

KARÁCSONYI TELJES JÁTÉK: **BEYOND GOOD & EVIL** GS 2004/01: 92%
PCG 2004/01: 94%

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

GameStar

DVD-S KIADÁS
DUPLA
DVD

JÁTSZHATÓ
DEMÓK

QUAKE 4
NFS: MOST WANTED
CIVILIZATION 4

IDG
HUNGARY

1896 Ft
2005/12

PRINCE OF PERSIA TWO THRONES

A HERCEG VISSZATÉRT, ÉS KÖSZÖNI, NAGYON JÓL VAN.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

„LUK3, NE LŐJI ÉN VAGYOK AZ, 4P4'DI!”
MEGÚJULVA, FELTURBÓZVA - JOBB MÓKA MINT VALAHA!

MATRIX PATH OF NEO

„A KÉK KAPSZULÁT KELLETT VOLNA?”

KARÁCSONYI MINDENTBELE!
14 CD-NYI TARTALOM
8 JÁTSZHATÓ DEMÓ
+2 BÓNUSZ TELJES-JÁTÉK
AJÁNDÉK NOD 32 VÍRUSÍRÍTÓ

BÉTA TESZT

SPLINTER CELL 4

TESZT

CIVILIZATION 4

THE MOVIES

További játékok: Harry Potter and the Goblet of Fire, UFO: Aftershock, Battlefield 2: Special Forces, Vietcong 2, Dragonshard, ROSE Online...

Mélyvíz: Gépfeljesztési tanácsadó - CPU-t, RAM-ot, VGA kártyát vegyünk? Univerzális távirányítók, Creative X-Fi bemutató, Netrádiózás...

Játékdemók: 80 Days, Civilization IV, Quake 4, Toca Race Driver 3, X-Men Legends II, Ski Racing 2006, The Three Musketeers



9 771583 180261

0 5 0 1 2

TÖLTSE LE
JOBBNÁL JOBB JÁTÉKOKAT

KING KONG

THE OFFICIAL MOBILE GAME OF THE MOVIE

a Vodafone Live!
Játékok rovatából!



NEZD MEG A FILMET



KÓD : 193421
A, B, C, D, E, F, G, I, J, K, L

Peter Jackson's King Kong the Official Game of the Movie,
a film hivatalos játékváltozata PC- és konzoljátékként is elérhető:
www.kingkonggame.com



PÁR GOMBNYOMÁS, ÉS INDULHAT A JÁTÉK



Keress az „Új Gameloft Játékok” linket
a Játékok vagy az Újdonság rovatban
a Vodafone Live!-on!



BEST-OF	 ASPHALT : URBAN GT™ 2 KÓD : 193591 A, B, C, D, E, F, H, I, K, L	 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX™ LOCKDOWN KÓD : 190321 A, B, C, D, E, F, H, I, K	 BROTHER IN ARMS EARNED IN BLOOD™ KÓD : 192771 A, B, C, D, E, F, H, I, J, K	 MIDNIGHT BOWLING KÓD : 193441 A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K	ÜGYESSÉGI	 NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY KÓD : 182501 A, B, C, D, E, F, G, I, J	 PRINCE OF PERSIA™ WARRIOR WITHIN™ KÓD : 178251 A, B, C, D, E, F, G, H, J	 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY™ KÓD : 186841 A, B, C, D, E, F, G, H, I, J
	 WAR OF THE WORLDS KÓD : 189501 A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K	 MIGHT AND MAGIC™ KÓD : 178241 A, C, D, G, H	 MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY KÓD : 190151 A, B, C, D, E, F, G, I, K	 2005 REAL FOOTBALL KÓD : 189751 A, B, C, D, E, F, G, I, K		 BLOCK BREAKER DELUXE™ KÓD : 186181 A, B, C, D, E, F, G, H, I	 MIDNIGHT POOL KÓD : 185231 A, B, C, D, E, F, G, H, I	

► **SMS-ben is rendelhető!** Küldd el a játék kódját normál díjas SMS-ben a 06 70 7000080-as telefonszámra (mindenképp a 06xxx formátumot használd!) Mi válaszként küldünk Neked egy linket, amire rákattintva bejutsz a Live!-ra, a játék letöltési oldalára, és a feltüntetett árat elfogadva megvásárolhatod a játékot. Kérünk, légy türelmesem, a link eljuttatása a hálózat terheltségétől függően néhány percet igénybe vehet. Jó szórakozást!

SMS kód kizárólag az alábbi készülékekről küldhető: Sharp GX-15, Sharp GX 17, GX-25, Alcatel OT 565, Sagem myV-55, SonyEricsson F500i. A játékok letöltési díja letöltésenként bruttó 800 Ft, kivéve az Akciós játékokat, amelyekért letöltésenként bruttó 600 Ft-ot számítunk fel. A letöltési díjon felül, így a hálózat használatából eredő extra költség minden esetben az Előfizetőt terheli. A Vodafone Magyarország fenntartja az árváltoztatás jogát.

Az alábbi készülékekre töltheted le a játékokat:

A: Motorola V25, V550, V600; Nokia 3200, 3220, 6020, 6220, 6230, Sagem myV-55, myV-56; Sharp GX-10, GX15; Sony Ericsson F500i / B: Sharp GX 20 / C: Siemens CV65; Sony Ericsson K700i, Samsung E310 / D: Nokia 3650 / E: Sharp GX 30 / F: Sony Ericsson K300i / G: Alcatel OT 565 / H: Nokia 3510i / I: Sony Ericsson T610 / K: Sagem My C5-2 / L: Sharp GX 25. A lista nem végleges. Az aktuális készüléklistát megtaláld weboldalunkon, a www.vodafone.hu/live/jatekok.html oldalon.

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt, Urban GT, 2005 Real Football, New York Nights: Success in the City, Midnight Pool, Medieval Combat, Age of Glory, Midnight Bowling and Midnight Hustler Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell: Chaos Theory, Splinter Cell: Double Agent and the Splinter Cell logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six: Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved. War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. All manufacturers, cars, motorcycles, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Urban GT 2 are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

gameloft
www.gameloft.com

GERICOM PHANTOM noteszgép
akció 0 Ft kezdőrészlettel!

ACOMP
Számíthat ránk.

A pofám leszakad!

Ez egy fullos új notebook, ingyen?!

Német gyártmány?!

Ennyire szép, és ennyire könnyű?!

És még DVD-t is másolhatok vele?!

Nulla forintért már ma haza vihetem?!



0 Ft + 6,205 Ft / hó

BUDAPEST BANK THM: 24.42%

Intel Celeron-M mobil processzor

512MB RAM, 40GB UDMA merevlemez

8.5GB dual layer DVD író

Csak 2.8 kg!

Ez a szenzációs PHANTOM akció
a készlet erejéig érvényes.

GERICOM PHANTOM 129,900 Ft + ÁFA

Egy új notebook típus a GERICOM-tól. A PHANTOM igazán mindent tud, amit a nagyok, de más gyártókhöz képest jelentősen kedvezőbb áron. Intel Centrino technológia, legújabb generációs DVD író, bőséges memóriakapacitás.

Csatlakoztassa kényelmesen eszközeit a 4 db nagysebességű USB portra és használja a DVD író házi mozijának elkészítésére. A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a

gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb.

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

- 15.1" TFT XGA kijelző (1024*768)
- SIS 661GX + SIS 963L chipset
- Intel® Celeron-M 360 processzor, 1400MHz / 1MB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD+/-RW DVD író meghajtó
- SIS Mirage grafikus rendszer, max: 64MB system RAM

- S-Video kimenet
- 2x Mini PCI hely
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon, fejhálgató, párhuzamos csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm * 273mm * 36mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

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

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

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


Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

TARTALOM

12

54 POP: TWO THRONES

„Babilon napsütötte utcái, matt színű kőépületei és faházai, a fenséges paloták, a rozettákkal teli templombelsőök nemcsak egyszerűen szemet gyönyörködtetők, hanem elképesztő stíluserékkel is alkották meg őket.”

GYORSKERESŐ

AND THERE WERE NONE	B	94
ROME TW: BARBARIAN INVASION	B	98
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES	B	96
CIVILIZATION IV	B	68
D&D ONLINE	UI	27
DAEMON VECTOR	H	23
DEAD TO RIGHTS 2	B	87
DESPERADO 2	H	18
DRAGONSHARD	B	87
DRIVER: PARALLEL	E	50
GALACTIC CIVILIZATIONS II	H	25
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	E	48
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE	B	84
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES	UI	26
KING KONG	B	64
MAELSTORM	EL	12
MATRIX: THE PATH OF NEO	B	80
PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES	B	54
RED ORCHESTRA	H	25
RISE OF LEGENDS	H	20
ROSE ONLINE	B	86
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	BT	28
STAR WARS BATTLEFRONT II	B	74
THE MOVIES	B	90
TIMESHIFT	H	14
TITAN QUEST	E	46
UFO: AFTERSHOCK	B	88
VIETCONG 2	B	98
ZERO TOLERANCE	H	16



74

„Olyan földhözragadt arcokat is irányíthatunk, mint Han Solo, vagy valamelyik Fett. Oké, elsősorban nyilván mindenkinek volt olyan időszaka...”



80

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



8

Főszereplőnk egy ifjú újságíró, Jade, aki ritka állatok fotózásával keresi a kenyerét egy Hillys névre hallgató városkában.



28

Fisher rács mögött! Igen, jól olvastátok, az USA és a szabad világ többszörös megmentője, a böcsületes jó polgárok védelmezője...



HOLLA PÍPÖL!



64 KING KONG



86 ROSE ONLINE



ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

CD TARTALOM 6

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

ARÉNA 136

AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLDO ITT, CSAK A LEGJOBBAK A TÖBBEZRES LEVÉLFORBALOMBÓL

TIPPEK 100

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

CD BORÍTÓ 142

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

BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
ELSŐ LÁTÁSRA:	
MAELSTORM	12

ÚJDONSÁGOK

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES	26
D&D ONLINE	27
SPLINTER CELL:	
DOUBLE AGENT	28
JÁTÉKFEJLESZTŐI INTERJÚ:	
CRYTEK	40
OLVASÓI BÉTATESZT:	
CHRONICLES OF NARNIA	44
TITAN QUEST	46
GHOST RECON:	
ADVANCED WARFIGHTER	48
DRIVER: PARALLEL	50

JÁTÉKBEMUTATÓK

PRINCE OF PERSIA: TT	54
KING KONG	64
CIVILIZATION IV	68
STAR WARS BATTLEFRONT II	74
MATRIX: THE PATH OF NEO	80
HP AND THE GOBLET OF FIRE	84
ROSE ONLINE	86
DEAD TO RIGHTS 2	87
DRAGONSHARD	87
UFO: AFTERSHOCK	88
THE MOVIES	90
AND THERE WERE NONE	94
BF 2: SPECIAL FORCES	96
VIETCONG 2	98
ROME TOTAL WAR: BI	98

TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	100
KING KONG	102
CIVILIZATION IV	104
THE MOVIES	108

THE MATRIX: PATH OF NEO	106
STAR WARS: BATTLEFRONT II	106
BATTLEFIELD 2: SF	103
KV SZOFTVER	110

MÉLYVÍZ

HÍREK	112
JÖVŐNÉZŐ	116
PIACTÉR	118
CPU-T, RAM-OT, VAGY VGA-T	
VEGYÜNK?	120
CREATIVE X-FI TESZT	126
FELIRATKÉSZÍTŐ PROGRAMOK	128
NETES RÁDIÓZÁS	129
KV HARDVER	130
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	132

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

STARMUSIC	134
STARMOVIE	135
ARÉNA	136
ÍZELÍTŐ A KÖV. SZÁMBÓL	140

Ennek megfelelően karácsonyi számunk telve van minden jóval: teljes játékunk, a Beyond Good and Evil megjelenésekor, 2004 elején mindenkit levett a lábáról, és talán az újságok mellé adott valaha volt legjobb teljes játék ö, egy igaz gyöngyszem, melyet minden gamernek végig kell játszania legalább egyszer. A Kék GS olvasói a szokásos 1646 forintos árért ezen kívül egy szimpla DVD-t és egy CD-t is kapnak, összesen 8 CD-nyi tartalom 7 játékdemóval, teljes GSTV adással és egy bónusz teljes játékkal. Az Ezüst GS-ek jussa 14 CD-nyi tartalom a Dupla DVD-n, a szokásos tengernyi extrával, és 2 bónusz teljes játékkal. A múlt hónapban a NOD 32-vel közösen elindított „teljes verziós vírusirtót mindenkinek!” mozgalmnak óriási sikert aratott, és az ígéreteknek megfelelően folytatódik is: az ehavi aktivációs kódot a CD-DVD tartalomban találjátok. A 144 oldalas magazinban e hónapban is ott lapulnak többmillió előfizetői akciónk részletei, mellyel kapcsolatban eloszlatnánk egy közkeletű félreértést: a GS táskát, GS rádiót, GS egeret és az archív CD-t mindenki megkapja. Mindenki. Ezek nincsenek sorsoláshoz kötve, ezek biztos ajándékok, a szerencsére csak a nyeremények és a fődíj esetében kell hagyatkoznotok. Továbbá az egész akció a jelenlegi előfizetők éppúgy igénybe vehetik, mint az újjak, még akkor is, ha előfizetésük nem most jár le. Részletek a 34. oldaltól.

Az év vége közeledtével a Best of GameStar díjak is kiosztásra kerülnek: mire ez a lapszám megjelenik, a gamestar.hu-n beélesítve várja majd szavazataitokat a 2005 legjobb játékait firtató kérdőív, a januári számban pedig érkeznek a nagy eredményhirdetés – a Nagy 2006-os Játékelőzetessel egyetemben. Januárban egyébként nem csak a tartalom miatt lesz érdemes keresni az aktuális lapszámot, hanem egy újabb teljesjáték-csemege okán is: sikerült ugyanis megszerezniünk nektek a 2003 közepén egyediségével sikert sikerre halmozó stratégiát, a Ghost Mastert. Meg ugye egyébként is rég volt már stratégia a GameStar mellett... Ű Addig is viszont legyen elég a friss, párizsi infókkal tűzdelt Splinter Cell 4 riport, a Prince of Persia teszt, a Battlefield 2, King Kong, Civ 4 és Matrix: PoN kritikák, Mady átfogó „mit hogyan fejlesszünk gépünkben így Karácsony táján” kalauza, a Quake 4 és NFS: MW demók a lemezekben, meg az a tengernyi más érdekesség, melyeket itt most nem sorolok fel egyenként.

Jó szórakozást hozzájuk, és találkozzunk 2006-ban!

Üdv,

Boe / GS Team

PS: Online kód: mangarulez

CD-DVD

JÁTÉK DEMÓ

FOR SPEED: MOST WANTED
KIADÓ: ELECTORINC ARTS, MÉRET: 570MB

MADY



Sziaztok!!

Hát ezt is megértük, itt a december, lassan vége a 2005-ös évnek. Fogadjátok szeretettel az év utolsó GameStar mellékletét, melyre ismét rengeteg finomságot sikerült felpasszírozni, hogy az ünnepek alatt se keljen nélkülözni a napi játékadagot.

Most is igen friss teljes játékot csomagoltunk a magazin mellé. A Beyond Good & Evil előző teljes játékainkhoz (Psi-Ops, Sudeki) hasonlóan igen méreteresre sikeredett, így a CD-s GameStar mellé ismét egy DVD-n mellékeljük. Demó fronton is jó hírről szolgálhatunk, olyan nevek kerültek fel a korongra, mint Need for Speed: Most Wanted, Quake 4, Toca Race Driver 3, vagy Civilization IV.

A GS TV karácsonyi adásában jó szokásunkhoz híven néhány igen remek alkotást láthattok működés közben. Végül engedjétek meg, hogy én is kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánjak Nektek, az egész csapat nevében!

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU



Keves olyan játék van, aminek már a demóját is ilyen lelkesedéssel várják a játékosok. A Need for Speed: Most Wanted szerencsésnek mondhatja magát, amiért ezen kevesek közé tartozik. Cserébe persze a készítők is megemberelték magukat, hiszen nem egy átlagos demóval szűrték ki a szemünket. A kipróbálható verzió igen tekintélyes méretű, egészen pontosan hat pályát tartalmaz, továbbá nem kell megelégednünk egyetlen verdával, hisz rögtön négy közül is választhatunk.

TOVÁBBI DEMÓK

	DVD
80 DAYS	DVD
CIVILIZATION IV	CD/DVD
QUAKE 4	CD/DVD
TOCA RACE DRIVER 3	CD/DVD
X-MEN LEGENDS II	CD/DVD
SKI RACING 2006	CD/DVD
THE 3 MUSKETEERS	CD/DVD

Indítás

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

FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárhol 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 LEMEZSEL

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.



GSTV



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Tisztelt GS TV nézők! Ez a hónap több különleges érdekességet is tartalmaz, hiszen jól megnöveltük azon játékok számát a GS TV-ben, amelyről írunk is a lapban (az öt filmből egész precízen négy: a Civilization IV, PoP 3, King Kong és a SW: Battlefront 2), és debütál a magazinban az eddig méltánytalanul háttérbe szorított autós progj, az RFactor is, egy látványos versennyel.

MOZI ELŐZETES



KING KONG

A mester ismét nagyot alkotott. Peter Jackson bebizonyította, hogy igenis van élet a Gyűrűk Ura után. A King Kong feldolgozást egyébként december 15-től vetítik a mozikban. Addig is érdemes ráhangolódni a filmre ezzel a kis előzetessel.

TOVÁBBI FILMEK

FINAL DESTINATION 3	CD/DVD
MEMOIRS OF A GEISHA	DVD
MONSTER HOUSE	DVD
MÜNICH	DVD
SLITHER	CD/DVD
THE FOUNTAIN	CD/DVD
ZATHURA	DVD

TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVÍRUS AJÁNDÉKBA

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

A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:

imtheone



HÓNAP VIDEÓJA



HITMAN: BLOOD MONEY

MOD



QUAKE 4

Ebben a hónapban nem csupán a Quake 4 demója került a korongra, de mellékelünk egy kis mod válogatást is, melyben megtalálhatók a legfrissebb, játékhöz kapcsolódó kiegészítések. Új pályákat, skineket, fegyvereket és egyéb extrákat rejt a csomag.

További játékkiegészítések: Battlefield 2, Doom 3, GTA: San Andreas, Half-Life 2, World of Warcraft

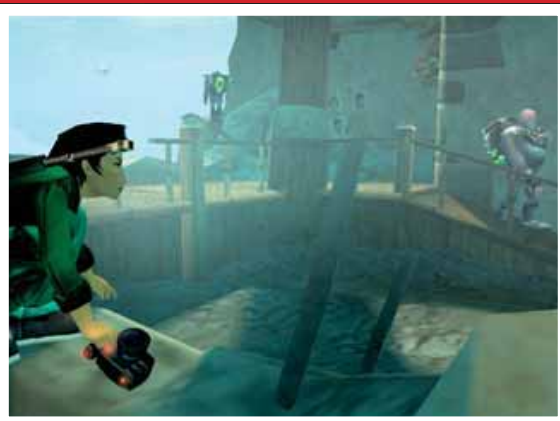
TOVÁBBI VIDEÓK

AGE OF CONAN	DVD
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES	DVD
CONDEMNED:	
CRIMINAL ORIGINS	CD/DVD
CALL OF JUAREZ	DVD
DREAMLORDS	CD/DVD
ELVEON	CD/DVD
EXTEEL	CD/DVD
LOTR: BFME 2	CD/DVD
MONSTER MADNESS	DVD
SW: EMPIRE AT WAR	CD/DVD
THE MOVIES	DVD
TOCA RACE DRIVER 3	DVD
VIETCONG 2	DVD



TELJES JÁTÉK

BEYOND GOOD & EVIL



E havi játékunknak nincs szüksége bármilyen komolyabb felhajtásra: az egykori GS-fókusz szereplő különlegessége nem csupán a profi kidolgozás, hanem a többféle játéktípus mesteri vegyítése – egyszerre TPS, ügyességi-, és kalandjáték.

Michael Ancel, a Rayman-játékok készítőjének sikerült az, amiről sok fejlesztő csak álmodik: visszahozott egy már-már végleg el-tűnt műfajt a PC-re – a „jump'n'run” azaz ugrálás játékokról van szó – mindezt megkeverte némi akcióval, fejtörőkkel, történettel és egy egészen egyedi világgal. Sőt: a szórakoztatáson kívül képes volt még pár mélyebb gondolatot is elrejtetni a játékban, amelyek nem tola-kodóak, de külön ízt adnak a BG&E-nek.

KERESD A NŐTI!

Főszereplőnk egy ifjú újságíró, Jade, aki ritka állatok fotózásával keresi a kenyerét egy Hillys névre hallgató városkában. A helyszín egy sci-fi világ, repkedő autókkal, és különböző idegen lényekkel – nem annyira egy tovább-fejődött földi, mint inkább egy fantázia-világ. A fura lények között megtalál-hatjuk Pey'j-t, aki egy az egyben egy disznóra hasonlít, de ezzel vége is van a párhuzamoknak: ő Jade nevelőszülője, aki, miután a lány elvesztette apját és anyját, felnevelte, és azóta is gyakran együtt járják a világot. Természetesen, ahogyan az lenni szokott, a nagy békeséget megzavarja egy s más. A DomZ faj meg akarja semmisíteni Jade sziget-városát – ugyan az Alpha Section nevű elit kommandós osztag feladata lenne ezt megakadályozni, de mint kiderül, mégsem egészen ezzel foglalkoznak... Itt jön a képbe egy titkos szervezet, az Iris, amelynek a tagjai kicsit többet tudnak és kicsit másképp látják a dolgokat. Bár Jade eleinte nem hisz nekik, mikor az ellenállók felnyitják a szemét, beáll közéjük, hogy leleplezze a DomZ-ok és az Alpha Section cselszövését.

A FEGYVEREK SZAVA

Mivel a BG&E nem elsősorban akci-ójáték, így nem kérjük kölcsön Kane gránátvetőjét (Strogként pedig már úgysem lenne rá szüksége), hogy adjunk a gonosz ellenség arcának, hanem sokkal finomabb eszközökkel dolgozunk. Egyik fő „fegyverünk” a fényképezőgépünk: ezzel nem csak

bizonyítékokat tudunk gyűjteni, hanem segítségével azonosíthatjuk a tárgyakat, illetve a lefényképezett ritka állatok fotóival még pénzt is keresünk. Emellett megtalálható kelléktárunkban egy shaolin-harcosok fegyveréhez hasonló bot, és pengeéles eldobható lemezeket is tartunk magunknál.

Ha pedig Jade még így sem birkó-zik meg az adott feladattal, akkor segítenek neki a barátai, a már előbb említett Pey'j és egy Flash Gordon-t parodizáló tudóspalánta, Dupla H. Két társunk kidolgozott karakter: humoros beszólásaikkal színesítik a történetet, emellett pedig szükség esetén mindig segítséget nyújtanak. Cserébe nekünk is oda kell figyelni rájuk, nehogy fűbe harapjanak.

Ahogy haladunk előre a játékban, a legkülönbélebb, változatos játékelem-mel találkozunk. A harc a klasszikus TPS-eket idézi – szerencsére a kame-rával minden rendben van – és külön ingyencsés, hogy a főellenégeket nem pusztán erővel, hanem mindig csak valami trükkkel, ravaszsággal tudjuk legyőzni. Ennél nagyobb szerepük van a fejtörőknek: rejtett kapcsolókat kell aktiválnunk, de ehhez sokszor elekt-romos biztosítékot kell szerezni, vagy éppen zárlatot okozni a rendszerben... Szerencsére a feladatok nem túlóntúl neheznek, így nem kell senkinek emiatt elrettennie Jade kalandjaitól. Még nagyobb móka a léggárnás járművel száguldozás – ezzel gyakran közlekedünk, sőt a ránk támadókkal is meg kell küzdenünk. Időnként izgalmas versenyeken vehetünk részt, értékes nyereményekkel – ez utóbbi is egy jó példa arra, mennyi apró, de annál élvezetesebb aljáték színesíti a BG&E-t. Mindehhez a fejlesztők még hozzáillesztettek lopakodós részeket is, amelyek ugyan nem vernek oda a Splinter Cell-nek, de ennek ellenére meglehetősen jól sikerültek. Ahogy annak idején Bad Sector kolléga meg-jegyezte, a játék egy igazi gyöngyszem, egyedi, fantáziadús és hihetetlenül szórakoztató. Aki kihagyja, magára vessen!

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/hu weboldalra.



A ViewSonic termékek hivatalos disztribútora az RRC Hungary Kft.

ViewSonic 
the choice of professionals

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS
házzozzáállítás
akár már
MÁS NAPRA!

Rendelésleadás telefonon:

479-0933

vagy interneten:

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCÓ

Budapestre
és az országon belül
bárhová!

A házhozszállítás díja:
a kiszállítási címtől és
a megrendelt termékek
darab számától függetlenül:
egysegesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépek és videojátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

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

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN
VÁSÁRLÁSHOZ!

7 Sins HUN	5 990
Act of War	3 990
Afrika Korps vs D. HUN	1 990
Against Rome	990
Age of Empires 3	11 990
Age of Mythology Gold	9 990
American Conquest	1 290
American C. Fight Back	1 290
Amiga Classics 1	1 990
Amiga Classics 2	1 990
Anno Domini 1193	990
Aquanox 2	990
Arcanum	990
Armies of Exigo HUN	3 990
Army Racer HUN	1 990
Arx Fatalis	990
Asterix & Obelix XXL 2	7 990
Atlantis Evolution HUN	6 990
Augustus HUN	1 990
Axis and Allies	3 990
Atok - Izsiz szembe HUN	1 990
Bad Boys 2	1 990
Bandits HUN	7 990
Bard's Tale	6 990
Battlefield 1942	3 990
BF 1942 csomag	11 990
Battlefield Vietnam	11 990
Battlefield 2	11 990
Battle2. Special Forces	7 490
Bázis a mélyben HUN	990
Bet on Soldier	7 990
Beyond Divinity	3 990
Beyond Good & Evil	1 990
Bionicle	3 990
Black & White 2	11 990
B & W 2 Collector's Ed.	14 990
Blitzkrieg: Barbarossa	1 290
Blitzkrieg: Green Devils	2 990
Blitzkrieg: Kursk	3 990
Blitzkrieg Anthology	4 990
Alap+ Burning Hor.+Rolling T.	1 290
Blitzkrieg 2	9 990
Blood Omen 2	990

PC DVD-ROM
LIBERTECH
EXCLUSIVE FARCRY
2 490,-
Far Cry

PC DVD-ROM
LIBERTECH
EXCLUSIVE PRINCE OF PERSIA
2 490,-
Prince of Persia W.W.

PC DVD-ROM
BESTSELLERS COLIN MCRAE RALLY 2005
2 990,-
Colin McRae Rally 2005

PC DVD-ROM
grand theft auto III
2 990,-
GTA 3

PC DVD-ROM
MOST-WANTED THEIF
2 990,-
Thief 3

PC DVD-ROM
MOST-WANTED COMMANDOS 3
2 990,-
Commandos 3

PC DVD-ROM
SACRED GOLD
5 990,-
Sacred Gold

PC DVD-ROM
grand theft auto vice city
2 990,-
GTA Vice City

PC DVD-ROM
MOST-WANTED TOMB RAIDER
2 990,-
Tomb Raider Angel of D.

PC DVD-ROM
STAR WARS KOTOR
3 990,-
Star Wars KOTOR

PC DVD-ROM
GOTHIC II GOLD EDITION
5 990,-
Gothic 2 Gold

PC DVD-ROM
MAFIA
2 990,-
Mafia

PC DVD-ROM
MOST-WANTED HITMAN
2 990,-
Hitman Contracts

PC DVD-ROM
EVERQUEST 2
2 490,-
Everquest 2

PC DVD-ROM
SPELLFORCE GOLD
5 990,-
Spellforce Gold

PC CD-ROM
HEROES IV COMPLETE
3 990,-
Heroes of M&M 4 Pakk

PC DVD-ROM
PANZERS PHASE TWO
4 990,-
Panzers Phase 2

PC DVD-ROM
PANZERS PHASE ONE
2 990,-
Panzers Phase 1

Boiling Point HUN	9 990
Breed	1 290
Brothers in Arms	9 990
Brothers in Arms 2	9 990
C&C Generals Deluxe	3 990
Call of Duty "év játéka"	3 990
Call of Duty 2 (nov)	UJ
Capitalism 2 HUN	990
Car Industries HUN	5 990
Chaos League	3 990
Chessmaster 9000	2 490
Chessmaster 10th Ed	5 990
Chicken Little	9 990
Children of the Nile	3 990
Chrome SpecForce	7 990
Chronicles of Narnia	11 990
Chronicles of Riddick	3 990
Civilization 4	9 990
Claw	990
Close Combat: First to F.	1 990
Cold Fear	7 990
Cold War	9 990
Colin McRae Rally 2005	2 990
Combat Flight Simulator	1 990
Combat Flight Sim. 2*	Akció
Combat Mission B.Overl.	1 990
Commandos	1 990
Commandos kieg	1 990
Commandos 2	1 990
Commandos 3	2 990
Conflict Desert Storm	1 990
Conflict Desert Storm 2	990
Conflict Vietnam	990
Conflict Global Storm	9 990
Cossacks	1 990
Cossacks Back To War	1 290
Cossacks 2	1 290
Counter-Strike Anthol.	3 990
C&S-Condition Zero+bot	7 490
Counter-Strike Source	7 490
C&S+Day of Defeat S.+DM	9 990
Creature C. Clan Wars	5 990
Crime Life	7 990

Crusader Kings	1 990
Csatamágusok HUN	1 990
Csendes-óceán h. HUN	1 990
CSI 1+2	3 990
CSI 1+2+Miami	Akció
D-Day HUN	1 990
Deadly Dozen	2 990
Delta Force Xtreme	6 990
Demon Stone	3 990
Deus Ex	1 990
Devastation	990
Diablo 2 + Lord of Destr	3 990
Dicsőség szárnyain HUN	1 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disciples Gold	1 990
Disney: Atlantis	1 990
Aladdin-Nasira's Rev.	1 290
Dig's Life	1 290
Dinosaur	1 990
Donald Duck	1 990
Emperor's New Groove	1 990
Hihetetlen Cs. ROTU	6 990
Lilo és Stitch	1 990
Lion King Op. Pridel.	2 990
Mackótestvér	2 990
Malacka, a hős	1 990
Monsters Inc.	1 990
Pán Péter Kalandok	1 990
Tarzan	1 290
Winnie The Pooh Tigger	1 990
Divine Divinity	1 290
Domination	7 990
Dragonshard	7 990
Drakula HUN	990
Drakula 2 HUN	990
Driver	1 990
Driver 3	3 990
Dungeon Lords	7 990
Dungeon Siege	2 490
Dungeon Siege 2	9 990
Earth 2160	7 990
Echelon Wind Warriors	3 990

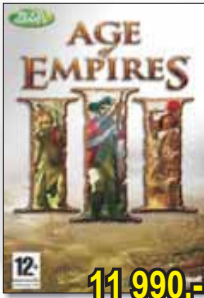
Egypt 3 HUN	3 990
Empire: Rise of M. K	2 990
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	9 990
Enigma Rising Tide HUN	1 990
Enter The Matrix	3 990
Etherlords HUN	990
Euro Rally Champion	1 990
Europa Universalis HUN	990
Europa Universalis 2	1 990
Everquest 2 /online	2 490
Everquest 2 Desert /onl	6 990
Evil Dead Regeneration	9 990
Evil Genius	3 990
Fable	11 990
Fahrenheit: Indigo Pr.	7 990
Fall Army	9 990
Fantastic Four	9 990
Far Cry	2 490
F.E.A.R.	9 990
FIFA 2004	3 990
FIFA 2005	7 490
FIFA 06 HUN	12 990
FIFA Manager 06	11 990
Fifth Discipline	1 990
Fire Captain HUN	3 990
Fire Chief HUN	990
Flanker 2.0	1 290
Flatout	1 990
Flight Simulator 98	1 990
Flight Simulator 2002*	Akció
Flight Simulator 2004	12 990
FS 2004 Kieg.: Airbus	5 990
FS Austria Prof. 04	7 990
FS A-10 Warthog	5 990
FS Balaeric 1 & Gibraltar	5 990
FS Budapest	4 990
Football Manager 2006	9 990
Football Manager 2007	4 990
Force Racing 3	1 990
Freedom Force vs 3rd R.	7 990
Freelancer	2 490
Fritz 8 Sakkvizim. HUN	9 990
Full Spectrum Warrior	3 990

Gangsters 2	990
Gooka	1 990
Gorky Zero HUN	1 990
Gorky Zero Aurora HUN	1 990
Gothic 2	3 990
Gothic 2 Night of Raven	3 990
Gothic 2 Gold	5 990
Grand Theft Auto	990
Grand Theft Auto 2	990
Grand Theft Auto 3	2 990
GTA San Andreas L.Ed.	11 990
Grom	990
Ground Control 2 HUN	1 290
GT Legends HUN	9 990
GTR (FIA GT R.) HUN	7 990
Guild Wars /online	7 990
Guild W. Spec. Ed. /online	JON
Gunship	1 990
Gyűrűk U: Király visszat.	3 990
Gy.U.: Harc Középföld.	7 490
Haegemonia HUN	12 990
Haegemonia Solon HUN	1 990
Hálalós Almok HUN	1 990
Half-Life 2 Game o.t.Y.	11 990
Alap+CS Source+HL Source	5 990
Halo	5 990
Harci Szekerek HUN	1 990
Hard Truck HUN	990
Harry Potter Kviddics	3 990
HP 1 Bölcsök köve	3 990
HP 2 Titkok kamrája	3 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege	11 990
Hearts of Iron 2	9 990
Heaven and Hell	1 290
Heavyweight Thunder	1 990
Heroes of M & M 2	990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes 3 Essential HUN	1 990
Heroes of M. & M. 4 HUN	1 990
Heroes 4 Complete HUN	3 990

Heroes of the Pacific	9 990
Hidden & Dangerous 2	1 990
H & D 2 Sabre Squadron	1 990
Hitman	1 990
Hitman Contracts	2 990
Homeworld 2 HUN	1 990
House of the Dead 2	990
House of the Dead 3	1 990
Hoyle Card Games	990
Hoyle Casino Games	990
IGI 1 (Project IGI)	1 990
Great Escape	2 490
IGI 2 (Project IGI)	2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 990
Imperial Glory	9 990
Imperialism 2	1 990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Impossible Creatures	2 490
Indycar Series	2 490
Inkvizíció HUN	990
Industry Giant 2 HUN	990
Italian Job	990
Jagged Alliance 2 Gold	1 990
Jaggs D'Arc HUN	3 990
Jimmy White Cueball W.	990
Juiced	7 990
Jurassic Park Op. Gen	2 990
Kelták király HUN	1 990
Ki vagy rugva	1 990
King of the Road	990
King Kong	9 990
Kiánok HUN	990
Knights & Merch 2 HUN	1 990
Kohan 2 Kings of War	990
Korea For. Conflict HUN	990
Larry Magna Cum Laude	3 990
LEGO játékok /db	1 990
Alpha Team, Bionicle, Chess, Creator,creat. Kn., Drome R., Football M., Friends, Galidor, Island 1,2,Xtreme. Land,Loco, Racers 1,2, Rock R., Stunt R, Légimotók HUN	990

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



11 990,-
NFS Most Wanted



11 990,-
Harry Potter 4



9 990,-
GT Legends



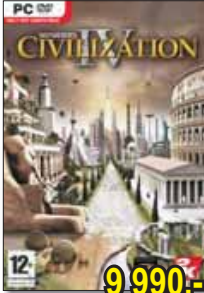
11 990,-
Black and White 2



9 990,-
Matrix: Path of Neo



ÚJ
Star Wars Battlefront 2



9 990,-
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*



3 990,-
Sims 2 Karácsony! P.



7 490,-
Rome Barbarian Inv.



ÚJ
Movies



ÚJ!
Call of Duty 2

Szoftver Áruház

a Blaha Lújza térnél

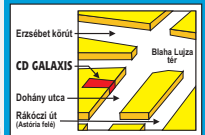
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

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!

