólni és még ingyenes is. Ezzel máris lefedte azt a két dolgot, amit a most tárgyalt másik két konkurense csak külön tudott megvalósítani. Elegáns, jól kezelhető felülete fogad minket, konfigurációja egyszerű és érthető. Ha azt akarjuk, az egyes hírcsatornákat csoportba gyűjthetjük, és azokat egy bizonyos dobozkában frissítgetjük.

Beállíthatjuk, hogy milyen időközönként ellenőrizze a friss infókat, sőt, még azt is, hogy mi legyen a program ikonja.

NEM CSAK KIPRÓBÁLNI ÉRDEMES

Ha már úgyis ki akartad próbálni az RSS-t és ránk hallgatsz, akkor a KlipFolio programját válaszd. Jó tudni, hogy a Firefox illetve az Opera böngészők alapolból támogatják, az Internet Explorernek pedig hamarosan megjelenő, 7-es verziójában lesz benne a lehetőség. Ezek valamelyike úgyis fent lesz a gépünkön, ám mivel azok alapvetően böngészők, sosem lesznek annyira kidolgozva és nem tudnak majd annyit, mint egy olyan program, amit kifejezetten ennek a bizonyos RSS-nek a feldolgozására készítettek.

ZeroCool

» AZ RSS A LÉTEZŐ LEGGYORSABB HÍR-CSATORNA «

oszlopban láthatjuk a különféle, előre- vagy általunk definiált hírcsatornákat, középen a már említett hírek címei jelennek meg napi bontásban, míg a jobb oldalon a kicsit újságra emlékeztető elrendezetségű teljes hírfolyam szemlélhető. Kezdők is könnyedén tudják konfigurálni, hiszen van benne magyar nyelv is. Egyetlen szépséghibája, hogy csak három hétig használhatjuk – pontosabban ezután fizetnünk kell érte. Második kedvencünk a FeedReader (www.feedreader.com), mely az egyik legegyszerűbb RSS olvasó. Ezt inkább csak kialakítására, mintsem funkcióira értjük, hiszen nagyon sok érdekességet tud. Megadhatjuk többek között, hogy

Internet-szűret!
A TVnet presbó helyszén ADSL árat, hogy Ön is élvezettel szűrhesse a hessen az Interneten!
– belépési díj: bruttó 74 Ft (egyszeri díj)
– havi díj: bruttó 749 Ft/hó (2005. dec. 31-ig)
– havi díj: bruttó 6.499 Ft/hó (ADSL 512 havi óra jan. 1-30!)

Minden előfizetőnk 3 hónapos HVG-előfizetést kap ajándékkal!

Dupla szűret!
Legszívesebben ügyelünk egy valódi szűret, mintha az is belezene! Ugyanis az október 31-ig leadott megrendelők között kiadunk egy hétfői borzacsoport szállással a híres gyöngyötarján Ludányi Pincébe.

Az időt további részleteivel várjuk honlapunkon!
www.tvnet.hu
Infóvonal: 1258

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 kérdéseiteket a www.gamestar.hu/forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.

Koncz György Gépfejlesztés

Üdv Gamestar! Lenne egy kérdésem. Szerintetek egy GeForce 6600-as videokártyát vagy 2x512MB 667MHz-es memóriát érdemesebb venni, hogy jól fussanak a játékok? Most egy ATI Radeon 9200-as kártyám van és 768MB memória. Például a Serious Sam 2 800x600 felbontáson is sűrűn szagat. (A többiről nem is beszélve). Vagy mit tegyek, hogy jól fussanak a játékok? A válaszokat köszönöm!
Bár a procidról nem írtál, szerintem az új VGA kártyával járnál jobban. A gépedben lévő 768 mega memória szerintem elég, a videokártya miatt szagat be elsősorban a Serious Sam 2, a 9200-as felett amúgy is eljárt az idő. Esetleg később még vehetsz bele fél giga memóriát, ha lesz pénzed, illetve ha van még szabad memóriafoglatod.

Fehér Márton Mobil rack

Helló Mady! Már zsinórban a második vinyómmal vannak gondok. Kezdem azt hinni, hogy ez összefüggésben van a mobil rackkel, amit használok. Mondjuk, ez már a második, mert ezek is igen gyorsan kopnak. Nincs valami ötleted, hogy milyen érdemes venni, ami bírja a strapát? Nem gond, ha drágább, csak legyen jó!
Én személy szerint utálok a mobil rackeket, itt bent is mindig van valami gond velük. Rituális keretek között én is kidobtam az enyémet a kukába. Szerintem érdemesebb inkább külső USB-s HDD házat használni. Ebben egyrészt biztonságosan lehet hordozni a vinyót, másrészt nem kell a jumperelgetéssel meg a kábelekkel foglalkozni. USB 2.0-án manapság bármelyik gépre rá lehet dugni, egy hátránya van, ami viszont csak a régebbi USB 1.0-ás gépeknél tapasztalható – ez pedig a másolás sebessége. Mondjuk, ha már arról van szó, érdemes venni egy USB 2.0-ás bővítőkártyát néhány ezresért.

Loro Hűtés

Helló Mady, SOS kéne egy kis help! A problémám az, hogy lecserelem

a gyári proci hűtést ilyen passzív megoldásra. Nincs ventilátor, csak egy jó magas rézhűtő. A márkáját most nem tudom fejből, annyira nem volt ismerős, hogy megjegyezzem. A gondom pedig a következő. Múltkor, mikor kitakarítottam a gépet, akkor figyelmetlen voltam. Véletlenül egy tápkábel lelógott és nem vettem észre, úgy zártam vissza a ház oldalát. A kábel persze hozzáért a borda alsó, forró részéhez és odakozmált. Most nem tudom, mi legyen vele, mert elkezdett szikrázni és félek, hogy így baja lesz a gépnek, ha bekapcsolom. **Ha jól értem, egy olyan tápkábel olvadt meg, ami be volt dugva valamibe. Elvileg, ha van másik szabad kábel, akkor használd helyette azt. A megégett szálát le kell szigetelni, vagy ki kell cserélni. Erre lehetőség szerint kérj meg valakit, aki ért hozzá, a legjobb talán az lenne, ha bevinnéd egy szakszervízbe. A passzív hűtés kapcsán meg azt tudom mondani, hogy épp az ilyen esetek miatt érdemes a kicsit drágább, de megbízhatóbb márkás terméket választani. Én a Te helyedben sürgősen lecserélném egy AeroCool High Tower 102-esre. Ennek speciál van egy műanyag borítása, ami egyrészt megvédi a kábeleket a bordához éréstől, másrészt tehetsz is rá egy extra halk ventilátort. Az ára nem túl alacsony, de mindenképpen megéri, ha csöndes hűtést szeretnél.**

Toja LCD TV vagy TFT?

Először is gratulálnék mindenkinek a megújult GS-hez. Szép munka! Másodsor feltennék egy rövid kérdést. Új monitort fogok venni a jövő hónapban, de még nem döntöttem el, hogy mit is vegyek. Gondolkoztam azon, hogy szerzek egy TV tunert és akkor tudom a gépet TV helyett is használni. De most azon filózok, hogy veszek inkább egy LCD TV-t és azt kötöm a gépre valahogy. Te melyik megoldást választanád?

A kérdés, hogy mennyi pénzt szánsz a TV-zésre. Mert a TFT plusz TV Tuner jóval olcsóbb megoldás lehet, mint egy normális LCD TV. A másik fele, hogy szerintem ezek

az LCD TV-k nem annyira alkalmasak játéokra. Ha elsősorban PC-s felhasználásra szánod a monitort, akkor vegyél egy maximum 8 ms válaszidővel rendelkező BenQ vagy Samsung monitort. Ha a most kapható legjobbat akarod, akkor egy ViewSonic VX724-es válassz, 3 ms-os reakcióidővel és kiemelkedően szép képpel. Ez, plusz egy Tuner kártya kb. 125-130 ezer forintba fog kerülni Neked. Ennyiért maximum egy 15 incses LCD TV-t kaphatsz, ráadásul - mint mondtam - elég „gagyit”.

Ati Vásárlási tanácsadó

Helló Mady! Nem tudom, hogy ki csinálja a vásárlási tanácsadót, de érdekelne, honnan szedi az árakat. Nálunk sehol nem tudom ennyiért megvenni az új procimat. Illetve lenne még egy javaslatom, tehetnétek bele esetleg telefonszámot is. Illetve megtudnád mondani, hogy miben különböznek a Venice magos AMD procik? Esetleg érdemesebb ezt választani, már csak azért mert árban is igen jónak tűnik. Már persze, ha nem valami butított változatról van szó.
A vásárlási tanácsadó lényege, hogy átfogó képet adjon a különféle hardverekről, azok körülbelüli áráról. Forintra pontosan soha nem lehet belőni, már csak azért sem, mert havi magazin vagyunk és mire hozzátok kerül az újság, változhatnak az árak. Éppen ezért a nagyobb cégek átlagos árait vesszük figyelembe, mikor összeállítjuk az árakat. Ebből adódóan telefonszámot sem teszünk bele. Az Athlon 64 Venice magos változatról röviden azt tudnám mondani, hogy egy átdolgozott verzióról van szó, továbbfejlesztett SSE3 utasításkészlettel, gyorsabb memóriavezérléssel, jobb skálázhatósággal. Mind-

ezek mellett persze alacsonyabb fogyasztással és hőtermeléssel is rendelkezik. Butításról szó sincs, sőt, ellenkezőleg!

Levy ATI Crossfire

Szevasz Mady! Tegnap sikerült szerencsétlen Radeonomat széthajtani. Megállt rajta a hűtés és nem vettem észre, ráadásul tuningolva volt. Szép feketére sült. Most a szervízben próbálnak vele valamit csinálni. Jövőre viszont összerakok egy kis pénzt, akkor majd szeretnék új kártyát venni. De érik bennem a gondolat, hogy február környékén az egész gépet le kéne cserélni. Olvastam az előző számban az ATI Crossfire cikket, ami felkeltett az érdeklődésemet. Szerinted SLI-be érdemes fektetni, vagy várjak egy kicsit a Crossfire-re és az új olcsóbb ATI kártyákra? Jó lenne, ha segítenél, egy kicsit tanácsstalan vagyok, mindenki mást mond.

Nyugodjon békében szegény! Egyébként megszámlálhatatlan levél jön mostanság az olcsó SLI-s alaplapokkal és a technológiával kapcsolatban. Neked is csak azt tudom mondani, mint másoknak: szerintem felejtset el az SLI-t meg a Crossfire-t is. Illetve, ha van a matracod alatt fölösleges 200-250 ezer forint, akkor van értelme belevágni, kevesebb nem. Két olcsóbb kártyával szerintem abszolút nincs értelme az egésznek. Két közepesen drágával (40-50 ezer) meg azért nincs, mert ezek árából már vehetnél egy felsőbb kategóriás VGA vezérlőt is, ráadásul megspórolod az alaplapcserét. Arról nem is beszélve, hogy közeledik a generációváltás is. Azt javaslom, most várd ki, hogy mit csinálnak a kártyáddal, aztán februárban már látni fogod, hogy mit kapsz pénzért.

Mady

ÍRJÁL

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:
kv@gamestar.hu



Küldd el magadnak másik telefonról

Használd anyádét!

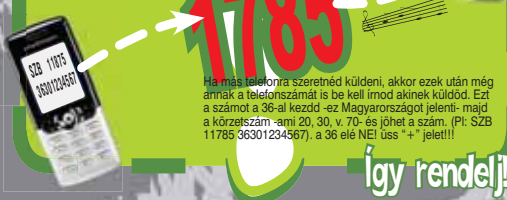
Minden mobil extra csengőhangot, képet vagy játékot elküldhetsz a barátodnak, barátjának! Hogy? Küldd el SMS-ben a választott kép, hang vagy játék megadott kódját majd egy szöveget, számát ismétlődően, végül annak a telefonszámát, akinek szeretnéd elküldeni az extra terméket.

Másik telefonra csengés vagy kép küldése szintén csak 1 SMS áráért elérhető, ha most küldöd.
Ne habozz, próbáld ki!



Így rendelj!