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

Légió HUN.....990	NFS Most Wanted.....11 990	Rally Trophy HUN.....990	Shattered Union.....11 990	Galaxies Pakk /online...7 990	Train Simulator*.....Akció
Lionheart.....4 990	Neverwinter Nights.....2 990	Raven Shield Gold.....2 490	Sherlock Holmes ezüst..3 990	Jedi Knight Gold.....3 990	Transport Giant HUN...3 990
Lock On*.....2 490	Never, Nights Deluxe...5 990	Rayman Gold.....1 990	Silent Hill 3*.....2 990	JK2 Jedi Outcast.....2 990	UFO Aftershock HUN...1 990
Locomotion (C. Sawyer)...2 990	Nexus HUN.....3 990	Rayman M.....1 290	Silent Hunter 2.....1 990	JK3 Jedi Academy.....3 990	UFO Aftershock.....7 990
Lords of the Realm 3.....3 990	NHL 2004.....3 990	Rayman 3.....2 490	Silent Hunter 3.....9 990	Knights of the Old Rep...3 990	Ultimate Spiderman.....12 990
Madagascar.....3 990	NHL 06.....11 990	Rebels HUN.....990	Silent Storm.....1 990	Knights of the Old R. 2...9 990	Unreal 2.....1 990
Mafia.....2 990	No Man's Land.....1 290	Return to Castle Wolf. E...3 990	Simpsons Hit & Run.....2 990	Lego Star Wars.....3 990	Unreal Tour. 2003.....1 990
Mahjongg Master 5.....1 490	Oil Tycoon 2 HUN.....5 990	Richard Burns Rally.....3 990	Sim City 4.....3 990	Phantom Menace.....3 990	Unreal Tour. 2004.....3 990
Majestic Chess.....3 990	Op.Flashpoint pack.....2 990	Rise of Nations.....6 990	Sims + Livin' It Up.....7 490	Racer.....3 990	V-Rally 3.....1 990
Mars: Letelepedés...HUN..690	Outcast.....1 990	Rise of N.:Throne & P.....6 990	Sims House Party.....4 990	Republic Commando.....6 990	Vampire: Bloodlines.....3 990
Mashed.....1 990	Pacific Fighters HUN.....1 990	Road to Fame HUN.....1 990	Sims Hot Date.....4 990	Rogue Squadron.....3 990	Vészlovas HUN.....1 990
Matrix: Path of Neo.....9 990	Painkiller.....2 490	Robin Hood Def. HUN.....1 990	Sims On Holiday.....4 990	X-Wing Alliance.....3 990	Vészlovas 2 HUN.....1 990
Medal of Honor.....3 990	Painkiller:Battle out of H.3 990	Robots.....4 990	Sims Unleashed.....4 990	X-Wing Collector.....3 990	Victoria.....1 990
Medal of Honor pakk...11 990	Painkiller csomag.....4 990	Rollercoaster T. 2 Dix.....4 990	Sims Superstar.....4 990	Starcraft és Brood War...1 990	Vietcong.....2 490
MoH Pacific Assault.....7 490	Pandora's Box.....1 990	Rollercoaster Tycoon 3.....5 990	Sims Abrakadabra.....4 990	Starship Troopers*.....JON	Vietcong 2.....2 990
Medieval Conquest.....990	Panzer Elite Special Ed...990	Rollercoaster Tycoon 3.....5 990	Sims 2 + Karácsony! HUN.12 990	Starks and Hutch.....1 990	Virtua Cop 2.....990
Medieval Lords HUN.....5 990	Panzer Elite Action*.....JON	Rollerc. T. 3 Soaked.....6 990	Sims 2 Karácsonyi Party...3 990	Streets Racer Polski Fiat.1 990	Virtua Fighter 2.....990
Megacre 3.....990	Panzer General 3D S.E.....1 990	Rollerc. T. 3 Wild*.....6 990	Sims 2: Egyetem HUN.....7 490	Streets R. 2: Fast Driver.1 990	Wanted Guns HUN.....1 990
Men of Valor.....3 990	Panzers HUN.....2 990	Rome: Total War*.....6 990	Sims 2: Ejszakák HUN.....7 490	Strike Fighters.....1 990	War of the Ring.....2 990
Mesterlovész HUN.....990	Panzers 2 HUN.....Akció	Rome TW: Barbarian Inv.7 490	Sinbad.....2 990	Stronghold 2.....1 990	Warcraft 2 Gold.....1 990
Metal Gear Solid 2.....2 990	Paradise Cracked HUN.....690	Roncsderby HUN.....1 990	Singles HUN.....4 990	Stronghold 2.....1 990	Warcraft 2 Gold.....2 990
Midtown Madness 2.....2 490	Patrician 3.....1 990	RPM Tuning HUN.....1 990	Singles 2 HUN.....7 990	SWAT 3 Elite Edition.....1 990	Warcraft 3.....2 990
Might and Magic 7.....990	Pharaoh + Cleopatra.....2 990	Runaway HUN.....1 990	Ski Park Manager.....990	SWAT 4.....1 990	Warhammer Dawn of War7 990
Might and Magic 9.....1 990	Pirates! (Sid Meier).....2 990	Rune.....990	Soldiers of Anarchy HUN1 990	S.W.I.N.E. HUN.....990	Warh. Winter Assault...9 990
Monopoly Tycoon.....1 990	Pirates of the Caribbean.2 490	Russian Pinball HUN.....990	Soldiers of Fortune 2 G...3 990	Syberia HUN.....990	Warlords 4 HUN.....1 990
Mortal Kombát 4.....990	Platoon HUN.....1 990	Sabotain HUN.....1 990	Soldiers: Heroes of WW...2 490	Tactical Ops.....3 990	Wildlife Park.....1 990
Morrowind csomag.....2 990	Pokoli Szomszédok HUN.2 990	Sacred (Plus bővítésel!)...3 990	Sonic 3D.....990	Temple of Elemental Evil3 990	World of Warcraft /onl...11 990
Motyr 2 HUN.....5 990	Pokoli Szomsz.1+2 HUN.5 990	Sacred Underworld.....3 990	Sonic Adventure DX.....1 990	Thief 3.....2 990	WOW 60 nap Gamecard..6 990
Moto GP 3.....9 990	Pop Life HUN.....4 990	Sacred Gold.....5 990	Sonic Heroes.....3 990	Thing.....2 990	WOW Troll pap bábu...3 990
Motocross Madness 2...1 990	Port Royale 2 HUN.....3 990	Sakk Mester (inf. új) HUN1 990	Sonic R.....990	Throne of Darkness.....990	Worldwide Soccer*.....990
Movies.....ÚJ	Postal 2 HUN.....1 990	Sádkány Trónja HUN.....1 990	Soul Reaver 2.....990	TOCA Race Driver 2.....2 490	Worms 2.....990
Myst 4 Revelation HUN...1 990	Prince of Persia Sands*..2 490	Scar.....2 990	Space Colony.....690	Tom and Jerry Fists of F.1 990	Worms 3D.....1 990
Myst 5 End of Ages.....7 990	Prince of P. Warrior W...2 490	Scrapland HUN.....5 990	Space Hack HUN.....1 990	Tomb Raider 3.....1 990	Worms Forts Under Siege3 990
Myst URU Ages beyond...1 990	Prince of Persia 3 (dec)*...JON	Secret of Nautilus.....990	Spellforce.....2 990	Tomb Raider 4.....1 990	X-Men Legends 2.....12 990
Nagy Sándor, a hődítő...2 490	Pro Evo. Soccer 3.....2 990	Serious Sam 2.....3 990	Spellforce + Breath of W.5 990	Tomb R. Angel of Darkn...2 990	Xpand Rally HUN.....2 990
NBA 2004.....3 990	Pro Evo. Soccer 5.....9 990	Settlers 5 HUN.....JON	TC Pandora Tomorrow H3 990	Tony Hawk's Undergr.2...2 990	XIII - HUN.....1 990
NBA 06.....1 990	Project Nomads.....1 290	Settlers 5.....9 990	SC Chaos Theory dvd...6 990	Top Spin.....2 990	Zeus+Poseidon.....1 990
Need for Speed Porsche.3 990	Pure Pinball HUN.....990	Settlers 5 Kiegészítő...4 990	Star Trek Armada.....6 990	Total Club Man. 2004...2 990	Zoo Empire HUN.....5 990
NFS Hot Pursuit 2.....3 990	Quake 4.....ÚJ	Shade: Wrath of Angels...1 990	Star Wars Battlefront.....9 990	Total Overdose.....3 990	Zoo Tycoon.....Akció
NFS Underground.....3 990	Rage of Mages 2.....990	Shadow Ops: Red Merc...1 990	Battlefront 2.....ÚJ	Trackmania HUN.....3 990	Zoo Tycoon 2.....7 990
NFS Underground 2.....7 490			Force Commander.....3 990	Trackmania Sunrise HUN7 990	Zoo Tycoon 2 kieg*.....JON

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

MAELSTORM

ELSŐ
LÁTÁSRA



Úgy tűnik, a tüzijátékot idén kicsit túlzásba vitték a szervezők.

Valószínűleg még nem kevesen emlékeznek a *Perimeter* nevű valósidejű stratégiájára, amely igen jól sikerült – számos díjat is besöpört. A fejlesztőcsapat az orosz KDV Games (korábbi neve K-D Lab) volt. Miután a fiúk-lányok kiörömködtek magukat sikerükön, úgy döntöttek, nem ülnek a babérjaikon, hanem egy újabb sikerjátékot alkotnak. A *Maelstorm* egy ízig-vérig RTS, sci-fi világban, úgy 2040 környékén. Az idegenek megjöttek és ismét nem virágcsokkal érkeztek, inkább ökológikus katasztró-

fát előidézve, nagyrészt kipusztították a Földet (mondjuk ehhez fölöslegesek az UFO-k, meg tesszük ezt mi magunk is könnyedén...) A megmaradt emberiség felveszi a harcot a betolakodókkal, de ahogy az már lenni szokott, két frakcióra bomlik, melyek egymással is harcban állnak. A Remnants frakciót egy James Buchanan nevű volt USA-tábornok vezeti. Az ő alakulatai igen szegényesen fegyverezettek, viszont nagy számuknak és gerillataktikájuknak hála, igen kemény ellenfelek tudnak lenni. Az Ascensions csoportosulás

pont az előbbi ellenkezője: hi-tech fegyverek és robotok, transzformálódó egységek... ám hogy hol szerezték be ezeket a szupertekológiákat, egyelőre homály fedi... Az idegeneket Mammon vezeti, céljuk egy saját lakóhely kialakítása, majd a bolygó ásványkincseinek kiaknázása, amelyben zavarólag hatnának az emberek, ezért érthető módon el akarják őket takarítani. Harci eszközeik között a mobilitás és a biológiai tervező-kultúra a kiemelkedő, így választhatunk, hogy óriás lények, vagy apró kreatúrák

tömegeit eresztjük az ellenfeleinkre. A három oldal az előbb elmondottakból kifolyólag egész más taktikát fog alkalmazni, amely örömteljes dolog, különösen, ha a készítőknél sikerül az egyensúlyt teljesen eltalálni. Mint az a képből is látszik, a grafikával nem lesz probléma, nemcsak a fergeteges fény-árnyék effekteknek, hanem az egészen extrém zoomolásnak köszönhetően is. Ugyan még kicsit odébb van a megjelenés dátuma, de se baj, addig csak ellesszünk valahogy, aztán majd jól rávetjük magunkat.



**LÉGI HADVISE-
LÉS**
A légi egységek is komolyan kiveszik a részüket az összecsapásokból.

**MAD MAX A KÖ-
BÖN**

A lepusztult futurisztikus környezet igazi sci-fi hangulatot varázsol a képernyőre.

**ALAPHAN-
GULÁT**

A fényszórók, a sötétség és a homály é. tovább erősíti a bojós atmoszférát

Joe és Hans, korábbi ellenségeskedéseiket félretéve békésen irtották az ellent.



Előre, lépegetők a császár... akarom mondani az elnök nevében irtunk!



„Apartmanok megkimélt állapotban eladók.”
– Érdekes, itt senki nem irt senkit



A felnőtt bácsik Tévé Maci nézése helyett még éjszaka is írhatják egymást.



ÚJDONSÁG

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Olvasók!

Milyen egy kis világotató lett ez a Bad Sector! Lassan már előre köszön neki a portás a nagyobb külföldi kiadóvállalatoknál... Ebben a hónapban a Ubi Softnál járt, és nem unatkozott. Egyrészt letesztelhetette a PoP-ot (de erről majd gondolom ő ir részletesebben), másrészt megnézhetette a Splinter Cell: Double Agent félkész verzióját.

A játékról már múlt hónapban is megjelentek kósza, meg nem erősített információk, azonban azok alapján nem akartunk cikket írni róla. Egyrészt, nem akartunk olyat leírni, amiben nem vagyunk teljesen biztosak, másrészt inkább megvártuk, amíg saját szemünkkel, első kézből győződhetünk meg, mi várható a programtól. Úgy érzem, megérte várni, olvassátok hát a cikket.

ender

AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

EXKLUZÍV ELŐZETES > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőkből sikerül olyan infókat kizsedni 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. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...

ÁLLÍTSÁTOK MEG KI AKAROK SZÁLLNI...

Korábban már említettük az Atari és a Saber Interactive TimeShift című sci-fi FPS-ét. Akkor még nem is tűnt fel annyira, de emberek... hiszen ez jó lesz!

Meg kell ölnöm John Connort...



Talán még emlékeztek, a Timeshift egy alternatív valóságban játszódik, ahol az időutazás már megoldott dolog – igaz, a kevesek, akik ismerik a technikát, féltve őrzött kincsékként kezelik. Mi magunk a szerencsés kisebbség közé tartozunk, így ránk hárul a nemes feladat, hogy leteszteljünk egy spéci ruhát, melynek viselője képes manipulálni az idő menetét. Egy gyors tesztre visszaruccanunk 1911-be (épp akkor volt az első Indianapolis 500 verseny, kár, hogy ez nem autós játék) ám visszatérve döbbenet tapasztalhatjuk, hogy kicsit másképp fest a világ. Hiába, ez ember csak egy percre teszi ki a lábát 2007-ből, máris elszabadulnak a dolgok. A háttérben egy Nagyon Gonosz Tudós, bizonyos Krone áll, aki pöppet átépítette a jövőt olyanra, ahogy az neki tetszik. Persze, mint a Half-Life esetében, most is csak egy beszélő ruhába bújtatott tudós állhat a rettenet útjába. Biztató, nem?

CSÜRÖM, CSAVAROM

A játékmenetbeli újítások leginkább az idővel bővítkezést érintik: lelassíthatjuk, megállíthatjuk, visszatekerhetjük a történéseket – igaz, egyik trükk sem új, FPS-ben azonban még nem használhattuk ezeket együtt. A lényeg különben is a kombináció: lelassítjuk az időt, berohanunk az ellenséges egységek közé, magunkra robbantjuk az egész kócerajt, ám még a detonáció előtti pillanatban megállítjuk a világot és biztonságos távolságba iszkolunk... De nem csupán az akciórészek esetében vesszük hasznát különleges képességeinknek, hanem ravaszdi csapdák és fejtörők esetében is. Minden azon múlik, épp rendelkezésünkre áll-e a kellő energia a trükkökhöz: bár az időlassítással nem kell fukarkodnunk, a második és harmadik mutatóvanyra már ritkábban lesz alkalmunk – ha pedig épp olyankor halálózánk el, hogy nem tudjuk ily módon megmenteni irhánkat, nos, bánhatjuk.



GOK

A VILÁGOT!



Mi borg vagyunk. És Önök?

VISSZA A JÖVŐBE: NEXT-GEN

A korábbi képeken még nem láthattuk, milyen is lesz a végleges grafika. Nos, ez next-gen a javából. A játék egyszerre jelenik meg Xbox 360-ra és PC-re és utóbbi (maximális grafikai beállítások esetén) valamennyire még szebb is, mint a konzolos változat. HDR, 3.0-s pixel shader... mindhárom trükk külön effektet kapott: az időlassítás elhomályosítja látómezőnket, ha megállítjuk a világot, a kép fekete-fehérbe vált, ha pedig visszatekerünk, mindent sárgás-szürkés árnyalatban látunk, mintha egy régi filmet néznénk. Technológiai téren tehát szavunk sem lehet, csak reménykedjünk, hogy bírja is majd mindezt a videókártyánk.



AZ IDŐ URAI

Az Atari még nem árulta el, miféle meglepetéseket tartogat a multiplayer számára, annyit azonban már most elhintettek, hogy az egyjátékos módban megismert erőket több módon is használhatjuk – mint a F.E.A.R. esetében, csak itt sokkal hangsúlyosabban...



A p'sai ferde torony



GAMES BOND JELENTI

Warren Spector, a Thief és Deus Ex sorozat mögött álló géniusz új fejlesztőcsapatot alapított, melynek neve Junction Point Studios. Hogy első alkotásuk pontosan milyen jellegű játék lesz, nem tudni, csupán annyit, hogy a Source

engine-t fogja használni, melyet a Steam rendszeren keresztül lehet majd elérni.

Vajon mi lesz az új Invictus-játék, vajon mi? A CRC 2005 honlapján felbukkant egy szavazás: a rajongók voksolhatnak, mely korábbi játékhöz látnának legszívesebben folytatást. Választhatunk a CRC 2, a Street Legal 3, és az 1NSANE 2 (talán 2NSANE?) közül.

A BioWare és Pandemic Studios felvásárlása után a Lionhead-re pályázik az Elevation – a befektetők nem viccelnek, amellett, hogy eddig is több, mint 300 millió dollárt tapsoltak el, egy cégközeli forrás szerint a Lionheadre szívesen elkerítenének még 50-80 millió dollárt. A Lionhead csupán annyiban kommentálta a dolgot, hogy a cég megvásárlására folyamatosan érkeznek ajánlatok.

Az Illusion Softworks és a Pterodon új játékon munkálkodik: a Mafia! sikere után a Vietcong 2-vel csúnyán lebögött társaság remélhetőleg összeszedi magát. A projektről sajnos nem sokat tudni, csupán annyit, hogy FPS lesz – emiatt úgy tűnik, továbbra sem a Mafia 2 készülődik...



ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

Fiktív megoldás egy valódi problémára: ha egy városban elszabadul az erőszak, túlerőbe kerül az alvilág, rendet kell tenni valakinek. Akkor is, ha épp nincs a közelben egy Dredd bíró – életbe lép a zéró tolerancia.

KATEGÓRIA TÁKTIKAI FPS
KIADÓ EDDIS FEJLESZTŐ ROCKSTEADY STUDIOS

A **Zero Tolerance: City Under Fire**-ben egy bandaháborúktól szabdalts város kellős közepén kell tisztába tennünk a dolgokat, egy T-Zero névre keresztelt antiterrorista csapat tagjaként. Hivatalos beosztásunkkal ellentétben azonban nem csupán bombákat, öngyilkos merénylőket keresünk, olyan elborult arcokat, akik valamilyen rejtélyes oknál fogva azt hiszik, ártatlan emberek felrobbantásától kevésbé lesznek lúzerek. Hősünk, az ex-tengerészgyalogos Nick Mason és kollégái kimondottan városi harcokra kaptak kiképzést és a legmodernebb fegyverekkel felszerelve az a feladatuk, hogy rendet vágjanak az anarchia közepette, és módszeresen számolják fel mindazokat, akik veszélyeztetik a békét. Egy tilosban parkolásért még nem jár golyó, de ha valami aláváló alak bármilyen módon veszélyt jelent a derék polgárokra, a csapat azonnal listára, majd hidegre teszi.

A TÖRVÉNY NEVÉBEN BUDDA-BUDDA-BUDDA

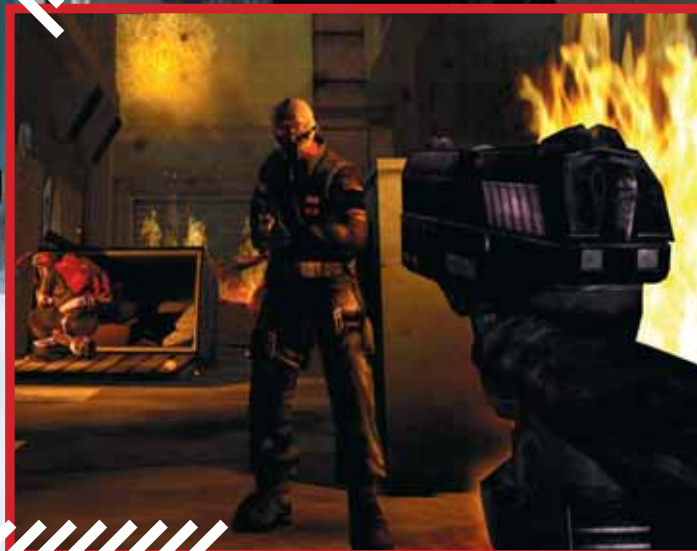
A rendfenntartáshoz minden segítséget megkapunk, a rendőrök rohampajzsától kezdve a legkülönfélébb fegyverekig. Ám mivel szabad kezét kaptunk, bármilyen eszközt felhasználhatunk ellenfeleink harcképtelenné tételére, akár még egy törött üveget is. A környezet ennek megfelelően fokozottan interaktív lesz: kissé emlékeztet a SWAT 4-re,

ám sokkal spontánabb helyzetekbe kerülünk, ahol nem sok idő van egy-egy akció megtervezésére, hanem gyorsan kell döntenünk. Minden szituáció megoldására több lehetőséget kapunk: egy elbarikádzott banda hatástalanítását például megoldhatjuk úgy is, hogy kilőjük a lámpákat és sötétben támadunk, könyggázzal kifüstöljük őket, vagy egyszerűen rájuk rúgjuk az ajtót és hatalmas budda-budda közepett lövünk mindenkit, aki a törvény túlsó oldalán áll.

HŐS MEGMENTŐK

Legfontosabb feladatunk a védelem: még egy játékban sem kellett ennyire nyakatekert helyzetekből kihúzni a legkülönfélébb áldozatokat. A küldetések során egy hatalmas csapat részesei leszünk: tűzoltók, mentősök, rendőrök igyekeznek körülöttünk tenni a dolgukat, legfőbb célunk pedig az, hogy bár a bűnözőkkel a legnagyobb szigorral számolunk le (a headshot annak számít, nem?) az ártatlanoknak haja szála sem görbülhet.

Az interaktív környezethez látványos körtést is kapunk: sem a fizikai (Havok) engine-re, se a grafikára nincs egy rossz szavunk sem. Ha valóban lesz alkalmunk élni az interaktív nyújtotta szabadsággal, a játékmenet pedig olyan pergős lesz, mint amennyire ígérük, mi már most pezsgőt bontunk.



FPS HAVERI ALAPON

Az Alientrap Software tovább folytatja a „dobjunk rá egy macskát a billentyűzetre, és az lesz a címe az új játékunknak” szép és nemes tradícióját: a Nexuiz után a kicsit fejfájáscsillapító-hangzású **Zymotic** című FPS-sel állnak elő. A projekt érdekessége, hogy a csapat tagjai kizárólag online tartják egymással a kapcsolatot, és bárkit szívesen fogadnak maguk közé, aki a „10 print Pisti rulez, 20 goto 10”-nél magasabb szinten tud programozni, valamint jártas a Radiant (Quake III-IV, Doom 3) használatában. Bár a dolog kissé amatőrnek tűnik, a Nexuiz már bebizonyította, hogy ezzel a módszerrel is lehet érdekes, eredeti játékot alkotni. A cél ezúttal is egy a hagyományostól kissé eltérő, nonlineáris FPS.



Ellenfelek nélkül könnyebb!

AMATŐRÖK KÍMÉLJENEK!

A Black Bean és a Milestone egyesítette erőit, hogy hamarosan mindannyiunkat elkápráztassanak minden idők legrealisztikusabb autózései élményét nyújtó játékaival – leglábbis azokat, akik elkáprázódnak a realisztikus autózései élményét nyújtó játékoktól. A Screamer- és Superbike-sorozat, illetve a SCAR után erre még van is némi esély: az **Evolution GT**-ben a Milestone minden eddigéinél kidolgozottabb fizikai motort és mesterséges intelligenciát ígér, valamint ujjal mutogat és kicacag mindenkit, akik az árkaosabb játékmenetet részesítik előnyben. A projekt nagyon érdekesnek tűnik, annak ellenére, hogy a fejlesztőkön kívül legfeljebb tucatnyi ember lesz képes bevenni egy élesebb kanyart (például az olyan fanatikusok, mint Dauby). Amatőrök számára az lesz a legszomorúbb, amikor olyan gyönyörű autót törnek tipityára az első bukkanón, mint egy Bugatti EB110...



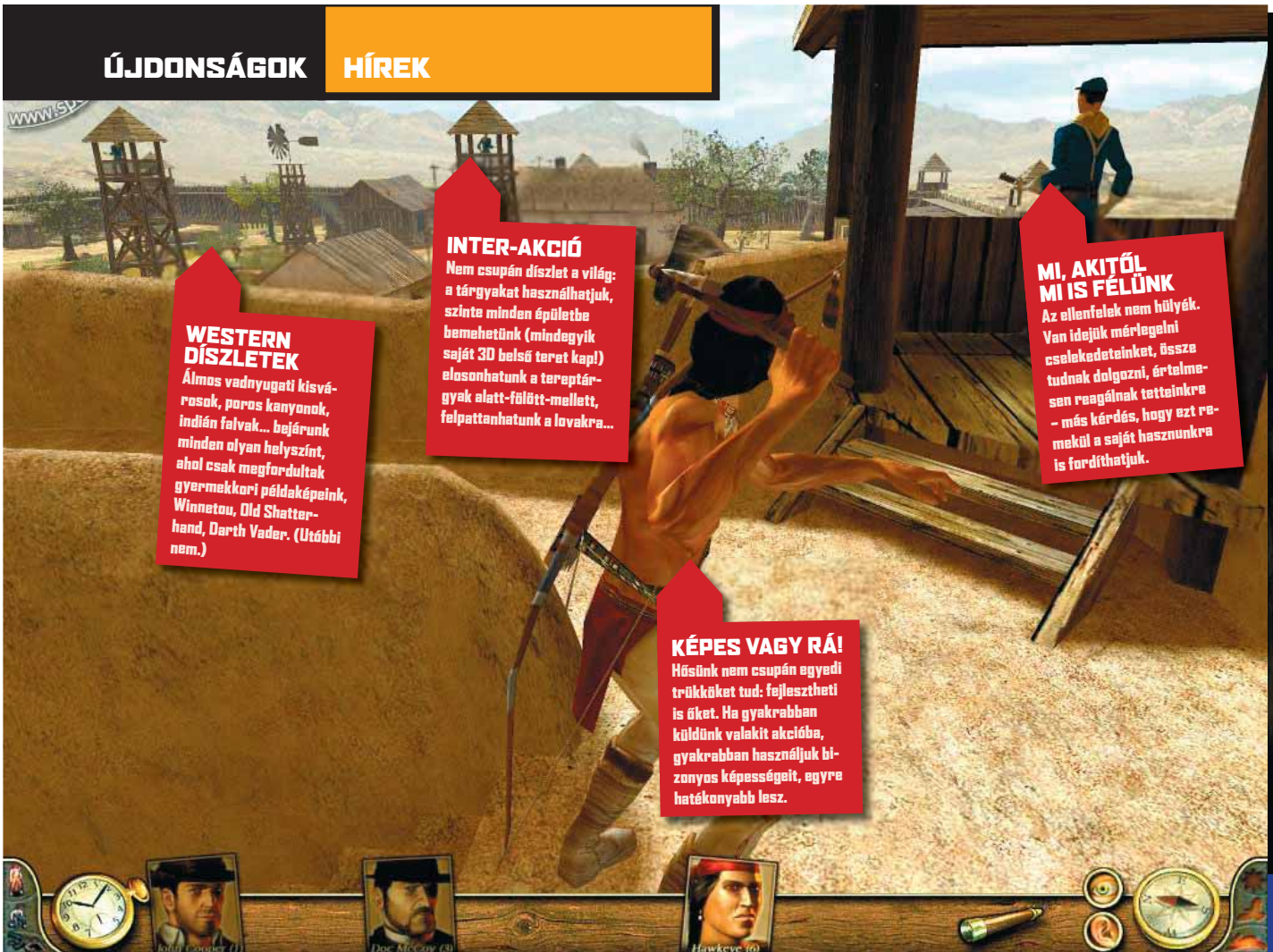
MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:
20/538-55-46 H-P: 8-20
30/489-13-39 Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

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

Sulinet express

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Sempron (Socket A) 2400+ OEM	15.790	DDR400 256/512 MB Brand	5.150/9.660	ABIT (2év): KW7 / AX8	13.590/24.740
Sempron (Socket A) 2600+ OEM	16.290	DDR400 512: Kingston 5év	13.990	ABIT (2év): KN8 Ult. /KN8SLI	25.910/29.790
Sempron (Socket A) 2800+ OEM	17.750	DDR400 512: KingMax 3év	11.990	ABIT (2év): IC7 / IC7G	25.890/33.290
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.840	PenDrive 128/256 MB	2.450/3.910	ABIT (2év): IS7E2/IS7E2G	17.990/18.350
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21.640	PenDrive 512MB/1GB	6.815/12.635	ABIT (2év): AG8	28.990
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	23.990	SD Kingst. 256/512/1G	5.790/7.990/13.990	ASUS A8N-SLI/Asr. K7S41GX	29.990/8.990
Athlon64 3200+ (939) OEM	36.180	C.F Kingst. 128/256/512	3.990/5.990/8.990	Asrock K8NUpgrade NF3	11.590
Athlon64 3200+ (939) BOX	38.695			Gigabyte (2év): K8NSC/K8NF9	18.990/23.490
Athlon64 3500+ (939) OEM	43.675				
Celeron-D 2.5GHz BOX	17.490				
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.590				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezsek	bruttó	CD, DVD-írók	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	8.290/18.990	Maxtor (2M) 40/80 / 80(8M)	10.880/12.790/13.780	LG CD-RW/Combo	4.760/7.390
ABIT X600Pro / X700Pro	21.955/34.610	Maxtor (8M) 120/160/200	17.590/18.660/21.310	LG 4167 / NEC 4550	9.750/11.190
6600GT Club3D AGPP/PCI-E	34.790/33.390	Maxtor (SA) 160/200/250	18.985/21.320/25.240	Pioneer 110 White/Black	10.290/10.390
		Sams. (2M)40/80	12.490/13.290	Gigabyte GO-W1608A dob. (2év)	12.900
		Sams. (8M)160/200/250	20.590/21.950/26.540		
		Sams. (SA)160/200/250	20.690/23.630/28.250		
		Seag. (8M) 120/160/200	18.290/19.690/22.990		

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



WESTERN DÍSZLETEK
 Álmos vadnyugati kisvárosok, poros kanyonok, indián falvak... bejárunk minden olyan helyszínt, ahol csak megfordultak gyermekkori példaképeink, Winnetou, Old Shatterhand, Darth Vader. (Utóbbi nem.)

INTER-AKCIÓ
 Nem csupán díszlet a világ: a tárgyakat használhatjuk, szinte minden épületbe bemehetünk (mindegyik saját 3D belső teret kap!) elosonhatunk a tereptárgyak alatt-fölött-mellett, felpattanhatunk a lovakra...

MI, AKITŐL MI IS FÉLÜNK
 Az ellenfelek nem hülyék. Van idejük mérlegelni cselekedeteinket, össze tudnak dolgozni, értelmesen reagálnak tetteinkre – más kérdés, hogy ezt remekül a saját hasznunkra is fordíthatjuk.

KÉPES VAGY RÁ!
 Hősünk nem csupán egyedi trükköket tud: fejlesztheti is őket. Ha gyakrabban küldünk valakit akcióba, gyakrabban használjuk bizonyos képességeit, egyre hatékonyabb lesz.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



A Commandosnak nem sikerült az izometrikus akció-stratégiát 3D-be átmenteni – vajon a Desperados készítőinek igen?

Kezdetben vala a Commandos, melynek első részét még szerettük is. Apró emberkéinket irányítottuk izometrikus 3D-ben, különféle egyedi képességeiket kihasználva, taktikázva, mégis úgy éreztük menet közben, hogy ez akár egy akciójáték is lehetne. Szép volt, tán igaz

egy klón: ugyanez a recept, vadnyugati környezetben. Ez volt a Desperados: Wanted Dead or Alive – de ami a legjobb, remekül sikerült. A folytatás talán eléri azt, amit a Commandos nem: bár a grafika 3D-be vált, a játékmenet – és a játékelmény

ugyanaz marad. A Spellbound okult a Pyro hibájából, és mindent megtesz azért, hogy a 3D egy cseppet se tegye nehezkessé a megszokott mechanizmust: a játékosok bármikor TPS nézetre válhatnak, de akár az összes küldetést végigjátszhatják a klasszikus, izometrikus nézőpontból is. Ha a TPS mód mellett döntünk, a lövöldözések nem csupán távoli klikk-klikk-klikkek lesznek, hanem az időzítés mellett ránk háru! a célzás is – aki tehát nagyobb beleszólást szeretne a játékba, netán a stratégia mellett az akciórészt is jobban kiélvezni, megteheti. A TPS mód persze nem csak a dísztrój kapcsán kerül szóba,

hiszen taktikai szempontból is jól jöhet: így például el tudunk lopakodni valaki mellett is, úgyhogy valószínűleg vétek lenne kihagyni. Találkozhatunk John Cooperrel, a fejedásszal, illetve új típusú hősünk Hawkeye, az indián – de összesen hat hero közül választhatunk, melyek mindegyike rendelkezik négy egyedi, fejleszthető (!) képességgel. A helyszínek közt megtalálunk mindent, amit csak szeretünk a vadnyugati filmekben: indián falvaktól kezdve a kanyonokig és erődökig, a küldetések pedig nem csupán változatosságok lesznek, egy nagy, kerek sztorivá állnak össze. Mit is mondhatnánk? Nyamm.



ÚJDONSAGOK HÍREK

KÍSÉRTET JÁRJA BE EURÓPÁT!

Azok a kötéldegzetű játékosok, akik nem félnek packázni a túlvilág erőivel, jövő tavasszal belevethetik magukat a Dark Fall-sorozat alkotója, Jonathan Boakes új kalandjába.

Fő érdekessége már a képek alapján megállapítható: a két *Dark Fall*-játékkal ellentétben ez végre nem úgy néz ki, mintha egy maga fejlesztette volna egy sűfniben – bár igaz, azokat a játékokat inkább a sztorijuk miatt szerettük. Az FPS/TPS point 'n click akció-kaland egyveleg címe **The Lost Crown** és Anglia keleti partvidékén, egy kisvárosban játszódik. Feladatunk nem más, mint hogy valódi (nos... infravörös termométer, EMF (elektromágneses fluktuáció) mérő, klasszikus Ouija-tábla) technológiákat felhasználva kutassunk különféle paranormális jelenségek után, magyarán szellemekre vadászunk. Közben persze ősi rejtélyekre is fény derül, de arra már most felkészülhetünk, hogy a városka lakói nem igazán fogják segíteni áldásos tevékenységünket. Sem az élők, sem a holtak. <sejtelmes zene helye>



VÍZ ALATTI LUXUS

A szürreális luxustengeralattjárókon játszódó kalandjátékokért rajongó fiatalok kissé behatárolhatatlan célpiaca számára készül az **Under Pressure**, örüljenek. Első ránézésre leginkább talán Douglas Adams (a Galaxis Útikalauz Stopposoknak írója) *Starship Titanic* című szürreális játékára emlékeztet – valószínűleg azért zsidbasztó poénokból kevesebb jut ebbe az alkotásba. A fejlesztő Prophecy Games a sztoriról még nem sokat árult el, de a grafikával már most nagyon büszkélkednek: ilyen-olyan shaderek, HDR... le vagyunk nyugözve, igazán.



WWW.CDBAG.HU

CD TARTÓK NAGY VÁLASZTÉKBAN,
24 - től az 504 darab CD tárolására alkalmas modellekig
notebook táskák, digitális kamera tartók



Országos hálózatunk bővítéséhez viszonteladók jelentkezését várjuk!



STEAMPUNKS NOT DEAD! // // // // //

Leonardo Da Vinci tébolyult találmányai kelnek életre, hogy harcba szálljanak az Ezeregy éjszaka meséiből kipottyan dzsinnekkel – meglepő váltás a Rise of Nations alkotóitól.



ÜZLETI HÍREK

A DFC Intelligence piackutató cég legfrissebb előrejelzése szerint a játékipar jelenlegi, 28,5 milliárd dolláros forgalmát a következő öt évben 42 milliárd dollárra növeli. Az erősödést elsősorban a következő generációs konzolok, illetve az online játékok térhódításával magyarázzák.

Hiába biztatóak a hosszútávú kilátások, az NPD Group szerint PC-s játékeladások októberben 24 százalékkal kevesebb bevételt hoztak az Egyesült Államokban, mint tavaly ilyenkor. Sebaj, ez az összeg még mindig magasabb, mint a konzolok vagy a handheldek esetében (294, illetve 71 millió).

Úgy látszik, nem csak Uhunak, a Take2 (2K Games) kiadóknak is megtetszett a Civilization 4, mert felvásárolták a korábban a Sid Meier's Pirates!-szel domborító Firaxis Gamest. A vétel részleteit igyekeztek titokban tartani, de hamar kiszivárgott a vételár: 50 millió dollár.

Kelet-Európa legnagyobb játékkészítő cége, az Akella csőd közelbe került, ezért két orosz vállalat, a Quadriga Capital Russia és az Intel Capital úgy döntött, megpumpálja némi tőkével – a tulajdonjogok az Akellánál maradnak. A befektetést a fejlesztők profilbővítésre fordítják, azaz megcélozzák a hálózati és mobiljátékok piacát is.

Kedvenc superhőseink, Pókember és az X-emberek jövője 2017-ig biztosítva van: addig hosszabbította meg ugyanis az Activision a Marvellel kötött szerződését. Az ok egyszerű: a kiadó superhősös játékaiból eddig több, mint 25 millió példányt értékesítettek.



Batman és Batwoman



A Rise of Nations-t remekül felépített játékmenelete, feszes tempója és hangulata messze kiemelte az akkori RTS-ek közül. Sikeres lett, ahogy kiegészítője is (Thrones & Patriots), ezért meglepő, hogy a fejlesztők nem második részzel, hanem vadiúj, fantasy témájú játékkal állnak elő: ez a **Rise of Legends**. Bár fantasy, itt szó sincs elfekről, orkokról, hobbitokról: két fő erő, mágia és technológia csap össze. Két játszható fajt már bejelentettek: az egyik a Vinci,

mely... nos, nehéz lenne nem kitalálni, honnan is kapta nevét. Ők egy reneszánsz, technológiailag fejlett, kissé talán „steampunk” elemekkel gazdagított nép. Fő ellenlábasuk az Alim, egy arab környezetbe ültetett, mágikus erővel felruházott kompánia. A grafikat nem is kell különösebben elemezni, elég a képekre sandítani, ami azonban nem látszik, a játék támogatja az AGEIA PhysX csipet, így olyan fizikával fog rendelkezni, hogy... hogy csak na.



VALAMI AMERIKA

Kovács, maga már megint 10 centivel kilóg a sorból!



Ugyan már, mit nekünk pazar grafika, shaderek, bumpok, mappingok... hardkor stratégiáknak már az is elég, hogy tízezer icipici egység kalapálja egymást. Az **American Conquest: Divided Nation** a XIX. századi Amerikába látogathatunk el, hogy kivegyük részünket a polgárháborúból, illetve a texasi függetlenségi háborúból. Eredeti egyenruhák, egységek, valódi topográfiai adokon alapuló ütközetek – a fejlesztők minden szempontból a hitelességre törekedtek. Újravivhatjuk az amerikai történelem legnagyobb csatáit, mint Gettysburg vagy Shiloh, Alamo ostroma. Mi egyebet kérhetnénk? Netán XXI. századi grafikát, de ugyebár nem lehet mindent egyszerre...



HETI

Fa

BULVÁR

2005

SZEPTEMBER 22.

Enn

SZÉ

MY
...entést találtak!

scóg

ja,

ket

A PC halott?! Jelentés a frontvonalról

És íme, megékezett az első next-gen konzol, az Xbox 360. Persze, ahogy arra számítani lehetett, máris újabb okos megnyilvánulások röppentek fel a PC haláláról.



Kézifék. Mielőtt bárki rápörögne, hogy végre jól beszélünk a konzolnak és az egekig magasztaljuk a PC-t, a vanenonlitt, inkább vegyünk néhány mély lélegzetet. Nem fogjuk bántani szegény Xbox 360-at, és nem kezdünk el kétségbeesetten kapálózni a PC védelmében sem. Egyrészt azért, mert nem szorul rá, másrészt a kettő nem is áll olyan nyíra harcban, mint azt sokan igyekeznek sugallni. Összehasonlításunk nem igazán lehet fair, de nem mehetünk el szó nélkül néhány apróság mellett...

SZÉLMALOMHARC

Kezdjük talán „carebear” módban: a konzolok és PC-k rajongói tábora mindig szemben állt egymással, annak ellenére, hogy ennek sosem volt értelme. A két platform mindig is más célcsoport számára készült, más igényeknek igyekezett megfelelni. Aki bármelyik mellett dönt – amellett, hogy ezzel nem feltétlenül zárja el magát a másiktól – annak viselnie kell adott platform előnyeit-hátrányait: ez eddig is így volt, ezután is így lesz. Jó játékok minden platformra készülnek: hogy egyes típusok inkább konzolon (például verekedős játékok) vagy PC-n (RTS) képviseltetik magukat, mára inkább csak az irányítás problémáiból fakad, nem a hardverek képessége a felelős – aki

nem hiszi, hasonlítson össze egy konzolkonverziót gamepad-del és billentyűzettel játszva, hamar ráérez majd, vajon melyikre találták ki eredetileg... Aki játszott mostanában konzolon egy Tekken- vagy Mortal Kombat-epizóddal, valószínűleg libabőrös lesz a gondolatától, hogy ezeket bárki is átportolja billentyűzetes irányításra. Bizonyos stílusok, mint az FPS vagy TPS fedésben vannak, itt azonban már tényleg felesleges az irányítást elemezni: mi nyilván azt mondjuk, az egér-billentyűzet kombón kívül lehetetlen mással normálisan FPS-t játszani, a konzolosok pedig ezt majd jól kikérik maguknak.

CSILI ÉS VILI

A másik legkézenfekvőbb szempont a grafika: amikor megjelent egy újabb konzol (PS2, GameCube, Xbox), a PC-sek ökölből szorított kézzel nézték a csudálatos képeket és azon sóhajtoztak, hogy ejj, mikor lesz ilyen PC-n is... aztán lett. A fejlődés (hahó!) nem áll meg, a konzol egy újabb modellel ritkán, nagyobbatt ugrik előre, míg a PC lassan, de folyamatosan fejlődik. Mára elértük azt a szintet, hogy a PC-k és a next-gen konzolok fej-fej mellett haladnak, de azért ez még nem lefutott meccs: a fejlesztők lassacskán fogják csak kitapasztalni, mi minden rejlik az Xbox 360 képességeiben és a későbbi játé-

kok sokkal szebbek lesznek – de PC-n sem áll meg az élet. A grafikával kapcsolatban szokás előrántani a PC hardveres fejlesztésének kérdését: mint gyakorló játékosok, bizonyára Ti magatok is első kézből tudnátok nyilatkozni arról, hogy a PC „szinten tartása” nem olcsó mulatság. Új próci, új videokártya, új



akármi... A konzolosok ez alól mentesülnek. A hardver köttöt, csupán néhány esetleges kiegészítőbe kell beruházni, a fejlesztést így hosszú időre el lehet felejteni.

NA MAJD JÖL BERUHÁZUNK

Ez azért nem jelenti azt, hogy a PC összességében drágább lenne, mint a konzol, a Sony és a Microsoft ugyanis a szoftverek árán igyekeznek behozni azt, amit a hardverért ráfizet – ez a helyzet ugyanis: a Microsoft jelenleg 126 dolcst bukik egy alap kiszerezésű Xbox 360-on. Az első Xbox-szal is ez volt a helyzet, ettől függetlenül mégsem

kell féltetni őket: négy milliárd dollárt simán megért nekik, hogy a második legnagyobb konzolcéggé váljanak (összehasonlításképp: a PS2-ből 90 millió, az Xbox-ból 22 millió darabot adtak el). Hát ezért kerül másfélszer annyiba egy konzolos játék, mint egy PC-s... érthető. A köttöt hardver persze számtalan kényelmi szempontot is jelent: nem kell telepítgetni, nem kell azon aggodni, hogy ez a játék azt a videokártyát épp támogatja-e, az ember csak betolja a lemezt és lehuppan a kanapéra – ezzel nincs is vita.

A next-gen konzolok másik nagy előnye korábbi változataikkal szemben, hogy azokon a területeken igyekeznek erősíteni, ahol eddig a PC egyértelműen fölényben volt: ilyen például a netes játék. Az Xbox Live épp kezdett belejönni, az Xbox 360 azonban már komoly hálózati bázissal nyit. Milyen szép is lenne, ha végre valóban közös szervereken játszhatnának a konzolosok és a PC-sek... például Star Wars: Battlefront 2-t. Más kérdés, hogy épp ez az, amitől a PC-t sosem kell majd féltetni. Hiába lesz a konzolokon video chat és böngészés, netezni mindenki PC-n fog – legalábbis egyelőre.

A PC sokrétű felhasználási lehetőségei miatt sosem szűnik meg elsődleges platformnak lenni, aki pedig elcsábult a konzol kényelmi szempontjai miatt – szíve joga.

mazur

BÖNGÉSZDE

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

FIGYELEM

Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a www.gamestar.hu weboldalra, és szavazni (megjelenés előtt két héttel tesszük ki „olvasói szavazás” néven)!

OLVASÓI TOP 20

Egész szépen kibérelték a hiperfriss játékok az első pozíciókat. Leírhatnám, hogy itt az őszi, itt a szezon, de most inkább nem. Viszont érdekes, hogy a WoW megint előretört, biztos a kiegészítő bejelentésének hatása...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Need for Speed: Most Wanted	(új)	2005. november	92%
2. Call of Duty 2	(új)	2004. október	87%
3. F.E.A.R	(2) ↓	2005. október	90%
4. GTA San Andreas	(1) ↓	2005. június	95%
5. Quake4	(új)	2005. november	83%
6. FIFA 2006	(10) ↑	2005. október	94%
7. Prince of Persia:WW	18 ↑	2004. december	94%
8. World of Warcraft	(12) ↑	2005. február	97%
9. CS Source	(3) ↓	2004. november	93%
10. Half-Life 2	(11) ↑	2004. november	97%
11. Star Wars Battlefront 2	(új)	2005. november	89%
12. Black & White 2	(új)	2005. október	81%
13. Sudeki (GS teljes játék)	(új)	2005. szeptember	85%
14. Warcraft 3	(új)	2003. június	93%
15. The Movies	(új)	2005. december	83%
16. Fahrenheit	(új)	2005. november	93%
17. Diablo 2: LoD	(14) ↓	2001. augusztus	93%
18. Doom 3: Resurrection of Evil	(9) ↓	2005. május	87%
19. Splinter Cell: Chaos Theory	(15) ↑	2005. április	96%
20. UT 2004	(17) ↓	2004. március	89%

ANGOL TOP 5

Egy újabb teljesen korrekt lista az angoloktól, mondjuk azon csodálkozom, hogy a CoD 2 és az új NFS nem szerepel rajta.

- 1., The Movies
- 2., The Sims 2 Nightlife
- 3., World of Warcraft
- 4., Age of Empires III
- 5., Civilization 4

MEGJELENÉSI LISTA

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

25 to Life	2005. őszi
Age of Conan	2006. tavasz
Age of Pirates	2006. nyár
Anarchy Online:	
Lost Eden	2006. február
Auto Assault	2006. tavasz
Battlestations	2006. tél
Bad Day L.A.	2006. március
Battlestations:	
Midway	2006. nyara
Blood Magic	2005. őszi
Call of Cthulhu:	
Destiny's End	2006. szept.
Commandos: SF	2005. tavasz
Crime Life	2005. tél
Desperados 2	2005. őszi
Elder Scrolls 4	2005. vége
Gauntlet: SS	2005. október
Gothic 3	2006. eleje
HP és a Tűz Serlege	2005. őszi
Lineage 2	2006. eleje
Spellforce 2	2006. tavasz
S.T.A.L.K.E.R.	2006. őszi
Shattered Union	2005. október
Stargate SG-1	2005. őszi
War Front	2006. tavasz
Warhammer:	
Mark of Chaos	2006. karácsony

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Úgy látom, a várakozási lista élén egy hatalmas comeback tapasztalható a S.T.A.L.K.E.R. részéről. Végülis én is várom nagyon, csak hát: mikor?!

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	35%
2. Prince of Persia:The Two Thrones	34%
3. Heroes V	12%
4. UT 2007	10%
5. WoW: Burning Crusade	10%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Senkit ne tévesszen meg, hogy PoP az utolsó helyen végzett, ez csupán annak tudható be, hogy csupán Bad Sector játszhatott vele, a szerkesztőség többi tagjának csupán a mesedélután jutott belőle.

1. World of Warcraft
2. F.E.A.R.
3. Call of Duty 2
4. Quake 4
5. Prince of Persia: The Two Thrones

BUDGET

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



A SZÁJBERPÁNK ÉL ÉS ÉLNI FOG!



Úgy látszik, ez a hónap a kalandjátékokról szól. A Momentum AS csapata is előállt új alkotásával, melynek címe **Culpa Innata**. A környezet a megunthatatlan cyberpunk: 2047-et írunk, a világ végérvényesen két részre oszlott. A Világunióba kerültek a gazdagok, okosak, szépek, hardcore játékosok sok dkp-vel, náluk nincs bűnözés, nincs szegénység, nincsenek betegségek. Akik kimaradtak a tutiból, mint például Oroszország, független „kalózállamként” tengődnek. Egy szép napon Phoenix Wallis békebíró nyugalmas élete felborul, amikor Oroszországba küldik egy büntény felderítésére: meggyilkoltak egy világuniós polgárt, nyomozás közben pedig olyan érdekes apróságok derülnek ki, melyek az egész fennálló világrendet veszélyeztetik. Ráadásul... de miért is lőnénk le a sztírt, ez itt a hírek rovat, nem a végigjátszás.

ÚJONSÁGOK HÍREK



JÁTÉKBEJELENTÉSEK

Az Eidos bejelentette a **Championship Manager 2006**-ot, mely minden eddiginél pazarabb grafikát és lebilincselően izgalmas táblázatokat ígér! A grafikával kapcsolatban egyébként rosszindulatúak voltunk, tényleg jól fog kinézni, meccseinket immár valóban 3D-ben tekinthetjük meg. Hiába, ez már a XXI. század, a 3D még a Championship Manager sorozatot is utolérte. Mi jön most? Holofedélzet?

A Midway Games többéves megállapodást kötött a TNA Entertainmenttel, így a jövőben egy rakás „Total Nonstop Action Wrestling” játékot kapunk. Az első várhatóan 2007-ben érkezik, **TNA Impact** címmel.

A német DTP (nem desktop publishing) bejelentette **Battlest-rike: Call to Victory** című második világháborús lövöldözős játékát. Bár van egy olyan halovány sejtésünk, hogy nem ez fogja letaszítani a Call of Duty 2-t a trónról, azért várjuk szeretettel.

Közeleg a **Massive Assault Network 2**, mely – figyelem! – a Massive Assault Network folytatása. Aki nem tudná, a Wargaming.net online stratégiájáról van szó, mely inkább a... nos, hardcore-stratégia fanatikus arcoknak készült. Ők biztos örülnek, hogy pár napos-hetes meccsek helyet már akár fél óra alatt is lezavarhatnak egy menetet, de mi, földi halandók inkább menjünk ki lábujjhegyen, és csukjuk be az ajtót.



SZÁZEZER DÉMON, MARADHAT?

PC-n viszonylag ritkák azok a keleti stílusú akciójátékok, melyekben kilométeres kombókkal darálhatjuk az ellenünk özönlő rémségek hordáit, de a **Daemon Vector** mindent megtesz azért, hogy minket is beavasson ebbe a minőségi mulatságba. A környezet a középkori Európa – legalábbis halványan emlékeztet rá –, melyet szegény Marco Polo nagy bajba sodort. Kíváncsi kalandorunk ugyanis Kínában feltört egy ősi pecsétet, melynek következtében rettentő szörnyek szabadultak a világra, pestist hozva a szegény emberiségre. És ez csak a kezdet. Ha nem csatlakozunk gyorsan, és nem mészárolunk le legalább ötvenezer monsztrát, itt a világvége, ez nem vicc. (Akkor is, ha ezt az e-mailt nem küldöd tovább legalább tíz embernek!) Több hős, több sztíri, sok kombó, még több szörny – várjuk szeretettel!



WORLD CYBER GAMES 2005 GRAND FINAL



Az idei World Cyber Games 2005 minden eddigi rekordot megdöntött, az eseményt, melynek első számú támogatója a Samsung Electronics, két-ségtelenül a világ legnagyobb ilyen jellegű e-sport rendezvénysorozatává nőtt. A szingapúri nagydöntő alatt közel 50 ezer ember élvezhette a küzdelmeket, aminek öt napja alatt a magyar válogatott is megmérettetett, nem is rossz eredménnyel.



A magyar NFS-bajnok

KEVÉSEN MŰLÖTT

A magyar válogatottból elsőként LALA léphetett pályára Need For Speed: Underground-ban – sajnos egy kisebb incidens már az első futamon megzavarta. Történt ugyanis, hogy a

Hasonlóan nem sikerült kijutni a csoportból Gorkynak (StarCraft), Sonic.Nab-nak (Warcraft 3) és Dignitas.PoPec-nek (FIFA 2006) sem. Hátra volt még a Counter Strike: Source, amire az Ancients (KODIAK, SLOBOZ, Deep, Akira és Piki) keményen készült. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a csoportmérkőzéseken nagy-szerű játékkal könnyedén jutottak túl és

voltak, az oroszok jelezték a bírónak, hogy megóvnák az utolsó kört, tiltott pályarész használatáért – annak ellenére, hogy azt a meccs előtt a bíróval engedélyeztettük. Az ellenfélnek épp menet közben jutott eszébe, hogy a WCG írott szabályzata erre nem tér ki részletesen és döntson a főbíró ezügyben. A fejes döntésnek értelmében vagy elbuktuk azt az utolsó kört, vagy újra kell játszanunk az egész pályát. Egyértelműen az újrajátszás mellett döntöttünk, mire a Virtus_Pro közölte, hogy akkor inkább visszavonják az óvást. Remek: ez a kis kiesés meg is látszott az Ancients játékaiban és ha egy körrel is, de kikaptak 16:14-re. Bónusra persze nincs ok, hiszen a negyedöntőbe jutással az eddigi legjobb eredményt érték el nemzetközi szinten.



A helyszín

November 14-en indultunk a csöppet sem rövid útra, s egy dolog tartotta bennünk a lelket: jövőre Olaszországban lesz a döntő, hurrá! A szingapúri időjárás – ami a helyiek szerint most valahogy kissé hideg – keményen mellbevágott mindenkit: „csak” 26 fok volt, de az 90 százalékos páratartalommal. A szerény szállás egy apartman-jellegű házakból álló kis falu volt, ide volt összerakva a közel 60 ország több, mint 600 játékosa. A helyről csak annyit, hogy a bejárat felett a plafonon egy hatalmas üvegen keresztül lehetett belátni a medencébe. Maga a versenyhelyszín egy hasonlóan szerény komplexumban kapott helyet: a belvárosban, felhőkarcolókkal körbevéve, egy konferenciaépület hatodik emeletén. A hangár méretű csarnokban nemcsak a játékosok, de egy tekintélyes méretű színpad, két 6x3 méteres kivétivel, plazmatévék és kiállító-pavilonok is kényelmesen elfértek.

rajt utáni első kanyarban az ellenfél úgy találta el, hogy nem tudott a pályán maradni és kipördült. A bíró szerint egy ilyen játékban ennyi benne van... Ezek után már nem ment úgy a versenyzés, és nem sikerült kiverekedni magát a csoportból. Mondjuk a 39 éves LALA vigasztalódhatott a „WCG történetének eddigi legidősebb játékosa” címmel és az ezzel járó rengeteg interjúval – a távolkeleti tévések teljesen rá voltak izgulva.

az első helyen jutottak tovább. Ezután az egyenes kiesésben a német defeaters csapata következett, akiket a magyar fiúk könnyed játékkal, de emberfeletti fegyelmekkel 2:0-ra le is iskoláztak. A félnapos szünet után az orosz Virtus_Pro ellen kellett helytállni, ahol az első pályán (de_inferno) nem jött be az egyeztetett taktika, így az elúszott. A második mapon (de_train) viszont az első kört hoztuk 10:5-re. Pont, amikor a fiúk lendületben

A VÉGEREDMÉNY

A magyar válogatott a 67 ország között a nemzetek közötti rangsorban a 23. helyet szerezte meg, ami nagyon jónak számít a rendkívül erős mezőnyben. Volt, akitől többet reméltünk, de volt olyan eredmény, amit nem vártunk és reménykedni is csak titokban mertünk. Amit viszont nyugodtan kijelenthetünk, mindenki a maximumot nyújtotta és becsülettel, tisztességgel helytállt. Köszönet mindenkinék a segítségért, a magyarországi WCG csapatnak a hazai rendezéséért, és végül de nem utolsó sorban a Samsung Electronics Magyar Rt.-nek, hogy lehetővé tette a részvételünket ezen a szó szerint világméretű játékon.



A Galactic Civilizations II: Dread Lords-ban az ember már magabiztosan jár-kezel az űrben, barátkozik-háborúzik a különféle fajokkal, ám egy szép napon...

NE VÁLASSZUNK MAGUNKNAK CSILLAGOT?

Nos, nem is az a lényeg, hogy mi lesz azon a szép napon. A Galactic Civilizations első részét szerettük (annak ellenére, hogy az Imperium Galactica-sorozat közelebb állt szívünkhez) úgyhogy még azt is elképzelhetőnek tartjuk, hogy a folytatás is jó lesz – csak ilyen visszafogottan dicsérünk, nehogy elbizzák magukat. Lehetőségeink szinte korlátlanok: megtervezhetjük hajóinkat, számtalan bolygót fedezhetünk fel, járhatunk be és hajthatunk irányításunk alá – ezektől függ, mennyire vagyunk befolyásosak adott naprendszerben, immár nem a kontrollált szektorok száma a lényeg –, tíz faj közül választhatunk, de akár újat is kitalálhatunk magunknak. A grafika nem csak stratégiához mérten sokat dob a hangulaton. A harcrendszer szintén újszerű: háromféle támadó és háromféle védekező manőver köré épül. Némiképp átalakul a bázisok funkciója (különböző típusok más fejlesztési ágakat nyújtanak) a technológiai fa pedig letisztultabb és átláthatóbb lesz. Aki máig nem heverte ki a Master of Orion III okozta traumát (Sam!) jöjjön, és vigasztalódjon!



ERŐS FRONTHATÁS

Aki kicsit is járatos a modok-modderek világában, az jól tudja, néha amatőrök is nagy meglepetésekkel tudnak előállni. Ilyen volt a **Red Orchestra** nevű II. világháborús mod, mely az Unreal Tournament 2004 alá készült. Fejlesztője, a Tripwire azonban megnyerte az nVidia egymillió dolcsis „Make something unreal!” pályázatát, így a lelkes srácok minden energiájukat a játéknak szentelheték: meg is lett az eredmény. Hamarosan érkezik a Red Orchestra: Ostfront 41-45 melyben immár egész estét változtatban vehetjük magunkat a mókába. A fejlesztési fázis elején már sokan kipróbálták a modot, így bárkit megkérdezhetek: nagyon jó kis cucc ez –időközben pedig legalább kétszer annyi tartalommal gazdagodott, mint amilyenek korábban megismertük. A dolog érdekessége, hogy Unreal engine ide vagy oda, a játék a Valve Steam-rendszerén keresztül lesz elérhető.



WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

<p>Athlon 64 3000+ Gigabyte K8NC-939 alaplap A64 939V Venice box 3000+ CPU 2x256MB brand memória Gigabyte AH 1600 128MB 12pin 1,44 FDD LG4160 DVDrw 160GB Maxtor (8MB) HDD Caseletk 350W táp MSI ATI HD2 149.625 Ft</p>	<p>Athlon 64 3500+ Gigabyte K8NF-P alaplap A64 939V 3500+ Venice box CPU 2x512MB brand memória Gigabyte GF 6800GT 256MB 256bit 1,44 feketé FDD Pioneer 110D feketé 200GB Maxtor SATA (8MB) HDD Caseletk 420W Special Edition táp MS Fekete-estis HD2 215.900 Ft</p>	<p>Athlon 64 4000+ Gigabyte K8NF-P alaplap A64 939V 4000+ 1MB cache Venice box 2x512MB 800MHz Kingmax Hardcore Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3 1,44 feketé FDD Plextor 716 dobozos 300GB Maxtor SATA (16MB) HDD Chifftec BC-02888 Ház Chifftec 400W táp 330.075 Ft</p>
<p>Intel P4 3GHz, 64bit Gigabyte 8P45P-G alaplap Intel P4 3GHz 2MB cache, 64bit box 2x512MB 533MHz Kingmax DDR2 Gigabyte 6600GT 128MB DDR3 1,44 FDD Pioneer 110D 160GB Samsung SATA (8MB) HDD Codegen 606P-1 Ház MS 400W Super Silent táp 173.900 Ft</p>	<p>Intel P4 3.6GHz, 64bit Gigabyte 8P55X Pro alaplap Intel P4 3.6GHz, 64bit CPU Zalman 7700 CUI CPU Hűtő 2x512MB 667MHz Kingmax DDR2 Gigabyte 7800GT 256MB DDR3 VIVO 1,44 feketé FDD Plextor 716 box DVDrw 300GB Maxtor SATA (16MB) HDD Gigabyte Aurora Alu Ház 370.325 Ft</p>	<p>ATI 17" Acer 17145 12ms, 500:1 63.500 Ft 17" Daewoo L1711Mn 8ms, 500:1 59.500 Ft 17" Samsung 7308F 4ms, 700:1 79.650 Ft 19" Acer 19145 12ms, 500:1 79.750 Ft 19" Samsung 9308F 4ms, 700:1 106.000 Ft 20" Acer 2032W 16,9, 16ms, 600:1 190.500 Ft</p> <p>Videokártya Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E 100.150 Ft Gigabyte 6800GT 256MB, PCI-E 78.225 Ft Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E 39.000 Ft Gigabyte 6602 256MB, PCI-E 29.500 Ft Gigabyte X800XL 256MB, PCI-E 70.750 Ft Gigabyte X700Pro 128MB, PCI-E 33.000 Ft Gigabyte 6800 128MB, AGP 47.500 Ft Gigabyte 6600GT 128MB, AGP 41.400 Ft Gigabyte X800 128MB, AGP 47.500 Ft Gigabyte X700 128MB, AGP 27.500 Ft Sapphire X800Pro 256MB VIVO, AGP 82.500 Ft</p> <p>Égő / Gamepad Logitech Cordless Rumblepad 10.450 Ft Logitech MX610 cordless laser mouse 13.200 Ft Logitech L37 cordless optical mouse 8.800 Ft</p> <p>Memória 512MB 500MHz Kingmax, 10év gar. 16.000 Ft 1GB 677MHz DDR2 Kingmax, 10év gar. 24.750 Ft 512MB 400MHz brand 10.100 Ft</p> <p>Winchester 2x56 V10 Raptor SATA 8MB, 10.000rpm 46.250 Ft 300GB Maxtor SATA 16MB 32.150 Ft 160GB Samsung IDE 8MB 18.750 Ft</p> <p>Alaplap Gigabyte K8NPro-SLI 5939 29.250 Ft Gigabyte 8N-SLI Pro 5775 29.250 Ft Gigabyte 8I845P-G 5775 25.500 Ft Gigabyte K8NE-force4 5754 18.250 Ft</p> <p>Ház / Táp Gigabyte Aurora Ház 24.250 Ft Chifftec BC-02888 Ház 9.900 Ft Chifftec LBX-02888 Ház 15.750 Ft Chifftec 400W táp 10.750 Ft Chifftec 460W táp 18.700 Ft Caseletk 420W SE, seb. szab., két alu 7.000 Ft</p> <p>Hűtő Zalman 9500 Led 12.250 Ft Zalman Fatality II 9.100 Ft Zalman ReseratorII 66.750 Ft Zalman V7700CU 6.200 Ft Gigabyte 3D Galaxy Vízható rendszer 25.400 Ft</p> <p>Processor P4 3GHz 2MB c. 64bit box 5775 41.750 Ft P4 3,6GHz 2MB c. 64bit box 5775 97.500 Ft Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box 86.000 Ft Pentium D 3,2GHz Dual Core box 142.400 Ft Athlon4 3700+ 1MB c. box Venice 61.250 Ft Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box 91.500 Ft Athlon X2 4200+ Dual Core box 107.250 Ft</p>

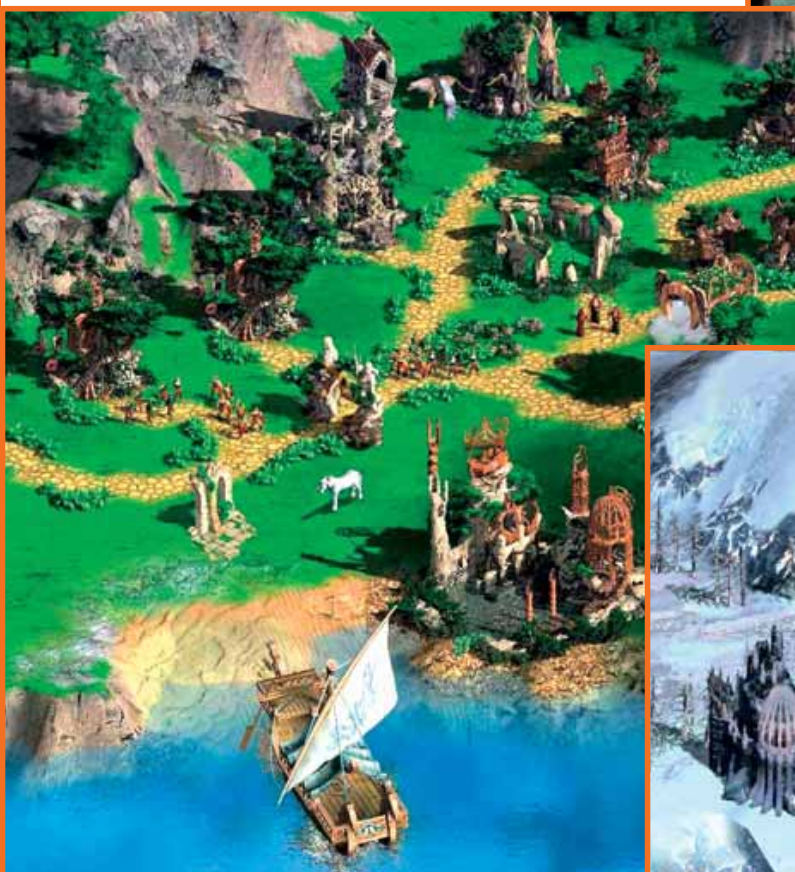
A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!
A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahiibórt, előirásokét felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

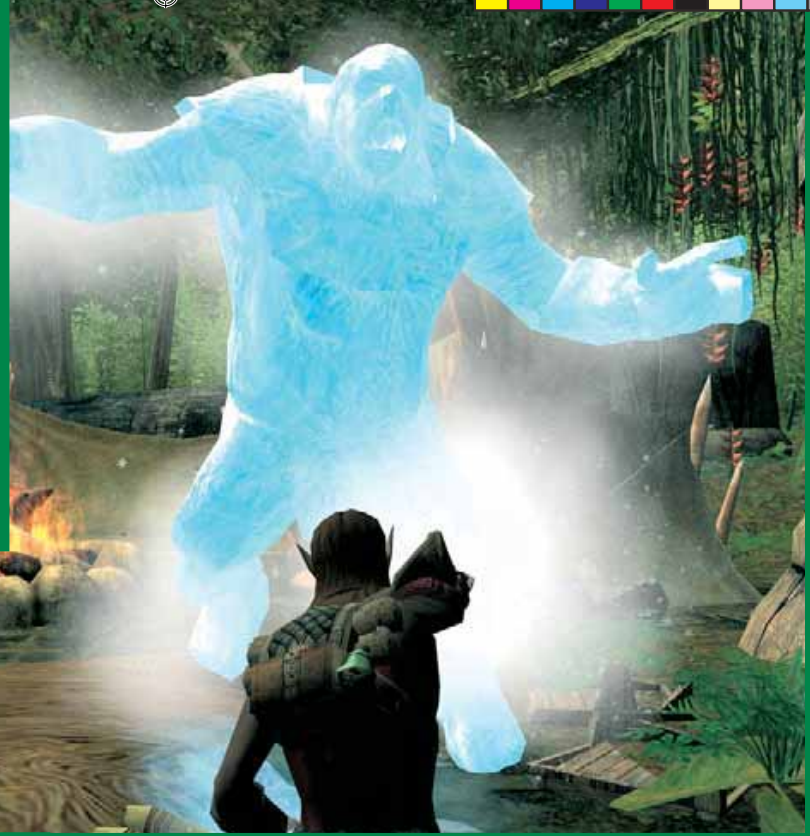
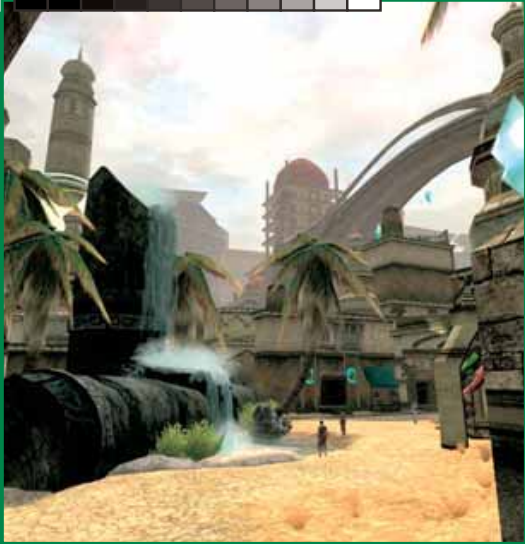
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

MEGJELENÉS: 2006. ELEJE

Kis csúszással ugyan, de 2006 első negyedévében végül csak megjelenik az RTS és RPG elemekből építkező *Heroes of Annihilated Empires*, amely a S.T.A.L.K.E.R. készítőinek legújabb remeke lehet. Minden jel szerint az is lesz.

A játék legnagyobb erőssége kétségtelenül az, hogy bár hősünket a hagyományos szerepjáték-forma szerint tápolhatjuk, nem egyedül indul majd kalandra, hanem többezres, vagy akár tízezres sereg is kíséri majd útján. Ez pedig sokkal látványosabb megmozdulásnak ígérkezik, mint egy magányos hadakozás valami dohos barlangban, vagy labirintusban. A fejlesztők ígéretei szerint a játékmenet során egyszerre akár 64 ezer katonát is mozgathatunk majd, ráadásul hősünk varázslatai kemény fegyverként használhatóak az ellenfél erőivel szemben: akár egész hadosztályokat semmizhetünk ki egyetlen kattintással, ha megfelelően fejlesztjük vezérünket csata előtt. A szárazföldi tömegjelenetek mellett a tengeri csaták is komoly jelentőséget kapnak majd, természetesen minden faj specifikus flottával majd meg egymásnak a nyílt vizen, ahol még az időjárás viszonyok is számítanak majd, és ahol az alkotók ígérete szerint sokat kell majd izzadnunk, hogy sikerre vigyünk minden küldetést. A végső verzióban 18-féle hős, hatféle teljesen különböző faj, közel százféle épület és számtalan feladat vár majd ránk, hogy ebben a taktikai háborús szerepjáték alapú RTS-ben kipróbálhassuk magunkat. A minőségi szórakozást az is garantálja, hogy a forgatókönyvírók egyik tagja, az ukrán Ilya Novak nemrégiben kapta meg az Eurocon 2005 megtisztelő díját a „legjobb új író” kategóriájában, ami talán elég meggyőző lehet a történetcentrikus játékosok számára. Mindemellett Európában a KOCH Media is besegít majd a terjesztésbe, ami kicsit megkönnyíti a dolgok menetét, így talán 2006 tavaszán tényleg kezünkbe vehetjük majd a régóta ígért *Heroes of Annihilated Empires* és a csatamezőn tömegeket mozgatva nyugodt szívvel könyvelhetjük el, hogy érdemes volt ennyit várni a GSC Gameworld munkájára.





Az első bejelentés óta mindenki tükön ülve várja, hogy végre a boltok polcaira kerülhessen a *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, amely a WoW méltó vetélytársa lehet. Nos, egyelőre be kell érünk az új infókkal, de már nem kell sokat várni, hogy mi is kipróbálhassuk. . .

Az Atari ugyanis nemrégiben hivatalosan is bejelentette, hogy mivel az első bétatesztek jó eredménnyel zárultak, 2006 februárjában már megjelenhet a *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, igaz, egyelőre csak a tengerentúlon. A 3D-s D&D szabályokon alapuló online szerepjáték igazi csemegének ígérkezik, amely a teszteken is igen jó eredménnyel futott. Az alkotók ígéretei szerint a végleges változatban tovább tökéletesítik a grafikai motort, több képességet és kiegészítőt pakolnak bele a játékba, de ez a későbbiek során még bővíülhet, a felhasználók igényeihez igazodva. Külön érdekesség, hogy „custom” küldetések is kerülnek majd a játékba, ahol a többi játékostól függetlenül végezhetünk el feladatokat, amelyek nem lesznek könnyűek, azonban máshol nem beszerezhető jutalmakat kaphatunk értük. A bétatesztek során meghívott újságírók arról számoltak be, hogy a játékmenet leginkább a Guild Wars és a Diablo keveréke lesz, amelyet könnyen megtanulható és átlátható menürendszer segítségével igyekeznek nagyobb tömegek számára is élvezhetővé tenni. A küldetések között nem csak a „keresd meg, pusztítsd el, vedd el méltó jutalmad” stílus érvényesül, a labirintusokban többféle kihívás vár majd a csapatokban érkező játékosokra, lehetőleg úgy elosztva, hogy mindenki saját kihívást kaphasson. Mivel alapvetően társas játékról van szó, a fejlesztők igyekeztek nagy hangsúlyt fektetni arra is, hogy könnyebbé tegyék a felhasználók közti kommunikációt, így várhatóan a *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* az első olyan netes szerepjáték, ahol a játékba épített voice-chat segítségével beszélhetünk majd csapattársainkkal, egy külön erre kifejlesztett kezelőfelület segítségével. Az előérzet tehát kellemes, tavasszal remélhetőleg már nálunk is indulhat a rég várt kalandozás.

MEGJELENÉS: 2006. ELEJE

ÚJ INFÓK DUNGEONS & DRAGONS ONLINE STORMREACH

SPLINTER CELL

A Splinter Cell negyedik részére végre megtudjuk, hogy Sam Fisher is emberből van. Miután egy autóbalesetben meghal élete egyetlen igazi értelme, a lánya, olyan döntésre szánja el magát, amire még tőle sem számítottak...

UBI AZ IGAZI MULTI

Az eredetileg ízig-veéig francia kiadó már a 1980-as évek végén is adott ki játékokat, ám leginkább a kilencvenes évek végére vált híressé, főleg a Commodore Amiga platformon. A PC eljövételével más régi cégekhez hasonlóan egy ideig nem tudtak igazán semmi említésre méltót alkotni, ám a 94-es ugri-bugri platformos *Raymannel* a cég ismét az élvonalba került. A UbiSoft feltörekvésének egyik csúcsa a 2003-as *Splinter Cell* volt, amelynek köszönhetően a cég annyira megerősödhetett, hogy a korábbi montreali fejlesztő gárda mellett Shanghaiban is alakítottak egy csapatot. A *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* ez utóbbi csapat keze munkája volt, ugyanúgy, ahogy a *Double Agent* is. A fejlesztést egyébként nem csupán kínaiak végzik, a vezető designerek franciák.

TER UBLE CELL AGENT

Fisher rács mögött! Igen, jól olvas-
tatók, az USA és a szabad világ
többszörös megmentője, a bö-
csületes jó polgárok védelmezője, a ter-
roristák réme ezúttal börtönbe került.
Még hozzá nem is akármilyen indokkal
tették hét lakat alá: hősünk ugyanis ban-
kot rabolt, ártatlanok életét fenyegette,
mielőtt elfogták. Minden oka megvolt
rá, hogy bekattanjon, hiszen nemrég
elvesztette imádott lányát, egy időre
otthagya a munkáját, és úgy tűnik,
ezt a traumát már nem bírja elviselni.
Fishernek tehát annyi, ezúttal egy
bűnözőt kell irányítanunk – legalábbis
bizonyos, a hivatalos honlap által ügye-
sen megtévesztett sajtóorgánukom
szerint... Mi azonban Párizsba repül-
tünk, ahol egy világpremiernek számít
bemutatón saját magunk próbálhattuk
ki a játékot, ahol a készítők azt is
megsúgták, hogy dolgok nem egészen
úgy vannak, mint ahogy azt szándéko-
san elhintették egy bizonyos időre...

KÉSZ ÁTVERÉS SHOW

Odáig minden rendben is van, hogy
Fisher bekattan lánya halálától... A

bemutatón láthattunk pár concept
artot (a grafikusok által készített
rajzokat), ahogy hősünk késő éjszaka a
nappalijában áll és fájdalomtól eltorzult
tekintettel néz ki a hatalmas üvegajtón,
kezét ökölbe szorítva. Azonban Fisher-
ből nem lesz bűnöző. Nincs szó *GTA*-ról,
vagy a legújabb *Max Payne*-klónról sem,
hősünk az marad, ami mindig is volt:

» **A BÖRTÖN VÖRÖ-
SES FÉNYEKTŐL VIL-
LÓDZÓ, POKOLI TER-
MEIN ÉS CELLÁIN KELL
ÁTLOPAKODNUNK** «

mesterkém,
aki az ellen-
ség vonalai
mögé
kerül. A
különbség
csak annyi,
hogy Fisher
a CIA-n
belül olyan munkát vállal, amelyre csak
nagyon kevesen vállalkoznak, hiszen a
lebukás veszélye maximális, a túlélésé
pedig minimális: egy NOC (non-official
covert operative) lesz belőle, vagyis
egy olyan nem hivatalos szuperügynök,
akiről a közvetlen főnökén kívül
senki sem tudja, hogy a szervezetnek
dolgozik. Mivel Sam élete már kvázi
értelmetlen a lánya nélkül, ezért vállalta

ezt a munkát, mely hihetetlen pszichikai
nyomást gyakorol minden ügynökre.
Mintha mindez önmagában nem
lenne elég, Fishernek még börtönbe
is kell kerülnie (ezért hajtotta végre a
kamu bankrablásokat), hogy a sitten
beférkőzzön egy fogvatartott terrorista
bizalmába, majd egy közös szökés
után magába a szervezetbe is.

ha nem teszi, akkor azzal saját
magának és pozíciójának is árthat.

MONDD, TE MIT VÁLASZTA- NÁL?

A poén az egészben az, hogy ezt
mi magunknak kell eldöntenünk.
Amikor a terroristák vezére felszó-
lit minket, hogy a megkötözött,
agyba-főbe vert, szerencsétlen,
előttünk vonagló fickót tegyük
hűvörsre egyetlen lövéssel, akkor
kezünkben a döntés, hogy ezt
megtesszük-e. Ott van a kezünk-
ben a pisztoly, csak meg kell
húznunk a ravaszt, ám ezzel talán
átlépünk egy olyan határt, amelyet
már nem szabadna... Gondolom
már ki is találtátok: a dolognak be-
folyása a játékmenetre, meghozza
nem is akárhogyan. Bár Fisher
nem növeszt majd szarvakat és
bőre sem sötétedik el, mint a *Fable*
főszereplője esetében, ha túl sok
kegyetlenkedésben vesz részt,
akkor igazi főnöke – illetve később
egész szervezete – bizalma rendül

A történet
tehát
ezúttal
mérőföld-
kövekkel
kidolgo-
zottabb
lesz,
mint az

előző részekben, szinte egy napon
sem lehet őket említeni. Fisher figurája
sokkal érdekesebb, emberibb lesz,
a meghasonlott kémnek gyakran
kemény morális dilemmákkal kell
szembenéznie, miközben a terroristák
soraiba beépülve dolgozik, hogy aztán
az egész szervezetet leleplezze. Hogy
a bűnözők bizalmát elnyerje, gyakran
még ártatlanokat is meg kell ölnie, mert

KATEGÓRIA LOPAKODÓS KÖRNYEZET MODERN NAGYVÁROSOK
KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT SHANGHAI
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SPLINTER CELL-SOROZATOK
GYORSLINK
1352

„Bazseg, ha tudom, hogy
Szibériába küldenek, elhozom a
melegebbik pompomos sapimat.”





„Hideg is van, sötét is van... Nem jő ez a börtön...”

meg benne, ám amennyiben feltűnően húzódozik az ártatlanok likvidálásától, akkor a terroristák fognak rá egyre inkább gyanakodni. Mindkét választásnak vannak előnyei és hátrányai, és gyakran nem is olyan egyértelmű, hogy melyik erősíti az egyik, illetve a másik oldalt. A fejlesztők minde-nesetre annyit még megszúgtak, hogy ha nem férkőzünk be kellőképpen a terroristák bizalmába, akkor bizonyos pályák, helyszínek zárva maradnak előttünk, illetve előfordulhat, hogy valahol nehezebb dolgunk lesz.

» EL KELL DÖNTE-NÜNK, HOGY LELŐ-JÜK-E A MEGKÖTÖZÖTT, AGYBA-FŐBE VERT, SZERENCSETLENT «

„F*CK THE GOOGLES!”