Válaszd ki a megrendelni kívánt terméket. Küldd el SMS-ben a felette található kódot és a termék kódszámát a megadott SMS számra. Ne felejtés el szöveget rakni a kód és a kódszám közé (pl. Ilyet kell bopu Ilyognod: GSP 11785).



Ha más telefonra szeretnéd küldeni, akkor ezek után még annak a telefonszámát is be kell írnod akinek küldöd. Ezt a számot a 36-ra kezdődő Magyarországi jelentőségű a körzetszám-amű 20_30_ v. 70-és jöhet a szám. (Pl: SZB 11785 36301234567, a 36 elé NE! üss "+" jelet!!!)

Így rendelj!

AUDIO CSENGESEK

GSA xxxxx --> 06 90 629 000

Letöltés 799 Ft + ÁFA

Aquagen.....	Girl (Uhh Uhh Yeah Yeah).....	10233
Arash.....	Boro Boro.....	10081
Armand van helden.....	My My My.....	10234
ATB.....	Believe In Me (Single Edit).....	10326
Balkan Fanatik.....	Elment az én rózsám.....	10000
Benny Benassi pr. The Biz.....	Make Me Feel.....	10240
Technotronic.....	Pump Up The Jam (Radio Edit).....	10246
Dopeman.....	Az vagyok, aki vagyok.....	10001
Dorina.....	Instant nő.....	10002
Garbage.....	Run Baby Run.....	10102
Garbage.....	Bleed Like Me.....	10080
Green Day.....	American Idiot.....	10079
Green Day.....	Boulevard Of Broken Dreams.....	10082
Green Day.....	Holiday.....	10091
Groove Coverage.....	Runaway.....	10255
Heaven Street Seven.....	Hangérő.....	10003
Horgas Eszter.....	What a Wonderful World.....	10058
Irigy Hónaljmirigy.....	Numerakirály.....	10054
Charlene.....	Here I Am (Send Me An Angel).....	10256
Jay-Z And Linkin Park.....	NumbEncore.....	10101
Jay-Z And Linkin Park.....	Jigga WhatFaint.....	10094
K'maro.....	Femme Like U.....	10087
K'maro.....	Crazy.....	10084
K'maro.....	La Good Life.....	10096
Kovács Kati.....	Gyere szeress.....	10029
Linkin Park.....	Numb.....	10100
Linkin Park.....	Somewhere I Belong.....	10104
Linkin Park.....	Breaking The Habit.....	10083
Linkin Park.....	Faint.....	10086
Majka.....	Tündi bündi.....	10004
Majka.....	Mondd, ami fáj.....	10005
Moho Sapiens.....	Angyalbörben.....	10006
My Chemical Romance.....	The Ghost Of You.....	10105
My Chemical Romance.....	Helena.....	10090
My Chemical Romance.....	I'm Not Ok Promise.....	10092
Neo Tones.....	Érzem.....	10007
Neo Tones.....	Szóke nő.....	10008
O-zoneDragostea Din Tei (Original Romanian V.)...	10262
Party Pimpz.....	Give It Up (Single Mix).....	10334
R.E.M.....	Leaving New York.....	10107
R.E.M.....	Aftermath.....	10078
R.E.M.....	Electron Blue.....	10085
Rob Thomas.....	Lonely No More.....	10098
Rob Thomas.....	Something To Be.....	10103
Rob Thomas.....	This Is How A Heart Breaks.....	10106
Rony.....	Árva fiú.....	10009
Royal Gigolos California Dreamin' (Clubhouse).....	10264
Royal Gigolos.....	No Milk Today (Radio Mix).....	10265
Seal.....	Love's Divine.....	10099
Seal.....	Get It Together Chorus.....	10089
Seal.....	Kiss From A Rose.....	10095
Sean Paul.....	Like Glue.....	10097
Sean Paul.....	Get Busy.....	10088
Sean Paul Ft. Sasha.....	I'm Still In Love With You.....	10093
Splash.....	Elmúlt.....	10010
Stefano & Rita.....	Mindörökké (Non Amarmi).....	10011
Tiesto.....	Adagio For Strings (Radio Edit).....	10321
Tiesto feat. BT.....	Love Comes Again (Radio Edit).....	10275
Unique.....	Itt vagy.....	10012
Zsédenyi Adrienn.....	Motel.....	10013
Zsédenyi Adrienn.....	Mindhalálig mellettem.....	10014

Audio csengést minden telefonra le tudsz tölteni, ami valóságos csengőhangokat is kezel.

MOBILFONIKUS CSENGESEK

kód és SMS szám:

Letöltés 400 Ft + ÁFA

GSP xxxxx --> 1785

Vegyés

Nox.....	Csak játssz.....	17926
Edina.....	Egy férfi kell.....	14142
Kanye West.....	Diamonds From Sierra Leone.....	13842
Ogli G.....	Szerelmes leszel.....	17525
Náksi vs. Brunner.....	Mindenki!.....	13841
Szeifert vs. Krash.....	Emotion.....	17524

Rock

Franz Ferdinand.....	Do You Want To.....	13839
Him.....	Wings of a Butterfly.....	14141
Hooligans.....	Nóben a boldogság.....	14140
Kowalsky meg a Wega.....	Aki mer, az nyer.....	16132
Zorall.....	Valami véget ért.....	16129

Pop

Angeleyez.....	7 tenger.....	20182
Ben Moody ft. Anastacia.....	Everything Burns.....	14143
Bodyrockers.....	Round & Round.....	20183
Erdőhegyi Brigitta.....	Kis meglepetés.....	17528
Gorillaz.....	Dare.....	20180
Jem.....	They.....	20179
Jessica Simpson These Boots Are Made For Walkin'.....	20181
Lola.....	Álomtánc.....	14139
Nickelback.....	Photograph.....	20178
Pápai Joci.....	Ne nézz így rám.....	14138
Robbie Williams.....	Tripping.....	20176
Sean Paul.....	We Be Burnin'.....	20175

Funk/RnB

Akon.....	Belly Dancer.....	14144
Destiny's Child.....	Cater 2 You.....	13840
Gáspár Laci.....	Ma éjszaka.....	17527
L.L. Junior.....	Az éjszakát járom.....	16131
Ricky Martin ft. Amerie & Fat Joe.....	I Don't Care.....	20177
Rihanna.....	Pon De Replay.....	16130

TOP 25

Forgoj világ.....	Nox.....	10472
Adjon az ég.....	Tankcsapda.....	1381
Rollin Rollin.....	limp bizkit.....	1200
Feel Good.....	Gorillaz.....	10486
Macsakaj.....	N/A.....	1299
Star Wars (Cantina Theme).....	N/A.....	1165
Pirates of the Caribbean.....	N/A.....	1535
Jigga Jigga.....	scooter.....	1496
Rodina.....	Náksi vs. Brunner.....	10613
Shrek (Stay Home).....	N/A.....	10756
Knight Rider.....	N/A.....	1157
Keine Lust.....	Rammstein.....	10471
B.Y.O.B.....	System of a Down.....	10524
Beverly Hills.....	Weezer.....	10628
Hollaback Girl.....	Gwen Stefani.....	10485
This Is How We DoThe Game ft. 50 Cent.....	10584
High Rollars.....	Ogli G ft. Yank-e.....	10585
Hate It or Love It.....	The Game.....	10523
Legyen valami.....	Hooligans.....	10112
Crazy.....	K-Maró.....	10473
Boro Boro.....	Arash.....	10534
La Tortura.....	Shakira.....	10566
Numerakirály.....	Irigy Hónaljmirigy.....	10833
Temptation.....	Arash.....	10873
Hogyan tudnék élni.....	Demjén Ferenc.....	1498

Java Játékok kedvezményes áron!

Töltsd le a legújabbakat

GSJ xxxxx --> 06 90 629 000

letöltés ára 799 + ÁFA



qsj 10168



qsj 10170



qsj 10132



qsj 10126



qsj 10108



qsj 10122



qsj 10060



qsj 10026




qsj 10040



qsj 10169



qsj 10126



qsj 10117



qsj 10107



qsj 10039

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

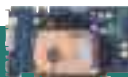
-  Minden színes kijelzős NOKIA
-  SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30
-  Motorola: T720 T722
-  Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1
-  SonyEricsson K700 T610 T630 Z600

Csengőhang- játék- letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriánál, és a választott hang- játék- kódját szöveggel elválasztva a kód melletti telefonszámmal! (pl. GSP 1138 a 1785-ös számmal). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem! Aktiv WAP hozzáférés szükséges!
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Ahogy aktuális listánkon látható, árak tekintetében nem történt jelentős változás az utóbbi egy hónapban. Ha azonban nem vagy tökéletesen megelégedve a mostani rendszerrel, valamit cserélni kéne, ellenőrizd, mik a legjobb választások a piacon!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt



3D-s kártya 50 000 Ft fölött



Frissítés	ASUS N6600 GT 128MB PCIe	46 200 Ft
Frissítés	HIS X800GT 256MB PCIe	41 100 Ft
Frissítés	Sapphire ATI Radeon X550	18 200 Ft
Ártipp	MSI NX6200 128MB TD	19 200 Ft

Frissítés	Inno 3D GeForce 7800 GTX 256MB	130 200 Ft
Frissítés	Sapphire X850XT PCI-E 256MB	117 200 Ft
Frissítés	Club3D ATI Radeon X800 XL 256MB	84 200 Ft
Ártipp	MSI GeForce NX6600GT VTD 128MB	53 200 Ft

Intel alaplap



AMD alaplap



Frissítés	MSI P4N Diamond	67 500 Ft
Frissítés	ABIT AA8-DuraMAX	35 200 Ft
Frissítés	Albatron PX915P-AGPe	31 600 Ft
Ártipp	MSI 915G Combo-FR	30 200 Ft

Frissítés	MSI K8N Neo4 Platinum	37 200 Ft
Frissítés	AOpen n250a-FR	24 500 Ft
Frissítés	Chaintech SK8T800	16 000 Ft
Ártipp	ASUS K8V SE Deluxe	24 100 Ft

Intel processzor



AMD processzor



Frissítés	P4 3,2 GHz FSB800	54 800 Ft
Frissítés	P4 3,0 GHz FSB800	41 400 Ft
Frissítés	Celeron D 2,8 GHz	20 490 Ft
Ártipp	Celeron D 2,4 GHz	16 300 Ft

Frissítés	AMD Athlon 64 3400+	45 100 Ft
Frissítés	AMD Athlon XP 3200+	36 200 Ft
Frissítés	AMD Athlon 64 3000+	31 100 Ft
Ártipp	AMD Athlon XP 2600+	19 900 Ft

Intel processzor hűtő



AMD processzor hűtő



Frissítés	Coolink Tuning	12 500 Ft
Frissítés	Zalman CNPS7700-CU	12 000 Ft
Frissítés	Thermaltake Volcano9	4 600 Ft
Ártipp	Spire CooperStream II S478 SP420B8-2	4 500 Ft

Frissítés	Coolink Cool NPH2	8 300 Ft
Frissítés	Zalman CNPS7000B-AICu	8 100 Ft
Frissítés	Spire Verticool SPA49B0	7 900 Ft
Ártipp	Thermaltake Volcano 12	7 500 Ft

Hangkártya



Merevlemez



Frissítés	Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro	61 100 Ft
Frissítés	Terratec Aureon 7.1 Universe	41 200 Ft
Frissítés	Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS	19 400 Ft
Ártipp	TerraTec Aureon 5.1 PCI	7 600 Ft

Frissítés	Maxtor 300GB 16MB ATA150 SATA	36 200 Ft
Frissítés	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA	29 800 Ft
Frissítés	Samsung 200GB 8MB SATA-300	26 500 Ft
Ártipp	Maxtor 200GB 8MB ATA150 SATA	22 500 Ft

CD-író



DVD-író



Frissítés	Plextor PX-W5224TA	10 600 Ft
Frissítés	MSI 52/32/52	6 700 Ft
Frissítés	LG 52/32/52 GCE-8526	6 200 Ft
Ártipp	Samsung 52/32/52	5 800 Ft

Frissítés	LG GSA-4160B	17 200 Ft
Frissítés	Pioneer DVR-109	14 200 Ft
Frissítés	LiteOn SOHW-1693S	13 200 Ft
Ártipp	Samsung TS-H552B	12 100 Ft

17" monitor



DVD-olvasó



Frissítés	Philips 107P50	42 800 Ft
Frissítés	Samsung SyncMaster 796MB	35 200 Ft
Frissítés	LG Flatron F720B	34 600 Ft
Ártipp	Belinea 10 30 52	31 900 Ft

Frissítés	Plextor PX-130A	8 900 Ft
Frissítés	Samsung TS-H352A	6 100 Ft
Frissítés	Sony DVD-Rom 16/48	6 000 Ft
Ártipp	LG GDR-8163B	5 900 Ft

15" TFT monitor



17" TFT monitor



Frissítés	SONY SDM-HS53	84 000 Ft
Frissítés	Samsung 510M	82 000 Ft
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	76 500 Ft
Ártipp	META 5002L	72 200 Ft

Frissítés	ViewSonic VX724	116 200 Ft
Frissítés	SONY SDM-HX75S	99 550 Ft
Frissítés	Acer AL1730	93 300 Ft
Ártipp	Samsung SyncMaster 730BF	89 200 Ft

5.1 hangfal

Frissítés	Logitech Z-5500 Digital	82 200 Ft
Frissítés	Creative MegaWorks THX 5.1 550	68 500 Ft
Frissítés	Jazz J-9940 5.1 Surround System	5 630 Ft
Ártipp	Logitech X-530	18 900 Ft

2.1 hangfal

Frissítés	Creative MegaWorks THX 2.1 250D	38 200 Ft
Frissítés	Logitech Z-2300	36 000 Ft
Frissítés	Creative I-Trigue 3600	27 600 Ft
Ártipp	Logitech Z-3	18 100 Ft

Egér

Frissítés	Logitech G5 Laser	18 200 Ft
Frissítés	Razer Diamondback Chameleon	12 000 Ft
Frissítés	Logitech MX510 Optical	9 700 Ft
Ártipp	Logitech B58 Premium	3 000 Ft

Billentyűzet

Frissítés	Logitech Cordless Desktop Optical	8 900 Ft
Frissítés	Genius SlimStar Pro	6 100 Ft
Frissítés	Samsung HUN PS/2 SDM4510P	2 800 Ft
Ártipp	Logitech Deluxe Access	4 100 Ft

MP3 lejátszó

Frissítés	MPIO FL350 1GB	41 100 Ft
Frissítés	Creative MuVo N200 Micro 1GB	38 100 Ft
Frissítés	SanDisk Sansa e140 1GB	31 200 Ft
Ártipp	Oracom ORC-800 1GB	36 200 Ft

Gamepad

Frissítés	Logitech Cordless Rumblepad II	8 700 Ft
Frissítés	Genius G-12 Twin Game	7 800 Ft
Frissítés	Trust 850F VibraForce Feedback SF	5 700 Ft
Ártipp	Logitech Dual Action	6 300 Ft

Ház

Frissítés	Thermaltake Soprano VB1000	22 500 Ft
Frissítés	Cooler Master CAV-T03	17 500 Ft
Frissítés	Asus TA-210	14 900 Ft
Ártipp	Codegen 3000N	6 900 Ft

Táp

Frissítés	Cooler Master RS-450-ACLY 450W	21 400 Ft
Frissítés	Enermax EG385AX-VHB 380W	20 100 Ft
Frissítés	Chieftech CT420A 420W	19 200 Ft
Ártipp	Chieftech 360W ATX2	9 900 Ft

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Mi, a GameStar csapatánál szentül meg vagyunk győződve arról, hogy a PC szent, és sérthetetlen, és a legjobb választás. Miben több, mint egy konzol? Több dolgot csinálhatunk vele – ez a legfontosabb, de még sok más különbség is van. Most, hogy hamarosan megjelenik az Xbox 360, illetve a PS3, bizony elkezdenek tovább süllyedni a korábbi konzol árak. Ha pedig mondjuk már úgyis vennék asztali lejátszót, esetleg érdemes elgondolnodni egy, valamilyen konzol beszerzésén. Féltreértés ne essék, egyelőre még mi sem vettünk egyet sem, kitartóan

bővítjük PC-nket. De azért gondolkodni lehet rajta. Éppen ezért az aktuális boxban gyorsan felsoroltunk a manapság legkedveltebb konzolok árait. Igazi áttörés nem történt októbertől novemberre, még egy kicsit mindig várnak a forgalmazók, húzák fel szépen a vásárlókat, aztán, reményeink szerint karácsony környékén mindenki robbant majd. Lehet mostmár azt érdemes megvárni, mert lehet, hogy elcsípünk egy jobbik fajta akciót, és jóval kevesebb pénzért sokkal jobb hardvert vehetünk magunkhoz, mint manapság.

Aktuális box: Konzolok

Új	Microsoft Xbox	45 990 Ft
Új	Sony New Playstation 2	49 990 Ft
Új	Nintendo DS	36 200 Ft
Ártipp	Sony PSP	65 990 Ft

JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt-összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű bruttó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

BELÉPŐSZINT

AMD

INTEL

OPTIMÁLIS

AMD

INTEL

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 CNP57000B-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	41 200 Ft	Terratec Aureon 7.1 Universe	41 200 Ft
Merevlemez	Maxtor 160GB 7200rpm 8MB	18 900 Ft	Maxtor 160GB 7200rpm 8MB	18 900 Ft	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA	29 800 Ft	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA	29 800 Ft
Optikai meghajtó	LG GCC-4520BB CD-RW/DVD	8 700 Ft	LG GCC-4520BB CD-RW/DVD	8 700 Ft	Pioneer DVR-109	14 200 Ft	Pioneer DVR-109	14 200 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		332 530 Ft		343 000 Ft	

KONFIG-AJÁNLÓ



STARMUSIC

Herbie Hancock

Possibilities

Ez a hónap kétségtelenül a szupersztárkiadványoké volt, hiszen az ősz egyébként is igen erős, másrészt mostanra jöttek ki azok az albumok, amelyeken a sok-sok ismert zenész egymás oldalán zengi a zene dicsőségét. Herbie Hancock, a fantasztikus zongorista albumán olyan vendégekkel muzsikál együtt, mint Paul Simon, Sting, Christina Aguilera vagy mondjuk Devadip Carlos Santana. Az album divatos R'n'B és latin elemek mentén szórakoztatja a nagyzéreműt, ma divatos és eladható zene fantasztikusan minőségi elegyével. Kellemes hallgatnivaló.

nagy nevek **88%**
nem áll össze egészé

Hatesphere

The Sickness Within

Ez a dán banda a death és trash közös metszetében rombol atomilag, és meg kell hogy mondjam, meglehetősen jól. A dologban az a legérdekesebb, hogy a két említett stílust művelő bandák java része általában igen nehezen hallgatható, a Hatesphere pedig minden brutalitása és „kő kövön nem marad” lendülete ellenére abszolút fogyasztható bárkinek. Talán a rengeteg ötlet, a kiváló zenészek, a jól megkomponált dalok tehetik? Állítólag a srácok élőben még jobbak, így bátran állíthatom, hogy ez nemcsak egy újabb brutál banda, hanem egy igen jó brutál banda.

meglepően hallgatható **89%**
azért a hörogs az hörogs

Riverside

Second Life Syndrome

Írtam én már valaha lengyel bandáról? Nem? Nagy baj, ugyanis a Riverside egy olyan progresszív csapat, amely az említésnél is többet érdemel. Kiváló fórumozó barátom, nervousWreckDT imádni fogja, hiszen ez a banda voltaképpen Pink Floyd-szerű muzsikát játszik metalizálva Tool hatásokkal, amely a világhírű kiadónak köszönhetően überbrutálul is szól, ott vannak a Hammondok, zongorák, a gitárszólók, minden, ahol kell. Nagyon kellemes meglepetés volt ez az érzékeny, misztikus szép progresszív rock album, amelyet bátran ajánlok a stílus minden kedvelőjének kipróbálásra.

Pink Floyd-os hangzás **92%**
kevés a hosszú nóta

Stream of Passion

Embrace The Storm

Biztos vannak, akik emlékeznek Arjen Anthony Lucassenre és az ő Ayreon nevű projectjére. A SoP nem más, mint az utolsó Ayreon lemezen közreműködő Marcela Bovio és Arjen legújabb gyermeke, amelybe inkább a mexikói énekesnő szólt bele, nem annyira a holland zseni. Így aztán a zene inkább gótikus, mint progresszív, inkább szomorú, mint megszokott, mindent elsöprő Ayreon hangzás. Mégis inkább atmoszférikus és elbűvölő, mint kemény: nem is igazán tudom mihez hasonlítani, ilyen típusú lemezt nemigen hallottam még, egyedi gótikus hangzású prog.metál lemez. Ismét bravó Arjen!

zeneileg fantasztikus **93%**
túl szomorkás

Dungeon

Resurrection

Ezek az auszsi power-arcok már jó ideje nyomják az ipart, előző albumaikat is ismertem, néha meg is hallgattam: nagy újdonság egyikben sem volt. Kíváncsi voltam, hogy a legújabb kiadvány mennyire mozgat meg. A Power stílus legfőbb jellegzetessége a gyors, speed-szerű zúzás, úgynevezett high-pitch azaz üveghangokat is megszólaltató énekessel és hősies, nagyívű dallamokkal. A Dungeon abszolút tipikus fantasy-power banda, Még Huma legendáját is megénekeltek. Ennek ellenére ez az album sem több, mint egy átlag power lemez: zúz, dallamos, de ennyi.

Huma Legendája **79%**
Nem tűnik ki a tömegből

Halloween

Keeper of the Seven Keys: The Legacy

Abszolút aktuális az album, a true-metál egykori hősei a hét kulcs legendájával térnek vissza, amely két CD-n helyezkedik el. Hogy miért nem ordibálok itt lelkesedve, hogy mekkora nagy az új Halloween lemez? Mert bár korrekt a dolog, minden a helyén van, a produkció elsőrendű, ilyen albumot mostanában nem keveset hallhatunk: Andi Deris korrektül énekel, a banda korrektül nyomja a témákat, de valahogy hiányzik nekem az átütő erő: olyan, mint amikor egy banda megöregszik, de még mindig vérprofi. Mindenesetre a germán metál egykori főistenei ha alisteni rangban is, de visszaatértek!

Epikus **80%**
„csak” korrekt

Neal Morse

?

Igen, a lemez címe nem más, mint egy kérdőjel: a hívóvé megtért Neal Morse ezúttal a Herbie Hancock lemez kapcsán már emlegetett világsztárokkal vette körül magát. Mike Portnoy dobokon és Jordan Ruddess billentyűkön (Dream Theater), Steve Hackett (ex-Genesis), Alan Morse (Spock's Beard) és Roine Stolt (The Flower Kings). A gond ezzel a lemezzel az, hogy nem lehet belekötni: maximum a dalszövegekkel közzé lehetnének, hiszen furcsa ezt a döbbenetesen fantasztikus rock-költészetet erősen vallásos szövegekkel hallgatni, de ebbe nem kötök bele. Ez így maga a csoda, a tökéletes egész. Le a kalappal.

Egyszerűen fantasztikus **95%**
talán a dalszöveg (nekem)

Back Against The Wall

A Pink Floyd - The Wall 1980-ban épp 25 éve jelent meg, minden idők legnagyobb hatású rocklemezeként: ezt készítették el újra az alatt felsorolt világsztárok: Steve Morse (Deep Purple), Robbie Krieger (Doors), Glenn Hughes (Deep Purple), Alan White, Chris Squire, Rick Wakeman (Yes), Keith Emerson (ELP), Adrian Belew (King Crimson), Billy Sherwood (Yes, Conspiracy), Ian Anderson (Jethro Tull), John Wetton (Uriah Heep, Asia), Mike Porcaro, Steve Lukather, Steve Porcaro (Toto), Tommy Shaw (Styx) és Tony Levin (Peter Dinklage, John Lennon). No more comment!

Ez voltaképp 100% **99%**
ez maga a tökéletes lemez!