A Ubisoft tehát mindent megtett, hogy a történetet fordulatosabbá varázsolja, hiszen az uncsi háttérstori volt az egyik olyan kritika, amely az egyébként kiváló sorozatot érte. Mathieu Ferland, vezető designer mesélte amúgy, hogy a fejlesztők nagyon alaposan utánajártak, hogy

mi nem tetszik a népek *Splinter Cell*-térén, illetve mire vágnak a játékosok. Felmentek a fórumokra, hozzászólások tömkelegét bogarászták végig, és olyanoknak is meghallgatták a véleményét, akik eddig utálták a sorozatot. A legtöbben azt is a *Splinter Cell* hibájának rótták fel, hogy a játékmenet nagyon önméltó a sokadik részre, és mindig arról szól,

hogy Fisher belopakodik a... minden-hova, és szuperkütyüi segítségével mindenkit elintéz. Ferland a bemutatón külön megkérdezte, hogy mi az a motívum, amely mindig, mindenkinek eszébe jut a *Splinter Cell*ről... Nos, a legtöbben az éjjellátó szemüveget említették: ez a Fisher fején lévő, három részből álló eszköz, amely talán leginkább trade mark-jává vált a sorozatnak. Ferlandék tehát villámgyorsan meghozták a döntést: „F*ck the googles!” Vagyis elvették Fishertől csodaszem-



„Várjanak uraim, mindent megmagyarázok! Sam és én csak egy szokni próbáló rab miatt jöttünk erre, hogy figyelmeztessük Önöket!”

üvegét, a fülébe beépített mikrofont és az összes megszokott szupereszközt. Az persze alap, hogy az első börtönös pályákon ezek nélkül kell nyomulnunk vele, hiszen a sitten elég feltűnő lenne egy, a rácsok mögött teljes kommandós ruhába öltözött rab, viszont hősünkkel a terroristák soraiba beépülve és velük küzdve sem használhatunk szuperkütyüket. „Gondoljunk csak bele, mekkorát nézne Ahmed Jusuf, böcsületes mezei terror közkatoná, akinek a teljes felszerelése egy Uzi, meg a cigi, ami a szájában lóg, Fisher meg ott nyomulna mellett felpécizett szerkóban és fegyverekkel.”

– tette hozzá Ferland és azt hiszem, igazat is kell adnunk neki... Ugyanakkor a konzervatívabb

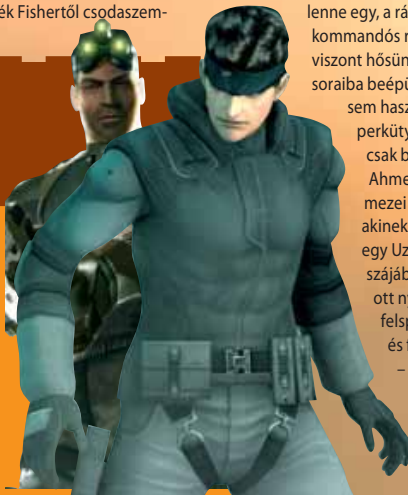
SPLINTER CELL PSP-N

Azt már eddig is megszokhattuk, hogy a *Splinter Cell* minden elképzelhető platformra megjelenik, az összes konzolon keresztül egészen a telefonokig. A bemutatón kezemből vehettem a Sony vadiúj kézikonzoljára, a PSP-re készült verziót is. Amellett, hogy ez az eddig készült legszebb PSP-s játék, amit láttam, döbbenetes animációval és effektakkal, igazi érdekesség: nem egyszerű átírtára a „nagy” gépekre készült verzióknak, hanem egy külön *Splinter Cell*ről beszélünk, amely egyaránt merít Sam '80-as évekbeli küldetéseiből is, amikor még „egyszerű” amerikai kommandós volt, és valamilyen szinten kötődik a *Double Agent*hez is. Olyan részleteket tudunk majd meg belőle Samról, amelyek a *DA*-ban nem szerepelnek.



SOLID SNAKE VS SAM FISHER

A hasonló játéktípus miatt sokszor hasonlították már a *Splinter Cell*eket a *Metal Gear Solid*hoz, ám az *MGS* dramaturgiailag sokkal kidolgozottabb sztorija és filmszerűbb átvezetői miatt Solid Snake kalandjai sokban különböztek Sam Fisher ultrarealistikus, ám kicsit „sötét” küldetéseitől. A különbségek ezúttal elmosódnak látszanak, hiszen nem csupán a *Double Agent* lesz sokkal filmszerűbb, látványos átvezetővel tarkítva, hanem Fisherben is egy jóval drámaibb, kidolgozottabb figurát ismerhetünk meg.



HA EGYEDÜL NEM MEGY

Másik újítás a játékban, hogy végre nem egyfolytában magányos farkasként kell nyomulnunk, hanem egyes küldetéseknél társaink is lesznek. A bemutatón a börtönös pályát láthattuk, ahol Fishernek a terrorista „haver” segítségével kellett meglőgnia. Ez a jelenet leginkább a *Született gyilkosok* börtönlázadásos és szökéses jelenetét idézi: a vörösés fényektől villódzó, pokoli termeken és cellákon kell keresztüllopkodnunk Jaime segítségével – mindenholt elszabadult a pokol: lángok nyaldosság a rácsokat és a szűk



A távolban minden objektum 3D-s, nemcsak egyetlen egy rajzolt .jpg-vel van dolgunk.

A pixel shader technológiát már a Chaos Theory-ban is döbbenetes minőségben sikerült felhasználni, a folytatásban még nagyobb durvulásra számíthatunk.

Hősünk arca mérföldkövekkel kidolgozottabb, mint az előző részekben, hála Hugues Martel gondos kezének.

A hatalmas mélységben közlekedő autók is valódi 3D-s tereptárgyak, ha lelépnék, mi magunk is láthatnánk.

FILMES HATÁSOK

A *Splinter Cell* nem csak az animátor és a kaszkadőrök révén merít Hollywoodból, hanem sztoriján keresztül is. A játékban Fisher NOC, vagyis „non-official covert operative” lesz, ez a kém-típus pedig a *The Recruit* (Beavatás) című kétfilmesben szerepelt korábban, melynek főszereplői Al Pacino és Colin Farrell voltak.



folyósókon rendőrök és rabok gyilkolják egymást. Jaime-vel a kegyetlen tűzharcot óvatosan kikerülve, egymást segítve kell olyan helyekre bejutnunk, amelyek egyetlen ember számára elérhetetlenek lennének. Ez a „coop” rész némileg emlékeztet a multiplayerre, hiszen ott gyakran hasonló mozdulatokkal operálhatunk: a bemutatón például azt láthattuk, ahogy Fisher bakot tart Jaime-nek, hogy rabtársa felkapaszkodjon egy magasan lévő feljáróra. Társaink persze később is lesznek, még-hozzá nem csak a terroristák sorából:

egyek küldetések során CIA, vagy NSA kémek is segíteni fognak, feltéve, ha korábbi akcióinknak köszönhetően nem rendült meg túlságosan bennünk a szervezet bizalma. A bizalom megléte, vagy hiánya mellett néha egészen egyszerű szempontok is közrejátszhatnak: a legelső börtönös pályán például a lángok között a sötétben összeakadunk egy NSA ügynökkel, akit eltehetünk láb alól, hogy Jaime jobban bizon bennünk, vagy inkább megkímélhetjük életét, később így épp ő lesz társunk az egyik misszió során.

NE FELEJTSD EL BECSUKNI MAJD A SZÁDAT...

Lesznek tehát sötét helyszínek is, ám a fejlesztők hangsúlyozták, hogy ezúttal nem kizárólag ezek fognak dominálni, mint az előző részekben. Mindig is sajnáltam, hogy a Splinter Cellek gyönyörű grafikája igencsak elvész az állandó félhomályban és a túlságosan is gyakran használt éjjellátó szemüveg zöldes színárnyalatán keresztül. Szerencsére a fejlesztők is így éreztek, ezért rengeteg olyan pálya lesz, ahol nappali fényben kell lopakodnunk és nem a félhomályt, hanem a terep adottságait kihasználva kell rejte maradnunk. Kár is lenne takarni a játék grafikáját, hiszen az ismét szemképráztatóan gyönyörű. Míg a készítő az Xbox- és PS2-verzióhoz szinte egy az egyben a *Chaos Theory* motorját használták fel, az Xbox 360-as, illetve a hardverileg ehhez a next-gen konzolhoz nagyon

közel álló PC-s verziónál egy sokkal inkább modern engine szépségeit fedezhetjük fel. A bemutatón már a börtönös pálya kidolgozottsága is lenyűgözött minket, ám az egyébként

HOLLYWOODBÓL ÉRKEZTEK

A *Splinter Cell: Double Agent* animációért felelős egyik fejlesztője, Hugues Martel korábban nagy filmstúdióknak dolgozott, ez az első „játékos” munkája. Martel filmes látásmódjának köszönhetően mind az átvezetők, mind maga a megjelenítés egésze, a kamera-beállítások sokkal filmszerűebbek lesznek, mint ahogy azt eddig megszokhattuk a *Splinter Cellek*ben. A UbiSoft bemutatóján Martel egy külön gépen mutatta meg nekünk a játékhoz készült skicceit, illetve a 3D-s karakterek arcán elvégzett munkáját, melynek köszönhetően vonásaik, illetve arcbereendezésük sokkal aszimmetrikusabb lett, mint az eredeti modelleknél. Martel egyébként nem csak „egyedül jött”, hanem „hozott is pár barátot” Hollywoodból. Az idő rövidsége és a technika hatékonysága miatt ezúttal a fejlesztők mégiscsak motion capture-t használtak, és a mozdulatok digitalizálásához profi kaszkadőröket kértek fel, akik korábban Keanu Reeves és Brad Pitt kaszkadőrei voltak a *Mátrix*ban, illetve a *Harcosok klubjában*.



Ma éjjel azt álmodtam, hogy nem nyílik ki az ejtőernyőm... Hmm...



„Sam, ne felejtsetek el: mi kopaszok tartunk össze!”

PÁRIZSI KALANDOZÁSUNK

Az Ubi Soft párizsi irodájában tartotta világpremierjét, ahol először vehettük szemügyre, hogy milyen lesz a következő Splinter Cell. Magára az eseményre rendkívül stílusosan úgy lehetett csak bejutni, ha beütöttünk egy kódot az udvaron lévő félreeső ajtón, majd egy tipikus splinter celles „gyárlépcsőn” mentünk fel egy felsőbb emeletre. A bemutató termében mindenhol hatalmas tévéképernyők, kivettők és csinos marketinges hölgyek várták az újságírók kis hadseregét. A fejlesztők annak ellenére is lelkesek voltak, hogy péntek volt, vagy az ötnapos prezentációsorozat utolsó napján jártunk. Miután megnéztem a Splinter Cell prezentációt, felmentem a felső irodákba, ahol az egyik gépen nekiültem Prince of Persia 3-at tesztelni. Az összes felső szoba telis-tele volt a Herceg, Sam Fisher, King Kong és Ubi játék hőseinek életnagyságú szobraival: igazán impozáns volt, gondolom, jó páran szívesen dolgoznának itt ☺.



„Ha lenne hajam, full George Clooney-s lennék... ☺”

blazirt újságírókból álló mélyen tisztelt társaság igazán akkor kapkodta az állát, amikor a hatalmas tévéképernyő kivettőjén Shanghai-ban, egy óriási szálloda tetejéről kellett egyre lejjebb jutnunk Sammel. A város kidolgozása nemcsak döbbenetesen részletgazdagra sikerült, hanem technikailag is forradalmi: az alattunk elterülő ultramodern házak, utcák és furikázó autók nem csak egy odafestett bitmap alkotóelemei, hanem igazi 3D-s objektumok. Ezt a saját szemünkkel tapasztalhattuk, ahogy Fisherrel lelőttünk valakit a tetőről, és végigné-

hettük, amint az teljesen valós időben hullik alá a döbbenetes mélységbe.

TÖKÉLETES TÖKÉLETLENSÉG

A grafika szépsége ugyan tökéletes realizmussal is párosul, amelyhez néha nem elég egy ultramodern motor, hanem egy hozzáértő művész kezére is szükség van, hogy az apró nüanszok révén is a valóság illúzióját keltsse. A filmiparból „átigazolt” Hugues Martel ügyelt például arra, hogy a túlságosan is tökéletes 3D-s modelleket kicsit elcsúfítsa. A számítógépes



Sam Fisher, a remény rabja.



Na mi az utolsó kívánságod...?

játékokra ugyanis a legtöbb karakter ábrázata túlságosan is szimmetrikus, ezért Martel apró kis hibákkal, illetve részletekkel színesítette a jobb, vagy bal arcukat: bibircsókokat, hegeket helyezett rajtuk, vagy az egyik szem pupilláját nagyobbra rajzolta. Martel mesélte, hogy a 3D-s grafikusok először majdnem szívinfarktust kaptak, amikor a hollywood-i csodagyerek „hozzápiszkált” a tökéletes modellekhez, ám a végeredményt látva ők is padlót fogtak. Martel nevéhez fűződnek a látványos átvezetők is, és ezen a téren is hatalmasat alkotott. Az összekötő mozik nem csak egyszerű renderelt jelenetek lesznek, hanem a motor segítségével készültek, és mi magunk is irányíthatjuk Fishert közben. Az egyik átvezető során például Sammel egy repülőből kiugorva kell aláállnunk, majd a megfelelő pillanatban kinyitni az ejtőernyőt. Martel külön ügyelt arra, hogy az ejtőernyő kinyitása teljesen filmszerű legyen. A programozók egyébként nem is nagyon akarták ezt a részt a játékba passzírozni, szerintük ugyanis a motor nem képes az ernyő kitarulásának megjelenítésére, de végül is sikerült apró technikai trükkök segítségével megoldani. Szintén a technikai újításokhoz tartozik, hogy a karakterek végre nem fix tekintettel néznek a semmibe, hanem egy konkrét pontra tekintenek,

vagy esetleg mozgatják a szemüket, ettől sokkal életszerűbbek, mint a számítógépes játékok zömében.

FISHER IS KING

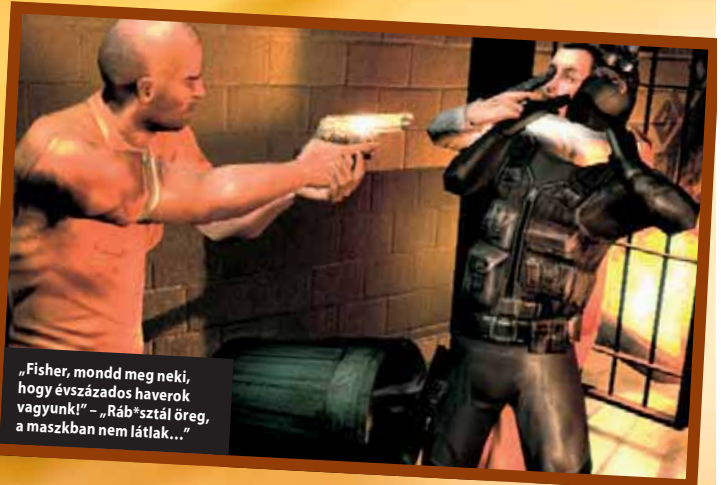
Nagyon úgy néz ki tehát, hogy a Ubisoft megint méltó lesz hírnevéhez: nem csupán egy szebb és jobb *Splinter Cell*t akarnak csinálni, hanem ismét vérbeli innovációkkal spékélik tele. Ugyanúgy, mint a *Prince of Persia* 2-nél, amely hangulatában, stílusában másmilyen lett, mint az előző rész, a *Splinter Cell: Double Agent* is némileg sötétebb, komorabb, illetve mérőldkövekkel kidolgozottabb sztorijú lesz, mint az ezen a téren kicsit egy kaptafára készült előző részek. A jóval drámaibb felütés miatt sokkal inkább beleéljük majd magunkat Fisher szerepébe: ezúttal nem csak egy jéghideg, érzelemmentes, gyilkos szuperkém, hanem egy igazi drámai hőst irányíthatunk. Hogy ez lesz-e a 48 éves Sam utolsó küldetése, azt jövő márciusban megtudhatjuk...

Bad Sector

BAD SECTOR JÁTÉKÉLMÉNVEI



A *Splinter Cell: Double Agent*t a Ubisoft ismét felül fogja múlni önmagát. A negyedik rész nemcsak technikailag hagyja le az előzőt, de hangulatában és stílusában is.



„Fisher, mondd meg neki, hogy évszázados haverok vagyunk!” – „Ráb*sznál öreg, a maszkban nem látlak...”



„Levél a mamától... Megőrizzük...”



„Sam még ma felhúzó???”



KÉSZÜL A FAR CRY 2?

Sorozatunkban ismert fejlesztőcsapatok írnak a játék-készítés szakmai titkairól, buktatóiról és a megoldásokról, amelyeken keresztül jutva végül megjelenik az alkotás. Interjúalanyunk ezúttal Cevat Yerli, a Crytek alapító tagja és vezetője.

„Számunkra csak azok az emberek érdekesek, akik kreatívan dolgoznak”

HOBBIBÓL KOMOLY MUNKA

Első tapasztalatait Cevat a 80-as években C64 és CPC 6128 számítógépeken szerezte – első játékaai szimulátorok voltak. Már 1997-ben megalapította a Crytek-et, amely ekkor még csak „virtuális” volt, csak 1999-ben vált hivatalossá. Közgazdasági tanulmányai után Cevat minden erejével a játékfejlesztésre koncentrált, testvérei pedig a cég stratégiát vezetését vették kezükbe. Szabadidejében összeesküvés-elméleteket vizsgál, sportol, játszik (ha van rá ideje), ismerőseivel, barátáival találkozik.

GameStar: Vágnak rögtön a közepébe! Az új Crytek 2 grafikus motor, amelyen már jó ideje dolgoztok, nagyon komolyan épít a multi-threading technológiára. Hogyan tudjátok kihasználni ezt az új lehetőséget?
Cevat Yerli: Skálázzuk az egyes modulokat, mint animáció, fizika, illetve a grafika részei a processzorral, attól függően, hogy hány thread-et kínál az adott hardver. Ezen a módon többprocesszoros rendszereket éppúgy támogatunk, mint multi-thread-, és többmagos processzorokat. A sokféle variáció kezelésére pedig egy olyan rendszert fejlesztünk, amelyik figyel, hogy mennyi threading-kapacitás áll rendelkezésre, és eszerint skálazza a motort.

GS: Hogyan viselkednek a multi-thread rendszerek az egy magos PC-ken?
C.Y.: Mint fejlesztők, a lehető legkeletlenebb helyzetben vagyunk. Kénytelenek vagyunk egyszerre a

32 bites, 64 bites, egy-, és többprocesszoros, single-, és multi-thread, OpenGL és DirectX rendszereket támogatni. A feladat, hogy mindezt a technológiát kifejlesszük, igencsak kemény. Ha számszerűsíteni kéne, akkor azt mondanám, kétszer akkora, mint az első CryEngine-nél volt.

GS: A Far Cry meglehetősen nagy gépigényrel rendelkezett a megjelenésekor, ami részben abból adódott, hogy nem volt „rendesen” optimalizálva. Hogyan fogjátok megoldani, hogy a multi-thread technológiás CryEngine 2 jól fusson egy magos processzorokon is?
C.Y.: A programkód szekvenciálisan futhat. Ezzel ugyan veszít valamelyest a hatékonyságából, viszont amit a további optimalizálásokkal nyerünk, sokkal nagyobb. Az ár, hogy bizonyos framerate-el kevesebb legyen az egy magos rendszereken, annyira alacsony, hogy

azt más kód-optimalizálással könnyedén vissza tudjuk szerezni. A legtöbb PC-s játék amúgy sincs rendesen optimalizálva, és ez alól a Far Cry sem kivétel.

GS: A konzoloknál a fejlesztők egy nem túl erős hardverből olyanokat hoznak ki – mivel ki kell hozniuk –, hogy csak tátjuk a száznkat. Ha ez PC-n is így működne, akkor valószínűleg a Doom 3 is megéledne egy Geforce 4 Ti kártyával.
C.Y.: Pontosan ez az, amiről szó van. A hardverek gyors fejlődése miatt csak nagyon rövid időt kapunk arra, hogy kihasználjuk a bennük rejlő képességeket. Mire igazán belemélyednénk, már megjelennek az újabb típusok, és már azokra (is) kell koncentrálnunk. A konzoloknál mindez nincs – de gondolom ezzel senkinek sem mondtam újdonságot.

GS: Mekkora a hasonlóság az Xbox 360 és a x86 architektúrájú PC-k kö-

Szép a város, szép a báz is





A barátom befolyásos ember, a kormányánál dolgozik

zött? Mennyire lesz könnyű játékokat konvertálni az egyikről a másikra?

C.Y.: A két rendszer felépítése alapvetően más, azonban még így is sokkal közelebb állnak egymáshoz, mint az Xbox 360 és a PlayStation 3. A háromféle gép architektúrája egyetlen dologban egyezik meg: a multi-threading technológiában. A 360-as főprocesszorja a legerősebb, azonban, ha a PS3 7 darab CPU-ját nézzük, megint csak másként néz ki a helyzet. Mielőtt beszereztük volna a PS3-fejlesztőrendszert, azt gondoltuk, hogy az Xbox 360 és a PS3 közelebb áll egymáshoz, mint a PC és a konzolok – legalábbis fejlesztési szempontból. De egyáltalán nem...

GS: Szerepel-e a terveitek között az online játék értékesítés? Mint játékesztelők és mint vásárlók egyaránt bosszantónak tartjuk, amikor internet kapcsolat hiánya miatt (vagy mert a szerver lerobbant) nem tudjuk elindítani a programot.

C.Y.: A digitális kommunikációban érdekeltek vagyunk, de nem ebben a formában. Természetesen a kalózmásolatok ellen küzdeni fogunk. Emellett azonban a vásárlóinkat is folyamatosan támogatni szeretnénk újabb, ingyenes letöltésekkel. A Far Cry-t folyamatosan továbbfejlesztjük, csak erről sajnos nem minden vásárlónk tud. Mondok egy példát: a Far Cry-közösség kitűnő térképeket készít, itt van mondjuk a matto_sp3 nevű egyszemélyes pálya. (Ha a készítője, egy tehetséges fiatal, nem épp iskolába járna, azonnal

felvennék.) Sajnos azonban nem mindenki tud erről a remek pályáról. A Digital Content Distribution (digitális tartalomszolgáltatás) rendszerrel viszont mindez olajozottan működne: mindenki látná, hogy „hoppá, itt van valami újdonság!” és utána eldönthetné, hogy ez érdeklí-e és letölti vagy nem.

GS: Ha már a közösségnél és a modkésztésnél tartunk: nagyon sok ember van, aki komoly energiákat fektet modok, illetve pályák készítésébe. Vettetek már fel közülük a fejlesztőcsapatba, illetve ha igen, hogyan kerültetek velük kapcsolatba és mik voltak a kiválasztási szempontok?

C.Y.: Igen, már vettünk fel tehetséges embereket a közösség soraiból. Ha valaki egy igazán ötletes pályát csinál, vagy fogja a Far Cry-t és valami egész mást csinál belőle, magas színvonalon, az mindenképpen elismerésre méltó. Ha valaki egyedül, a szabadidejében ilyesmivel foglalkozik, akkor bizonyos, hogy csapatban még ennél is sokkal többre képes – száz szem többet lát, mint kettő. Viszont számunkra tényleg csak azok az emberek érdekesek, akik valóban kreatívan dolgoznak.

GS: Vegyük az az esetet, hogy én vagyok a legkreatívabb, legnagyobb ötletekkel rendelkező fejlesztő-palánta. Mit kell tennem, hogy beléhessek a CryTek csapatába?

C.Y.: A legjobb, ha pályákat küldesz a crymod.com vagy a farcryhq.com web-



Cevat Yerli

oldalakra. Mi mind a két oldallal szoros kapcsolatban vagyunk és támogatjuk őket. Ha meglátunk ott egy ígéretes pályát vagy modot, akkor segítünk a készítőknél, mondjuk egy-egy új segédprogram béta-verziójával, vagy patchekkel. Egyes modcsapatokat már le is teszteltünk. Időnként pályázatokat is kiírunk a közösség körében egy-egy kezdő munkapozícióba, mások maguktól jelentkeznek, mint az előbb említett Matto. Ami kicsit meglehizti a dolgokat, hogy sokuk még iskolába jár és igen fiatal – meglepően fiatal. Ennek ellenére mi sok ifjabb tehetséget alkalmazunk, szemben a konkurenciával. Ez is mutatja, mennyire egyszerű a Far Cry szerkesztőjével dolgozni, aminek nagyon örülünk.

Uhu

TECHNOLÓGIAI DEMÓBÓL CSÚCS-FPS

A Crytek-et 1999 novemberben alapította a három Yerli-testvér: Avi, Cevat és Faruk, valamint néhány internetes kollégájuk. Egy évvel később, az elkészült X-Isle technológiai demójukat hárommillióan töltötték le világszerte. Az ebből továbbfejlesztett Far Cry nevű játék 2004-ben jelent meg az Ubisoft gondozásában – ekkor a Crytek már 17 országból összesen 70 munkatársat foglalkoztatott. Két hónappal később a fejlesztőcsapat bejelentette, hogy az EA-hoz igazol át. A bajorországi, ciburg-i székhelyű csapatnál ma már 20 országból, 95 fő dolgozik a CryEngine 2 motorra épülő következő fejlesztésén.

Mit is mondtál, hogy hívnak?



100%

CITROMPÖTLŐ

Kedves Olvasók! Sőt, még azok is, akik nem olvasnak, csak a képeket nézegetik! Nagy öröm ért bennünket, mely minden szempontból új fejezetet nyit szeretett magazinunk történetében. Épp, mikor egyre többen nehezményeztettek, hogy túl szigorúan értékelünk, olyan játékot kaptunk tesztelésre, mely megkapta a legtöbbet, mi adható.



mondjunk, le vagyunk nyugodva. Nehéz összeszedetten nyilatkozni erről a... csodáról, levegőért kapkodunk, hiszen új alapokra helyezi az egész játékvilágot – sőt! Kultúrtörténeti vonatkozásai, az egyetemes emberiségre gyakorolt hatásai egyelőre felmérhetetlenek. Abban már most biztosak vagyunk, hogy szebb lett a világ általa. Az is biztos, hogy mi jobb emberek lettünk, mióta végigjártottuk. Bár az is igaz, hogy eddig is jó emberek voltunk. (Kivéve Bad Sectort, rajta látványos a javulás!)

Játékok jönnek-mennek. Mi értékelünk, ahogy csak tőlünk telik, igyekszünk minél elfogulatlanabban, minél több szempontot figyelembe véve kiadni a végső százalékot. Nem egyszerű, mert sok jó játék van, a kedves Olvasók mégis gyakran érzik sértve magukat, amiért kedvencükre – szerintük – nem adtunk kellően magas számot. Az ember ilyenkor elbizonytalanodik: hát valóban ilyen szörös szívűek lennénk? Ilyen kegyetlenek? És a legjobb pillanatban befut egy játék, mely előtt nincs mit tenni, némán leborulunk.

ÚJ KORSZAK HAJNALA

És igen! És végre! Hát erre vártunk oly sok éven át! Nem a Duke Nukem Forever érkezett meg, de még csak nem is a S.T.A.L.K.E.R. – mik ezek, már el is felejtettük –, hanem egy az ismeretlenség homályából előbukkant ukrán fejlesztő-csapat alkotása, melyet a srácok személyesen hoztak el nekünk tesztelésre. Mit

EGY CSODA, EGY ÁLOM

A játék sztorijából jobb, ha semmit nem árulunk el, egyszerűen csodálatos! Bevalljuk férfiasan: szóval... sírtunk. A karakterek oly mértékben kidolgozottak, hogy szívünk szerint most azonnal elhívnánk őket egy sörre, ha pedig a főgonoszra gondolunk, hevesebben kalapál a szívünk. Biztosak vagyunk abban, hogy a játékból regény, film, opera és másik játék is készül majd, mert egy ilyen sztorira fel kell hogy figyeljen a szórakoztatóipar. Oscar-díjat érdemel! Nobel-díjat!

EZ KÉSZ. EZ KÉSZ.

Készüljünk fel: ahogy elkezdjük a játékot, le fog esni az állunk. Mi például folyamatosan elájultunk, ezért csak váltott műszakban tudtunk tesztelni – amíg egyikünk a földön hevert alétlan, addig valaki más ugrott be helyette. A grafika oly gyönyörű, hogy mióta végig-



Nézték ezt a grafikát! Hát nem örület?!

jártottuk a játékot, szürkébbnek látjuk a világot. A zene és a hangok pedig oly tökéletesek, hogy mintha már a madarak sem csicseregnek annyira szépen. A mesterséges intelligenciáról csak szuperlatívuszokban tudunk nyilatkozni: az ellenfelek annyival okosabbak, mint mi, hogy folyamatosan úgy éreztük, mintha kiröhögnének minket a hátunk mögött. Egyszer láttunk egy kommandóst (persze ez csak egy a százféle ellenséges egység közül!) aki az extenzionális és az intenzionális funktorok fogalmát és típusait (igazságfunktork, névfunktork, predikátumok, stb.) magyarázta egyik társának – zavarba jöttünk!

KÖSZÖNJÜKI!

Nehéz szavakat találni. Ez a játék egy új generáció alfája és omegája lesz. Talán az éhínségek és háborúk is megszűnnek tőle, mindenesetre mindenkinek azt ajánljuk: most azonnal rohanjon a boltba és szerezzon be egy példányt! **mazur**

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szenzációs grafika	GRAFIKA	10
↑ Einstein megszegyenítő MI	HANGOK	10
↑ Olyan fizika, hogy... ööö... gurul	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Azt mondták, eltörök a térdemet, ha rosszat írok, SEGÍTSÉG	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

MAZUR VÉGSZAVA:

Minden szupi, minden szép.



100%

ÉS A TÖBBI:

Ilyen még nem volt, nem is lesz

SILENT-PIPE II

SOUNDLESS HEAT PIPE TECHNOLOGY

A legjobb megoldás a zajtalan hűtési technológia területén

GIGABYTE Silent-PIPE II

Standard Ventilátoros Megoldás

Más gyártók Heatpipe megoldása



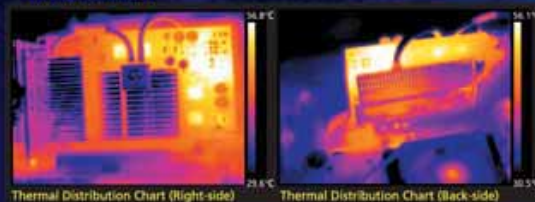
tesztelési körülmények: CPU: AMD SOCKET939 E700 - RAM: DDR2 512MB*4 (1GB) Windows XP Professional SP3
 Test Chamber: 25°C Chamber CPU Fan Speed: 3200rpm (12V) System Fan Speed: 1200rpm (5V)
 Driver verzió: 77.72

- Kabinnyomásszerű hidrodinamikus kialakítás
- Felkészítve rendkívüli 3D-s teljesítmény leadására
- Integrált szerkezet tervezés
- SLI képesség, és halk kialakítás
- Nagy teljesítményű hűcsöves hűtés

Nagy precizitású fröccsöntött kialakítás



Dedikált előoldali hőleadó modul



A hőmérséklet figyelőnél a lila szín alacsonyabb, a fehér szín pedig magasabb hőmérsékletet jelent



Kabinnyomásszerű hidrodinamikus kialakítás

A Silent-Pipe II technológia a házban belüli és azon kívüli levegő cseréjével éri el magas hatásfokot

GV-NX66T128D-SP/ GV-NX66T256DE

- NVIDIA GeForce 6600 GT VPU
- Felkészítve az NVIDIA SLI Technológiájára
- PCI-Express x16 foglalat, 8 pixel futószalag
- Microsoft DirectX 9.0C és OpenGL 1.5 támogatás
- 128 MB/256 MB az elérhető legjobb GDDR3/DDR2-as memóriából, 128 bites memóriavezérlés
- Dual DVI-I / D-sub / TV-OUT kimenetek
- HDTV kompatibilis (kábel mellékelve)
- Egyedi Silent-Pipe II kivitel



For more information, please call our distributors:



CO-RUN Export-Import Kft.
 www.corun.hu
 Tel.:+361-301-0600
 Fax.:+361-301-0601



CHS HUNGARY Kft.
 www.chs.hu
 Tel.:+361-451-3543
 Fax.:+361-451-3532



Ramiris
 www.ramiris.hu
 Tel:1-888-3200
 Fax:1-888-3201

NVIDIA, SLI, the NVIDIA SLI logo and NVIDIA nForce logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries.

Specifications and pictures are subject to change without notice.
 All brand names and products are registered trademarks of their respective companies.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.hu

GIGABYTE
 TECHNOLOGY

THE CHRONICLES THE LION, THE WITCH



**OLVASÓI
BÉTATESZTRE**
JELENTKEZNI
AZ ALÁBBI CÍMEN LEHET:
WWW.GAMESTAR.HU/BETATESZT

Mese, mese, meskete – némi akcióval.
Ehónapban egy igazi klasszikus...ból készült játékot bétateszteltünk olvasóinkkal, de hogy maga a játék is klasszikus lesz-e, majd kiderül.

Ebben a hónapban is kiválasztottunk három szerencsést, akikkel felkerestünk és ellátogattunk a hön szerett Automex főhadiszállására. (Kevésbé informáltak kedvéért: az Automex nem egy trash metal zenekar, de nem is játékfejlesztő, hanem forgalmazó). A dolognak csupán egyetlen apró szépséghibája volt, a „három szerencsésből” végül kettő lett, mert harmadikuk az utolsó pillanatban benyusult. Nincs harag, majd számolunk (aki pedig szívesen eljött volna helyette, annak megadjuk a címét is: Pálapáti, Wolfgang Amadeus Mozart utca 42 – ender).

ÍGÉRETES ADAPTÁCIÓ

C.S. Lewis Narnia-regényei nálunk is egyre népszerűbbek, így valószínűleg

sokan várják az ezek alapján készült filmet-játékot. A The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe mindkét változata ígértesnek tűnik, ami azért ritkaság a filmek alapján készült játékok között. Először meg is lepődtünk, hiszen a TCoN:TLWaTW (elnézést, csak ki akartam próbálni, így mennyivel rövidebb) könnyed családi ugrabugrának tűnt, később azonban örömmel konstatáltuk, hogy sikerült néhány remek ötletet is belerakni, melyeket az idősebb játékosok is értékelnek majd. Első benyomásaink egyértelműen kedvezőek voltak: a grafika, ha nem is korszakalkotó, kellőképp látványos és változatos, a hangulaton pedig sokat dobnak a valódi filmből átvett átvzetők – még nem tudjuk, a film

mennyire nyeri el a regény(ek) rajongóinak tetszését, de aki meg lesz elégedve vele, minden bizonnyal emiatt is értékelni fogja a játékot. Más kérdés, hogy a filmes átvzetők kicsit talán hosszabbak a kelleténél, de legalább érezhető ívet adnak a játéknak: a fej-



LES OF NARNIA LAND AND THE WARDROBE

lesztők nem csupán néhány akciódúsabb jelenetet ollóztak össze, hanem inkább olyan részeket, melyek a sztori szempontjából fontosak.

NÉGYEN A SASFÉ-SZEKBN (ILLETVE NEM IS OTT)

Ha senki nem haragszik meg, a sztorit inkább nagyvonalúan átugranám: legyen elég annyi, hogy négy kis kölyök (Peter, Susan, Edmund és Lucy) egy szekrényen keresztül Narnia mesevilágába kerül, ahol persze nem kis bonyodalmak kellős közepébe csöppennek. A környéken a nagyon gonosz Fehér Boszorkány szórja a terrort – nos, őt kell ütni. Meg a haverjait. (Aki ennél kicsit részletesebben érdek-

lódik a háttértörténet iránt, az olvassa el a regényeket, nézze meg a filmet, játsszon a játékkal.) Menet közben mind a négy hőst lesz alkalmunk irányítani: a legjobban akkor járunk, ha kerítünk magunk mellé valakit, aki beszáll a mókába. Billentyűzetem ez kész öngyilkosság (hős teszttereink mindenestre szépen vették az akadályt) de két gamepaddal már különösebb sérülések nélkül is átvészélhető. A két játékosnak mindenestre nagyobb kihívás összedolgozni: nem csupán kerülgetik egymást, a karakterek össze is állhatnak egy-egy látványosabb kombóhoz: ilyen amikor az egyik srác elkapja az egyik lány kezét és amúgy hadnagyonosan megpörgeti – bár az korántsem udvarias gesztus, hogy ezzel különféle akadályokat tör át.

UGRA S BUGRA

A legszebb platform-ugrabugrák hagyományait felelevenítve a pályákon elszórva lebegő pénzérméket találunk, melyekért különféle speciális tulajdonságokat vásárolhatunk hőseinknek – Peter például csak akkor tud betörni egy adott ajtót, ha előtti megveszeli magának a nagyobb ütés képességét.



Nem merném azt mondani, hogy RPG, de a szándék mindenképp dicséretes. A helyszínek, ellenfelek változtatások, ha már túljutottunk az irányítás nehézségein, a harc látványos – bár a bétateszt során nem jutottunk a játék végére, a későbbi-

ekben állítólag még nagyobb, még nehezebb összecsapások várhatók... higgyük el. Az szintén biztató, hogy sem az akciórészek, sem a fejtörők nem túlságosan könnyűek: mindkettő kihívást jelent, még akkor is, ha egyik sem igényel okoz különösebb frusztrát.



Balla Ákos
középiskolai tanuló
kedvenc játékok: sport- és autós játékok

» ...EGY-ÉRTÉLMŰ-EN KETTEN JÁTSZVA AZ IGAZI... «

A grafika egész jó, a hangok és a zene is. A zenét valószínűleg az eredeti filmből vették át, játék közben nem különösebben feltűnő, de ez nem is baj. Az irányítás billentyűzetről elég macerás, egyértelműen gamepad kell hozzá. Van benne néhány jópofa megoldás, de egyértelműen ketten játszva az igazi.



Kövesdi László
főiskolai hallgató
kedvenc játékok: mindenevő, de leginkább UT

» ...NEM TÚL KÖNNYŰ ÉS NEM TÚL GYEREKES... «

Nem rossz, főleg attól a résztől élveztem, amikor már egyszerre ketten játszottuk. A grafika rendben van, a demót még otthon kipróbáltam és egy GeForce 3-on is elfut. Jó, hogy nem túl könnyű és nem túl gyerekes, bár az akciórészek alatt néha csak ugyanazt az egy gombot kell püfölni. Két UT-meccs között azért nagyon jól el lehet „funolni” vele.

ÉRTÉKELÉSEK

GRAFIKA

OLVASÓK: nem rossz, egész jó
GS: érthető kompromisszum a „gyengébb gépen is játszható” és a „pofás grafika” között

IRÁNYÍTÁS

OLVASÓK: egyértelműen gamepad kell hozzá
GS: így van, billentyűzetről... nos, kimondottan megerőltető

AKCIÓ

OLVASÓK: nem túl könnyű, nem túl gyerekes
GS: ...emellett néhány érdekes ötlet színesíti

KÖRÍTÉS

OLVASÓK: jó a zene, jók, hogy a filmből vannak az animációk – amik kicsit hosszúak
GS: érződik az együttműködés a filmesek és a fejlesztők között, sokkal jobb, mint hasonló adaptációk



Na, ide kéne most az a növesztő varázslat...



A hangulatos egyiptomi piac kacér csajszzikkal



Ez a legújabb diszkó-bugi



Én és barátom, Herr Fire.

TITAN QUEST

Évek teltek el a Diablo 2 megjelenése óta, klónok jöttek, klónok mentek, de egyik sem tudott maradandót alkotni. Most viszont itt az új trónkövetelő, aki harciasan elővágtat és mindenkit elbűvöl.

Egyedül a Sacred tudott valami olyat alkotni, amellyel a Diablo-fanok ideig-óráig el tudtak szórakozni, de nem véletlen, hogy egyre többen kérdezik: „Mikor lesz Diablo 3?” Nos, a kérdés jogos, erre válasz egyelőre nincs (bár nyilvánvaló, hogy lesz – a Blizzard nem fog kihagyni egy ekkora ziccet), ellenben más fejlesztők adtak választ, még ha nem is pontosan arra, mint amit kérdeztünk. Ezt azonban, a Titan Quest-et látva megbocsátjuk nekik. A készítőket vezetője Brian Sullivan: az úriember neve az Age of Empires révén ugorhat be, amelynek társ-dizájnere volt. Időközben megalapította a saját cégét, maga köré toborozta a Looking Glass Studios, Papyrus,

Turbine Entertainment egykori fejlesztőcsoportok néhány egykori munkatársát és nekiállt játékegyreprogramot hegeszteni.

KLEOPÁTRA BEÁJULNA

A TQ tehát igazi jó kis hack'n'slash, szerepjáték elemekkel bőségesen

megoldolva. Különlegessége, hogy az ókori Görögországban és Egyiptomban játszódik, amely tény máris kellemes változatosságot hoz a fantasy világ unalomig csépelte szörnyei közé. Igazi felüdítő érzés a görög mitológia és egyiptomi hiedelemvilág monsztaít szelletelni, egzotikus környezetben. A grafika bár nem teljesen 3D, nem lehet rá panasz: dinamikus árnyék-moделlek és aprólékosan kidolgozott karakterek jellemzik a látványt. Ráadásul

és mozog: a városokban hatalmas a nyüzsgés: az utcákon emberek mászkálnak, a piacon csepürögök tartanak bemutatót, amire özönlik a nép, kigyerekek futkosnak... végre nem érezzük úgy, hogy nem csak mi vagyunk a világban, világmegváltók, és nem minden csak körülöttünk forog. A városban kívüli tájak is igen szemet gyönyörködtet-

tők: szélben hullámzó búzamezők, amelyek szétnyílnak mikor átvágunk rajtuk – ha pedig tűzlabdát dobunk, akkor egy hatalmas területen kiégnek –, piramisok labirintusai és egyéb ókori nevezetességek.

MR. HÓS ÉS TISALBT

Természetesen lesz nappal-éj változás, emellett a fejlesztők időjárás-effektusokat is be akarnak tenni a játékba. Ellenfeleinket látványosan taszajt-

hatjuk el a beépített ragdoll-fizikának köszönhetően. Maga a harc is számos új elemet hoz: amellett,

hogy egyszerre varázsolhatunk és akciózhatunk is – erről még később – számtalan új megmozdulást tehetünk. Ha például egy Küplopsz kerül utunkba, és úgy látnánk, kissé nagy falat lenne számunkra az óriás, akkor egy varázslattal mi is óriásra

nőhetünk, és máris elagyabugyálhatjuk a melákokat. Vagy pedig társainkkal együtt, öten szállunk szembe az életünkre törőkkel. Ugyan zsoldosokat nem fogadhatunk fel, de megszelídíthetünk állatokat, akik aztán az oldalunkon küzdenek, illetve meg is idézhetünk lényeket. A szerepjátékok fontos része hősünk fejlesztgetése is: szerencsére ezen a téren is biztatóak a jelek – a játékos saját maga alakítja ki hőse „foglalkozását”, azaz, hogy mágikus képességeit erősíti, vagy a közelharcra koncentrál. A megszerzett tapasztalati pontokat képesség-típusokra költjük, amelyek aztán újabb kategóriákat szabadítanak fel. Így nincs megkötve a kezünk, mi magunk határozzuk meg, merre fejlődjön hősünk. És még egy kellemes újdonság: miután az Iron Lore tagjai lemérték, mennyire sok idő megy el a játékban a zsákmányolt cuccok árusokhoz cipelésével, majd a visszamenéssel, ezért változtattak – a TQ-ben vándor-kereskedőkkel (is) fogunk találkozni, akiknek rögtön eladhatjuk a szajrét. Uhu

» HA EGY KÜPLOPSZ KERÜL UTUNKBA, EGY VARÁZSLATTAL MI IS ÓRIÁSRA NŐHETÜNK... «

AGE *of* EMPIRES



A KIRÁLYÉRT, A HAZÁÉRT, A DICSŐSÉGÉRT!

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



MÁR A BOLTOKBAN!



PC
CD-ROM
SOFTWARE

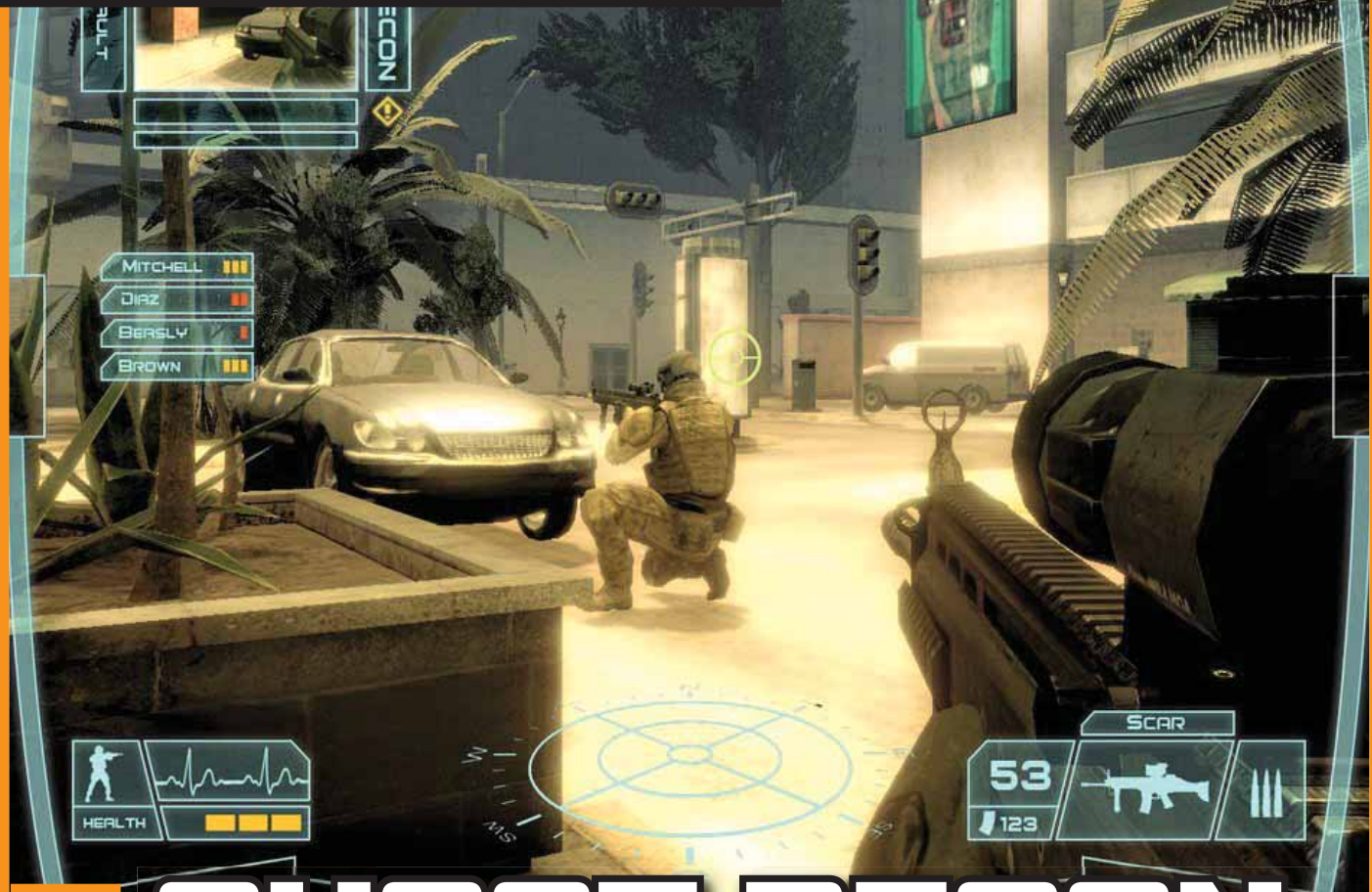
automex
MULTIMEDIA



ENSEMBLE
STUDIOS

Microsoft
game studios

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



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Pistike, mi leszel, ha nagy leszel? Kommandós vagy vadakat terelő juhász? Ilyen cuccokkal – naná, hogy a kül különleges egységet választom!

KATEGÓRIA TÁKTIKAI FPS KÖRNYEZET NAGYVÁROS A KÖZELJÖVŐBEN
KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ GRIN
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI BANDITS: PHOENIX RISING

GYORSLINK
1376

Mivel mindnyájunkban ott lapul valahol mélyen egy kis Pistike, rögtön beindul a nyálélválasztásunk, ha egy mindenféle futurisztikus ruhával, kutyúvel és megfelelő tüzerővel megáldott kommandós irányítását kaphatjuk kézhez. Ebből a Tom Clancy fémjelzte kommandós FPS-ekben sosem volt hiány, hiszen a világhírű író valahogy mindig a friss katonai fejlesztések körül forgolódik, így sok ilyesmi kerül be a *Ghost Recon* és *Splinter Cell* sorozat tagjaiba. A nagy újdonság jelen esetben az Integrated Warfighter System (IWS), amire a *GR: Advanced Warfighter* is épül – de ne rohanjunk ennyire előre.

MEZÍTÁBAS PARASZTOK ÉS A NAGYPOLITIKA

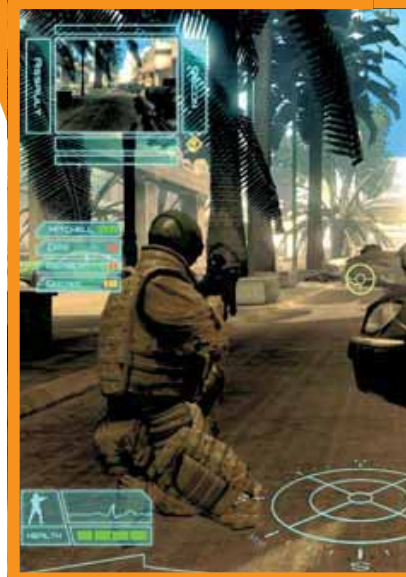
2013-at írunk és az észak-amerikai államok (USA, Kanada, Mexikó) elnökei éppen kereskedelmi csúcsot tartanak

Mexico Cityben. Micsoda zsíros célpont – gondolják ezt a Pancho Villa-pólós mexikói renegát katonák, és hoci, foglyul is ejtik a nagykutyákat. Nincs tenni, megint az ultrahatékony, kökémény és halálosan csendes akciócsapatra, azaz a Ghost-okra hárul a kényes feladat megoldása. A kerettörténetnek megfelelően az egész játék a világ egyik legnagyobb metropoliszában játszódik, igazi városi hadszíntéren. Itt kell átverekednünk magunkat a nehezebbnél nehezebb helyzeteken, és kihozni az elnököt, illetve nukleáris kódokat tartalmazó kis diplomatatáskáját...

MIKIS AZOKA SZUPERKUTYÚK?

Szokás szerint maroknyi egységünk ellen egész hadsereg áll készenlétben, így a kiképzés mellett a technika kell, hogy a javunkra billentse a mérleg nyelvét. A már említett IWS egy olyan komplex katonai információs hálózat, melyen keresztül

valós időben követhetjük figyelemmel a felderítés adatait, az egyes katonák helyzetét és még a fegyverek állapotát is. Az egymás közötti kapcsolat alapja a szemre illesztett Cross-Com, ami számunkra egy felugró kis ablakban testesül meg: itt láthatjuk, ha valaki beszél hozzánk, illetve azt is, hogy körülötte mi történik. Az egész lényege az, hogy a szokásos, küldetések előtti tervezési fázis nem az egyetlen lehetőségünk a pontos és részletekbe menő akció kifundálására: annyi információ áll a rendelkezésünkre a harc közben is, hogy menet közben is változtathatunk, sőt, többnyire kell is. Persze csak akkor, ha kellőképp biztonságos helyen vagyunk – mindent golyózáporban tenni nem lenne éppen realiztikus dolog. Parancsnoki vénánkat az összehangolt rendszeren keresztül érvényesíthetjük, utasításokat osztogathatunk minden csapatagnak, sőt, légicsapást is elrendelhetünk egy adott cél ellen. A levegőben





Napsütés, pálmák, verda... mégsem tudok lazítani



Ellenséges piros rombuszok 11 óránál!



Ei a kezekkel az utolsó Lenin-szobortól!

MÉG TÖBB REALIZMUST!

A készítőket az a koncepció tűzték ki maguk elé, hogy még valóságosabbá teszik a játékelményt, s itt nem kizárólag a részletgazdag grafikára kell gondolni: az első betöltődést követően a pályák és helyszínek között nem lesz töltési idő. Ahogy haladunk előre a város egyes kerületeiben, nem lesz a hagyományos „megállók-eligazítás-kivitelezés” sztereotípiája, minden simán, egymás után zajlik majd. Mondanom sem kell, ez valóban egy nehéz, hosszú és kimerítő kommandós küldetés realiztikus élményét fogja kelteni mindenkiben, aki kicsit is fogékony rá. Természetesen az ellenfelek és csapatgombok tesztözése is fontos tényező, hogy elhiggyük: valóban egy komoly harcban veszünk részt. Egyik oldalról körülbelül 20 ezer poligonból épül fel egy karakter, másrészt a mozgásuk is egyfajta keveréke a rongybaba fizikának és az előre animált mozdulatoknak.

Az eredmény egy nagyon valóságos alak, amelynek a mozgása nélkülöz bármiféle szagátottságot. A realizmust rafinált fényhatásokkal is igyekeznek növelni: Mexikóban tudvalevőleg állandó dögllesztő meleg van, s ez a környezet megvilágításán is meglátszik. Sőt, ha egy árnyékos sikátorból meglepetésszerűen akarunk előtörni, nem árt mérlegelni, hogy kilépve az éles napfényre, bizony „káprázni fog a szemünk”, a távoli tárgyak és alakok pedig elmosódtak lesznek. Ezeknek a hátrányait egy „egy lövés egy halál” játékban nem kell túlragozni...

SZÉP REMÉNYEK

A PC-re és konzolra szánt verziókat egyszerre fejlesztik ugyan, de szó sincs sima – és általában nem túl jól sikeredő

– átportolásról, mondjuk Xbox 360-ról. Csak a PC-s részlegen mintegy százan dolgoznak, végig szem előtt tartva, hogy például mennyivel nehezebb játszani egy akciójátékot kontrollereken, mint billentyű-egér kombinációban. Ennek megfelelően a konzolos verzióban több lesz a fedezék és az ellenfelek sem lesznek olyan okosak, illetve a számukat is csökkentik – ez nekem személy szerint jó hír, mert szeretem a kihívásokat. Az irányítás jelenleg teljesen a hagyományos FPS nézetben lesz, szakitva az utóbbi idők fél-TPS-es trendjével, amikor a szereplő vállá felett láttunk ki. A tüzéror mellett speckó mozgások is a segítségünkre lehetnek, például lehet majd hasra vetődni, vagy becsúszni egy fedezék mögé, emellett pedig többféle módon kémlhetünk majd ki egy sarok mögül is. Jó-jó ezt eddig is nagyjából meg

» VALÓS IDŐBEN KÖVETHETJÜK FIGYELMEL A FELDERÍTÉS ADATAIT ÉS AZ EGYES KATONÁK HELYZETÉT

lehetett csinálni, csak éppen nem egy kocsi motorháza felett lövöldözve, néha lebukva, vagy éppen egy teherautó alatt hasalva, a kerekerei mellől eregetve az áldást. Ha már a járműveknél tartunk, érdemes megemlíteni, hogy nem csak textúrával bevont dobozokról van szó, hanem teljesen interaktív és valóban szétbontható autókról. Az ablakokat és a kerekeket egyesével szétlőhetjük, az ajtókat kinyitva fedezéknek használhatjuk vagy a motorháztetőt le is robbanthatjuk. Geel! Az előzetes infók alapján úgy érzem, nem lesz semmi gond a GH: AW-vel, s a fejlesztő GRIN-ben meg lehet bízni, hiszen egyrészt régen kifejezetten a katonaságnak fejlesztettek szoftvereket, másrészt például ők tették le az asztalra a *Bandits: Phoenix Rising*-ot is. **Sam**



A puská T. Gazdaságos távcsővel ellátva

cirkáló robot-felderítőgépeket is irányíthatjuk, hogy még tisztább képet kapjunk egy-egy gyanúsabb utcáról. A háromdimenziós, bármikor lehívható taktikai térképen részletesen végignavigálhatjuk a harcostársakat – amire szükség is lesz, például egy géppuskafészek felszámolásakor, hiszen egyesek a cserkész, míg mások a csali szerepét fogják betölteni. Ami külön szuper, multiplayerben is működik mindez: az utasítások és útvonaltervek kooperatív módban az élő csapatagnál is megjelennek. A parancsok önmagukban még nem jelentenének biztos sikert, ha a gépi segítők azt agyatlanul hajtánák végre, de szerencsére a kiállításokon látott részletek alapján erről szó sincs. A katonák két pont közt fedezéktől fedezékig nyomulnak előre, alkalmazkodva a környezethez, esetenként tüzzel tartva sakkban a rosszfiúkat.



...közben...



Előtte...



...után

DRIVER 4 PARALLELLINES

A Driv3r csalódás volt, most azonban itt az idő, hogy a Reflections kiköszörülje a csorbát.

Szép dolog, ha egy játékfejlesztő csapat nem áll be a sorba, és nagyszabású célokat tűz ki maga elé, az pedig nem szégyen, ha nem minden jön össze – csak kellemetlen. Még Peter Molyneux-vel is előfordul, hogy fűt-fát ígér, végül a nagy ötletek csak kimaradnak... A Driv3r minden szempontból tökéletes projektnak tűnt, valahogy mégsem sikerült összekalapálni. A Reflections azonban a legjobb utat választotta, hogy kimásson a gödörből: hallgatott a rajongókra és a kritikuskokra, visszatért a gyökerekhez.

INKÁBB A VOLÁN MÖGÖTT

A folytatásban kevesebb lesz a gyalogos-lövöldözős betét, az autós részek a játék mintegy 85 százalékát teszik ki. A sztoriból egyelőre csak a közhelyes részeket árulták el: ezúttal nem beépített zsarut alakítunk, hanem mint ifjú, feltörekvő gengszterpadavan, belekóstolunk az alvilági

nagykutyák világába. Pénz-drogok-fegyverek... na meg a hullák. Látván a perspektívákat, hősünk fejébe veszi, hogy ha addig él is (ami azért nem olyan nagy szó az alvilágban) felküzdje magát a ranglétrán és ő lesz az Egy, aki mindent visz. Eddig nem túl érdekes a szkenárió, de a Reflections erősen bizonygatja, hogy körülbelül a játék felénél Nagy és Meglepő Fordulatot vesz a sztori, melyet persze nem árultak el. Talán megszállják a várost az alienek? Hősünk nővé operáltatja magát? Bajszot növeszt? Kérdések, kérdések...

KÉSZÜL A NÉGYES RETRÓ

A Driv3r a hetvenes években játszódott, de a retró most is folytatódik – elég csak rápillantani hősünk rettenetes napszemüvegére – a helyszín Manhattan, 1978. A küldetések szerkezete ezúttal azt a sémát követi, melyet a Driv3r épp nem vett át a GTA-ból, pedig érdemes lett volna:

a mini-játékok, sztoritól független melléküldetések ezúttal beépülnek a játék egészébe. Öreg rókák talán emlékeznek még a Destruction Derby-re, a Reflections korai játékára – nos, lehet nosztalgizálni. Lesznek ehhez hasonló

» PÉNZ-DROGOK-FEGYVEREK... NA MEG A HULLÁK. «

töröm-zúrom feladatok, máskor minél látványosabb kaszkadőr-mutatványokat kell produkálnunk, ki kell nyírnunk valakit (kocsival, nyilván), lövöldöző rendőrök elöl kell menekülnünk, de persze hagyományos versenyekre is benevezhetünk. A játék a Driv3r továbbfejlesztett engine-jét használja, melyet elsősorban arra igyekeztek optimalizálni, hogy minél nagyobb tömeget legyen képes egyszerre megjeleníteni. Jelenleg úgy fest, hogy legalább 80 jármű és 200 ember lehet egy időben a képernyőn. A fizikát nem kell reklámozni, eddig minden Reflections-játékban tökéletes volt, valószínűleg most sem lesz vele baj. Az MI is okosodik: a rendőrök vagy a kocsink, vagy

becsés személyünk alapján szállnak ránk. Ha csak a kocsi gyanús nekik, elbújhatunk vele, átfújhatjuk, lecserélhetjük. Ha azonban minket keresnek, már nehezebb dögünk van. Kerülnünk kell a feltűnést és lehetőség szerint olyan járgányt kell találnunk, melybe nem látnak be.

AKINEK TUNINGJA...

Autókat ezúttal többféle módon is tuningolhatjuk, ami szintén újdonság: kezdetünk némi külső dekorációval, aztán rámegetünk a teljesítmény növelésére. Végül biztonságosabbá is tehetjük a járgányt azzal, hogy golyóálló üveggel cseréljük ki a szélvédőt, hátsó és oldalsó üvegeket, vagy akár a kerekeket is kevlarral vonhatjuk be, hasonló szempontok miatt – mondanunk sem kell, munkánk során milyen fontos mindez, talán még az adónkból is leírhatjuk. Ami pedig a multit illeti: a netes játékmódokkal hatékonyan el lehet ütni (haha) az időt, lesz CTF, deathmatch, destruction derby... sőt, vihetjük magunkkal testreszabott járgányunkat is, ha épp az akarunk vagizni.

mazur

Let your ears soar!



GHT-502

5.1 Slim Panel házimozi-hangszórórendszer

- Élethű hangzás, 75 W RMS összteljesítmény
- Szénszálas technológiás szatellit hangszórók, fadobozos mélysugárzó
- Elegáns metálszürke, fekete megjelenés, divatos L-design kivitel
- Csatlakoztatható 5.1-es házi DVD-rendszerekhez is
- Vezetékes távirányító



SP-HF2.0 500
14 Watts RMS
2.0 fadobozos
hangszórórendszer



SW-Flat2.1 650
16 Watts RMS
2.1 lapos
hangszórórendszer



SW-Flat2.1 1250
37 Watts RMS
2.1 lapos
hangszórórendszer



HS-04V
Fehhallgató
mikrofon
Bass Vibration
hatásokkal



HS-04S
Fehhallgató
külső zajhatások
kiszűrésével

Magyarországi képviselő:

G.Network Kft.

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



SP-HF2.0 500
SW-Flat2.1 650
SW-Flat2.1 1250
HS-04V



SZERKESZTŐI JEGYZET

Úgy látszik, mostanában a sors azt méri rám, hogy az otthon kényelme helyette külföldre utazgassak játékok tesztelési... Félre ne értsetek, imádkozok Párizsba menni, kamasz koromban minden nyáron jártam ott, de amikor csak azért megyek oda, hogy beüljek egy irodába egy vacak gépen tesztelni egy kissé bétás játékot, azt nem nevezném igazi nirvánának... (No meg meglestem a *Splinter Cell 4*-et is...) No meg a *Prince of Persia 3* drágaszagát már csak nem engedjük tovább a mocsos kis hobbi... ööö... akarom mondani, szóval a *Prince of Persia 3* azért nem akartam kihagyni. © Nagyon királyi kis gáma, a fókuszból megtudhatjátok a részleteket. A hónap igazi meglepetése azonban nem is a *Prince of Persia 3*, hiszen arra számítani lehetett, hogy az nagy királyság lesz, hanem a szintén Ubi Soft által kiadott *King Kong*. Az ember azt hinné, hogy csak egy nagy darab majom, szöke nővel a kezében, pedig dehogyan. No és a klasszikus stratégia rajongókat sem felejtettük el: Sid Meier ismét felülmúlta önmagát a *Civilization* negyedik részével. Aki arra adja a fejét, hogy csak egy kicsit belenéz, készüljön fel rá, hogy egy ideig búcsút mondhat szociális életének: ahogy azt Meier mestertől már megszokhattuk. Aztán itt van ez a *Star Wars Battlefront II*, ami mondjuk engem hidegen hagy, de mazur szerint jó a cucc, úgyhogy a kinek tetszett az első rész, az ezzel is elégedett lehet... No és nem maradhat el a hónap családias nélkül: a *Matrix: Path of Neo* a második pofon a Shiny-s srácoktól... Talán ha legközelebb *Matrix* játék készül, akkor ezeket a kedves Shiny-s fúkat már el lehetne felejteni, mert kissé megkoptak...
Bad Sector

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már féljüket kerekedtek. Ötletlen, fászsztó, esetleg technikaiilag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. Ki lehet őket próbálni, de végjátékszűk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítva keresed. Végjátékszűről szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felülni előlük még az adott stílus legelárvábbat hibái is. Ha natán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkezők. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy éged el a lemezt, és a maradványokat ásd el elő mélyre.

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.

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

A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter véggezze. Gyú például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

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

HAVIKÉRDÉS

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

Ti milyen olyan filmből készítenétek játékot, ami mostanában, vagy az utóbbi 1-2 évben került a mozikba?

A GAMESTAR-CSAPAT



BERR

SZAKTERLEK: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI ELŐLÉK: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Ingmar Bergman legújabb filmjéből készítenék nagyszabású FPS-sel vegyített Survival Horror-t. A cél a Feröer szigetektől Nemzeti Színházban kibontakozó véres harc túlélése lenne, melyben Bertold Brecht és Erik von Sjönstorm színiiskolájának hívei csapnának össze.



SAM

SZAKTERLEK: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG ELŐLÉK: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Mivel az utóbbi időben nem tett rám hatást egyik film sem túlzottan, szeretem régebbi kelleni meríteni. Mondjuk csínlhatnánk a *Biófből* egy interaktív angolnyelv-oktató multimédiát...



MALACHIT

SZAKTERLEK: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK ELŐLÉK: 7 ÉVE A PC-X-ÉS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

A Kontroll című filmből véve az ötletet, mindig is ki akarom próbálni milyen lehet Béla bának metróit vezetni. Később simán fel lehetne szerelni kedvenc metrónk belsejébe mindenféle izgi cuccsal, mint például a hatalmas rózsaszínű dobókocca, táncoló Elvis figura, bologató kutya stb...



SZITTYÓ

SZAKTERLEK: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG ELŐLÉK: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Javasolom a "Teréz anyu" megjatkésztatását. A játék maga egy platform típusú ölös játék lehetne, melyben a cél szeszalapáttal szétverni minden "Teréz anyut". A játék korhatáros lehetne - minimum 18 év - és a játék előtt, után és közben is minimum 500 alkalommal megjelenne, hogy ez szesz dolog, és ílyet nem szabad csinálni.



BOE

SZAKTERLEK: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG ELŐLÉK: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

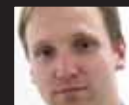
En a *Chicken Little*-nek csinálnám meg a játékát. Mooruhin Jagd alapokon.



ZEROCOOL

SZAKTERLEK: FPS, AUTÓS GAMMAK, ONLINE, HW ELŐLÉK: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

En egy kicsit elragaszkodnék a dolgoktól, és nem filmekről, hanem inkább sorozatokról készítenék játékot. A 24-et nagyon jó ötlet játékba beletuszkolni, de ugyanígy jó lenne mondjuk egy érdekesebb kalandjáték, teszem azt a *Lost* (Éltünk) szeriából.



KEGSKE

SZAKTERLEK: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS ELŐLÉK: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ

Eddig még nem fordult elő, hogy a legminimálisabb szinten is érdekel volna egy játék úgynevezett "stória", de egyébként sem értem min segítené az utóbbi 10 év B kategóriás kliséjege... En inkább hangyolnám az ötletet.

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

A cikkeket minden esetben megpróbáljuk nagy képekkel illusztrálni, a sarokpont természetesen a nyitóképek, melyek közül a legnagyobb. Hiszük, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzájárult a vizualitás, képi információt pedig nem lehet belygméretben közvetíteni.

Gyorsnézet

Itt találjátok a játékokhoz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sőt, többi. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbáziskódja, ahol a játékok mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találtok.



BOXOK

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

HARDVERBOX

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

ÉRTÉKELŐ

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES 54



KING KONG 84
CIVILIZATION IV 88
STAR WARS: BATTLEFRONT II 74



MATRIX: THE PATH OF NEO 80
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE 84
ROSE ONLINE 86
DEAD TO RIGHTS 2 87
DRAGONSHARD 87
UFO: AFTERSHOCK 88
THE MOVIES 90



AND THERE WERE NONE 94
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES 96
VIETCONG 2 98
ROME TW: BARBARIAN INVASION 98

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



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

Egyértelműen Cásár és lávalány kalandjait szeretném számítottégen is végigélni, hogy legyőzhessenem a gonosz Elektroszokk. (Bár a filmet nem láttam, de biztos jó lehet.)



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

Legszívesebben az Indul a bakterház című filmből csinálnék kalandjátékokat akcióelemekkel, különös tekintettel arra a jelenetre, amikor a főszereplő a banya kergetti.



BAD SECTOR
SZAKTERÜLET: AKCIÓN, KALAND, RPG, STRATÉGIA
ELŐLETT: 13 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Michelle Wild egyik örökbeviszt remekéből lehetne mondjuk egy mindenkinek szolo vídám csatládi Barbie barbas játékot csinálni...



ENDER
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

En a Doom című filmből készítenék játékot. Jó volt a sztori, ötletesek a szörnyek, szerintem egy jó s paratatos/lovöldozos FPS-t lehetne belöle csinálni.



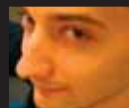
GYU
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐLETT: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

En a Deep Throat LXIX-ből... izé, miket is beszélnek itt össze... én inkább egy TV-sorozatot választanék, a LOST (Éltünk) címűt. Abban annyi rejtelm, kaland, misztikum van, hogy tök jó játékok lehetne belöle csinálni (Ubi-soft, tetszik hallani?)



LASER
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI VICE, MTV
ELŐLETT: 12 ÉVE KLOTTGATYÁBAN

Természetesen csakis a "A Rozsomák" című finn természetfilm jöhet szóba. Csinálnék belöle véres FPS-t, hiszen a film bemutatja, hogy a rozsomák egy agresszív, veszélyes, kegyetlen és falánk gyilkos (de a végén persze kiderül, hogy ez nem igaz). Csak mint minden hősnék nelé is keményen meg kell küzdenie az életben maradásért.



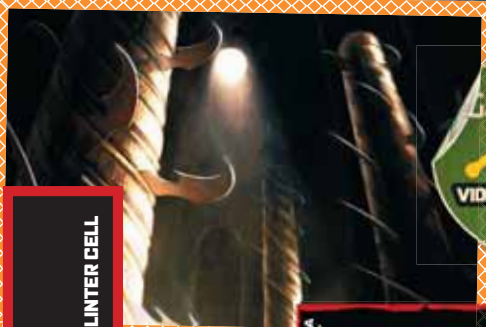
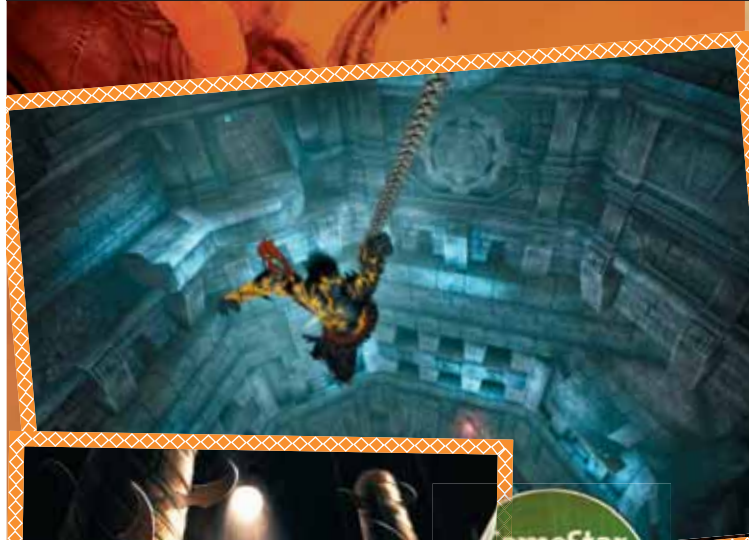
MADY
SZAKTERÜLET: CS, AUTÓVERSEN, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
ELŐLETT: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

En személy szerint Quentin Tarantino és Robert Rodriguez legkultikusabb közös munkáját az Alkonyattól pirkadatig című filmet látnám legszívesebben PC-n. Sőt még a Kill Bill sorozatot is hozzá csapnám. Jó kis véres henteles, az az igazi!



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

Legyen inkább fordítva. En a Pong című játékot dolgoznám át filmmé Nem éppen mostanában készült, de a mai technológia legalább hitelesen adhatná vissza a két fehér fal között pattogó piavasszi dosztovetszkiji alászállását. Ja, és szeretném, ha Brad Pitt játszana a főszerepet!



EXTRÁ
VIDÉO A CD/DVD-N

GYORSLINK
1259

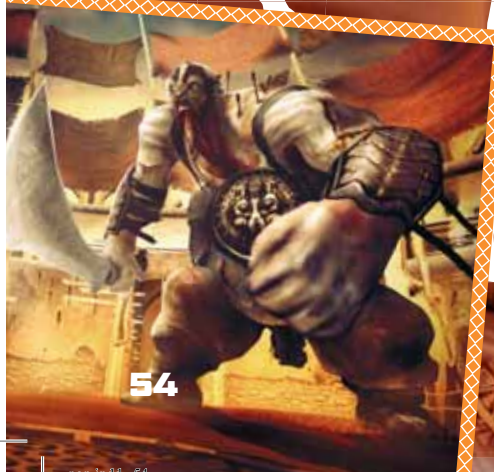
KATEGÓRIA AKCIÓ, TPS AKCIÓ-KALAND KÖRNYEZET ÓKORI PERSZIA
KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI PRINCE OF PERSIA, PRINCE OF PERSIA 2, SPLINTER CELL

PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

Minden mese véget ér egyszer...

A herceg sorsa a harmadik epizóddal beteljesedik és végre meg fogjuk tudni, lelkét örökre elemészti-e az Idő homokja, vagy békében és boldogságban öregszik meg, oldalán szíve választottjával...





Pillanatok alatt elszorul majd a torkod a meghatódottságtól, hogy látsz...



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Ha Sam Fisher ezt látná...

2003 egyértelműen a Ubisoft éve volt. Annyil kiváló játékkal rukkoltak elő ebben az évben, hogy csak kapkodtuk a fejünket: *Beyond Good & Evil*, *Splinter Cell*, *Prince of Persia: Sands of Time*... Főleg utóbbi kapott hatalmas ovációt a sajtotban és bár valamilyen furcsa okból kifolyólag eleinte kevesebbet adtak el belőle, mint a *Splinter Cell*ből, utólag szép lassan

» EGY KARMOKKAL FELSZERELT LÁNC VÁJÓDIK HÚSÁBA «

beszivárgott a köztudatba, hogy micsoda csemegéről van szó. A Prince tehát egyfajta „sleeper hit” volt: időbe telt míg az emberek teljesen rákattantak, megjélelték keleties varázsát, nagyszerű meséjét, illetve egyszerűen csak felfogták, hogy az utóbbi idők legcizelláltabban kidolgozott platform TPS-ével van dolguk. Amennyire nem sikerült a trilógia első részét megjelenése előtt belesulykolni a köztudatba, akkora várakozás, igazi hisztéria előzte meg a folytatást. Sokan már előre beleszerettek a gyönyörű Monica Bellucci által megformált Kaileena-ba, előre beleborzongtak a sokkal sötétebb, kegyetlenebb hangulatba, illetve azon törték a fejüket, mi lett a Herceg és Farah románcból. Nos, bár a második rész sok szempontból felül is múlta az elsőt, mégis sokan csalódtak benne, hiszen a darksabb, depressziósabb miliő és alapfelhang nem jött be nekik, illetve hiányolták a keleties, mesés atmoszférát, amely a

Sands of Time-ot jellemezte – szegény Farah-ról nem is beszélve. Mások viszont éppúgy rajongtak a folytatásért, mint az első részért. Visszagondolva, a zseniálisan csavaros sztori, illetve a kétfajta befejezés, no és nem utolsósorban a „freeform fighting” harcrendszer miatt jobban tetszett a *Warrior Within*, mindössze az

igencsak katasztrofális bugok miatt adtam rá

egy kicsit kevesebb százalékot, mint az első részre, illetve azért is, mert annyira már nem hatott az újdonság erejével. A harmadik résszel a Ubisoft megpróbálta a lehetetlent: lehetőleg mindenkinek megfelelni – azoknak is, akiknek a keleties, mesés hangulat tetszett jobban, de azoknak is, akiknek bejött a sötét, kegyetlen feeling. A *Two Thrones*-on érződik: a készítőik nem csak egyetlen tollvonással akarták lezárni a Prince sorozatot, hanem apait-anyait beleadtak ebbe a záróakkordba.

MÁR MEGINT ELRONTOTTA...

De hol is tartottunk mesénkben, mi történt a Herceggel, Perzsia ifjú trónörökösével, azóta, hogy vagy Kaileenával végeztünk, vagy kibékültünk vele, és Dahakát kivégezve az Idő gyönyörű császárnőjével visszahajóztunk Babilonba? (Azoknak, akik csak egyféleképp-

Yannis Malat interjú



GameStar: Miután kétféle idősíkbán mozgott, a Herceg már kétféle személyiséggel is rendelkezik. Honnan származott ez az ötlet?

Yannis Malat: A trilógia befejezésére logikusnak tűnt számunkra, hogy a Herceg saját testén is tapasztalja az Időhomok vezetés hatását. Más kérdés, hogy részben ellent tud állni neki.

GS: Nem félték tőle, hogy a játékosok majd nehezen tudnak azonosulni egy ilyen

skrizofén figurával?

Yannis Malat: Egyáltalán nem, hiszen ezzel még erősebb, kidolgozottabb személyiséggel ruháztuk fel a Herceget, ettől pedig még érdekesebb lesz a játékosok számára.

GS: Honnan származott a fogathajtás ötlete? Nem furcsa ez egy Prince of Persia játékban?

Yannis Malat: Azért raktuk a játékba, hogy egy újfajta élményt nyújtsunk a játékosoknak, ahogy ezt eddig is tettük mindkét résznél. A fogathajtás pedig még inkább erősíti az állandó hajjsza érzetét, ami az egész sorozatot átítatja.

GS: Milyen filmek jelentették a legfőbb inspirációt?

Yannis Malat: A fogathajtáshoz a *Ben Hur*, a harci jelenetekhez pedig a *Trója*.

Lássuk csak azt a bordácskát, mintha egy kis sebesít beavatkozást igényelne...



Nem tetszik a pofád Herceg...





Egy húrón pendülök Ben Húrral...



Fogadjunk, hogy most nem arra gondolsz, ami most fog történni...