STARMOVIE



Eredeti plakát

GRIMM The Brothers Grimm

A napóleoni időkben a Grimm fivérek a német falvakat járják. Azt állítják magukról, hogy képesek megszabadítani az embereket mindenféle szörnyűséges lidércnyomástól és rémálmotól, ájtatos manóktól és boszorkányoktól. A hatóságok azonban rájönnek módszereikre és megpróbálják törbe csalni őket.

Will és Jacob rövidesen egy olyan világban találják magukat, amely pontos megfelelője az ő fantáziájuk teremtette mesevilágnak: egy bűvös erdőbe érve egyre-másra tűnnek el fiatal lányok, titokzatos körülmények között. Nyilvánvaló tehát, hogy a fivérek kénytelenek egy valóban varázserejű átokkal megküzdeni. Számos történet az ismert Grimm mesék közül – a Hamupipőke, a Piroska és a farkas és a Jancsi és Juliska – valahogyan megelevenedik.

Terry Gilliam ezúttal a mesemondó fivérek harsányan kavargó kalandjainak világát tárja elénk. A Grimm című film a fantasy, a thriller és a romantikus vígjáték bizarr elegye, melyben az ősi, mágikus gondolkodásmód és a felvilágosodás racionális eszméi vívnak csatát. Aki szereti Terry Gilliamet, az ezt a filmjét is fogja... aki nem, az ezt sem.

Terry Gilliam (akinek ez tetszik)

Terry Gilliam (akinek nem) **83%**



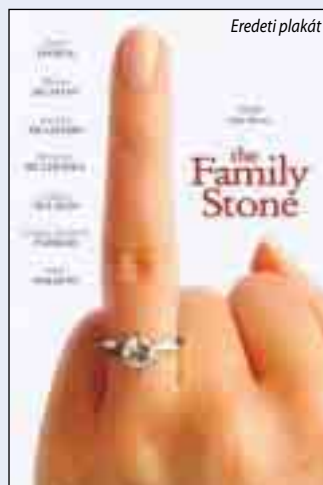
KŐKEMÉNY CSALÁD Family Stone

A Stone család olyan, mint annyi más család: nagy, zavaros és rendetlen. Karácsonykor minden rokon összejön, hogy néhány zavaros és rendetlen nap során alaposan megszeretgethessék és kibeszélhessék egymást. Ez az év azonban más, mint a többi. A kedvenc, tökéletes fiú (Dermot Mulroney) elhossa bemutatni a barátnőjét (Sarah Jessica Parker) is, aki nem éppen olyan, amilyennek a család elképzelte a srác jövődöbéljét. És véleményüket nem is rejtik véka alá.

A lány az ellenséges fogadtatástól megremülve erősítést hív. Ám nővére (Claire Danes) érkezése csak ront a helyzeten: a szeretet ünnepe során igazi háborús jelenetek zajlanak Stone-ék békés otthonában. Eddig már sokféleképpen próbálták megfogalmazni a Karácsonyt az amerikai jó munkásemberek, de ez picit más: a balhész család balhész ünnepéből többen magunkra ismerhetünk (nekem sikerült) és kellemeseket mosolyoghatunk. S az a lényeg, hogy a Karácsony végül is jó dolog és a szeretet (nem a düh, balhé vagy szomorúság) ünnepe. Kellemes családi szórakozás mindenkinek, ismert szereplőgárdával

Karácsony, kicsit másképp

Van vajon ilyen az életben? **77%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát

A KÖD The Fog

Valami biztosan ott bújkál mindig a sötétben: maga a sötét. Egy lsten háta mögötti, óceánparti kisvárosban a sűrű ködön túl felismerhetetlen gonosz erő terrorizálja a helybélieket. A környéken még élnek azok, akik segíthetnének kideríteni, ki az és mit akar, hiszen a legöregebbek talán emlékeznek nagyszüleik történetére: pont száz évvel ezelőtt a partiak szándékosan úgy irányítottak egy hajót, hogy az zátonyra fusson. A város lakói meg sem próbáltak segíteni a segítségért könyörgő utasoknak – csupa leprásnak.

A hullámsír azonban megnyílt, a rég halott hajósok visszatérnek, hogy a köd mögül bosszút álljanak a városban. Ha gyilkosaikkal már nem tudnak leszámolni, legalább a dedunokáikat meg akarják kizárni. A várost körülzárja az áthatolhatatlan köd, és kezdődhet a leszámolás. Sajnos a leszámolás elsőként John Carpenter előző, 25 éves klasszikusával kezdődik, hiszen ez a mai „utód” minden, csak nem méltó régi nagy híréhez. Talán az átfirt forgatókönyv, talán a digitális technika mindenekfelettségébe vetett vak hit vezetett oda, hogy ez bizony „nem az igazi”. Nagy kár.

lehet ijedezni rajta...

de csak ha rossz a lelkiismeretünk **68%**



Doom

Talán a meglepetés erejével fogok most hatni, de a Doom film egész jól sikerült. Természetesen szó sincs egy Nyolcadik utas, a Halál-kategóriájú sci-fi-ről, Dwayne Johnson, alias The Rock sem tanulta meg különösképpen a színészet csínját-bínját, illetve ismét csak dúskálunk a különféle kliséhegyekben. Ugyanakkor a készítőknél sikerült elérniük, hogy a Doom 3 hangulatát tökéletesen adják vissza. Az összes kijelző, monitor, berendezés, szinte minden egy az egyben úgy néz ki, mint az id Software klasszikus FPS-ében. A különféle klausztrófiás sötét alagutak, villódzó fények is nagyszerűen idézik azt az érzést, amit annak idején a Doom 3-ban éltem át. Nem is beszélve a szörnyekről, akiket mintha egy az egyben a játékból vettek volna ki. Van pár poénos utalás is: a legnagyobbat Pinky Demonon rohögtem – majd meglájtátok, hogy miért, ha megnézik a filmet.

Talán az effektek döcögősek kissé, illetve túlságosan látványos jelenetekben nincs azért részünk: mintha csöppet alacsony költségvetésből készült volna ez a film... Ennek ellenére bizony nagy elismerést érdemel, hogy a játék feelingjét totálisan sikerült a filmbe ágyazni, ami azért az eddigi játékadaptációk tükrében nem kis teljesítmény...

Doom hangulat tökéletes átélése

Kicsit gyenge effektek **83%**



ARENA

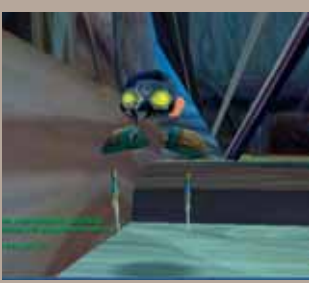
SZERKESZTŐI JEGYZET



Na végre! Lezajlott a design-váltás, új al-topik modikat választottunk, a fórumon új ranglista van, a CD/DVD felület és a GS TV is megújult, szóval nem panaszkodhatunk, hogy unatkozunk volna az elmúlt időkben. Persze kaptunk hideget-meleget az újdonságok kapcsán, hál'istennek sokkal többeknek tetszett, mint akiknek nem. A hibákat javítgatjuk, a javaslatokat szívesen fogadjuk és reméljük a Ti segítségetekkel még szebb, még jobb lesz a GameStar, és legközelebb nem alszik el egy Backslash ("") jelen egyik tördelő sem, éjjel kettőkor, a tördelés hájrájában. A hurroptimizmus után most szálljunk le a „tengerpartra” és jöjjön az Aréna.

A HÓNAP BUGSHOTJA

Ehavi bugshotunk azért aktuális, mert bár bejelentettük a WoW kiegészítőben az új hordás fajt, de az alliance fajt nem. Ezért nyomozni kezdtünk, és már találtunk is képeket az új alliance fajról, a füles láthatatlan törpékről. Ez egy olyan faj, amelynek csak a füle látszik (emiat látszik a sisakja is, és a fegyverei, mert ha nem látszanának, akkor nem lehetne parryzni. A kép olyan mélységbe vezet a WoW-ot, ahol még nem jártunk: ez a jövő! A láthatatlan, füles törpéé (remélem lehet majd paladint is indítani!)



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűhűen), de bizonyos esetekben kivenetve a közölkést. A hozzáknak beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Nightmare

Miért lenne rossz egy konzol?

Helló-helló kedves Gyu!
Sajnos, ahogy a GSO-t olvasgatom, egyre inkább az fogalmazódik meg bennem, hogy a mai játékosok zöme, valamilyen oknál fogva szívből gyűlöli a konzolokat, legyen szó akár a PS2-ről, Xbox-ról, vagy Nintendőről. De valamiről sajnos ezek az emberek megfélemednek. Mégpedig arról, hogy bizony vannak olyan emberek (és nem csak tizenévesek, hanem 30 vagy 40 évesek is) akik valamilyen oknál fogva nem értenek a számítógépekhez. Számukra egy ilyen kis masina a lehető legjobb dolog, amivel le tudják kötni magukat. Mert ugyebár nem kell installálni, nem kell fejleszteni minden évben. Így csak berakja a lejátszóba a játékot és már indul is. Az igaz, hogy manapság már szinte minden szakma megköveteli a számítógép ismeretét, de az aki pl. festőnek tanult, neki nem sok köze van a számítástechnikához (hacsak nem Paintben akarja megkeverni a színeket :) Sajnos ezek a dolgok rettentően zavaróak és sztem ezzel nem csak én vagyok egyedül. Rendben én megértem, hogy valaki útal ezt vagy azt, de hogy minden olyan hírhez aminek köze van egy konzolhoz odairja, hogy r*had konzol, meg hogy pusztulna el, az már kicsit felháborító.

Ul: Legyen végre béke a konzolosok és a PC-sek között....

Bár nem vagyok pszichológus, egy-két dolgot tapasztaltam már az életben. Ezek egyike például az, hogy az emberek rettentően tudnak félni azoktól a dolgoktól, amelyekről veszélyeztetve látják a saját életüket, életvitelüket, esetleg kedvenc hobbijukat. Ebben az esetben valahol jogos is a félelem, ugyanis míg a PC-t kemény pénzekért állandóan karban kell tartani, addig a konzolt egyszer megveszed "oszt csá". S mindehhez hiába adja ki az ember a több pénzt, a konzolra jóval több játék jelenik meg, szinte elszippantva a játékprogramokat a PC elől. Megértem, hogy sok PC-s ezt kudarcéknél éli meg, s ezért ilyen ellenreakciót vált ki belőlük, azonban tőlünk nyugatra ezt az ellentmondást úgy oldják fel, hogy az igazi játékmániásnak van PC-je és konzolja is (magam a hétvégén egy nagyruhában sétáltam, ahol a PS2-t 29990 forintért adták, ami igazán nem sok érte, figyelembe véve, hogy film-DVD-eket is lejátszik). Egy dolog tény: sokkal több játék jön ki konzolra, mint PC-re. Ennek

A HÓNAP LEVELE

ktib

Játéktílalom

Kedves GS,
Mostanában nagyon bánatos vagyok. Az egyik kedvenc játékom a CS: Source. A szüleim mostanában azt találták ki, hogy manapság nagyon sok agresszív, vandál, és gyilkolós program jelenik meg, ezért ha ezentúl valami játékkal játszani szeretnék, előtte be kell mutatnom nekik, vagy elmondani pár szóban a lényegét. Említettem, mennyire szeretem a Source-ot. Szóval szerettem volna játszani vele, így elmondtam nekik a lényegét. Arra számítottam, hogy megengedik, hiszen egy sima FPS, nem kell benne embereket egy ollóval felkoncolni, meg ártatlan polgárokat halálra égetni lángszórával, egyszerűen csak embert kell benne ölni, azt sem feltétlenül, és nem is kegyetlen módon. DE nem: ahelyett, hogy megengedték volna, még meg is szidták, hogy ez egy háborúra ösztönző, durva „halomragyilkolós” játék és eszembe se jusson vele játszani, mert nagy baj lesz. Két érzés kavarg benne: egyrészt nagyon mérges vagyok rájuk, mert ilyen hülye indokaik vannak és nem értik meg, hogy nem leszek tőle gonosz és agresszív. Másrészt: NAGYON bánatos vagyok lévén ez egy jó játék, és az összes fiú osztálytársam együtt játszik minden nap, csak én nem tudok velük szórakozni...

Egyik szemem sír, a másik meg üveg... izé, nevet. A helyzet az, hogy a szüleidet csak dicséret illeti: igyekeznek odafigyelni rád, megölni Téged a nem hozzád való dolgoktól, fontos vagy nekik, ez azt jelzi, hogy nagyon szeretnek. Én tökéletesen megértem őket is. Ez jó dolog. Bárcsak ez általános lenne megannyi családban. A másik dolog azonban szomorú: ugyanis a CS Source nem más, mint a kidobós játék korszerű, digitális, kissé felturbósított változata (tudod, amikor labdával kell megdobni egymást a tornaórán). Ahogy az sem, úgy ez sem nevel háborúra vagy agresszivitásra, ha pedig a kidobós is arra nevel, akkor tiltsák be azt is! Sőt, tiltsák be a híradót, a filmeket, az utcárjárást, az autókat, a késeket sőt magát az életet is, mert agresszióra nevel! Szerintem próbálj leölni (izé leölni, Freud meg itt kopogtat) a szüleiddel és elmagyarázni nekik, hogy a CS: Source olyan, mint a kidobós, vagy olyan, mint a Paintball. Senki sem hal meg, a képernyőn csak vektorhapsikra lösz, nem igaziakra. Majd számolj be róla, hogy sikerült. Kösz. Addig pedig vidd el a szüleidet paintballozni. Szerintem tetszene nekik! Vagy nyomass velük egy CS matchet, hátha rákapnak.

legfőbb oka, hogy a konzolokra más nem is jelenik meg, illetve az, hogy jóval nagyobb eladások születnek konzolon, mint PC-n (A Final Fantasy VII-ből majdnem 10 milliót adtak el, a Halo 2 pedig csak előrendelésben 1.5 millió példányban fogyott és már átlépte az 5 milliót). Ezzel szemben a PC-s oldal manapság csak a WoW-ot, illetve a Half-Life 2-t tudja felso- rakoztatni millió feletti eladással, azonban egyik sem létezik konzolon. Ez után nem csodálkozom, hogy vannak, akik utálják a konzolokat: sokkal több játék jön ki ezekre a masinákra. Ezt hívják irigységnek. A WoW és a Half-Life 2 kapcsán a konzolosok is irigykedhetnének, szóval tényleg itt az ideje a békének. Úgy legyen.

Alex

Miért szaggat?

Hali Gyu.
Nemrég vettem egy Geforce 6600-as 256-os videokártyát és mégis szaggat a San Andreas. A gépem Pentium 4 3,2GHz, 1GB RAM, 300W táp és 200-as vinyló. Léci írj, hogy mi lehet a baj.

Nagyon sok ilyen levél jön havonta, így igyekszem a lehető legérthetőbben megválaszolni: annak, hogy egy játék szaggat, rengeteg oka lehet. Előfordulhat, hogy a rég telepített Windows már összeakad magával. Esetleg nem elég frissek a meghajtóprogramok. netalán kevés a hely a swap-filenak a merevlemezen, vagy

olyan felbontáson/grafikai részletességen játszol, amelyen már izzad a VGA. Egy backdooron keresztül akár „idegen hatalmak” is használhatják a géped erőforrásait, miközben játszol, de az is előfordulhat, hogy régen végeztél töredezettségmentesítést, vagy valamelyik hardvereszköz nem működik 100 százalékosan... és még sorolhatnám napestig. A szaggatás csak egy dolgot jelez biztosan: baj van. Tehát amit ilyenkor mindig érdemes megpróbálni: internetes kártevők kipusztítása, vírusirtás, legfrissebb meghajtóprogramok letöltése, töredezettségmentesítés, üres hely ellenőrzése azon a partíción, ahol a swap-file van, Windows registry kipucolása egy megfelelő programmal, és így tovább. Ezek a tevékenységek akkor sem ártnak, ha nem szaggat a gépünk: egyszerűen tartsuk karban a PC-t is, takarítsuk, ahogy a szobánkat. Már azzal is sok időt és energiát spórolunk majd, és akár jövőbeli szaggatásokat is megelőzhetünk. A felbontást és a grafikai részletességet is próbálgassuk, melyik az optimális. Viszont ha hardveres a gond, akkor csak széttárni tudom a karjaimat: a távgyógyítás nem lehetséges. Ahogy a rendes orvoslásban sem.

» MANAPSÁG MÁR SZINTE MINDEN SZAKMA MEGKÖVETELI A SZÁMÍTÓGÉP ISMERETÉT «

nyújtózkodj, amíg a takaród ér. Mindenesetre én mindenkinek kívánom, hogy több legyen a fizetése, legyenek olcsóbbak a játékok és (a legfontosabb) jusson legalább észébe mindenkinek, hogy egy játékot meg is lehetne venni eredetiben, ezzel nemcsak megtiszteli a készítőket, hanem becsülettel eljárva kifizeti azt az árucikket, amelyet otthon élvezni fog. Mert ez így lenne normális. Tehát ebben a témában egyelőre szünetet rendelék el, remélem pozitívan alakulnak majd a dolgok a jövőben és a játékipar is megkapja a neki szóló bevételt és tiszteletet kis hazánkban.

gondoltam, hogy ezeket a játékokat megfizetem azzal, hogy megveszem (példaként: Morrowind, Grandia II, Neverwinter Nights). A 2005/09-es banánkérdést én eldöntöm: nem szoktam kibontani, héjastól eszem. Ha jól tudom ezt már kérdezték, de általában hány levelet szoktál kapni /nap, vagy inkább /hónap?

Azt hiszem ezt a kérdést már minden oldalról körbejártuk, így ez a levél legyen a vita lezárása, amelyhez csak egy rövid megjegyzést fűznék: a kevés pénz csak az egyik oka a kalózkodásnak: nem mentség arra. Ugyanis van egy ősi mondás: addig

gondoltam, hogy ezeket a játékokat megfizetem azzal, hogy megveszem (példaként: Morrowind, Grandia II, Neverwinter Nights). A 2005/09-es banánkérdést én eldöntöm: nem szoktam kibontani, héjastól eszem. Ha jól tudom ezt már kérdezték, de általában hány levelet szoktál kapni /nap, vagy inkább /hónap?

azokkal a hülye tinifilmekkel. Egyre kevesebb párt lehet látni kézenfogva az utakon. A fiúkat arra tanítják, hogy erkölcsstelenül lefektessenek egy csomó lányt. MIRE JÓ!? Arra, hogy egy csomó tini (köztük én is) depressziós legyen, és arra se legyen elég kedve, hogy éljen. Régebben kevesebb depis fiatal volt. És akkor nem volt guminő, vibrátor, meg néhány hülye popsztár, aki szüzességi fogadalmakat tegyen; és tinifilmek. Csak én találtam összefüggést? Sőt, ahelyett, hogy tennének ez ellen a cenzorok, az összes erejüket a játékok cenzorálására feccsérlik. Szerinted csak túlreagálok az egészet? És még azt kérdezném, hogy nem tudsz-e valamilyen pszichológust, aki segítene rajtam? Mert a szüleim nem segítenek.

Izééé... Britney nem most szült? Akkor most bukta van a szüzességi fogadalommal? Én nem tudom, milyenek a mai lányok (azon kívül, hogy nagyon csinosak, és néhányan valami furcsa tévedés folytán nem az én kezemet fogják az utcán). Szociológus legyen a talpán az, aki meg tudja magyarázni, mi miért történik. Én csak egy fontos dolgot mondok Neked: ne törődj másokkal, csak azokkal, akiket szeretsz. Fogadd el önmagad (mert ha Te nem fogadod el magadat, mások sem fogják megtenni), türelemmel várd ki, mire az a csodás nő, aki titokban csak Rád vár,

szembejön az utcán (folyosón, meccsen stb...) és akkor boldog leszel. Az pedig, hogy a mai teljesítménykényszerbe hajszolt fiatalság mit és hol csinál, ne érdekeljen: hidd el, csak a saját (és a párod) boldogsága számít. Én sokszor elgondolkodtam azon, miért tanítanak az iskolában totál haszontalanul például trigonometriát, és nem tanítanak például viselkedéstant, vagy nem oktatnak önbizalmat, önismeretet vagy ilyesmit. Ugyanis az életben trigonometriára nemigen lesz szükséged, míg a magánélet kihívásaival szemben szinte védtelen vagy (főleg ha a szüleid nem segítenek), és itt mondtad ki a lényegét: ha odahaza nem mondják el Neked, az élet milyen és miről szól, akkor Neked csak a trigonometria marad. Azzal pedig nem sokra mérsz. Biztos van a környezeteden okos, idősebb, tapasztaltabb ember, aki esetleg meghallgatna és jó tanácsokkal látna el. Hallgass rá!

B. Máté

Tour de France

Üdvözletem. Most csak egy rövid kérdésem volna hozzátok: Lefutnátok-e a Tour de France-t, ha a fődíj egy megjelenés előtt lévő játék lenne. PL.: Holnap van a verseny és a Black& White 2 lenne a fődíj. Röviden: bevállalnátok-e vagy sem?

Kuroryu

Ez igazán szomorú

Hello mindenkinek, aki akarja, hogy köszöntsem! Nekem ehhez az egész eredeti játék vs kalózmásolat dologhoz csak annyit lenne a hozzászólásom, hogy szerintem nem a játékok árával van a gond, mert az szerintem nem sokkal drágább, mint máshol, hanem a magyar átlagkeresettel, ami a többi országéhoz képest alacsony. Szerintem Miskolcon majdnem, hogy én vagyok a "legjobb" ember, mert van egy jó pár (értsd 23) darab eredeti játékom, mert úgy

Cyrko

Kérdés!!!!

High Gyu! Azt szeretném kérdezni, HOGY MI A FENÉNEK KELL TÖNKRETNENNI A SZERELMET?? Mert ezt csinálják a médiában (ti szerencsére nem). Egyre kevesebb lány akar társas kapcsolatot végezni a fiúkkal. "Mert minden pasi egy hülye, perverz bunkó állat" ezt lehet mindenhol hallani. Meg ott van az ultrarezgős vibrátor, a fiúknak meg a guminő. A mai lányok többsége a k**** britnit utánozza szüzességi fogadalmakat tesz. Meg bebutítják a népet

FORUM.GAMESTAR.HU

"Nos valóban én ezt a "jövő előre meg van írva" dolgot úgy érzem, hogy kissé determinista vagyok (tudományos determinista). Ezt úgy értem, hogy amikor a világ kialakult, minden elindult valamerre. És bármi történik, annak megvan az oka: a részecskék összeütköznek, elpattannak egymásról. Minden, ami történik, a részecskék egymásra hatása miatt történik (jó, nem csak ütközések vannak a világon, tudom, mindenféle egyéb kölcsönhatásra is gondolok). Tehát az, hogy Te, vagy én hogy döntünk, az is előre meghatározott dolog: hogy miképp áramlanak az ionok az idegsejtjeink membránján. Ilyen egyszerű... Bár ez az okfejtés inkább a „Mi irányítja a világ menetét” c. topicba illene...” (TarsolyGer - : KÖZÖSSÉG -> Kultúra -> Időutazás topik)

"Tesco bevásárló szatyor szet: Az egyik leggyakrabban fellelhető pánccélzat, az utcán is össze lehet fogdosni. Hátránya, hogy gyér a védelme és gyorsan korrodálódik, ezért gyakran kell cserélni. Darabjai: Tesco szatyor gloves: egy kis Tesco szatyor, 5 lyukkal az alján. Egy párat kapsz belőle a játék elején. Érthető módon a kezeket védi. Tesco szatyor skirt: a nagy méretű Tesco szatyor alul kiszakított változata. A csípőt és a combokat védi. Tesco szatyor breastplate: egy nagy méretű Tesco szatyor, az alja ki van szakítva, így könnyen föl lehet venni a felső testre. A fülei pántként funkcionálnak. A felső testet védi. Tesco szatyor boots: egy kis méretű Tesco szatyor, a fülei ketté vannak szakítva, hogy cipőfűzőként lehessen használni. A játék elején szintén egy párat kapsz belőle. A lábakra kell helyezni. Tesco szatyor helmet: egy közepes méretű Tesco szatyor, 2 lyukkal a közepén, hogy ki tud látni rajtuk. A fejre kell húzni természetesen." (zero00 - : KOMOLYSÁGOK -> Általában a játékokról -> FPS -> Halálbástya, fiktív FPS topik)