Tiszta Tomb Raidernek érzem magam

dolgok – természetesen – ismét rosszra fordulnak. Hiába ígér a Herceg Kalieenának nyugalmat és a perzsa fogadtatást, hőseink csak tüzes nyilakat és ágyugolyókat kapnak hajójukra. A Herceg már megint kénytelen kissé

pen játszották végig a *Warrior Without*: az igazi befejezés az utóbbi és csak akkor érhetjük el, ha a nehezebbik úton visszük végig a játékot.) Nos, egy a hajón eltöltött röpké forró éjszaka után az újdonsült szerelmesek az egykor csodás városba érkeznek, ám a

nyirkosan a tengerből partra vergődni, az ájult Kaileena-t pedig elhurcolják a homoktól ismét csak megfertőzött katonák, hogy... elmondhatatlan dolgokat műveljenek vele. Szegény Herceget ismét büntudat győtri, hiszen már megint „elrontotta”: nem tudta megvédeni nőjét, pedig megígérte neki, hogy minden rendben lesz. A játék elején tehát nincs is más feladatunk, mint hogy kövessük az elrabolt Kaileena-t, ám természetesen az egyszerűnek tűnő

A BOSSOK SEM OKOZNAK BOSS-ÚSÁGOT

A Prince of Persia 3-ban a bosscharcok lényegesen kidolgozottabbak, mint az előző részben. Bár a gólemeket ott is egyfajta taktikával lehetett legyőzni, itt azonban még fífikásabban győzhetjük le például ezt a nagy darab monstrot. Csak akkor tudjuk elintézni, ha kiszúrjuk egymás után két szemét, ehhez azonban előbb fel kell ugrálni a fejére. Nem lesz könnyű mulatság...

megmentő küldetés során a szálak ismét összekuszálódnak, régi, halottnak hitt szereplők tűnnek fel, és hősünk a játék egy bizonyos szakaszától rendszeresen át fog alakulni a „Sötét Herceggé”. A „Sötét Herceg” nem más, mint hősünk az időhomok által megfertőzött gonosz alteregója, és ha átveszi felette az uralmat, akkor – hasonlóan a második rész Homokkréméhez – a homokfelhőkből táplálkozva nyeri vissza életerejét. Hasonlóan a Homokkrémhez, a Sötét Hercegnek is szinte drogként van

szüksége az időhomokra: életerőcsikja folyamatosan csökken, ha nem kapja meg a kellő adagját. Külön nehezítés, hogy míg a Homokkrém életereje egy idő után már nem fogyatkozott, addig a Sötét Herceg bizony szépen kipurcan, ha nem kap időben homokot. No ennyit a Dark Prince-ről, a sztoriból pedig túl sok mindent nem akarok elárulni, csak annyit még, hogy legalább annyira fordulatos, mint az előző epizódé és a mese végére lesznek jócskán meglepetések...

» HURRIKÁNSZERŰ MOZDULATOKAT HAJTHATUNK VÉGRE «



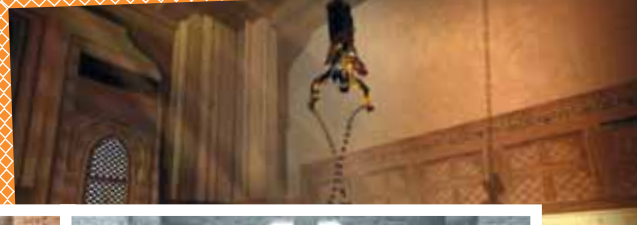
Itt repül a Kís, ööö.... Herceg?



Ha szúr torka, kapjon be egy Negrót!



A Herceg szavai szíven ütötték...



"BY THE RIVERS OF BABYLON..."

Hősünkkel tehát Babilon utcáin kell végigverekednünk magunkat, egyre közelebb és közelebb kerülve a legendás bábeli toronyhoz, ahol a végső leszámolás zajlik majd. Ezúttal még nem tudni előre, ki lesz a főellenség – lehet tippelgetni... Az első dolog, ami feltűnő volt a játék tesztelése során, hogy a grafika... nos valahogy első blikkre nem az igazi, kicsit mosottas, olyan elavultkának tűnik. Ahogy Kaileena-t elhurcolják, valahogy feltűnően amatőr módon animálták a testtartását, és a szép nő karja, keze is a Playstation 1-es időket idéz... Az első egy-két pálya nem is túl szép, mintha kicsit összecsapták volna ezeket... Körülbelül ennyi negatívumot lehet azonban csak felhozni a *Prince 3* grafikájára, amely fokozatosan egyre szemet gyönyörködtebb lesz és felülmúlja a *Warrior Within* szintén elképesztő megjelenítését is. Gondolom már az előzetes képekből is feltűnt, hogy a darkos helyszínek mellett végre rengeteg világos milióban megfordulhatunk a Herceggel. Babilon napsütötte utcái, matt színű kőépületei és faházai, a fenséges paloták,



HERCEG

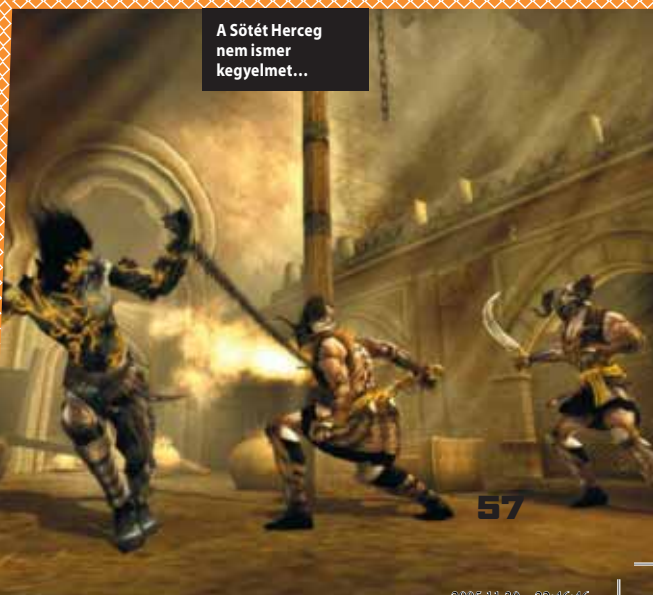
Ifjú Hercegünk alaposan megváltozott az első rész óta... A naiv, jó svádájú, pelyhedző állú ifjonc kemény, kicsit megkeseredett, sebektől borított harcosává vált. A Herceg azonban alapvetően jószívű és romantikus alkat, akit Farah és Kaileena is le tudott venni a lábáról...

SÖTÉT HERCEG

A Herceg ebben a fertőzött alakban zordabbik énjét mutatja meg. Nem ismer kegyelmet senki iránt, szinte szadista elégtétellel intézi el ellenségeit. Életereje viszont fokozatosan csökken, ezért mind egy drogfüggőnek, úgy kell adagolni neki az időhomokot.



Igen haver, ez lesz mindjárt a hátadban...



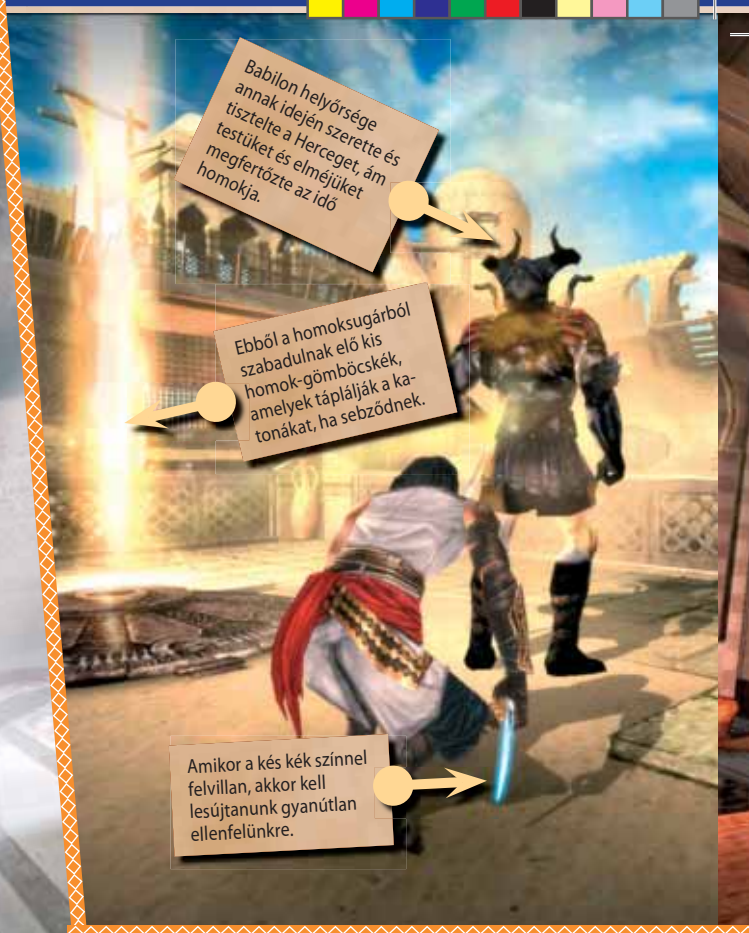
A Sötét Herceg nem ismer kegyelmet...



Erre szokták mondani, hogy nem kicsit „tutajos” a hölgy...

a rozettákkal teli templombelsőket nemcsak egyszerűen szemet gyönyörködtetőek, hanem hihetetlen stílusérzékkel is alkották meg őket. Az ugyan tagadhatatlan, hogy a készítőik nem a legeslegmodernebb motort használták fel, viszont érezhetően a maximálisat hozták ki belőle. A Ubisoft grafikusai ismét fantasztikus művészi érzékről tettek tanúbizonyságot: minden egyes képkocka arról árulkodik, hogy mennyire mélyre ásták magukat a kor és a hely

stílusában. Ugyan konzolátíráról van szó, PC-n a textúrák – egy-két kivételtől eltekintve – rendkívül részletgazdagok. Mivel Párizsban a Ubisoft sajnos csak egy elég közepes gépet tudott a rendelkezésemre bocsátani, sajnos nem tudtam a játékot teljes szépségében, maximális felbontáson megcsodálni, de még az általam tesztelt PC-s verzió is messze leghagyja a konzolosok grafikáját, amelyhez egyébként szintén volt szerencsém, de ezúttal sem kell tehát aggódní, hogy pusztán konzolátíráról lenne szó.



Babilon helyőrsége annak idején szerette és tisztelte a Herceget, ám megfertőzte és elméjüket homokja.

Ebből a homoksugárból szabadulnak elő kis homok-gömböcskék, amelyek táplálják a katonákat, ha sebződnek.

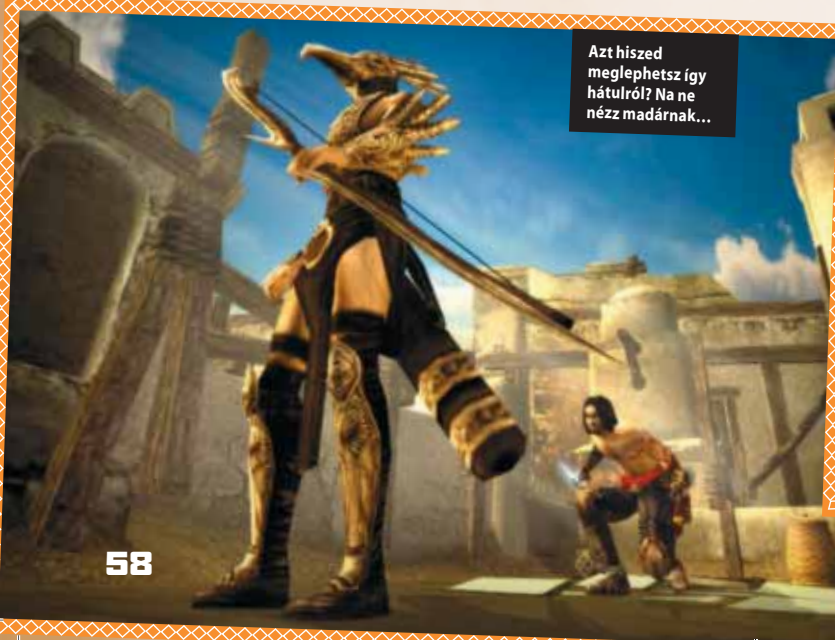
Amikor a kés kék színnel felvillan, akkor kell lesújtatnunk gyanútlan ellenfelünkre.

SNEAK OF PERSIA

Az előző két rész többek között a Herceg animációjáról vált híressé. A perzsa ifjú vívás közben elképesztő módon pörgött, forgott, ugrált a levegőben: harc közben szinte nem is vívott, hanem táncolt. A *Warrior Within*-ben a „freeform fighting” harcrendszernek köszönhetően még inkább kibővítették mozgásának kelléktárát, így a harmadik részre ezen a téren olyan elképesztő újítások már nem

maradtak – legalábbis ami magát a harcmozdulatokat illeti. Az igazi szenzációs újdonság a *Splinter Cell*, vagy még inkább *Thief*-féle lopakodás, amelynek segítségével észrevétlenül megközelíthetjük kiszemelt áldozatainkat, majd a speed kill mozdulatok segítségével egyetlen hajszálpontos és kegyetlen vágással elintézhethetjük őket. (Lásd még dobozban.) Kicsit félttem tőle, hogy ez a *Splinter Cell* „áthallás” nem tesz majd túl jól az akrobatikus harcmozdulatairól híres játéksorozatnak, de a hálstennek a Ubisoft nagyszerűen integrálta ezt a játékelemet is a *Two Thrones*-ba. Hihetetlen feeling, ahogy

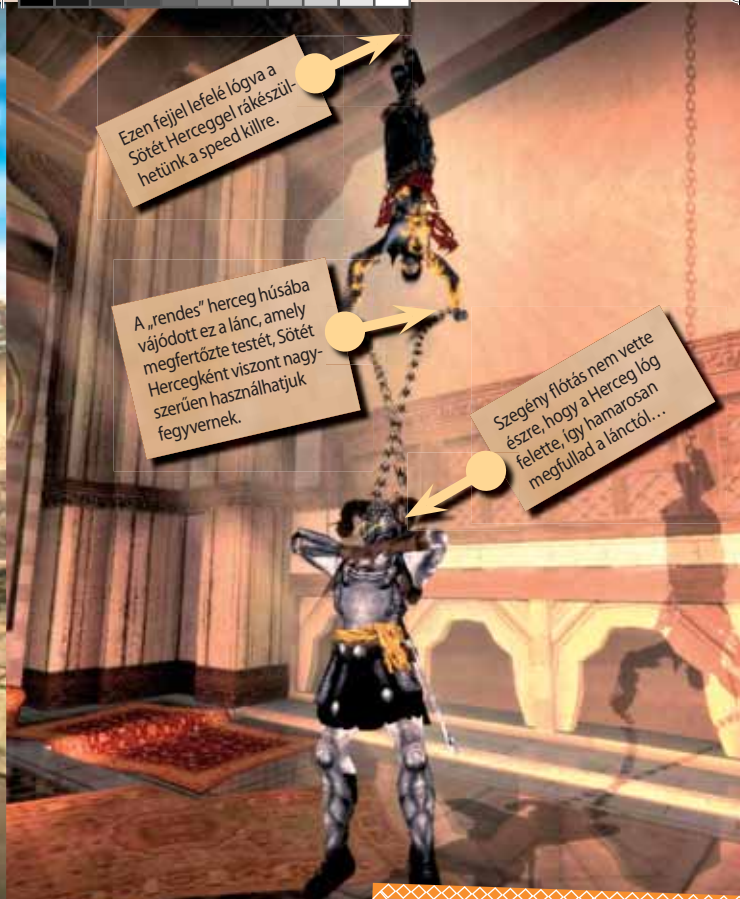
» SZÉLVÉSKÉNT SZELETELHETJÜK FEL AZ ELLENSÉG TESTÉT «



Azt hiszed meglephetsz így hátulról? Na ne nézz madárnak...



Várjon már egy kicsit, csak elférünk ketten ezen a nyamvadt kocsin!



SZABADSÁG, SZERETEM

A Prince of Persia babiloni háztetős pályáinak egyik legnagyobb erénye a hatalmas szabadságérzet, amelyet többek között teljesen valós 3D-s objektumoknak köszönhet a játék: az az épület, amit hősünk a távolban megpillant, az tényleg „ott van”, nem csak egy odafestett bitmap.

hátról egy késsel a kezében osonsz a mit sem sejtő őr felé, vagy esetleg egy sikátor szűk falai közé szorulva készülsz ráugrani, de akár láncról fejjel lefelé lógva is nyakon döfheted az ellenséget. Persze a mozdulat sikeres végrehajtásához jó adag precizitás is szükséges: ha nem a megfelelő pillanatban, ha nem a késünk kék villanása előtt, vagy utána egy kicsivel nyomjuk le a gombot, akkor ellenségünk félrelök és ilyenkor kezdetét veszi a párvialdal...

TÁNC ÉS PENGECSATTOGÁS

Maga a küzdelem nem sokat változott a második rész óta: nagyjából ugyanaz a freeform fighting, mint a *Warrior Withinben*: teljesen szabadon, a környezetünket maximálisan kihasználva tudjuk a leglátványosabb harci mozdulatokat végrehajtani. Természetesen találunk pár új mozdulatot is, de az előző rész olyan magasra tette a mércét ezen a téren, hogy igazából felesleges is volt a már meglévőkhöz hozzáadni. Az irányítás PC-n ezúttal talán nem annyira hajszálpontosan precíz, ha billentyűzetet és egeret használunk, de az is lehet, hogy csak túlságosan hozzászóltam a gamepadhoz az előző résznél, amelynek használata

egyébként továbbra is erősen javallott. A különféle szörnyek ezúttal keményebb ellenségnek bizonyultak: sokkal tovább tartott, míg egy kisebb-nagyobb sereggel megbirkóztam, mint a *Warrior Withinben*, viszont ezúttal hálaitennek nem élednek újra a dögök, ha újra visszatérünk valahova, ami meglehetősen idegesítő volt ott. Egy picit hiányoltam bizonyos pályákon az ellenség változatosságát, illetve túlságosan is sokféle köszön vissza a *WW*-ből: mintha a készítők kreativitása

az alapszörnyek tekintetében kicsit kifulladt volna. Szerencsére a bossok már sokkal eredetibbek és hátborzongatóbbak, mint előző epizódokban. Az egyik legfélelmetesebb dög egy hatalmas, a Halloween-filmek gyilkosára emlékeztető maszkot viselő kövér mutáns, akit csak úgy lehet elintézni, ha speed kill mozdulatok segítségével kiszúrjuk egymás után mindkét szemét. A boss harcok összességükben amúgy sokkal látványosabbak, erede-

tibbek és több agymunkát igényelnek, mint a *Warrior Withinben*.

AZ ESEMÉNYEK LÁNCSZALOMÁJÁBAN

Annál a jelenetnél, ahol hősünk átalakul az időhomok által megfertőzött Sötét Herceggé, egy karmokkal felszerelt lánc vájódik húsába, amit aztán mi magunk is fegyverként használhatunk, amikor éppen a Herceg kegyetlenebbik énjével nyomulunk.



A UBISOFT TÜNDÖKLÉSE ÉS TÜNDÖKLÉSE

Ha valaki megkérdezne bennünket, melyik kiadó-fejlesztő áll legközelebb a szívünkhöz, legtöbbször talán a Ubisoftot említenénk.

Nehéz ezt megmagyarázni. A Ubisoft egy hatalmas kiadó, számtalan fejlesztőcsapattal (rendben, inkább számassal: 13 stúdiójuk van világszerte), valahogy mégis megőrizte egyedi vonásait. Az utóbbi években kiharcolták maguknak azt az igencsak megtisztelő pozíciót, hogy ha egy játékot ők jelentenek be, mi már előre bizalmat szavazunk neki. Talán az európai ízlés és gondolkodásmód teszi, mellyel nyilván könnyebben azonosulunk, mint az amerikaival, talán valami más, de az elmúlt néhány évben nemigen kellett Ubisoft-játékban csalódnunk, és ez nagy szó. Nem vagyunk naivak és tudjuk, hogy ők sem a világot akarják megváltani és ők is nagyiparban termelnek, de ezt legalább sikeresen elrejtik előlünk – játékaikon mindenesetre cseppet sem érezhető ez. Nem lehet elkerülni az összehasonlítást: míg az

eladások terén továbbra is toronymagasan vezető Electronic Artsot sorban érik kritikák a kreativitás hiánya és a gyakran csupán minimális újdonságot felvonultató folytatások miatt, a Ubisoft játékeit szinte minden alkalommal melegen fogadja a szakma és a játékosok is.

MINDEN RAYMANNEL KEZDŐDÖTT...

Bár a vállalat közel húsz esztendeje jelen van a piacon, 1995-ben pedig a Rayman-sorozattal már világszerte sikert arattak, igazi hírnevüket az utóbbi években építették ki. Olyan nagy franchise-okat szereztek meg, melyek neve máig szépen cseng: 2000-ben felvásárolták a Tom Clancy-játékokról elhíresült Red Stormot, illetve a német BlueByte-ot, akiket a *The Settlers* és *Battle Isle*-széria kapcsán ismertek meg a játékosok. Később hozzájuk kerültek

a *Myst* és a *Might & Magic*-játékok jogai is és ezen a fronton mutatkozott meg a Ubisoft igazi ereje: újradefiniálták a remake fogalmát. Régi sorozatokhoz bátran, mégis tisztelettel nyúltak hozzá, ezért gyakran lehetetlennek tűnő mutatóványokra is képesek voltak. Talán van, aki emlékszik még a *Prince of Persia: The Sands of Time* bejelentésére. Sokan csak rálegyintettek: időlassítás, falon futás! Mátrix-klón... – és lám, mi lett belőle. Hasonló történt a *Myst*-sorozattal is: szinte kínos beismerni, de a negyedik epizód talán a széria legjobbjá lett, a régi rajongók tökéletesen meg voltak elégedve vele, sőt, még olyanokat is sikerült a játék pártjára állítani, akik amúgy bittal sem nyúltak volna egy *Myst*-játékhoz. (Bad Sector éppenséggel hajthatatlan, de róla az orvosok is mondják, hogy kőből van a szíve.) Ezért is várjuk oly kíváncsian a *Heroes of Might*

& *Magic V*-öt, és ezért merjük előre borítékolni, hogy azt sem szúrják el.

MINDENKINEK JUT VALAMI

Persze nem csupán a folytatásokból él a cég. Becsületükre legyen mondva, a legkülönfélébb rétegjátékok rajongóit sem hagyják cserben: a harci szimulátorok rajongóinak kipakoltak egy *Lock-On*-t, azoknak pedig, akik nem rettennek el egy tengeralattjáró műszerfalától, a *Silent Hunter III*-at. Szinte minden stílusban kipróbálták már magukat, legutóbb még az eddig nagy ívben elkerült túlélőhorrorba is beleszórtak a *Cold Fear*-rel, de már az eddigi elsősorban Electronic Arts által uralt sportjátékok territóriumára is kacsintgatnak. Ez utóbbi gesztust sokan szinte nyílt hadüzenetként értékelték, főleg azután, hogy az Electronic

Prince of Persia: The Two Thrones



Arts a Ubisoftot részvényeinek felvásárlásával igyekezett közelebb kerülni a tőzshöz – talán még emlékeztek, néhány hónappal ezelőtt mi is beszámoltunk a balhéről. Aki lemaradt volna, nos... vicces volt, amikor szegény amerikaiak azzal szembe-sültek, hogy a franciák szinte – nem is „szinte”

» AZ ELMÚLT NÉHÁNY ÉVBEN NEMIGEN KELETT UBISOFT-JÁTÉKBAN CSALÓDNUNK «

– nemzeti ügyet csináltak kedvenc kiadójuk sorsából, és még a kormány is megerősítette, hogy nem hagyja a Ubisoftot „idegen kezekbe” kerülni. Pedig mulatságos belegondolni a két kiadó harcába, főleg annak fényében, hogy bár a Ubisoft a második legnagyobb belső fejlesztői bázissal rendelkező kiadó és mintegy háromszor emberrel foglalkoztat a világ minden részén (ezek háromnegyede produkciós munkában vesz részt), sokkal kevesebb játékkal áll elő, mint vetélytársa. Yves Guillemot, a cég vezetője – aki öt testvérével közösen alapította a vállalatot 1986-ban – még azt is elárulta, hogy nem kizárt, a jövőben még kevésbé erőltetik a játékok számának emelését és még inkább a minőségre törekednek... nos, ez valóban éles szemléletbeli különbséget jelöl és nem nehéz eldönteni, melyikkel szimpatizál inkább az ember. De Yves Guillemot emellett elárult még néhány érdekes dolgot arról, miképp képzele a cég jövőjét: bevallotta például, hogy nem aggasztja a szoftverek ára: mivel biztos abban, hogy csak

minőségi munka kerül ki a Ubisoft műhelyeiből, úgy érzi, a játékos tisztességes üzletet csinál azzal, ha megvásárolja ezeket. A Ubisoft „becsületbeli ügyként” kezeli, hogy nem csinál arcátlan folytatásokat – bár más kiadókhoz hasonlóan már őket is megváltották azzal, hogy eredeti tartalmak

helyett bevált brandeket, sorozatokat futtatnak. Yves Guillemot szerint a Ubisoft folytatásaiban gyakran több eredeti ötlet van, mint mások vadiúj címeiben – és ezzel egyet kell értenünk.

MI LESZ A NEXT-GEN UTÁN?

Ami pedig kimondottan érdekes: a next-gen jelenség kapcsán a cég vezetője elmondta, teljesen új utak felé kacsintgatnak. Mivel a konzolok és a PC új generációjával egyre inkább feltáruznak a fejlesztők lehetőségei, senki sem hivatkozhat arra, hogy a hardverek limitálnák kreativitásukat. Programozó és dizájnerek beleadhat apait-anyait és a fejlesztők egyre magasabb értékű produkciókkal állhatnak elő – „érték” alatt nem csupán a produkciós értéket, de minden egyebet érve, ami a játékos számára pozitívumként megjelenik, mire eljut a záró animációig. A Ubisoft éppen ezért tartja azt is járható útnak, hogy kevesebb játékot dobjanak piacra, ám azokba jóval nagyobb munkát öljenek, mint eddig – illetve,

ennek megfelelően akár több is kerüljenek. Senki ne értse félre: nem arról van szó, hogy a fejlesztő-kiadó még tovább emelné a játékok árát. A lényeg ismét csak a szemlélet: a cég továbbra is meg van győződve arról, hogy a minőségi munka versenyképes és egy játék sikerének igazi kulcsa nem a hype, hanem hogy jó. Ha jó, megéri az árát. Ha még jobb, még többet ér. Ami pedig mindebből tartalmi szinten is megjelenik majd a Ubisoftot követező játékaiban: Yves Guillemot szerint a kulcs a filmszerűség, de nem csupán a hagyományos értelemben, hanem a „szinészi munka” terén is: ha ugyanis filmet nézünk, nem a látványos robbanások és effektek révén éljük bele magunkat igazán egy helyzetbe. Sokkal fontosabb a karakterek gazdsága: akár a fejlettebb mesterséges intelligencia révén, akár a grafika miatt – mivel a *Half-Life 2* óta már az is könnyen elképzelhető, hogy bonyolultabb érzéseket is leolvassunk a virtuális hősök arcáról, ez nem is a valóságtól elrugaszkodott ötlet. Mindez nem csupán filozofálgatás, töprengés a játékok jövőjéről – ez a Ubisoft jövője, ahogy ők képzelik új generációs játékaikat, illetve azt az utat, amit a következő évekre kijelöltek maguknak. Mi bízunk benne, hogy sikerül megvalósítaniuk, de ahogy eddig boldogultak, valószínűleg ezután sem lesz miért aggódnuk.

mazur

UBISALI

A Ubisoft leghíresebb sorozatait ugyan „örökölte” a beolvasztott fejlesztőcsapatoktól, az élen azonban megingathatatlanul áll az a figura, aki megalapozta a cég hírnevét: Rayman. Csak az évi végi termést figyelembe véve nem lesz okuk aggodalomra: a *King Kong* és a *Prince of Persia: The Two Thrones* bizonyára nagyot kaszál majd, illetve közeledik a *Splinter Cell: Double Agent* is. Erdemes egy pillantást vetni a számokra, hogy melyik franchise-ból hozzávetőlegesen hány játékot értékesítettek világszerte:

- Rayman-játékok: több, mint 15 millió példány
- Tom Clancy's Splinter Cell: több, mint 12,5 millió példány
- Tom Clancy's Rainbow Six: több, mint 12,5 millió példány
- Tom Clancy's Ghost Recon: több, mint 8,5 millió példány
- Myst-sorozat: több, mint 11 millió példány
- Prince of Persia-sorozat: több, mint 5 millió példány
- Chessmaster-sorozat: több, mint 5 millió példány
- Settlers-sorozat: több, mint 5 millió példány
- Brothers in Arms-játékok: 1,7 millió példány



Brothers in Arms



Cold Fear



Silent Hunter III



Myst IV



Heroes of Might and Magic V

Mekkora f.....
kipufogók!

Nyusztuta, nyam, nyam...

latokat kapunk: ha ütemesen nyomkodjuk a gombokat, akkor hátulról, vagy fejjel lefelé lógva megfojthatjuk vele az ellenséget, de bizonyos szituációk során akár fejeket is lenyiszálhatunk. A Sötét Herceg ostora talán a játék egyik legélvezetesebb újítása, pedig ezt még csak nem is reklámozták annyira ...

FOGATHAJTÁS

A lovaskocsiverseny az egyik leglátványosabb jelenet volt a Ben Hur című filmben és már több akciójátékban is próbálták különféleképpen feldolgozni – általában kevesebb, mint több sikerrel. A Prince of Persia 3-ban nagyon jól tették a fejlesztők, hogy nem ragaszkodtak ahhoz, hogy mindenáron igazi versenyt csináljanak valamilyen nyakatekert fordulattal, hanem inkább egy üldözésben lehet részünk, mely során az ellenséges kocsik hajtói megpróbálják fellökni a miénket, illetve ráugrálni vagy igyekeznek sajátkezüleg elintézni hősünket.



A lánc egy kicsit úgy működik, mint Indiana Jones ostora: nem csak csapkodhatunk, hanem kiválóan tudjuk a különféle akadályokon való átlendülésre is használni. Indy-hez képest a Herceg sokkal ügyesebb is vele: a szakadékokon nem csak egyféle

terep tárgyan tudunk megkapaszkodni, hanem mindenféle kiszögellésben – a lendülés így sokkal életszerűbb és izgalmasabb is, mint Indy-nél. Mint fegyver, a hosszú szöges lánc éppoly kegyetlen és hatékony, mint a Herceg eddigi bármelyik fegyvere. Hurrikánszerű mozdulatokat hajthatunk vele végre, szélvész-ként szelelhetjük vele az ellenség testét, hogy kiszabadítsuk belőlük a drága homokot. A speed

» A FENSÉGES PALÓTÁK, A ROZETTÁKKAL TELI TEMPLOMBEL-SŐK SZEMET GYÖNYÖRKÖDTETŐEK «

killeknél egészen új mozdul-

FOGATKOZUNK

Az az újdonság, amit viszont rengeteget reklámozott a Ubisoftot, az a fogathajtás. Látszik, hogy kicsit a Ben Hur feelingjét próbálták visszaadni a készítők, bár itt nem igazán versenyről

van szó, hanem kalandjaink során patlanhatunk időnként egy lovasfogatra, amellyel

menekülnünk kell a ránk vadászó, homok által fertőzött katonák elől. Más fogathajtás játékokkal ellentétben a Prince 3-ban sokkal kegyetlenebbek a túlélés feltételei: sokkal kevesebb kell ahhoz, hogy a kocsi tropára menjen, és ha frontálisan ütközünk egy tereptárgyval, akkor nem csak ugrik egyet a járgány, hanem bizony a Herceg (lovaival együtt) felkenődik a kövezetre. Mivel ez a fogathajtás sokkal realisabb is és nem versenyszerű, ezért nincsenek különféle kiálló trükkös pengék sem, amellyel a riválisok kerekét szétforgácsolhatnánk – ennek igazából örültem,

Kérsz egy csokit?

Óh, azok az égi szekerek...



Lógunk a színen

mert tartottam tőle, hogy tönkrevágná a Prince eredeti hangulatát, ha ezzel a lovaskocsis történettel nagyon a Ben Hurra hajazna a játék. Időnként az útról, illetve a mellettünk vágató kocsiokról átugranak a miénkre az ellenséges katonák, hogy ha már fellökni nem sikerült, akkor legalább saját kezűleg döfjék le hősünket. Ilyenkor egyetlen lökésrel vagy szúrással megszabadulhatunk a bosszantó társaságtól. Hogy a mozi-szerű feelinget még inkább erősítsék, a kamera a nagyobb, látványosabb ugratóknál megpördül és eltávolodik a hősünk kocsjától. Ezeknek is köszönhetően a kocsi-versenyes részek elképesztően hangulatosak és sokkal inkább olyan érzésünk van, hogy egy kalandfilm részesei vagyunk, nem pedig egy kalandjátéké.

FEJTŐRŐ UGRATÓK, UGRATÓS FEJTŐRŐK

Ahogy az előző részekben, itt is óriási szerepük van a tér felfedezésén alapuló, zseniálisan kidolgozott ügyességi, ugrálás részeknek, amelyek reflexeinket és logikánkat egyaránt megoldoztatják. A hatalmas tróntermekben, sziklás, szakadékos barlangokban, és Babilon utcáin először mindig alaposan körül kell néznünk, hogy milyen

speciális helyeken tudunk megkapaszkodni, majd továbbjutni, aztán gyorsan meg kell terveznünk a megfelelő útvonalat. Ezek a puzzle-nek is felfogható részek a harc mellett továbbra is a játék legélvezetesebb elemei, ráadásul a folytatásban új kihívásokkal bővültek. Gyakran találunk például kerek tárcsákat, amelyekbe törünket belevágva tudjuk ide-oda lendíteni magunkat, a rugózó fatáblákról pedig ferdén tudunk elugrani valamilyen irányba. A szűkebb falak között Sam Fishersen lecsúszhatunk tenyerünkön, vagy felmászhathatunk. Bár ezek az új, speckó lehetőségek igazán már nem forradalmasítják az egész ugrabugrálós részt, azért kellőképpen felfrissítik az amúgy is kiváló receptet ahhoz, hogy ne érezzük „felmelegített levesnek” a harmadik részt ezen a téren sem.

HAPPY END?

Hogy a Herceg története mennyire zárul boldog befejezéssel, azt persze nem áruolom el, de az biztos, hogy jómagam nagyon happy voltam ezzel a harmadik résszel is. A *Prince of Persia: The Two Thrones* egyértelműen méltó lezárása a kalandjait pelyhedző állú ifjúként kezdő és a végére megfáradt, több hegtől elcsúfított férfi történetének. A Ubisoft Montreal mindhárom részre tartogatott kellő meglepetést és újdonságot ahhoz, hogy sohasem



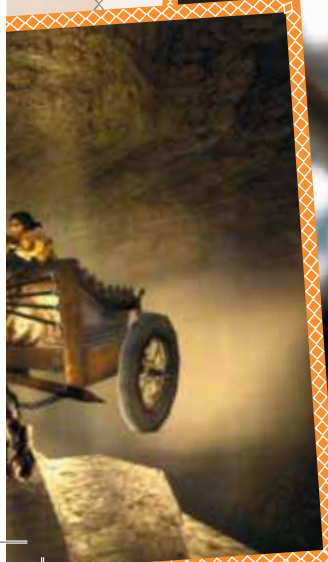
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Ez az az ízé, amiről senki sem akarja tudni, hogy micsoda

érezzük azt, pusztán egy kiegészítő-szagú folytatásról van szó, mint annyi más játéksorozat esetében. Emellett ez az új generációs *Prince of Persia* egyike azoknak a ritka „felújításoknak”, amely nem csak egyszerűen méltó folytatása a korábbi sorozatnak, hanem utólrhetetlen hangulatának, kiváló, az Ezeregyéjszaka meséit idező, drámai, néhol tragikus történetének, és főleg elképesztően jól kidolgozott játékmenetének köszönhetően felül is múlja azt. Már csak egyetlen bánatom maradt: mi lesz velem jövőre, újabb *Prince of Persia* rész nélkül...?

Bad Sector

Robin Hood perzsa kiadás



HARDVER

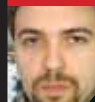
MINIMUM	ÉZZEL TÖLTÜK
PIII 1200 MHZ	A64 3000+ MHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	GEF 4

Mivel nem otthon, hanem egy kinti vacak gépen kellett tesztelnem a játékot, ezzel a VGA-val igencsak beszagottot helyenként.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kiváló grafika	GRAFIKA	10
↑ Varázslatos hangulat	HANGOK	10
↑ Tökéletes pályaszerkesztés	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Egy-két suta átvezető jelenet	HANGULAT	10
↓ Kaileena hangja már nem Monica Bellucci	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	8

BADSECTOR VÉGSZAVA:



Mi mást is várhatnánk a Ubisofttól: a *Prince of Persia* méltó befejezése a zseniális trilógiának. Akár játszottál az előző részekkel, akár nem, egyszerűen vétek kihagyni.

95%

ÉS A TÖBBI:

<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	94%
<i>Chronicles of Riddick</i>	94%
<i>Beyond Good and Evil</i>	92%

EXTRA NAGYTIPPEK A 102. OLDALON

GameStar
VIDEOBEMUTATÓ

KING KONG

Egy ideje már csak legyintünk, ha meghalljuk, hogy feldolgozás készül egy hollywoodi superprodukciónak. Nem vártunk sokat a King Kongtól sem, ám a játék végül megmutatta, hogy van élet a Riddick után...

KATEGÓRIA AKCIÓ, FPS-TPS VÁLTAZVA KÖRNYEZET ELFELEDETT SZIGET DZSUNGELLEL
KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ UBI SOFT MONTPELLIER
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI RAYMAN SOROZAT, BEYOND GOOD & EVIL
GYORSLINK
1154

A *Riddick* jó volt. Ötletes, profi munka, ami megfogta a film lényegét és áthozta a hangulatát. Persze a King Kong kapcsán is hittünk volna hasonló szépeket, hisz a UbiSoft talán az egyetlen kiadó, mely az utóbbi időben csak és kizárólag minőségi termékekkel rukkolt elő. Aztán ott van ugye a fejlesztést vezető designer-nagyágyú, Michel Ancel is, aki olyan klasszikusokat tett már le az asztalra, mint a *Rayman*, vagy ehavi teljes játékunk, a *Beyond Good & Evil*, de a mozifilm rendező, Gyűrűk Ura-trilógiát jegyző, Oscar-díjas Peter Jackson sem egy rossz ajánlólevél... Mégis szkeptikusak voltunk, hiszen az utóbbi évek harmatosnak is nehezen nevezhető filmfeldolgozás-termeze valahogy nem adott okot

bizakodásra. Persze érkeztek már *játszható* alkotások a témában, ám a jellemző sajnós mégis az, hogy miután egy kiadó a tetemes jogdíjak kifizetése után ráteszi kezét egy híres filmlicencre, a fejlesztést már nem finanszírozza ily lelkesen. Ennek eredményeként pedig általában újabb

torkán: ezután *alkotni* kell, különben oda a bizalom. A *Riddick* már előrevetítette a változásokat, a *King Kong* pedig újabb örömteli példája annak, hogy e felfogás kezd végre gyökeret verni a játékipari döntéshozók koponyájában is!

logója), amit ne csak azért nézzünk meg jól, mert így megjelenés előtt elcsiphetünk néhány filmkockát, hanem azért is, mert ez az első és utolsó átvezetőmozi a

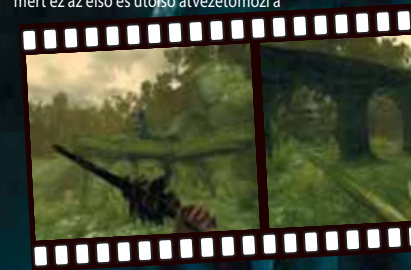
» EGY HOLLYWOODI SZUPERPRODUKCIÓBA CSÖPPENTÜNK «

dzsankot kapunk kézhez, melyet a buzgó marketingesek, hivatalos játékadaptációként "próbálnak elpasszolni a moziból kifelé hőmpölygő, popcornot majszoló tömegeknek, több-kevesebb sikerrel. Alaptétel azonban, hogy ami gáz, azt csak egy ideig lehet letuszkolni az emberek

KÖLÁT A KÉZBE, VILLANYOLTÁS!