"Az ifjú Akhilleusz befejezte a dallamot, s előugrott a fedezék mögül, majd, kezeit fegyvereitől eltartva megindult az ellenség felé. Emberei feszülten figyeltek, habár tudták, hogy most már mindennek rendben kell mennie. Ők is beavatottak voltak, maga Galland válogatta össze őket. Habár a kockázat óriási volt, a tisztnem törődött evvel. A szerencse mindig is kísértője volt, s remélte, hogy most sem hagyja cserben. - Komisszár? - kérdezte hangosan. - Komisszár?!" (Syy - : KÖZÖSSÉG -> Fórumos szerepjátékok! -> Equilibrium, Halálos nyugalom topik)

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)
Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)
Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)
Hírlévlé: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlévlére, vagy lemondani azt)
FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhatsz, 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 mondanandókat 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

Gyu! Tudom hogy te etted meg a töltött-paprikámat.....(Souki)
Viszont Te mosogatsz... hehehe :)

És egy lekottázott zenerészlet "Charleston-Selection" címmel. Még nincs teljesen kész de azért tök jó! :) (Gamer Ferree)
Hogy máskor is haljálk: la-lalala-lalalaaa, dim-bumm-triram, dumdidummm, la-lalala-lalalaaa, bumburubumburubumburu....
Tényleg jó :)

Azt szeretném kérdezni, hogy tudtok-e olyan honlapot, ahol úgy lehet vásárolni, hogy másolt és CD vagy DVD-ként másolnak házhozzáállítással, remélem tudtok! (Edwin)
Hogy kérdezhetsz egyáltalán ilyet!
Ha CD-t vagy DVD-t akarsz rendelni, csakis tiszta forrásból, eredetileg!
Előre is kösz!

Kösz, hogy vagytok! (Bora)
Szivesen, jól vagyunk! Ja, nem volt kérdőjel a végén! Bocsi... Egyébként én is örülök, hogy vagyunk, móka és kacagás az élet.

A kérdésem a következő: a Morrowind eredetiben van meg, mégis kilép néha a játékból. A túl kevés memória (128) lehet az oka? (H. Tamás)
Nos, az lehet az oka, azonban kérek olvasd el Alex részére írt választomat: millió oka lehet. Azért manapság nem árt 1GB memória...

Hy Gyu, az lenne a kérdésem, hogy milyen progival csináljátok az újságot? Válaszod előre is köszönöm. Hü olvasók: Tommy
A szövegszerkesztés Microsoft Word (kivéve engem, mert nálam OpenOffice Writer), a tördelés Adobe InDesign, CD/DVD Nero Burning ROM, képlopás és filmlopás FRAPS és mindnyájunknak Windows XP van a gépén. Speciel az enyém angol nyelvű, de majd mindenkié az :)

Hány MB -ot lehet küldeni a tiküldbe?? Mert van egy SIMS 2-ó kiegészítése és 600mB és szeretném elküldeni!! LEHET?? na LÉGYSZI ja postán küldeném ezért kérhetnék egy címet?? (motig)
Az újság postacíme a legutolsó oldalon, az Impresszumban megtalálható. Ide bármekkora méretű cuccot küldhetsz, de ha túl nagy, akkor a CD-re tuti, hogy nem kerül fel, sőt, lehet, hogy a DVD-re sem. Ja, és csak olyat küldetek, amit Ti magatok csináltatok.

Utánanéztam a dolgoknak: a 2005-ös Tour de France (amely kerékpáros verseny, nem futóverseny) 3607 kilométer hosszú volt. 21 szakaszban tették meg ezt a távolságot. Ha egy átlagos maratonista 42 kilométert 3 óra alatt tesz meg, és feltételezzük, hogy naponta 9 órát pihen, akkor egy nap alatt 210 kilométert tud lefutni. Ezzel a teljesítménnyel mintegy 18 napba tellene, hogy a Tour de France egész távját lefussa. **Ez pedig durva becslés, mert a verseny megy magas hegyeken, közben, esőben... Egy Black & White 2 pedig a boltban 12 ezer forint. Úgy gondolom, hogy a fent említett durván becsült 18 napnyi folyamatos futást nem éri meg. És más játék sem. Sőt, ennyit még egy igazán bombázó csaj sem ér meg. Viszont Guinness rekordnak jó lenne!**

M4ssL4gg

Belegondoltál már?

Hello Gyu!
 Valamelyik nap eszembe jutott egy fontos kérdés. Azok, akik például egy balesetben elvesztik valamelyik karjukat, esetleg látásukat, vajon hogy tudnak játszani a PC-vel? Gondolj bele, elvesztet mondjuk a jobb alkarodat, nem tudsz többé írni, FPS-sel jáccani, RTS-sel is csak nehezen, akárcsak a WoW-val. Ma már úgy-ahogy tudják pótolni, igaz, de az akkor sem tud még csak a közelébe se érni ahhoz, amit elvesztettél. És ez még csak a jobbik eset. Mert mit tudsz csinálni, ha elvesztetted a szemed világot! Akkor a PC-t már csak zenehallgatásra tudod használni, esetleg szövegszerkesztésre, programozásra. Sajnos, akivel ez megtörténik (Isten óvjon ettől mindenkit!) nem tud mit csinálni. No, csak ennyit akartam.

Még egy kérdés: a World of Warcraftban, ha sámánnal vagy és felveszed a farkasformát, akkor állítólag egy emote-tal lehet vonyítani. Nem tudod véletlenül mi lenne ennek az emote-nak a parancsa?

Nagyon szomorú dolgokon gondolkodsz, ezt még összel sem kellene. Sajnos úgy vélem, hogy azok, akikkel ilyen szörnyű dolog történik, nem azon gondolkodnak, hogy játsszanak a PC-vel. Az ilyen embereknek ennél nagyobb gondot okoz a társadalomban beilleszkedés és az a törekvés, hogy egyébként teljes életet éljenek (amelyhez hozzátartozhatna a PC-s játék kétségtelenül). Nem ismerek ilyen embert, de érdekelné, vajon tudnak-e PC-vel játszani és ha igen, akkor hogyan... Egyébként rengeteg mindent lehet játszani PC nélkül is és úgy, együtt más emberekkel talán jobb is...
 Konzultáltam 60-as sámánnal, de azt mondja, hogy a Ghost Wolf formában a sámán magától vonyít.

Businessman & Sauerkraut

Mélyen Tisztelt Gyu!

Tisztelt Gyu!
 Respektálok I. Ferenc József császárt? Mert ha csak egy kicsit is, az nagy öröm lenne számunkra, ugyanis Siófokon létezik egy "Ókonzervatív deákok I. Ferenc József császár rajongó testülete" néven működő fan klub. Örömminkre szolgálna, ha Te is csatlakoznál hozzánk [ne ijedj meg nem kell mindennap lejárnod Pestről Siófokra :-)] és ez nem jelent semmiféle kötelezettséget részéről. Az iskolában téged mindenki ismer, és számunkra nem utolsó sorban hatalmas reklám lenne, ha egy ilyen nagy becsben álló közéleti személyiség is tagunk volna. Amennyiben elvállalod, hogy belépsz, küldünk neked egy személyre szóló díszes oklevelet a szerkesztőség címére (viaszpecsét, meg minden). A klub már 12 főt számol, Te lehetnél a mágius 13-as számú. Utóirat: Amennyiben bárki szeretne csatlakozni a GameStar szerkesztőségéből, csak szólj, neki is küldünk oklevelet.

Persze, respektálok, engem speciel sosem bántott, az pedig, hogy az első világháborút javarészt neki köszönhetjük, ma már nem nagyon számít, tett ő jót is épp eleget. A felkéréseket ezért nagyon megértő, esetleg a 17-es számú "külső megfigyelő" státuszt elfogadom. Egyébként magam semmilyen szerveződésnek (párt, mozgalom, vallás stb.) nem szeretnék a tagja lenni sem most, sem a jövőben, de megfigyelőként ott a helyem. Ti pedig hordtjátok helyettem is a pofaszakállat és a ferencjókás kabátot! Merthát én hogy néznék ki benne? (bár ki tudja, ennél csak szebb lehetek LOL)

Rider

S***FEJ

Gyu te egy S***FEJ vagy! És hogy miért? Tudod mióta megszűnt a Gamer, nem veszek PC-magazint, nem leszek áruló! De haverom rendszeresen veszi, és mindig kölcsön adja, én pedig kiolvasom. A hónap kérdésére adott válaszaid alapján szerintem te egy pesszimista, beképzelt, f***kalap vagy aki senkinek, és semminek nem tud örülni! Se a Counter Strike, se a HL2, se a Doom3, se Fear, se a Star Wars filmek/játékok, se a Gyűrűk ura filmek/játékok, se az anime, manga nem tetszenek! Akkor neked mi jó bmege? Ja és aról nem is beszélve hogy az idióta amóba szintű marhaság elfoglal 4,5 oldalt! A fontos hardveres, szoftveres problémák meg be vannak tömörítve Zoldalba! Én azért ezeken elgondolkodnék egy kicsit! De ahogy én téged ismerlek végig se olvasod! De egyvalamit jól jegyezz meg, ezzel is csak azt bizonyítod, hogy nekem van igazam! Ja és még valami: Nem csak én érzek így irántad!

Drága egyetlen kedves aranyos Rider! Mivel én sem ismerlek Téged, így bátran feltételezhetek Rólad bármit: például

azt, hogy okos, kedves, szellemes, megértő fiú vagy, aki művelt, széles látókörű és jól fogalmaz. De mivel elküldted ezt a levelet, kiderült, hogy nagyot tévedtem, amikor ezt feltételeztem Rólad. Igen, bevallom, tévedtem, nagyon sajnálom. Meg kellett változtatnom az elképzelésemet Rólad: úgy gondolom, hogy nem vagy külön annál, mint amit feltételezel rólam, még akkor is, ha én ezt maximális tisztelettel gondolom: Te legalább annyira ismeresz engem, mint én Téged, így ugyanúgy jogom van feltételezni bármit, mint Neked. Amennyiben az, amit feltételezek, igaz, úgy maximum egy csónakban evezünk (űd a klubban, tesó...), de egy biztos, a leveled elolvasva sokan azt a következtetést vonhatják le, hogy igaz. Kérek mindenkit: ne tegyéki Mielőtt bárkiről véleményt nyilvánítunk ismerjünk meg jobban, egy levél vagy 5-6 havi válasz senki megismerésére nem elég. Bár ez a levél erősen határeset!): Egyébként úgy látom sem a leveled, sem a logikai következtetésed nem Téged igazol (a valóságról nem is beszélve, ugye), így sajnos egyedül maradtál a klubban. További szép napot Neked is és a többieknek is!

Sz. Tamás

Német szempontból

Már régóta foglalkoztat egy kérdés. Lehet, hogy valamikor, valamelyik PC-s magazinban már írtak erről, de én még nem számítottok törzsolvasónak. Játékosnak viszont annál inkább, a Commodoros hőskorszakig visszamenőleg. Kérdésem a következő: Miért van az, hogy a játékipiacon fel-felbukkanó II.vh-s FPS-ek között egy sem akad, amelyik a német hadsereg szögéből közelítené meg a történéseket, mindig csak a hős amerikai, orosz (bocs, szovjet) vagy angol katonákból. Félreértés ne essék, nem vagyok karlendítő, csak a dolog háttere érdekel, főképp annak a tükrében, hogy ellentétben az FPS-ekkel, az ugyanezt a korszakot feldolgozó stratégiai játékokban általában (mindig) a német oldal a favorit (változatos hadszínterek, változatos fegyverek stb.) Miért nem lehet ezt FPS-re is átültetni? Csak egyfajta morális vonalzóra tudok gondolni, ami a határt meghúzza. Jól gondolom? Még mindig ott tart a világ, hogy van a gonosz német és a gáncs nélküli szövetséges katona? Csak nem

NYERTESEINK

A szeptember havi GS sms nyereményjáték szerencsés nyertese: **Ádám Zoltán Budapestről**, a IV. kerületből. Nyereménye egy dögös iAUDIO MP3 lejátszó. Gratulálunk!

tudom, mi a különbség, mennyivel jobb egy kis harcokci-konnal lenyomni a világot? A lényeg ugyanaz, ha tényleg morális kérdéssről van szó. A filmeknek már sikerült átlépniük azt a bizonyos határt, a játékoknak miért nem. Az biztos, hogy igény lenne rá. Kérlek, ha tudjátok a választ, írjátok meg. Előre is kösz!

Nem is tudom, elképzelem a kis Johnny-t Amerikában, amikor Günther szerepében amerikai katonákat öldös... Tuti üzleti bukta. Ugyanígy a kis Billy Angliában, aki ahelyett, hogy a dicső skót utászokat

utászokat öldösi egy SS legénnyel. Hmmm, lehet, hogy néhányan szívesen megtennék, de üzletileg tuti bukta lenne. Arról nem is beszélné, hogy azok, akik most a San Andreas miatt rohannak kétségbeesetten Clinton nénihez panaszkodva, hogy "jaj a kisfiam meztelen nőt látott egy játékban micsoda fertő fujj, mi lesz így belőle felnőttkorára?" azok rohanhatnának, hogy "A kisfiam náci, mi lesz így belőle felnőttkorára?" és Clinton néni el is hinné (ismerve frenetikus hozzáértését és képességeit). Egyébként már, hogy szépen, lassan elmennek az utolsó túlélők is, kiderül, hogy mindkét oldalon emberek harcoltak. De ez nem ezekre a hasábokra tartozik. A stratégiai játék más: ott nem tudod magad beleélni a szereplők bőrébe, ahogy az FPS-ben. Legalábbis nekem ezt mondták.

K. Martin

CD-Key

Hi Gyu!!

Nos nem tom mennyire különös is ez amit most írok, de engem zavar!! Szóval a gondom végülis annyi lenne, hogy még régebben megvettem a Raven Shieldet és most lett csak internetem. Gondoltam levelezem a polcra, feltelepítem, regelek meg minden és mikor akarnék gémejni multiban kér egy cdkeyt, mondom *****@\$!β#&* nem lehet igaz. Elkezdtem keresni a kód után de nincs sehol, se a dobozban se sehol. Elég ideges vagyok, a boltban, ahol vettem meg csak annyit tudtak mondani, hogy sajnálják, de ha nincs blokk, nincs cdkey.***/@#&β!\$*† rövideen ennyi. :)

Ezt a levelet azért tettem be, hogy mindenki tanuljon belőle: a CD-Keyt mindig őrizték meg, az ugyanúgy része a játéknak, mint a slussz kulcs is része az autónak, mégsem dobja ki az ember az első, adandó alkalommal. Bár meg lehet próbálni, jobb esetben egy kocsihoz van tartalék-kulcs, a

programokhoz viszont nincs. Szóval figyeljetelek oda, mielőtt elhányjátok valahova. Én azt szoktam csinálni, hogy a bátyámnak a fontos CD-keyeket elküldöm mailben, hogy neki is meglegyen, ha történe valami.

Baker

kérdések

Hi Gyu!

Most épp lyukasorám van, s mit tehetnék ilyenkor? Megírom életem 2.levelét az Arénába... Kérdéseim:

1. Megjénik a STALKER ebben az évezredben? Mert szerintem nem.
2. A PESS jobb lesz, mint a Fifa? Mert a barátaimnak nagyon tetszik a 06-os.
3. Szoktál szabadidődben

sportolni, focizni vagy valamit? Ha igen, akkor írd le, hogy mit? Valamelyik GS-ben olvastam, hogy voltál a Reac-pályán focit nézni. Gyakran jársz ki meccset nézni?

GameUniverse, 3001 szeptember 10, direkt neurokapcsolás: Érdekes régészeti leletet találtak a tudósok az egykoron Ukrajna néven ismert területen, állítólag annak idején, egy őszámitógépen készült egy olyan játékprogram, ameynek S.T.A.L.K.E.R. volt a neve. Egy ősrégi adathordozót ástak ki, amelyen a "S.T.A.L.K.E.R. Final" felirat volt olvasható. No persze ősi technológiával ment, semmi agyi besugárzás, akaratátvitel, illatszmuláció, test-a-térben rendszer: egy lapos, képernyőnek nevezett tárgyon nézték az igencsak kis teljesítményű számítógép által generált képeket, amelyeket egy, egérnek hívott (ki nevezte el ezt pont erről az aranyos kis emlésről?) eszközzel lehetett „játszani”. Ma, amikor mindenki ott-honából léphet be saját holomozija segítségével bármilyen holovalóságba, ez az egész elég furának tűnhet. Ezért a mai tudósok elhatározták, hogy az otthoni gázgyújtó számítási teljesítményét használó egykori játékot felújítják, holomozis változatban nemsokára megjelenik... HoloGamerz 4012 október 11, virtuaszenzáció! Hiába indult el a HOLOS.T.A.L.K.E.R. fejlesztése 3002-ben, mind a mai napig nem jelent meg a különleges játék: a programozók nem tudtak rájönni, mit is akartak a kétezer évvel ezelőtti fejlesztők: azóta az emberiség ugyanis sokat változott... Proxima Centauri GameStarz 5138 december 24. Ma avatta fel Ben Stedirorm, a Proxima Centauri főkörmányzója Proxima Cityben, ebben a csodás

LASER ÉS A 12 ÉV PORNÓIPAR ESETE

Kiváló új kollégánk, Laser, aki nemcsak designol, hanem tördel is, megkért, hogy a nevében írjak annak a mintegy százötvenezer olvasónak, aki e-mailben feltette a kérdést: "Laser tényleg a pornóiparban dolgozott 12 évig?". Én a magam részéről magánnyomozásba kezdtem, végignézve az utóbbi 12 év teljes magyar pornótermését (nem a filmeket, hanem csak a stáblistákat, miket képzeltek már na). Mit mondják, nem volt kevés. De találtam érdekes dolgokat. Például PaulA SERry, LASE Roberts, Gail ASERtohn,

Sőt az egyik filmben szerepelt egy bácsi, akinek LASER Gun volt a neve... hmmm, nem néztem meg, szóval nemtom mit csinált. Tehát igen, LASER név felbukkan többször is, azonban ez nem bizonyíték, Laser egyébként is csak annyit kérdezett: „Mi van, irigykedtek?”. Mellesleg megnyugtatók mindenkit, a pornó is tisztességes szakma, például jóval magasabb a társadalmi megítélése, mint az emberkereskedelemé, és itt van Michelle Wild például, akit mindenki ismer (Én sajna személyesen nem, de hát így jártam...!)

12 milliárdos városban az egykori legenda, a S.T.A.L.K.E.R. szobrát. Ma már nem tudni, mi lehetett ez a történet eredetileg, de népmesei magasságokba emelkedett... a holoszobor talapzatán ősi, angol nyelven a következő felirat olvasható."Egyszer majd megjelenik...". Ma már kevesen tudják az emberiség, a grorgok, a denebek és a huzzádok által lakott három galaxis több ezer naprendszerében, hogy ez mit jelenthetett. De örök tanulság az emberiségnek, grorgoknak, denebeknek és huzzádoknak, bármit is jelent! Ön is gondoljon a S.T.A.L.K.E.R. emlékműre és kicsinyített változata 130 kreditért az Ön hálószobájában is megjelenik, akárhányszor csak rágondol! 2. Jobb lett :) 3. Igen, néha előfordul, Rákospalotán kellemes a hangulat.

K. Máté

nem semmi

Hello Gyu!

Képzeld : megyek a suliba azt' mint egy állat megy mellettem egy kocsi, nézem a rendszámát és ez volt (mármost a rendszám) : WoWi! ÉS EZ MÉG NEM MINDEN! Szóropisztollyal az iskolánk mellett az van a falra írva hogy GTA! ÉS EZ MÉG NEM MINDEN! Az unokatesómmal felemeltünk egy követ és alatta egy csomó olyan kukacot mint amilyenek a Worms-be vannak!

Jaj már, komolyan mondom én vagyok kétségbeesve. Szerintem túl sokat játszottok. Bár velem is történt egy érdekes eset: Echoes of Pink Floyd koncerten voltam, amin a zenészek birkás és malacos pólóban voltak (ezek Pink Floyd állatkák) másnap láttam egy festékfoltot a földön, és egyből az ugrott be, hogy "ez olyan, mint egy birka". Maga az élet is egy nagy Rorschach-teszt (ez az a híres/hírhedt pszichológiai teszt, amelyben pacákról kell megmondani, mit ábrázolnak). Mindenkinek az jár a fejében, ami érdekli: én például egész éjjel futójátékról és passzjátékról, illetve 50 yardos passzokról és 90 yardos futásokról álmodtam, mert este, elalvás előtt NFL

összefoglalókat néztem. Bár hiába emelgettem a köveket, egyik kukac sem hasonlított Michael Vickre. :)

SWIFTY

A GameStar terjedése

Üdvözlés neked Gyu mester!

Újabb jelet fedeztem fel a GameStar világalomra töréséről. Játszok az NBA 06-tal, erre kiírja a sarokba: Nore feat GemStar - Departes EA. Szóval akkor alnéven betörtetek a zeneiparba??? Ezzel együtt az EA vezetésébe is. Ha még most behódolunk élve hagytok minket?

Nem bántunk mi az ég adta világon senkit, célunk a békés egymás mellett élés kellemes zenehallgatással, csinos lányokkal (akinek dögös pasi kell, annak azzal), kellemes ételekkel és GameStar olvasgatással. Mindenütt virágok és szeretet... Na jó, mielőtt azt hinnétek, hogy ez most GS feat. Közö gyorsan felébredtek és elmondom, mi a realitás. A realitás az, hogy ez a Gemstar egy Bigmato nevű másik emberkével megjelentetett egy El Puro nevű lemezt, amely a hangzatos Reggaeton stílus képviselője: ez amolyan latin, elektronikus reggae. Új sztárról van szó, aki még nem tört be Magyarországra, én ajánlom mindenki figyelmébe és nemcsak a névhasonlóság miatt.

Komolyodnak a levelek, amelynek NAGYON örülök! S kiderül, hogy a kedves olvasókat nemcsak az érdekli, hogy lehet elakadni bármely játék bármely pályáján, vagy esetleg az, hogy mennyi poligon lesz a Doom 96 26. pályáján (aki meg tudja számolni, az meg is érdemli, hogy megtudja). Rövid Sci-Fi novellából tudtuk meg, hogy a S.T.A.L.K.E.R. sosem jelenik majd meg, hogy jó dolog, ha a szülők odafigyelnek, de kicsit oktatni kell őket, hogy értsék is, amit látnak, kiderült a „valódi természetem”, E. Rider (E = emberismerő) megmondta a frankót, külső megfigyelő lettem egy ferencjósok pofaszakállban. Szóval ez is érdekes amőba volt, köszönöm, hogy velem tartottatok! **Maximális Tisztelettel Gyu**

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Befejezéséhez érkezik a *Prince of Persia* trilógia (legalább is az „újkori” trilógia, nyilván nem a klasszikus részekre gondolunk.) A Herceg története ezzel a résszel fog lezárulni: megtudjuk, vajon képes-e a párhuzamos világban gonosszá vált alteregójával megküzdeni? A harcrendszer még profibb, mint az előző részben, a játék hangulatában pedig egyenlő arányban keverednek a darkos, baljós és a klasszikus orientális, mesészerű elemek.

Civilization IV



Sid Meier mester klasszikus stratégiai sorozata minden idők legaddiktívabb játékának tekinthető: annak idején rengetegen töltöttünk vele álmatlan éjszakákat, amíg birodalmunkat felépítettük. A *Civilization IV*-hez Meierék teljesen új grafikus motort készítettek és rengeteg játékméletbeli újítást eszközöltek. Reméljük, a régi varázs azért megmarad...