A játék a hamarosan mozikba kerülő film eseményeinek vonalán halad. Az 1930-as évek New Yorkjában járunk, ahonnan egy megszállott rendező által

vezetett filmes expedíció hajózik ki épp főszereplőnőstül, forgatókönyvíróstul a térképeken nem jegyzett Koponya-sziget felé. A cél az ultimét kalandművi elkészítése, és bár szokás szerint sok a baljós előjel (vihar, fura hangok, satöbbi) a tőkös amcsi rendezőket ez sosem hatja meg, és emberünket sem zavarja túlzottan. A felütést a mozifilm konkrét bevezető jelenetei mesélik el (nem hiába feszít ott a játék elején a Universal és a Wingnut Films



játékban. Onnantól ugyanis, hogy lehorgonyozunk a sziget mellett, s csónakjainkat a tajtékozó hullámokra bocsájtva megindulunk az ismeretlen felé, nem lépünk ki többé Jack Driscoll forgatókönyvíró „first person” szemszögéből: sem digitálizált, sem rendelt, sem

Micsoda kilátás... New York ebben az évszakban gyönyörű!

Kitartás Jack, már forog a kamera!



Eh nem foh menni Kongh...



BEMUTATÓ KING KONG

engine-átvezetők nem szakítják meg az előttünk álló kalandot. A *Half-Life 2*-t idéző designeri döntés a szokásos játék-kezelőfelület totális hiányával teljesedik ki: nincs életereő-, és töltényszámláló, páncélszint-jelző, sőt,

játék a maga szokványos szabályaival és kötöttségeivel. A döntés védhető, hisz a kedves játékost ugye úgy lehet a lehető legátütőbb élményben részesíteni, ha szerepébe teljes mértékben beleéli magát, és abszolúte elhiszi, hogy a körülötte zajló eseményeknek ő maga is részese... ám önmagában még nem elég a sikerhez. S ez az első néhány pályán tudatosulni is fog bennünk. Addig ugyanis a játék

...inhább hidd el, hogy nem én ettem meht!

valahogy *nem az igazi...* tűzet gyújt, és egyéb módon nyit utat *nekünk*, ahol már mi is átsétálhatunk jól. *Duke Nukem*-en edződött lelkünk ezt nehezen viseli: nem mondták a fejlesztőknek, hogy mi kérem a *hős* szoktunk lenni?! Mintha ez nem lenne elég, a ránk háruló feladatok is repetitívek, minimális tárgyhasználattal fűszerezettek, és általában kimerülnek az előttünk fekvő blokkolt útvonal megnyitásában. Ennek során a.) bozótot égetünk, b.) a kapunyitó szerkezetekbe való karokat keresgélünk, c.) apró lárvékkal csaljuk el az utunkban hemzsegó pókokat, d.) lelőjük, aki szembe jön. Ennyi.

„Bravo 2 Alfa bázisnak: láttam a majmot. Már visszafelé repülök. Jackéknek mondjátok meg, hogy indult a vonatom.”

ING

még célkereszt sem (!), s fegyverünket is csak akkor látjuk majd magunk előtt, ha a [Space] nyomva tartásával tüzelésre emeljük azt. A célzás érzésre megy (persze segít a gép), a megmaradt töltények számát minden töltésnél fennhangon közli karakterünk, az életereő vészes csökkenését pedig egy vöröses fátoly jelzi majd szemünk előtt – ha ebben az állapotban

AZOK A KEZDETI, NEHEZES LÉPÉSEK

Mondjuk ezt annak ellenére, hogy a hangulat már az első perctől kezdve rendben van. A hangok, a zenei aláfestés, a kórités mind-mind azt sugallják, hogy egy hollywoodi szuperprodukcióba csöppentünk, a karakterek jól kidolgozottak, jellemük profin felépítve bontakozik ki, ráadásul a szinkron is elsőrangú, hiszen Peter Jackson eredeti színészei adták hozzájuk hangjukat. Az első pályák azonban mindezek ellenére unalmasak. Érződik a programon, hogy az alkalmi játékosok számára is fogyasztható formában akarták tálalni, így mind lehetőségeinket, mind feladatainkat a végletekig leegyszerűsítették a fejlesztők. Nincs ugrálás, nem tudunk

» SZÉPEN LASSAN BELEFELEDKEZÜNK A JÁTÉKBA, MINT AMIKOR A MOZIBAN MAGÁBA SZIPPANT A FILM «

felmászni dolgokra, a legklasszikusabb „csöben haladós”, lineáris pályaszerkezéssel szembesülünk, ráadásul a mozgásterünket behatároló objektumok is a lehető legillúziórömböbbs, mint például egy deréki erő bozótos. Az irányítás is esetlen kissé, a látószög szűkebb a más FPS-ekben megszokottnál, ami a tapasztalt játékosoknak szintén kényelmetlen lehet. Karakterünk rehab mivolta akkor a legidegesítőbb, amikor a hajótörést túlélte négyes csapatunk egy meg nem nevezett hölgytagja végzi el helyettünk a piszkos munkát: falra mászik,

hatástalanítsuk a ránk támadó, egyre *furcsább* szerezteket. (A képekből biztosan kiderült már, hogy Skull Island nem egy szokványos sziget, kicsit megrekedt itt az idő, őslények, óriásrovarok, meg egy letűnt civilizáció utolsó humanoid képviselői azok a bizonyos „furcsa szereztek”). Mindennek tetejébe, az előzetesekben legnagyobb aduásként elkönyvelt lélegzetelállító grafika sem remekel túlzottan a játék elején, hisz az ott jellemző szűkebb sziklás területeken (ahol nem nő csak a havasi gyopár), a látványvilág még maxra húzva is túllöntül kopár. Számomra a szkriptelt jelenetek sem voltak túl meggyőzőek: több drámaiság is lehetett volna azokban a helyzetekben,

A NAGY CSAPAT



Érdekes volt, hogy összeállt a fejlesztést végző team. A UbiSoft megállapodott a Universal Studioval a jogokról, majd Peter Jackson elvállalta a szakértést a játékhoz. Ezután – nagy *B&E* fanként – ő maga kérte, hogy lehetőség szerint Michel Ancel vezesse már a Kong-játék fejlesztését. A jó viszony tehát adott volt a két géniusz között, talán ennek is betudható, hogy Jackson – interjúja szerint – az EA-s *LotR*-játékokkal ellentétben itt tényleg beleszólatott a játékfejlesztés menetébe.



Na jó, ez utóbbi meg van bolondítva azzal, hogy fegyvereinkhez még óvatosan fogalmazva is korlátozottak a tölténykészletek, az utánpótlást csupán néhány, repülőről ledobált láda jelenti, melyekbe utunk során időről időre (a kellenél jóval ritkábban) belebotlunk. Így az esetek nagy részében arra kényszerülünk, hogy hegyes faágakkal, csontdarabokkal

amikor szétvált csapatunk újra találkozik, amikor először szembesülünk az elvileg évmilliókkal elézött kihalt lényekkel,



bekapunk még egy teteme-sebb harapást, meghalunk, ha kibírjuk egy kis ideig újabb sebződés nélkül, megüsz-tük. Ezzel a húzással a fejlesztőknek egy célja volt: a totális beleélés elősegítése, annak elfeledtetésével, hogy ami a képernyőn zajlik, az „csak” egy számítógépes

Ann, nézz a szemembe... Te sem láttad a banánomat? ...Nyisd ki a szád...



WWW.GAMESTAR.HU | 2005. DECEMBER



65



Ott van a fény az alagút végén!

...és ha még egyszer hozzáérsz ahhoz a majomhoz, a fejedet lövöm szét, te büdös r*bancl!

SZÍNES, SZAGOS, DIGITÁLIS...

A lenyűgöző látványvilágot részben a Kong-film trükkjeiért is felelős, Gyűrűk Ura-trilógiában már bizonyított Weta Digital a felelős. Ők segédkeztek az óriásmajom modellezésében és animálásában, a dzsungel magával ragadó, fülledt-párás hangulatának megkreálásában, de az ő érdemük az olyan elképesztő, újszerű látványelemek is, mint például a fejünk fölött kóringó lények zseniális fénytörése, vagy a dinoszauruszok bump mappelt bőrén visszaverődő villámlás tökéletesen élethű megjelenítése.

vagy amikor az egyik ajtó mögött (komolyan...) belefutunk a lakatlanak hitt sziget primitív őslakosságába (bár jómagam itt elég drámaian bámultam a monitort, és végülis mintha az ő nézésükben is lett volna valami drámaiság – de nem biztos). „Node akkor mégis mire fel a lenti százlék?!“ – kérdezhetitek, teljesen jogosan. Nos igen.

SÜLLYEDÜNK... ÉS CSAK SÜLLYEDÜNK...

Ahogy végére érünk a tutorialként funkcionáló első néhány pályának, minden megváltozik. Először is megszokjuk az irányítást. Másod-

szor kezdjük elfogadni, hogy ez nem egy tipikus FPS, a maga tipikus, akció-orientált játékmotívumával és lehetőségeivel. Elkezd működni a fejlesztők „beleélést elősegítő” rendszere, és szépen lassan belefeledkezünk a játékba, mint amikor a moziban magába szippant a film, és egyre beljebb süppedünk a székben, magunk elé húzva a popcornos zacseszt. Elkezdünk a történetre figyelni, a szemünk előtt zajló sodró lendületű eseményekre, nem pedig korlátozott lehetőségeinkre. Kikerülünk a szürke partvidékről, a Dzsungel (így, nagybetűvel) elképesztő világába, lezajlik az alapkonfliktusként funkcionáló esemény –

Denver már kiskorától mindenbe beleüti az orrát

E JELENETEK SORÁN EGYSZERŰEN TÁTOTT SZÁJJAL (IGEN, TÁTOTT SZÁJJAL) NÉZZÜK MAJD A MONITORT

(szájjal) nézzük majd a monitort. Az első ezek közül a T-Rex beköszönése...

amikor egy esetlegesen butább MI folyton folyvást fálnak futtatná szerencsétlen társainkat.

OMG! WUT TEH FHAKK?!

Néhány pálya után aztán megérkeznek az igazán büntető jelenetek is, melyek során egyszerűen tátott szájjal (igen, tátott

Namost én itt konkrétan majdnem lefordultam a székről. A monumentalitás eddig elképzelhetetlen fokát pedezgette a játék, amikor az ősi romok közt menekültünk a gigantikus szörny elől, mely az útjába álló akadályokat némi erőlködés után egy-

szzerűen ledöntötte, majd néhány forduló után két társam nekijált a kapunyitó szerkezetnek, s nekem el kellett terelem a T-Rex figyelmét róluk, először a fölöttünk repkedő denevérszörnyek lelövésével (néhány másodpercnyi szünetet jelentett, amíg felfalta őket), majd amikor ezek elfogytak, konkrét fogócskát kellett játszsanom a gyíkkal, aki egy ideig kerülgette a boltíves romokat, melyek repedéseiben én ide-oda ugráltam, majd



„...De mondom, hidd el! Nézz már a hátad mögél!”

egyszer csak megunta a dolgot, és egyszerűen ledöntötte azokat, én meg ott álltam vele szemtől-szemben... amikor társaim végre elordították magukat, hogy nyitva a kapu. Ha tesztelőként kell nyilatkoznom erről a részről, azt mondom, hogy a játéktér kreatív használata, mely a lányszázzal kezdődik el, itt csúcsonyosodik ki. Ha játékosként, akkor azt, hogy életem egyik legelképezhetőbb játékelménye volt a T-Rexes fogócskázás... És amikor már tényleg azt hisszük, hogy az élvezeteket nem lehet tovább fokozni, megkapjuk Kong irányítását...

MY NAME IS KONG. KING KONG.

Az eddig ecsetelt élményeket szorozzuk meg tízzel, nagyjából ez vár ránk ezekben a részekben. Kongot TPS nézetből irányítjuk, általában akkor, ha meg kell véde-nünk Ann-t a természetesebb ragadozóktól. A játékmenet, ha lehet, még az eddieknél is egyszerűbb és lineárisabb, ám ha itt valamire nem fogunk figyelni, az pont az egyszerűség és a linearitás.



Ez a rész egyszerűen nem erről szól... A látvány elképesztő, a tömegéretet zseniális, a környezet rombolható, a verekedések közben előhozható mozdulatok fantasztikusak és egyszerűen kezelhetőek (harc közben a képernyő alján kapjuk a tippet a használható mozdulatokról és kivégzésekről), Kong animációja folyamatos és elsőrangú, a kameraállások mesteriek (látszik rajtuk Peter Jackson keze munkája), a rage-mód pedig fenomenális (a mousewheel gyorsan

hátrafor-gatva Kong megdöngeti mellkasát, ordít egy nagyot, a kép sárgás színezetűre vált, és egy időre még pusztítóbbá, még ellen-állóbbá válik

gorillánk). Annyira profin kidolgozott részek ezek, hogy a csaták után azon vesszük észre magunkat, hogy annyi adrenalin termelődött bennünk, hogy legszívesebben Konggal együtt ordibálnánk győzelemtől ittasan. Játékdizájn szempontjából is zseniális húzás King Kong irányítása, itt tetőzik be ugyanis az emberként átélt, mesterien megkomponált feszültségkeltés: FPS módban sebezhető és gyengék vagyunk, King Kongként viszont az ed-dig életveszélyes monsztrákat tizesével henteselhetjük fantasztikus látvány és élmény közepette. Sőt, gigantikus csa-tákban még az emberként legyőzhető-ten szörnyeket is szétcincálhatjuk. Amire oda kell figyelnünk a nagy élvezkedés közepette, az a kötött kamerák miatt helyenként megváltozó irányítás. Ilyenkor ugyanis a TPS nézettel ellentétben nem Konghoz képest van értelmezve az előre-hátra, hanem a kamerához képest. Eleinte

kicsit zavaró a sok véletlenszerű váltás, de megszokható.

A FILM FOROG TOVÁBB...

Miután rendberakjuk magunkat az első döbbenetes Kong-élmények után, s foly-tatjuk a játékot, annak második felében további állajtegetésre és fejkapkodásra számíthatunk: felváltva irányítjuk majd Jacket és Kongot, egyik lélegzetelállító helyzetből a másikba sodródva. Néha keresztezik majd egymást a sztoriszálak, tovább fokozva a hangulatot, az akció pedig egy pillanatra sem áll le, vagy válik ismét lapossá. Jól átgondolt fokozatoság jellemzi a játékmenetet, hiszen akár az

BEMUTATÓ KING KONG



EXTRÁK A DVD-N: 5.1-ES MAGYAR FELIRAT!

A King Kong 7-8 óra tiszta játékidőt garantál, s bár multiplayer nincs, találunk extra tartalmakat a DVD-n (pl. régi mozifilmeket idéző sárgás filter, stb.). Ezek közül a durvábbakat a játék véghezvitele után, a kulcsjelenetek újrátöltésével, az azok-ban szerzett minél magasabb pontszámmal tudjuk „kiszabadítani”.



FPS, akár a TPS részeket nézzük, a fejlesztők szinte mindig rátesznek egy lapáttal. Konggal egyre nagyobb kihívásokat jelen-tő bossfight-okat kell abszolválunk, emberünkkel pedig a legnagyobbasabb akciófilmekre jellemző helyzetekben (vonuló dinócsorda lábai közt lavírozva, rohanó hegyipatakon, tutajon hányko-lódba) kell helytállnunk. Ann és Kong kibontakozó romantikus kapcsolata új szintet visz a sztoriba, de később a játék-menet szempontjából is lényegessé válik, hiszen néhány helyzetben csak együttműködve tudnak továbblépni. Így jutunk majd el a végkifejlethez, melyet természetesen nem lövünk le, elég annyi hozzá, hogy méltó lezárása ennek a nagyszabású eposzának.

THE END

Tudjuk, hogy a C kategóriás filmadap-tációk mindenki mély nyomokat hagytak az utóbbi években, s ezen nehéz túllépni. Ez a játék azonban megér egy próbát. Bárki felhozhat jópár negatívumot ellene, hiszen tény, hogy lineáris, meg egyszerű, meg repetitív, meg satöbbi-satöbbi, de ezek a hibák egy idő után már nem tűnnek fel, annyira sodró, erőteljes élményt kapunk cserébe. A King Kong szinte már nem is játék, hanem egy monumentális, interaktív *hibrid*, amely ugyanannyira magával ragadó, mint maga a film, de még annál is komplexebb élvezetet nyújt, hiszen itt minden egyes mozzanat sikere rajtunk múlik. Talán nem véletlen, hogy a creditsnél olyan mun-katársak nevéit olvashatjuk, akik az ún. „Quality Control Studio” alkalmazásában szorgoskodtak a projekten. Láthatólag

nem rossz ötlet ilyet üzemeltetni, remél-hetőleg más kiadók is hamar magukéva teszik az ideát...

Boe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1200 MHZ	A64 3000+ MHZ
256 MB RAM	2GB RAM
32 MB VGA	GF 6600 GT

Max grafikkával is 40-50 fps-t produkált, általában véve jól programozott, közepes masinán is élvezetesen fut.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Élményszámba menő játékmenet	GRAFIKA	9
↑ Magába szippantó atmoszféra	HANGOK	10
↑ Igényes látványvilág	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Linearitás, egyszerűség	HANGULAT	10
↓ Nagyon döcögősen kezdés	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	6

BOE VÉGSZAVA:



A King Kong nem egy szokványos játék. Klasszikus szemszögéből vizsgálva számos hibával bír, ám maga a játékelmény kárpótól mindenért.

90%

ÉS A TÖBBI:

Prince of Persia: Warrior Within	94%
Chronicles of Riddick	94%
Beyond Good & Evil	92%

Milyen az a játék, amelyik nem enged el magától, bezár otthonra, elválaszt baráttól-ismerőstől, nem eszünk, nem iszunk nem alszunk, csak küzdünk a „kórral”... Addiktív! Emellett pedig hihetetlenül izgalmas és élvezetes. Miért? Mert Civ.

CIVILIZATION

GYORSLINK
1158
KATEGÓRIA KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA KÖRNYEZET AZ EMBERISÉG TÖRTÉNELME
KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ FIRAXIS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI CIVILIZATION 3

Kevés tisztán körökre osztott stratégia maradt mára a piacon, amelyet nagy érdeklődés övezne: a Civ-sorozatnak kívül gyakorlatilag csak a *Heroes of Might & Magic*-szériát lehetne kiemelni. Igaz, szinte minden jól működő RTS-ben megállíthatjuk az időt, mégis egészen más a két stílus játékmenete. Míg egy RTS szinte kizárólag a harcra szól, addig egy Civ-ben hosszú időt töltünk el azzal, hogy felkészülünk a csatára – de megtehetjük azt is, hogy teljesen békés eszközökkel visszük győzelemre népünket – és mintegy desszertként kezdjük aztán az offenzívát. Ettől azonban tévedés lenne azt hinni, hogy a többi idő unalmas menedzselés: a számtalan lehetőségnek és váratlan eseményeknek hála egy percig nem fogunk unatkozni. Sőt, és itt jön a Civ-sorozat már-már szenvedélybetegséget előidéző ópiuma: mivel nem tudunk mindent egyetlen pillanat alatt elintézni, ezért folyamatosan hajtjuk magunkat előre, nyomogatjuk az „End Turn” gombot és mondogatjuk, hogy „na még egy kört, lássuk, mi lesz a fejletéseimmel”. És mivel közben folyamatosan új fejlesztéseket indítunk, ezért mindig újra meg újra megnyomjuk a kör végét jelző gombot...

KEZDJÜK AZ ALAPOKNÁL

Aki még nem játszott soha egyik Civ-résszel sem, annak csak egy lehetősége van: végigjátszani a tutorialt és rongyosra olvasni a Civilopedia-t (a játék információs „Help” menüje), lévén annyira összetett a program, hogy ez az öt oldal is csak arra lesz elég, hogy a játék pár fontosabb aspektusát és újítását kiemeljük. Szerencsére tutorial – amit maga Sid Meier tart (kedvencem a jedi-féle „nem ezeket a robotokat keresik” tenyérrel a levegőbe hadonászása) – nagyon alaposan bemu-

tatja az első lépéseket. Ezután marad a próbálkozás és a Civilopedia: ez utóbbit mindenkinek melegen ajánlom, mert nem csak a játékot könnyítjük meg a használatával, de rengeteg érdekeset tudunk meg belőle, ráadásul nagyon érthetően összefoglalva, hogy még a történelem iránt kevésbé fogékonyak számára is nyújthat élvezeteket. Amit viszont hiányoltam a harmadik részhez képest a Civilopediából, illetve magából a játékból, az az egyszerű linkelés. Ugyan sok szó ki van színezve,

» ANNYIRA KIFORROTT A HARCRENDSZER, HOGY A CSATÁK ÖNMA-GUKBAN IS MEGÁLLNÁK A HELYÜKET «

jelezve, hogy olvashatunk róla, de nem tudunk rákattintani, ami nagy kár. Remélem ezt a patchben sürgősen orvosolni fogják. Ami minden Civ-veteránnak elsőre fel fog tűnni a játék főképernyőjén, az az igen felhasználóbarát kezelőfelület. Nem kell állandóan mindenhová kattintgatni, elég, az adott területre, épületre, egységre rávinni a kurzort, és máris megjelenik róla információ. Emellett sokkal több mindent láthatunk a főképernyőn (bevétel, kutatás) is, mint korábban. Apróbb hiányosságok, hogy a fontos események is csak a folyamatosan oldalt scrollozó „híradóban” mennek, így arra állandóan oda kell figyelniük, nehogy lemaradjunk – ilyenkor egy pop-up hasznosabb lenne.

FOGLALJUNK HONT

Az alapegységünk, akivel várost alapíthatunk, továbbra is a telepés. Új tulaj-



donsága, hogy rákattintva automatikusan látjuk minden mező kitermelhető nyersanyagait. Másik fontos kiegészítő egységünk a munkás: vele építjük ki a város körül mindazt, ami aztán a települést fenntartja. Nála komoly változások következtek be, ráadásul csupa pozitív. Sokkal gyorsabban dolgozik, így nincs szükség munkás-nyájakra, mint az előző részekben. Szintén előny, hogy a hosszabb kiépítendő útszakaszokat, vagy vasútépítést nem kell körönként kijelölnünk, hanem egyetlen kattintással megadhatjuk a célállomást, és a program automatikusan kiválasztja a legideálisabb útvonalat, amit a munkás aztán szépen meg is épít. Mindkét egységre igaz, hogy elkészültükkor már nem vesznek le a város létszámából (igaz, másik városhoz sem csatlakozhatnak), hanem amíg készülnek, addig a plusz gabonát a polgárok nem a város növekedésére fordítják, hanem az órájuk. Fel is gyorsultak: immár kettőt lépnek, ami apró változtatásnak tűnik, de hihetetlenül dinamikussá teszi a játékot, hiszen nincs többé csigalassú araszolgatás a térképen. A harmadik egység, amellyel már a játék kezdetén találkozunk, a felderítő. Neki is nagyobb haszna van, mint eddig,

ugyanis, ha vele foglaljuk el a kis törzsi falvakat, akkor biztosan mindegyik barátságos lesz, nem keletkeznek barbár hordák. A barbárok amúgy köszönik, jól vannak, bár ritkábban találkozunk velük. Cserébe jöttek még vadállatok, akik szintén megtámadnak, ha csak tehetik. Nem túl erősek, úgyhogy ideálisak a csapataink tápolása szempontjából (a harcokról majd még később beszélünk).

“KUNSÁG MEZEIN ÉRT KALÁSZT LENGETTÉL”

A játékban a fejlesztők voltak olyan bátrak, hogy hatalmas, az alapokat is érintő változásokat eszközöltek, vegyük is sorra ezeket, elsőként véve a tájépítést – a farmokat, bányákat és társaikat. Mivel városaink növekedésének és teljesítmények alapjai továbbra is a körülöttük elterülő földek, ezért bátran kimondhatjuk, hogy csak

EXTRA NAGYTIPPEK A 104. OLDALON

UPGRADE UPGRADE HÁTÁN

Bár nem minden egységnél lehetséges ennyire hosszan upgrade-elni, de a rugalmas fejlesztéseknek köszönhetően sok tapasztalt egységünket (némi pénzmagért) modernbb alakulttá szervezhetjük át.



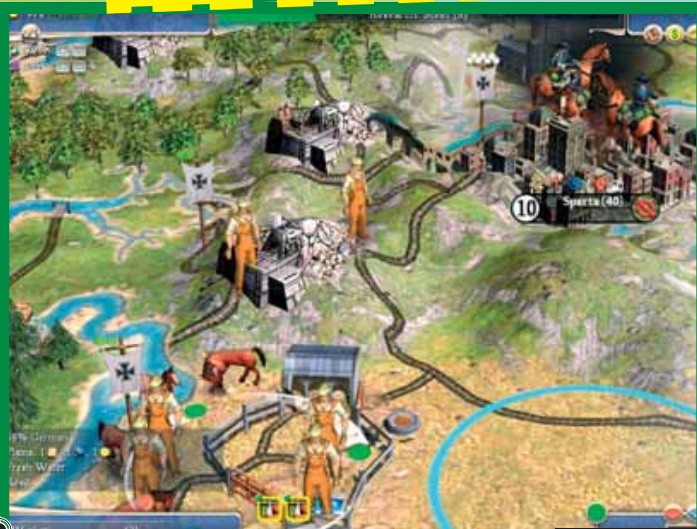
A világsodáknak továbbra is komoly szerepük van



A tutorialban személyesen Sid bácsi tanítja meg nekünk az alapokat

MEGÚJULT CSATÁROZÁSOK

A korábbi Civ-ek egyértelmű gyengéje a harcrendszer volt. Veteránok csak példaként emlegetik azokat az egyáltalán nem ritka eseteket, mikor a leggyengébb ókori harcos megsebezte, vagy ritkán le is győzte a modern harcokcsót (!). A legújabb részben azonban végre kiválóan megoldották az összecsapásokat. Az egységek fejlődnek, szintet lépnek, tulajdonságokat kapnak és végre komoly jelentősége van a terepnek is. Ezen a képen egyértelműnek tűnnek az esélyek: a 15-ös erejű puskás lovasság simán legyűri a 4-es lándzsás védőket. Vagy mégsem? Ha eltévedünk a tapasztalatból adódó erőkülönbségektől, akkor is minden tényező a védőket támogatja: a város maga, a fal, a védőegység típusa, aki ráadásul bónuszt is kap lovasság ellen. Összességében akár meg is háromszorozhatja mindez a védők erejét, így már egyáltalán nem nevezhető lefutottnak a mérkőzés. Bár itt nem kapnak szerepet, a folyók, erdők, hegyek is szintén nagyon komolyan befolyásolják egy ütközet végkimenetelét.



KORMÁNYZÁSI FORMÁK

Birodalomunk szépen gyarapodik, mert sok a jó munkásember

Egy jól működő állammodell a következőképpen nézhet ki: rendőrállam – mert sokat háborúzunk (+25 százalékos harci egység gyártás, nincsen háborús elégedetlenség), bürokrácia – fővárosunk erős kapacitását tovább növelhetjük (+50 százalékos gyártás, +50 százalékos pénz). Emancipáció – a tanya, falu és kisváros +100 százalékkal növekszik és lakosainkat nem nyugtalanítja, ha már más ország is bevezette az emancipációt. Környezettudatosság – minden városban +6 egészséges ember lesz, valamint az erdők, dzsunglek +1 boldogságot adnak. Szervezett vallás – kolostor nélkül gyárthatunk hittérítőket, és minden város, ahol az államvallás megtalálható, +25 százalékkal húzza fel az épületeket. Amint a példából is látható, abszolút szabad kezet kapunk, nem vagyunk egyik klasszikus államforma keretei közé bezárva, hanem saját magunk határozhatjuk meg annak szinte minden összetevőjét.

történetek: előrelépett élelmiszer-ellátás terén egy bűzaegységnyit, aminek a jelentőségét nem is lehet röviden kifejezni. A legnagyobb előnye, hogy végre nem kell kivágnunk az erdőket, ha azt akarjuk növekedjen városunk lakosságának a létszáma. A harmadik részben bevezetett luxuscikkek és nyersanyagok továbbra is jelen vannak, ugyanakkor ez utóbbiak nem önmagukban adnak már bónuszokat a városnak, hanem csak akkor, ha speciális fejlesztéseket hajtunk végre: istállót építünk, halászhajót küldünk ki, szőlészetet hozunk létre. És ismét egy jó hír, különösen a harcot, hódítást kedvelőknek: ha egy harci alakulat rálép egy mezőre, automatikusan lerombol mindent, egyet kivéve – az utat. Így megfelelő taktikázással gyorsan megfoszthatjuk ellenfeleinket a forrásaitól, miközben, ha velünk történik meg mindez, a környék békésebbé válásával gyorsan tudunk a helyszínrre küldeni munkásokat, akik újraépítik a fejlesztéseket.

nál egy új minőségjelző – az egészségi állapot. Az ötlet zseniális: ezzel elfelejtethetjük a hátráltató városszintek miatti várakozást (pl. kórház nélkül nem mehetünk 12-es szint fölé), valamint a még bosszantóbb légszennyezés is a múlté lett. Mindezek ugyanis az egészségi szintben jelennek meg. Az egészséges környezet, az erdők, jóléti fejlesztések, egészséges ételek – pl. hal, rizs, gyümölcsök – javítják, míg a magas populáció, a gyárak környezetszennyezése rontja az általános egészségügyi állapotot. Természetesen a környezetvédelem kifejlesztésével ez utóbbiak is szinte teljesen megszüntethetők. Végezetül ide kapcsolódik még a korrupció is: ugyebár eddig minél távolabb volt egy adott település a fővárostól, annál több pénz és teljesítményt sikasztottak el derék beosztottaink. Ugyan építhettünk még egy titkos, második palotát, de mindez nem szüntette meg azt a problémát, hogy a távoli, elfoglalt területeket alig lehetett fejleszteni, és gyakorlatilag semmit sem termeltek. A

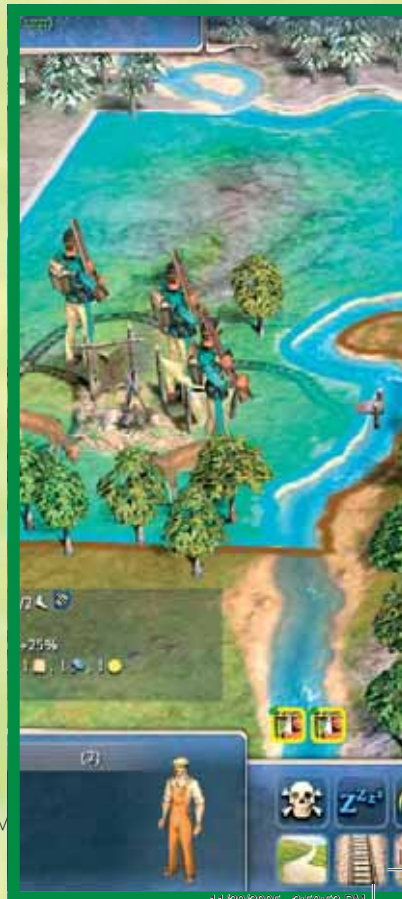
„S A NÉP, AZ ISTENADTA NÉP...”

Bizonyára minden Civ-veterán emlékszik még, mi történt akkor, ha az elégetlenkedők többségbe kerültek a városban: lázongások törtek ki, és ha nem tudtuk pénzzel, vagy szórakoztatással lehiggasztani a dühöngőket, akkor nem csupán nem termelt semmit

az adott település, hanem még szét is romboltak épületeket. Ráadásul, ha nagyon sok városunkban

» TELJESEN ÚJ ELEM A CIV-SOROZATBAN A VALLÁS MEGJELENÉSE «

következett be ez a sajnálatos esemény, akkor akár anarchiába is kerülhettünk! Mondhatjuk, hogy minden kormányzó rémálmai közé tartozott ez, ráadásul a hosszabb háborúk idején erre komoly esély nyílt, lévén a lakosság nem kedvelte az elhúzódó harcokat. A negyedik részben nem szűnt meg ez az eshetőség, viszont megszeliült: a lázongások miatt nem benuil meg a település, csak jóval kevésbé lesz hatékony – a rendbontók munka helyett mással foglalják el magukat. Ráadásul az épület-rombolás is megszűnt, amiért mindenki elrebehget egy hálámát Sidéknek. Megjelent viszont a lakosság-





Rómát mégiscsak utol-
érte a sorsa, elfoglalták
Hannibál elefántjai

Cív3 javításaiban, kiegészítőiben már voltak ezt hatékonyan javítani képes megoldások, most azonban ezen a téren is gyökeres változás következett be. A sikkasztás nem a munka, étkez-
tetés szintjét rontja, hanem kizárólag a pénzre korlátozódik. Mindezt úgy oldották meg, hogy magasabb lesz az építmények fenntartásának díja. Persze megfelelő lépésekkel ezt is megszüntethetjük. Szerintem így kicsit túl egyszerű lett a dolog, ennek ellenére annyira nem siratom a sok korrupt hivatalnokot.

IMÁDKOZZ ÉS DOLGOZZ

Teljesen új elem a Cív-sorozatban a vallás megjelenése. A hét fő vallás a buddhizmus, kereszténység, judaizmus, konfucianizmus, hinduizmus, iszlám, taoizmus. A fejlesztők nagyfokú bölcsességére vall, hogy mindegyik ugyanolyan bónuszokat ad, így senki-
nek a vallási érzéseit nem sértik meg. A tudományos fejlődés során annak a

népnek lesz az adott hit az ősvallása, amelyik először felfedezte. Ezt követően magától terjedni kezd, amelynek sebességét befolyásolják a szárazföldi- és vízi-
utak, a városok közti távolság és kultúra nagysága is. Szerencsére egy városban több vallás hívei is megférnek egymás mellett, amire szükség is van: idővel ugyanis bevezetjük az államvallást, így gond lenne a más hitű településekkel – viszont amelyik városunkban más vallás terjedt el, oda elég egyszerűen hittérítőt küldünk. Végezetül egy rossz hír: amíg nem térünk át a szabad vallásra, addig jobb, ha felkészülünk arra, hogy a más hit komoly feszültség forrása lesz két nép között.

AZ ÁLLAM ÉN VAGYOK

Az államforma kérdése egy újabb olyan elem, ahol gyökeres változások következtek be. A korábbi államformák teljesen megszűntek: nevükkel a tudományos fejlesztés során találkozunk,



Egyes egységek – mint ez a harckocsi – kidolgozását sok RTS is megirigyelhetné

A KUNYHÓTÓL A FELHŐKARCOLÓKIG



Kezdetben még fővárosunk csak egy picike település. Némi úthálózatot, egy állattelepét és bányákat alakítottunk ki a fejlesztés végett. A települést folyók veszik körül, amelyek nem csak friss vizet biztosítanak, hanem a védelemben is fontos szerepük van.



A középkorban az időközben szépen felduzzadt lakosság igényeit már fejlett úthálózat és farmok is kiegészítik. A város feletti kereszt és David-csillag jelzi, hogy a polgárok kétféle vallást is követnek.



1966-ban már metropoliszról beszélünk, amelyet vasúthálózat, elővárosok és a megfelelő mennyiségű táplálékhoz szükséges halászhajók egészítenek ki. Amint látható, annak ellenére, hogy hatalmas a település, mégsem kellett kivágni a körülötte lévő erdőket, a fejlesztést meg lehetett másként is oldani.

viszont nem egységesen alkalmazzuk őket, hanem csak valamelyik tulajdonságukat. Miről is van szó? Az államforma ezúttal már öt különböző tényezőtől áll össze: kormányzás, törvények, munka, gazdaság és vallás. Mindegyikhez öt lehetőség táru, így nagyon változatos államirányítási kereteket állíthatunk össze. (Erről lásd még a kiemelés.) Mikor váltani akarunk valamelyik téren, forradalmat robbantunk ki, viszont szerencsére a hosszas, sok körös anarchia már a múltt: egy kör alatt lezajlik az esemény. Továbbá, az átalakulások témájában szót kell ejtenünk a harcrendszerről is. Az egységeknek a to-
vábbiakban nincs támadó- és védekező

értéke: ezt sajnáltam, mert így például nem kell a tüzéséggel óvatosan bánni, mert ugyanolyan alakulat lett, mint bármelyik másik. Viszont kárpótol érte a csata szinte tökéletes modellezése. Az egységek tapasztalatot gyűjtenek, szintet lépnek, speciális tulajdonságokat (először támadhat, gyorsabban halad, nagyobb ereje lesz) kapnak, és a rugalmas upgrade miatt nem is avulnak el egyhamar. Gyakorlatilag annyira kiforrott a rendszer, hogy a csaták önmagukban is megállnák a helyüket, egy tisztán harcra kihegyezett változatban is. A tudományos kutatásaink jelölő „fánál” ellenben szinte minden maradt a régiben: annyi történt csak hogy



Research: Scientific Method (1)

Egészen közelről nézve a grafika akár egy valósidejű stratégiába is elmehetne

egyes területeket át lehet ugrani, így a későbbiekben kevésbé fejlett népekkel is tudunk régebbi technológiákat csereberélni. A lehetséges győzelmek maradtak, illetve letisztultak: létezik a diplomáciai, az egyeduralkodó (a lakosság és a területek többsége hozzánk kell, hogy tartozzon), mindenki legyőzése, kulturális (legalább három város 50.000 kultúra ponttal), űrhajó ősszerakása (de sajna már kell vele repülni és a főváros elfoglalásával sem lehet lenullázni) és a pontozásos győzelem.

TEKINTSÜNK KI PALOTÁNKBÓL

Végére hagytam a grafikát, mint kevésbé lényeges szempontot: egy ilyen jellegű játéknál elsődlegesen nem erre koncentrálnunk. Persze senki sem a saját ellensége, nyilván élvezetesebb egy látványos térképen rendezkedni, de ezúttal szerencsére ebben sem lesz hiány. Mivel a harmadik részt sokan kritizálták grafikája miatt – megjegyzem, szerintem egyáltalán nem volt csúnya, legfeljebb nem volt csili-vili, mint a *Heroes IV* –, a *Civ 4* igazi zoomolható 3D-s motort kapott. Kártyaizzasztó effektokra azért nem számítsunk, de az egységek kidolgozottak és csaták egészen mozgalmasak lettek. A másik, amelyet viszont jogos bírálatnak éreztem az elődnél, a magas gépigény sajnos megmaradt: ha nagy térképen, sok civilizációval játszunk, akkor a későbbi időkben a játék hajlamos belassulni. Ha már a külsőknél tartunk, térjünk át a fülünknek szóló produkci-

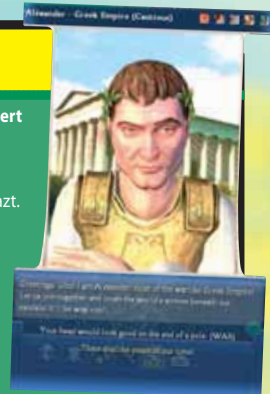
óra – nos, itt tényleg semmi panaszra nem lehet okunk. Zenéből sokféle van és mind profi: klasszikusok, modern darabok és természeti dallamok egyaránt megtalálhatóak, természetesen mindig az adott korhoz igazítva. A hangeffektok ugyancsak jól teljesítenek: minden nép a saját nyelvén beszél (!), illetve más háttérzajokat hallunk – erdőben madárcsicsergést, északon hideg szélfúvást –, ha egészen a földig zoomolunk, mintha madártávlatból vizslatnánk a tájat. Egyáltalán nem „természetesen”, de a *Civ 4* is rendelkezik hálózati játékmódokkal. Sok minden újdonság ezen a téren nem történt, de nincs is rá szükség,



A nagyíthatóságnak köszönhetően, akinek van kedve hozzá, tolhatja oldschool 2D-ben is a játékot

DIPLOMÁCIA

A harmadik részre nagy jelentőségre tett szert a diplomácia – ha nem tudunk kapcsolatokat kiépíteni a többi néppel, akkor esélyünk sem volt a sikerre. Mindezt a Firaxis még tovább csiszolta, egészen professzionálissá fejlesztve azt. A konkurens civilizációk most már emlékeznek minden cselekedetünkre és számon is tartják, mit tettünk. A jó hír, hogy ezt, pontok formájában mi is folyamatosan figyelemmel kísérhetjük. Vannak, amelyeket kevésbé tudunk befolyásolni, mint a vallást, ahol a más államvallású népek alpból barátságatlanok velünk szemben. A szomszédos államokkal is keletkezik némi feszültség. Ugyanígy nehéz elkerülni, hogy ha mindenkivel kereskedünk – ez célszerű, tekintve, hogy a legtöbb beszerzett áru/nyersanyag jótékony hatással van lakosságunk életére – akkor az egymással szemben állók megorrolnak ránk, amiért az ellenségünk is üzletelünk. Szerencsére a kereskedelem nagy mértékben javítja is a kapcsolatokat, ahogy a békével eltöltött évek száma is jótékonyan hat a két nép viszonyára.



tekintve, hogy a *Civ 3: Play the World* óta jól működik az egymás elleni játék. Annyi előrelépés történt, hogy felgyorsítjuk az időszámítást, így egy egymás elleni összecsapást akár pár óra alatt is lezavarahatunk. Persze ennél azért általában hosszabb egy játék, de úgy gondolom, hogy akik leülnek *Civ*-ben multizni, azok vannak annyira lelkesek, hogy ne zavarják őket ilyen apróságok. Említést kell még sajnos tennem a bugokról, amelyeket remélhetőleg gyorsan kijavítanak: a betöltött tutorial nem folytatódik rendesen, időnként fogja magát a program és kilép desktopra (ajánlott körönként menteni), időnként rövid időre belassul, illetve a hang-zene néha elhallik vagy eltűnik. Ezek nem nagy hibák, de azért reméljük, rövidesen ezek sem lesznek.