The Movies



A Fejlesztő, Akit Nem Nevezünk Nevén végre előrukkol új ötletével, és Ti is megláthatjátok zúmtüchel, hogy nem fenéig tejfel a filmipar sem. Aki még nem hallott volna a *The Movies*-ről, nehogy valami üzleti stratégiaként képzelje el, hiszen épp az a lényege, hogy a játékon belül mi magunk rendezhetjük meg saját filmjeinket. Kíváncsian várjuk!



Matrix: The Path of Neo

Az *Enter the Matrix* annak idején az Atari egyik legjobban eladott akciójátéka volt – annak ellenére, hogy sokak számára csalódást okozott. A *Matrix: Reloaded* filmhez szorosan kötődő játékban sokan a leginkább azért csalódtak, mert még Neot sem lehetett irányítani, ám a *Path of Neo* szerencsére pontosan ezen fog változtatni, hiszen vele küzdhetjük majd végig a jól ismert sztorit.

TELJES JÁTÉK: BEYOND GOOD AND EVIL

MEGJELENIK
DECEMBER
9-ÉN!



Decemberre igazi csemegében lesz részletek következő számunkban, ugyanis teljes játékunk nem lesz más, mint a 2004-es év egyik legprofibb és lehangulatossabb akció-kalandjátéka, a *Beyond Good and Evil*! A GameStarban 92%-ot kapott szellemes, eredeti hangulatú játékban, Jade-del, egy fiatal, szexis újságírólánnyal kell különböző kalandokon keresztül egy titkos összeesküvés segítségével diktatúrákat megbuktatnunk.

**KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

2005. NOVEMBER

Játások:

Age of Empires III v1.01
Brothers in Arms: Earned in Blood v1.2
Blitzkrieg 2 v1.21
Dungeon Siege II v2.2
F.E.A.R v1.01
FIFA 06
Pacific Fighters v4.02
Psychonauts v1.04
Serious Sam 2 v0.64
The Sims 2 Nightlife v1.2.0

Videók:

City of Villains
Civilization IV
Dungeons & Dragons Online
Fifa Street 2
Gears of War
GUN
The Matrix: Path of Neo
Prince of Persia: Two Thrones
SWG: Trials of Obi-Wan
The Movies
TOCA Race Driver 3
Tomb Raider Legend
Vietcong 2
Warhammer: Mark of Chaos

GSTV

Serious Sam 2
Elder Scrolls IV: Oblivion
Shattered Union
Dragonshard
Age of Empires III

Játék kiegészítések:

Battlefield 2
Black&White 2
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Silent Hunter 3
World of Warcraft

Honosítások:

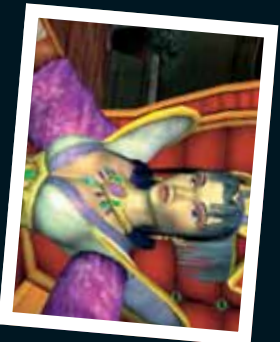
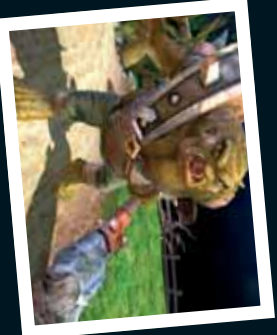
Day of Defeat: Source
LEGO Star Wars
Revolt

Driverok:

ATI Catalyst v5.10
NVIDIA ForceWare v81.85
DirectX 9.0c
DivX v6.0
XVID 1.03

Mozik:

Aeon Flux
Casanova
Domino
Glory Road
Jarhead
Just Friends
The Ringer
Underworld: Evolution



DUPLA DVD 79C

2005. NOVEMBER

GameStar

QUAKE

DEMÓK:

AURORA WATCHING
GOLD WAR
EARTH 2160
LAND OF THE DEAD
PETER JACKSON'S: KING
KONG
THE SUFFERING 2
TRACKMANIA: ORIGINAL
UFO: AFTERSHOCK

100%

2005/11.

GameStar Südeki



2005/11.

GameStar Südeki



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 (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

Munkatársak(k):

Beregi Tamás – Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csontpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
 Hadházy Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)
 Széchényi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvy Tamás – szexicsokolade@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 – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Hirdetési igazgató: Poór Rozi – rpoor@idg.hu

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing vezető: Bogschütz Dániel – dbogschutz@idg.hu

PR munkatárs: Lengyel Andrea – alengyel@idg.hu

Rendezvényszervező: Boros Patricia – 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 történehet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkezelés@idg.hu címen, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapkezelés@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft

GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,

1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.





AZ ÉV JÁTÉKÁNAK FOLYTATÁSA

CALL OF DUTY 2

Az Infinity Ward fejlesztőcsapata visszatér a Második Világháború legfontosabb csatáit feldolgozó, akciódús moziélményt kínáló játékkal. Csatlakozz az osztagoddal, és vedd részt az egyjátékos vagy az izgalmas multiplayer küldetésekből.

WWW.CALLOFDUTY.COM



PC
DVD
ROM



XBOX 360



automex
www.automex.hu

ACTIVISION

activision.com

Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. This product contains software code from id Software, Inc. © 1999-2005 id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way It's Meant to Be Played Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Cool Panel 2

LCD kijelzős kártyaolvasó és ventilátor szabályozó



- 20-az-1-ben kártyaolvasó Szín: Fekete és ezüst
- Ventilátor fordulatszám(4), Hőmérséklet(4), Riasztási hőmérséklet
- Kivezetések: 1 x Vonal be/ki mikrofon, 2 x USB, 1 x Firewire IEEE1394
- 1 x Sata, 1 x Power Sata, 4 x 3Pin (a ventilátorokhoz)

Támogatott memóriakártyák:
- SM, SD, MMC, MS, MS-Pro, MS-Pro Duo, CF, MD

9.490,-+áfa

AeroEngine 2

ATX torony ház **MODDING HÁZ**



- Jet Engine stílusú kialakítás a könnyed és csendes levegőáramlás a ház melegedésének elkerülése érdekében
- 4 LED-es 14cm-es bejövő ventilátor a ház elején
- Lyukacsos 5.25"-ös helytakarék az előlapon
- Plexi oldallap, 2x12cm vagy 2x8cm venti. részére
- 2 részre osztott, mágnesesen záródó ajtók

13.990,-+áfa

High Tower 102

Heat-Pipe-os processzor hűtő **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 hőátadó 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 mozgó alkatrész!**



Méreték: 30 alumínium lamella
185mm (H) x 23mm (Sz)
Anyag: Szuperhővezető cső + Alumínium lamellák

Tulajdonságok:
- Magas hőátadó képesség
- Alumínium lamellák és hővezető csövek a könnyű súly és max. teljesítmény érdekében
- Egyedi lamella kialakítás
- Fostott alumínium borda
- NEM IGÉNYEL VENTILÁTORI!
- TÖBB MINT 70W HŐT KÉPES ELVEZETNI!

5.790,-+áfa

KOMPATIBILIS AZ ÖSSZES VGA KÁRTYÁVAL!

CoolWatch

LCD kijelzős kártyaolvasó és ventilátor szabályozó



Szoftveresen vezérelt
Nagy LCD kijelző
Futurisztikus kialakítás

20-az-1-ben kártyaolvasó/író
- USB 2.0 / vonal ki / mikrofon
- 3 LCD háttérfény szín: vörös / kék / lila /
- Hangérzékelő kijelző, Automata és kézi beállítás
- Riasztás túlmelegedés vagy nem megfelelő üzem esetén
- Mutatja a hőmérsékletet, venti. sebességet és rendszerinformációt
- Kijelzi és vezérli 4 hőmérséklet érték függvényében 4 ventilátor sebességét

12.990,-+áfa

GEIL Dual Channel USB Pen Drive



30Mb/sec olvasás & 20Mb/sec írás
Visszahúzható USB csatlakozó
Méret: 67mm x 26mm x 12mm
LED-es visszajelzés
Csatlakozó: USB 2.0

30Mb/s!

Bőr hordszíj
3 év garancia: 1 év csere, 2 javítás

9.990,-+áfa 512Mb, Ezüst szín

EXTREM TELJESÍTMÉNY

Cyber Snipa

Gamer billentyűzet



A legnépszerűbb PC-s játékokhoz tervezték, egyéb esetben az alap irányítási beállításokat megváltoztatva már játszhatunk velük. Tapasztalt játékosok esetében is érezhetően javulhat a játék irányítása, sebessége és pontossága. Mivel USB csatlakozón keresztül kapcsolódik a géphez, billentyűzetünk használható marad mellette, elég csatlakoztatni és játszhatunk is.

9.990,-+áfa

harkoon

Modding, kiegészítők

Media reader 2

3.990,-+áfa

30-az-1-ben kártyaolvasó / író
Nem igényel külső tápot
Külső és belső használatra

Ventilátor rácsok nagy választékban

Lézerrel vágott fémmé és UV-aktív plexi

640,-+áfa

Multimédias Gamer billentyűzet

A billentyűzet tartalmaz egy beépített 2 portos USB hub-ot, amely így mindig kéznél van és egyszerűen használható pl. hordozható USB-s eszközök esetében, játékevezérlőkhöz vagy rövid kábellel rendelkező eszközök kényelmes csatlakoztatásához! Ezen kívül helyet kapott rajta még egy audió kimenet és mikrofon bemenet, amely ugyancsak kényelmes közelébe kerül az asztalunkon.

Gamer egérpád

A Cyber Snipa egérpád magas minőségű alumíniumból készült, a játékosok igényeit maximálisan figyelembe véve a mérete kényelmes 305 x 225 x 5mm. Pontos és biztos játék garantált a magas minőségű borításnak és a gumirozott talpazatnak köszönhetően. Az ajándék hordtáska lehetővé teszi, hogy biztonságosan, sérülés mentesen szállítsuk az egérpádot.

6.990,-+áfa

10.900,-+áfa

Gamer Bag



"Gamereknek lanparty-ra"
Számítógép hordtáska igényeseknek.
Az összes midi toronyhoz használható!

5.590,-+áfa

Világító és UV-aktív kábelek, UV-aktív ventilátor átalakítók



Rainbow fan

Color Changer
Color rotator
Bicolor



Forgó smLED-ek, látványos színjáték
(8 cm-es ventilátor, 2000 RPM, 29dBA, 17 CFM)

2.590,-+áfa

Partnereink:

Extrém PC Kft.
1039. Bp. Madász J. u. 4. ☎ (1)244-0213

Gubó Computers www.gubocomputers.hu
1148 Bp. Örs vezér tér, Sugár utca klp. ☎ (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.agysoftware.hu
1032 Bp. Városvári út 35. ☎ 410-6600

Central Computer Kft.
www.centralcomputer.hu ☎ 20/957-3893
1211 Bp. Szent Imre tér 19. ☎ (1)427-1111

Egri Aszok Kft. www.egriaszok.hu
3300 Eger, Deák Ferenc út 49. ☎ (36)412-577

Ocsi-PC Bt. www.ocsihc.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

Ynet Kft. www.ynet.hu
8800 Nagykürtösi, Fő u. 7. ☎ (93)536-080

Foramax Computers Bt.
www.foramax.hu ☎ (92)318-910
8900 Zalaegerszeg, Bíró Mirtón u. 19.

Flash Bemutatóterem
Killy-TDR Hungary kft. www.killy.hu
1065 Bp. Lázár u. 6. ☎ (1)301-0203

Online áruházak:

Computermode
www.computermode.hu
1164 Bp. Cica u. 29. ☎ (1)400-1921

CoolComp
www.coolcomp.hu
1132 Bp. Visegrádi u. 69/d
☎ /fax (1)788-4028

DSP System Kft.
www.pchardware.hu
1072. Bp. Nagydólya u. 1. ☎ (1)341-1111

Disztribúcióink:

Aero, SUPER FLOWER, GEIL, harkoon, REVOLTEC, FLASH-POINT

1144 Bp. Rátót u. 18-20 point@flash.hu
Vizonteladók jelentkezését várjuk!

A hirdetésben feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, az áfát nem tartalmazzák. A hirdetésben szereplő képek illusztrációk.