ELJEN AZ ÚJ KIRÁLY... CSÁSZÁR... ELNÖK!

Gondolom nem hat újdonságként, ha azt mondom: igazi mestermunkát kaptunk a kezünkbe. Vannak apró-cseprő hibái, de ezt minden játékra el lehet mondani. Ugyanakkor hatalmas dicséret érdemel a Firaxis csapata, hogy egy-

részt mert belenyúlni ilyen szinten a *Civ* alapelemeibe, ráadásul szinte az összes újítás jó lett. Nagyon nem is tudok hibákat felsorolni, a gépigény valamelyest nagy, a bugokat pedig remélhetőleg kijavítják. Ettől eltekintve viszont bíztatok mindenkit, aki még nem próbálta egyik *Civ*-részt sem, hogy üljön le és kezdjen bele. Teljesen más játékelményt ad, mint egy pörgős akciójáték: komplex gondolkodásra késztet, miközben élvezettel szórakozunk, és a stratégianak olyan fokát ismerjük meg, amire egy RTS-sel játszva sosem találkozunk.

Uhu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLJUK
PIII 1,2 MHZ	SEMPRON 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9600 XT

Az erős gép ellenére nem éreztem, hogy tükörsíman futott volna. Az első időkben nincs különösebb gond, de a játék vége felé már tud lassulni. A töltési idő pedig hosszú.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Jól átgondolt újítások	9
Hamisítatlan <i>Civ</i> hangulat	9
Függőség	9
Nem túl gyors	9
Bugok	9
GRAFIKA	9
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	9
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	9

UHU VÉGSZAVA:

A jól sikerült harmadik rész hibáit nagyrészt kijavították, komoly újításokat vittek a játékmenetbe – egy újabb kiváló *Civ*-részlet lettünk gazdagabbak.

92%

ÉS A TÖBBI:

Age of Empires 2	94%
Civilization 3: Conquest	90%
Empire Earth	83%

SONY VAIO noteszgépek szenzációs őszi akciója 0 Ft kezdőrészlettel!

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 pillankónyi kivitelezést. Akár játszik a gépen, akár filmet néz vagy a munkáját végzi, szembetűnő 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 teljesítményigényű 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 mínusz 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



©2005 ACOMP Kft. A feltüntetett árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

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

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

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


Az ACOMP Kft.
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

GameStar

VIDEOBEMUTATÓ

EXTRA
TIPPEK A 100. OLDALON
HÁTTÉRKÉPEK A CD/DVD-N
CHEATEK A CD/DVD-N

GYORSLINK
1257
KATEGÓRIA: AKCIÓ, CSAPATKÖZPONTÚ FPS
KÖRNYEZET: STAR WARS
KIADÓ: LUCASFILMS FEJLESZTŐ PÁNDEMIC
FEJLESZTŐ: KORÁBBI JÁTÉKAI: STAR WARS: BATTLEFRONT, ARMY MEN: RTS, DARK REIGN II

STAR WARS BATTLEFRONT

Barátaim, ismét eljött a mi időnk! Folytathajuk nemes harcunkat a birodalmiak, felkelők, köztársaságiak, netán szeparatisták ellen, mindenki saját világnézete és pártpreferenciája szerint.

A *Star Wars: Battlefront* eget-földet rengető (üzleti) sikere

a kítaposott ösvénytől. A régi dolgok többé-kevésbé megmaradtak, csak néhány apróságon csiszoltak egy keveset – aggodalomra persze semmi ok, annyi újdonság azért jutott a folytatásba, hogy ne

EGYEDÜL NEM MEGY?

Kicsit a taun-taunok közé csaptunk, úgyhogy lassítsunk, és lássuk szép sorjában, mennyiben nyújt többet a folytatás az első részhez képest. Itt van például az egyjátékos mód: az előző részben már

ez, szó se róla, csak két gond van vele. Egyrészt a gép nevésgésen rosszul játszik, mintha teljesen véletlenszerűen választana célpontot és bónuszt. Másrészt a Galactic Conquest nem játszható multiban, pedig egy értelmes ellenféllel

» ...HA KÉT JEDI KERÜL ÖSSZE, OLYAN LÁTVÁNYOS ÖSSZECSAPÁST PRODUKÁLHATNAK, HOGY A TÖBBIK MÉG LÓNI IS ELFELEJTENEK... «

után nem lepődünk meg azon, hogy a második rész nem kőszál messze

csupán egy teljes játékként árult kiegészítőt lássunk benne, sőt. Más kérdés, hogy jónéhány régi hibát is sikerült átmenteni az első részből, ami kár, nagy kár. A *Star Wars: Battlefront 2* sem lesz klasszikus – ennek ellenére sikere előre borítékolható, mert minden gyengesége ellenére az egyik legjobb *Star Wars*-játék, néhol pedig (talán szerencsés véletlenek összjátéka folytán) olyan magával ragadó a hangulata, hogy még az a kegyetlen kritikus is ellágyul, akit Csabakkánál is szörösebb szívvel vert meg a sors.

találkozhattunk a Galactic Conquesttel, mely sokkal gazdagabb és átgondoltabb lett – ráért, így már értelme is van. Aki nem emlékezne, csaták között taktikai térképen látjuk a galaxist, ahol kiválaszthatjuk következő célpontunkat, illetve azt a bónuszt, melyet adott csatához bevetünk. Hogy épp miből válogathatunk, függ a rendelkezésünkre álló pénztől, illetve attól, hogy hány bolygót tartunk fennhatóságunk alatt. Jó módka

szemben (ha találunk ilyet) legalább lenne értelme az amúgy jól összerakott rendszernek. Persze a magányos farkasok igazi mentstvára nem a Galactic Conquest, hanem maga a kampány, mely az „501-esek” történetét meséli el. A köztársasági klónhadserég elit alakulatáról van szó, akiknek sorsát egészen a második film végétől kezdve végigkísérhetjük, egészen addig, míg Darth Vader személyes testőrségévé nőik ki



Amikor Darth Maul felbukkant a csatatéren, az ellenség ijedtében disconnectált



A fénykard konzervnyitóként is remekül használható

BEMUTATÓ STAR WARS BATTLEFRONT 2

AZ EGÉSZRŐL JANGO FETT TEHET?

Ezzel el is érkezünk a játék egyik legnagyobb problémájához: az MI továbbra sem áll a helyzet magaslatán, és ugyan a nagyobb összecsapások során, a kavarodás közepén nem mindig tűnik ez fel, néha mellbevágó élményt nyújt a sarokban kocogó gyalogos, vagy egy szűkebb pályarészen beszorult, kétségbeesetten forgolódo tank. Az egésze- ezúttal már rúség kedvéért nem adunk parancsokat embereinknek – oké, az előző részben sem igen

hosszabb távon már inkább bosszantóak lesznek. Dísztelnek, statisztának tökéletesen megfelelnek, valódi társaknak már kevésbé. Talán a prototípus, Jango Fett a felelős mindenért? Lehet, hogy ő sem volt egy észlely, a kaminóiak igazán kitölthettek volna vele valami tesztet, mielőtt megkezdik a sorozatgyártást.

- Bad Sector) Arra mindenki készüljön fel, hogy ez nem lesz egy igazán vidám sztori, főleg attól a ponttól, amikor életbe lép az a bizonyos „66-os parancs” és a köztársasági hadsereg módszeresen nekilát lemészárolni a jediket. De még ezzel sincs gond (és most nem a hü birodalmi beszél belőlem, becsszó!). A baj az, hogy ismét az MI nem bírja a strapát: ugyan a botok többé-kevésbé tisztességesen be tudják tartani a hagyományos „fogldal el a kontrol pontot, véd be, támadd a követ-

A VADÁSZAT MEGKEZDŐDÖTT

Talán csak én vagyok ilyen infantilis, de számomra a SW:BF2 legszórakoztatóbb játékmódja egyértelműen a Hunt. Lényege, hogy olyan helyszíneken, amelyek alapján egy-egy jellegzetes fajhoz köthetők, a kedves öslakosokat is irányíthatjuk. Mos Eisley-ben például lezavartunk egy java-tusken örökrangadó, az Endor bolygó holdján az ewokok színeiben szállhatunk szembe a birodalmiakkal, a Naboo-n akár gunganekkel is lemészároltathatjuk magunkat – egyszerűen gyönyörű, amikor az egész sereg csattogó fülekkel menekül egyetlen droideka elől. A Hoth-on a Luke Skywalker is foglyul ejtő wampa bundájába bújhatunk, így komplett wampa-hadosztályként üthetjük-vághatjuk a felkelőket (külön öröm, hogy a wampák részéről csak közelharc van: rárohánhatunk az ellenségre és különféle ütési kombinációkkal csaphatjuk agyon), a Geonóziison pedig a szárnys bogárhadsereget ugraszthatjuk össze a klónokkal. A Hunt további előnye, hogy nem kell szöszmörögni a taktikázással, itt csak az agyatlan harc a lényeg és a móka – illetve az, hogy végre szívóbból kiálthatjuk hős java bajtársainkkal: „utiní!”

NÉZD, ANYA, ÉN VAGYOK HAN SOLO!

Ahogy az első részben, a hagyományos karakterosztályok mellett ezúttal is felbukkan néhány

magukat. Az ötlet nagyszerű, a kivitelezés pedig... nos, ez nem ilyen egyszerű. A Star Wars: Battlefront 2 teljes egészében multira kiélezett játék, így nem csoda, ha kilóg a lóláb, amikor a jól ismert

játékmenetet megpróbálják egy sztori kereteibe kalapálni. A próbálkozás mindenesetre érezhető és dicséretes: vannak

átvezető animációk, a történetet (némiképp) árnyaló objektívák menet közben, illetve egy drámai hangú narrátor, aki igyekszik azt a látszatot kelteni, hogy azért a klónok is érző szívű lények, és nekik sem egészen jó népirást rendezni. (Nyilván csak azért nem siratják meg áldozataikat, mert páncélszakban nehéz orrot fújni...)



kezöt” formulát, itt már érezhetően nem találják a

helyüket. Végig az lesz az érzésünk, hogy egymagunkban kell megnyerni minden csatát – ez pedig nem mindig járható út. Néhány pálya piszkosul nehéz lesz, egyszerűen csak azért, mert teljesen magunkra leszünk utalva. Talán ha a gép is tudná, mi a feladat, a dolog másképp festene.

tartották be őket, de tényleg mindenki a maga feje után megy. Vagy az után, amit a feje helyén tart.

Azért valljuk be: főleg egy lan partin, ahol korlátozott a résztvevők száma, nagyon csábító, hogy telepalkoljuk a térképeket botokkal. Tényleg sokat dobnak a „szent ég, itt aztán háború van” érzésen, de

speciális karakter, akik döntő fontosságúak lehetnek a csata szempontjából. A folytatás egyik fontos újítása, hogy végre mi magunk is átvehetjük fölöttük az irányítást. Érdekes, hogy nem csupán



STAR WARS, ÉRTED, „STAR” WARS...

Assault módban feladatunk az, hogy az ellenséges hajó fontosabb berendezéseit egyenként kivégezzük. Megoldható kívülről is, de sokkal hangulatosabb (és hatékonyabb) ha katonákkal megpakolt transzporttal hatolunk be az ellenséges vonalak mögé. A vezetést érdemes pilótára bízni, mivel így a hajó páncélzata menet közben regenerálódik – sőt, a pilóta másodlagos fegyverrel (időzített bombák) később is jól jöhetnek. Néhány katona becsücskenhet a transzport fedélzeti ágyú mögé, a többiek pedig szurkoljanak, hogy sikerüljön a dokkolás. Ha már sikerült leszállnunk, a transzport átmeneti bázisként is működik (azaz a transzportnál is lehet spawn-olni) néhány katonára mindig maradjon mellette, hogy az ellenséges pilóták ne tudják felrobbantani.

jedikről van szó: néhol ugyanis olyan földhözragadt arckokat is irányíthatunk, mint Han Solo, vagy valamelyik Fett. Oké, alsóban nyilván mindenkinek volt olyan időszaka, hogy Han Solo akart lenni, de azért inkább fénykarddal szaladgálna az ember a dicsőség néhány másodpercében, nem? Rádásul a fejére csavarozott csokis csigákról elhárított Leia hercegnőt is kifoghatjuk – hát az tényleg nem egy emlékezetes élmény. Pedig ezek a hősök is messze kiemelkednek a tömegeből: jobban sebeznek és van néhány egyedi képességük. Nem halnak meg, csupán egy idő után „kiszállnak” a csatából

Dokkolásnál a legnagyobb problémát nem is az ellenfél vadászgépei, hanem a hangárt védő két fedélzeti ágyú jelenti. Ezek lényegesen nagyobbat sebeznek, mint a többi ágyú, így érdemes őket az akció előtt kilőni, lehetőség szerint valamelyik bombázóval. A többi ágyút elintézhetik az egyszerű vadászgépek is – nyilván csak azokkal érdemes foglalkozni, melyek a dokk felőli oldalon találhatóak.

hősi karaktertől sem, összetűz alá veszik és pá – nincs szárnalmasabb egy menekülő jedinél. (Egyébként nagyon szürreális, ahogy a jedik sprintelnek: lágyan szökellve szaladunk előre, mintha csak a harmatos mezőn ugrádozva

– hogy meddig maradnak, az az általuk végzett pusztítás és a bekapott sérülések aránya alapján változik. Ha el is tűnnek, később lesz lehetőségünk arra, hogy irányítsuk őket, multiban ez a szerverbeállításoktól függ.

FÉNYKARD JÓ KEZEKBEN

A tény, hogy végre mi magunk is játszhatunk jedi- avagy sith lovagként, ugyan izgal-

masnak hangzik, a való- ságban sajnos nem olyan diadalmenet, mint elképzeltük. Csata közben hiába kapjuk az üzenetet, hogy ha kedvünk tartja, Yoda, Mace Windu vagy Darth Vader felett is átvehetjük az irányítást,

»...NEM LESZ EGY VIDÁM SZTORI, FŐ- LÉLEG ATTÓL A PONT- TÓL, AMIKOR ÉLETBE LÉP AZ A BIZONYOS 66-OS PARANCS...«

jó eséllyel pillanatok alatt ledarálnak minket. Ha szerencsénk van, a spawn pont körül csak egyszerűbb fegyverekkel felszerelt ellenséges egységek ólálkodnak és így lesz néhány szép másodpercünk, de elég néhány találat valami nehezebb fegyverből és ugyanúgy repülünk, mint bárki más (ha sikerül időben hazavágni néhány playert, azért jelentősen meghosszabbíthatjuk vendégszereplésünket). Úgy tűnik, a fejlesztők nem akarták, hogy felboruljon egy-egy csata egyensúlya, de ez azért talán túlzás. Persze mindez az első időkben nem lesz zavaró, főleg ha kezdők ellen játszunk, vagy eleve kisebb létszámúak a csapatok. Akik azonban már tudják, mi a dörgés, azok nem rettennek meg egyik

szedegeténk az ibolyákat – ennek persze nem szabad bedőlni, a jedik épp eszevesztett gyorsaságuk miatt félelmetesek).

Ha azonban két jedi kerül össze, ráadásul két olyan, aki nagyjából képpen is

van az irányítással, akkor olyan látványos összecsapást produkálhatnak, hogy a többiek még lőni is elfelejtenek, csak bámulják a fénykard-

párbajt... nos, az valami olyasmi, amit eddig egyetlen Star Wars-játékban sem élhettünk át, és az ilyen pillanatokban mindent megbocsájtunk a Battlefront 2-nek. Minden a szerver beállításain múlik: meghatározhatjuk, hogy a legmagasabb pontszámmal büszménykedő játékos válthasson-e jedibe – ez azért bizonyára okoz majd néhány kellemetlen másodpercet az ellenfélnek. Beállítható az is, hogy a legkevesebb pontszámmal rendelkező játékos legyen a megtiszteltetés, ami afféle szánakozó gesztusként értékelhető. A legbiztosabb talán az, ha a játék véletlenszerűen választ ki valakit.

Windu mester nyugodtan kaszabol, tudja, hogy a harmadik részig nem halhat meg



Persze nem lehet mindent „belülől” elintézni. A fennmaradt hajórészeket vadászaink-bombázóink vehetik kezelés alá. Ha időközben átvettük az irányítást a hajó ágyú felett, még fedezhetjük is őket a hajóból. Ha minden létfontosságú részt sikerült felrobbantani – miénk a győzelem.

A transzport lényegesen komolyabb páncézzal rendelkezik, mint a többi hajó, ám jóval lassabb is. Mivel az ellenfél sem hülye, valószínűleg hamar kiszúrja, hogy mire készülünk és ösztűz alá veszi, így néhány vadásznak folyamatosan tisztítania kell számára az utat, illetve egyenként leszedni a transzportot támadó gépeket. Ha valaki elég vakmerő, egy géppel átrepülhet közben az ellenfél hajójára és a központi szobában még az ellenséges ágyúk felett is átveheti az irányítást...

értelmes ember a csapatban egy jó kis szabotázshoz – ezt ugyanis képtelenség botokkal levezényelni – akkor nekiláthatunk a külső kezelésnek: a hajó néhány fontosabb részét kell pöppet megbombáznunk és meg is volnánk. Mindez persze attól függ, hogy Assault vagy CTF módot játszunk. A módszeres pusztítás inkább az előbbire jellemző, utóbbi nem sok meglepetést tartogat.

játszhatóság felett (mint Mygeeto esetében, ami... alig merem leírni... az Unreal 2-re emlékeztet, vagy a Dagobah-n, ahol öt perc

WHERE DO YOU WANT TO KILL TODAY?

És persze kapunk egy rakás új pályát is, az előző részből látottak mellé, melyeken csupán néhány apróságot változtattak meg. Az új pályák közt vannak jobbak-rosszabbak. Néhol a „flesli” győzedelmeskedik a



Miért van az, hogy ha jó a verdánk, máris nagy lesz az arcunk?



A szabotázs lényege, hogy az ellenfél hajóján felrobbantunk négy, létfontosságú berendezést. Ha a robbantást pilóta végzi, néhány katonának mindenképpen fedeznie kell, mert pisztollyal nem tudja megvédeni magát. Robbanthattunk gránátokkal is, ám ez jóval időidényesebb.

SZÁLLJ FEL MAGASRA

Végül íme a legfontosabb újítás, az űrcsaták bevezetése. Semmi bonyolultura nem kell számítani, leginkább a régi jó „árkádós” űrszimulátorokra emlékeztet, mint például a *Rogue Squadron*. FPS-hez szokott irányítással is könnyű beletanulni, de ha valakiben még ott motoszkál a régi rutin, akkor ezer éves trükkökkel (például a függőleges zuhanórepülésből bombázás) nagyon hatékony lehet. Az űrcsaták az egyszerű játékményt ellenére is szórakoztatóak, de legfőképp látványosak – például egyszerűen előcsalható, előre koreografált manőverekkel rázhatjuk le a ránktapadt ellenséges vadászókat vagy rakétákat. Az ellenséges egységek célkeresztben tartása (lock) ugyan földi harcoknál is használható, valódi jelentőségét itt nyeri el. Egyrészt szükséges ahhoz, hogy ne veszítsük el a szemünk elől a kiszemelt prédát, másrészt a célkövető rakéták használatához elengedhetetlen. Bár az egyjátékos kampányban egy idő

után már passzoltam az űrcsatákat (nem véletlenül), multiban minden alkalommal nagyon élveztem őket. Elsőre nem is látszik, milyen sok taktikai lehetőségünk van: nem csak pilótát, de „hagyományos” katonát is használhatunk, mindkettő tudja vezetni a gépet, ám pilótával menet közben folyamatosan regenerálódik a hajó páncélja, menet közben bizonyára fél kézzel bütyköli. Védhetjük saját anyahajónkat, támadhatjuk az ellenségét, vagy megpróbálkozhatunk szabotázssal is: katonákkal megrakott transzportot indíthatunk, vadászgépekkel fedezzük, átrepülünk, bedokkolunk, kipattanunk, robbantunk, örülünk. Az egészben az a legjobb, hogy akkor sem válik unalmassá a csata, ha a szabotázst nem sikerül véghezvinni. A pusztán űrben zajló lövöldözés is szórakoztató, persze csak akkor, ha csapatunk tagjai már nagyjából képesek vannak olyasmikkel, hogy egy hajót néha ketten is lehet irányítani, és hajlandó összedolgozni a pilóta az ágyú kezelőjével (és viszont). Ha nincs elég

BEMUTATÓ MINDENKI MINDENKI ELLEN



A Star Wars egy elfelejtett ütközete: hős wampa-hadseregünk mindent elsöprő támadást indít a felkelők ellen



Sose becsülj le egy ewok mackót és az ő lánzsáját



...arra emlékszem, hogy valaki fénykarddal rohant felém... utána filmszakadás



Hős katonáinkat nem rettentí el a füstfelhő, gyűlik a TK

csak kapkodjuk a fejünket, és – szó szerint – nézünk, mint a moziban. Ezzel valószínűleg a fejlesztők is tisztában voltak, mert külön játékmódok is készültek azok számára, akik nem igazán a „pro” meccsek, hanem a hangulat miatt játszanak. Ilyen a „Hunt” amelyről bővebben külön dobozban olvashattok, vagy az „XL”. Utóbbit feltétlenül érdemes kipróbálni: valami eszeveszett mennyiségű egység van egyszerre a képernyőn, legnagyobb részük persze bot, de ha valahol, hát itt ez a legkevésebb

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,5 GHZ	P4 3000 MHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800XL 256

Gépigénye nagyjából megegyezik az első résszel. Probléma nem volt vele, gamepad vagy joystick a járművekhez (főleg űrharcokhoz) javallott, de nem feltétlenül szükséges.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ tökéletes Star Wars-hangulat
- ↑ űrharcok
- ↑ „hős” karakterek
- ↓ a régi hibák megmaradtak
- ↓ az MI néha ijesztően buta

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

MAZUR VÉGSZAVA:



Nagyobb szabású és sokszínűbb, mint az előző rész. A hangulat a régi, így akik eddig is szerették, ismét szívesen játszanak majd vele – kár, hogy a régi hibák is megmaradtak.



89%

ÉS A TÖBBI:

Battlefield 2	93%
Star Wars: Battlefront	88%
Battlefield 1942	85%

mazur

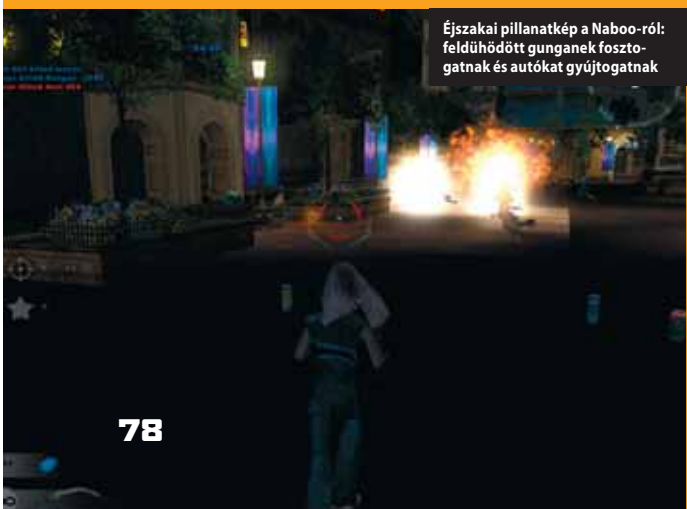
után már baromira nem vicces, hogy a célkeresztig se látunk), azaz érdekes a dizájn, de inkább csak akadályozó tényező. Másról a legegyszerűbb megoldások, pályaszerkezetek is elképesztően pergős csatákat szülnék, mint a Jedi templomban. Ilyenkor felmerül a kérdés, hogy vajon mennyire volt mindez átgondolt? A pályák sokszínűek, minden bizonnyal mindenki talál olyat, ami tetszeni fog neki, de összességükben nem adnak „egységes” élményt. Nemigen lesz olyan térkép, ami mindenkinek tetszik majd és nem hiszem, hogy mindenki veszi a fáradságot, hogy komótosan kiválogassa, miken is fog mostantól játszani... De végülis mindegy.

ÉS MÉGIS SZERETJÜK

Azt hiszem, becsülettel felsoroltunk minden hibát. Már csak a legfontosabb van hátra: elismerni, hogy a *Battlefront 2* mindezek ellenére mennyire szórakoztató. Olyan egyedi helyzeteket, élményeket produkál, amik hirtelen minden rosszat elfeledtetnek az emberrel. Élvezzük a csatát, a Star Wars-hangulatot, a filmszerű összecsapásokat, egy idő után pedig

sem zavaró. A lényeg, hogy megyünk előre a tömegben, és lövünk.

Aki nem hiszi el, hogy ez mennyire dögös, az próbálja ki XL módban a Hoth rendszerben vívott harcot, majd megérti. Aki szerette az első részt, most sem fog csalódni, akinek nem tetszett a *Star Wars: Battlefront*, nem most fogja megkedvelni. A régi hibák továbbra is bosszantóak, az újítások pedig ugyan vitathatatlanul sokat dobnak a játékelményen, van egy sanda gyanúm, hogy ezeket is inkább a fanti arcok fogják igazán értékelni. Mint én. És én értékelem.



Éjszakai pillanatkép a Naboo-ról: feldühödött gunganek fosztogatnak és autókat gyűjtögetnek



Menjetez fiúk, a jedi bácsi még szusszan egyet



3ds max a fa alá!

Jelentkezz most a januárban
induló hivatalos 3ds max
mesterkurzusunkra...



**...és ha diák vagy, ingyenesen biztosítunk
Neked egy eredeti 3ds max 8 diák licencet!**

studio21[™]
digitális média iskola

gyors és hivatalos
autodesk tréningközpont
államilag akkreditált oktatás

adóvisszatérítés
munkaügyi támogatás
www.3dtraining.hu

1132 Budapest, Nyugati tér 4., Tel.: (1) 359 6410

A diák licence csak nappali tagozatos, diákigazolvánnyal rendelkező tanulók számára biztosítható. A megrendeléseket a jelentkezések sorrendjében teljesítjük, szállítási határidő kb. az oktatás első részletének befizetése utáni második hét.





MATRIX: THE PATH OF NEO

EXTRA NAGYTIPPEK A 106. OLDALON KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N HÁTTÉRKÉPEK A CD/DVD-N

KATEGÓRIA AKCIÓ, TPS KÖRNYEZET MÁTRIX
 KIADÓ ATARI FEJLESZTŐ SHINY ENTERTAINMENT
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI MDK, MESSIAH, ENTER THE MATRIX
 GYORSLINK
 1267

1999-ben a The Matrix fogalommá vált az akciómozik között, de azóta nem készült még játék, amely egy az egyben feldolgozta volna a teljes sztorit. Az Enter the Matrix fiaskója ellenére a Shiny Entertainment vállalkozik a nemes feladatra. Nagyon fogadkoztak...

Ha ki kéne választani egy filmet, amely a legjobban reprezentálja a számítógépes játékvilágot, akkor

várnunk, hogy végre mi magunk is bevehessük a vörös pirulát. Nos, ha az a vörös pirula nem is volt olyan keserű pirula, mint ahogy azt sokan állították,

DE JÓ, EZ NEO...

Gondolom, már odalestetek a százalékra, mielőtt végigolvastátok a cikket, ejnye-bejnye, és már levágtatok belőle, hogy annyira – enyhén szólva – nem dobtam magam hanyatt a játéktól, de azért most mégis a pozitívumokkal

Látszik ezeken a kis betéteken, hogy Wachowskiek készítették őket, mert elképesztően feelingesek és nagyszerűen visszaadják a Matrix részek hangulatát. Maga a játék történetének érdekessége még, hogy a harmadik film sztoriját szinte egy az egyben kihagyja, és szinte rögtön a Smith ügynökök elleni végső csatához ugrik. Tehát szó sincs arról, hogy képkockáról képkockára újrajtszanánk a

» SOK MATRIX RAJONGÓ VERI SÍRVA FALBA A FEJÉT, DE A WACHOWSKI FIVÉREK UGYE ÁLDÁSUKAT ADTÁK RÁ... «

ném... Az első dolog, amitől a rajongók arca széles mosolyra derül, hogy végre nem valamilyen Rosencrantz és Guildenstern-féle két második alabárdost fogunk irányítani, mint az *Enter the Matrix*-ban, hanem magát Neót, az Egyetlent. A játék története teljes egészében Mr. Anderson életútját követi végig, bár természetesen sok dologban el is tér tőle. Bizonyos eltérések miatt szerintem rengeteg Matrix rajongó sírva fogja a fejét a falba verni, de hát a Wachowski testvérek áldásukat adták rá, így szavunk sem lehet ugye...

filmeket, „Neo útja” egyszerre követi és el is tér ezektől.

Mint az előző Matrix-játéknál, a filmek megtekintése itt is kötelező, ugyanis a játék sztorija nem elég koherens ahhoz, hogy vágjuk, miről is van szó, úgyhogy aki még nem látta a Matrix részeket, az tiplizen le a helyi DVD tékába. A történetet rövid átvezető mozikon keresztül abszolválhatjuk, amelyeket a filmekből vágtak össze videóklipszerűre.



„Várj Joe, segítek, itt egy létra.”

NYEREMÉNYJÁTÉKI!

Nagyszerű *Matrix: Path of Neo* ajándékokkal gazdagodhatnak azok, akik a következő kérdésre választ adnak!

Mi Neo igazi neve?

- A - Leo
- B - Anderson
- C - Christianson

A megfejtést a szerkesztőség címére küldjétek levelezőlapom, vagy a e-mailben a matrix@gamestar.hu mailcímre.

egyértelműen a *The Matrix* lenne az. Hiszen maga a „mátrix” frappáns metaforája annak az addíciónak, amelyben – hardcore játékosként – mindannyian „szenvedünk” (no persze „szenved” a fene...) a gépekre szinte intravénásan kötözve, a valós világból teljesen kikapcsolva lövöldözzük, küzdjük végig magunkat kitalált világokban. A *Matrix*-nál talán nincs is hálásabb játéktéma, mégis az *Enter the Matrix*-ig kellett

az *EtM* mindazoknak nagy csalódást okozott, akik valami korszakalkotóra vágytak az *MDK* és a *Messiah* alkotóitól. Az Atari azonban nem panaszkodott a Shiny-re, hanem szép csendben maradt, hiszen az *EtM* hatalmas bevételt hozott. Úgy látszik, a Wachowski testvérek sem zavartatták magukat, hiszen mindenki nagy megelégedettségére ismét a Shiny szakította le a következő rész fejlesztésének lehetőségét...





Ha már mi nem fogunk padlót a grafikától, akkor legalább Keanu megteszi helyettünk.



AZ ATARI-NAK AZ EGYETLENRE (CSODÁRA) VAN SZÜKSÉGE...



Nagy kérdés, hogy Neo csodamutatványai elegendőek lesznek-e az Atari megmentésére, hiszen a cég hosszú évek óta nem állt ilyen rosszul. Az elmúlt negyedévről 44%-os bevételcsökkenést jelentettek be, így a nettó veszteség mintegy 25,2 millió dollár. Az Atari helyzete tehát eléggé borúsnak tűnik, annál is inkább, mivel a

Path of Neo sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Az Atarinak nagy szerencsére van szüksége, hogy az *Enter the Matrix*-hoz képest azért a bevételek terén hozzá a formáját...

HUMORIX HAROLDRIX

Ez persze nem feltétlen baj, sokkal inkább zavart, hogy valahogy a hangvételt sem volt koherens. Összességében a megmaradt a misztikus, komoly alaphang, ugyanakkor sok helyen az egész átmelegszik öniróniába, illetve olyan filmekből kapunk utalásokat, amelyeknek semmi köze a Matrixhoz, legfeljebb a Wachowski fivérek rajonganak értük. Az egyik kardozós-kaszabolós pályán például a játék átmelegszik képzavaros fekete-fehérbe és egy *Hét szamuráj*-féle, a virtuális középkori Japánban játszódó virtuális világba kerülünk. Találkozunk még a Matrixra és a különféle a távolkeleti filmekre utaló poénokkal is: ezek elég fászsztóan oldalba-bökdösős „hahahaha, érted? ér-

ted?” stílusúak, úgyhogy összességében nem voltam ezektől sem elragadtatva. A játék befejezése... nos, nem akarom lelőni a poént, de annyit azért elárulok, hogy lesznek „meglepetések”, és nem lesz mindenki odáig tőle...

EKSÖN

No de kit érdekel a sztori, a lényeg azért mégiscsak a játékmotívum van. Mivel végre Neót és nem Niobe-t vagy Ghostot irányítjuk, ezért fantasztikus képességeinek teljes tárházát kipróbálhatjuk. Összességében a Matrix egy egyszerű akciójáték, ám a készítők valamilyen ravasz elgondolásból az elejére egy rettenetesen gyöker lopakodós részt raktak (amikor Neónak ki kell menekülnie munkahelyének irodaépületéből), utána pedig egy meglehetősen unalmas



„Ne-ne várjatok srácok! Elbaltáztam, nem nyomattam az ujjhivogatók beleflesselését!”

var, az maga a harc... Az elképesztően jól animált kung-fu mozdulatokkal nincs semmi bajom, hiszen látványvilágukban nagyszerűen visszaadják a filmek hangulatát. Annál inkább zavart, hogy ezeket a csodamozdulatokat egyszerűen a két egérgomb és control gomb (vagy esetleg még shift, ha nagyon cífrázni akarjuk) segítségével hozhatjuk elő. Az egyszerűség ugye egyszerű dolog, a gondom csak az, hogy az EGÉSZ játékot végig tudjuk úgy verni, hogy mint a hülye, nyomkodjuk a bal egérgombot, illetve a control... Míg például a *Prince of Persia 2*-ben igazi művészet volt megtanulni az úgyszintén látványos mozdulatokat, itt csak diablóztatunk kell folyamatosan. Hát bravó...

azért annyira nem vészesen). Itt legalább valamilyen célpont-kijelölő rendszerrel azért megfjelejték a játékot, de ez engem nem vigasztal a gyengus irányításért, amely a két *Max Payne* után eléggé elszomorító...

TE VAGY A KIVÁLASZTOTT...

Ugyanakkor vannak jópofa ötletek, amelyek mégiscsak megmentik a látványos, ám a kissé unalmas és leegyszerűsített harcot. A játék során ugyanis egymás után újabb és újabb király képességeket bírtokába jutunk. A „code vision” segítségével például úgy látjuk a Mátrixot, ahogy azt csak Neo tudja: tiszta számsorokon keresztül, amelyek segítségével rejtett ájtárókat, ellenségeket, és egyéb hősünkre leselkedő veszélyeket fedezhetünk fel. Neo emellett a telekinézis segítségével tárgyakat is tud mozgatni és – ezt biztosan nem fogjátok kitalálni – ki tudja kerülni, meg tudja állítani, sőt az ellenségre tudja irányítani a rá kilőtt golyókat! Természetesen nem hiányzik a jó öreg bullet time sem, amelytől most az egyszer megkíméllek Benneteket, hogy elmagyarázzam, hogyan működik, hiszen ez az első

oktató részben is részt kell vennünk. Hogy ezek minek kellettek a játékba, az rejtély számomra, mert nagyszerűen megvoltunk nélkülk az *Enter the Matrix*-ben is, de hát a Shiny biztosan jobban tudja... A trainingnek aztán pláne nem láttam semmi értelmét, hiszen minden egyes rész után csak azt tudjuk meg belőle, hogy Neo koma most már még nagyobb tud útni, hát hurrá. Ami azonban jobban za-

A játék egyetlen jó pontja: Carrie Ann Moss tényleg csini benne...



BEMUTATÓ VÁLASZD A KÉK PIRULÁT...



„Te Jing, tudod mi van? – Nem, mi? – Deriznószpún... – Aha...”

„Feltartott kézzel jöjjön ki! És fejezze be a golyókerülgetést!”



„Őcsisajt, kicsit Zorro vagy, mi? Most töltöttek fel az agyamba a teljes filmet, Antonio Banderas egy nűb!”

Max Payne és már vagy huszonöt TPS óta nem változott...

Kevésbé tetszettek a borzasztóan idétlen és fárasztó puzzle részek, amelyeket csak azért tuszkoltak bele a játékba, hogy az tovább tartson. Az egyik ilyen a merovingiai házában található, és majdnem lefejeztem a monitort, mire ezeken a frusztráló és idétlen részeken átvergődtem.

RÚT KISKACSA

Nem voltam elragadtatva a *Path of Neo* grafikájától sem. Miközben a rettentően mosottas textúrákat, szintelen, szagtalan, íztelen környezetet néztem, valahogy a nyolcvanas évek sokszor átmásolt videofilmjei jutottak eszembe,

hogy Keanu Reeves a kardjába dölne, ha az életben is így nézne ki.

Ráadásul annyira ordít a grafikáról, hogy egy öt perc alatt összedobott, ócska konzolport, hogy az embernek legszívesebben sírni támadna kedve. Láttam már pár konzolportot az utóbbi időben, de igénytelenségben egyelőre a *Matrix* viszi a pálmát. Minden mosot-

golyóktól repkedő falrészek, illetve a különféle bútordarabok, berendezések. A rossz programozás miatt ezektől viszont bizony kegyetlenül belassulhat közepkategóriás gépeken a játék, ami ilyen szintű grafikánál igencsak vicc a köbön.

KEANU EZT INKÁBB SKIPPELTE...

Gondolom sokan arra számítottak, hogy az előző részhez hasonlóan itt is az eredeti színészek vállalják be a szinkronhangokat, ám erről szó sincs: egyedül Laurence Fishburne dolgozott együtt a Shiny-val. Az összes többi szinkronszínész pusztán vért izzadva igyekezett, hogy hangja és tónusa épp olyan legyen, mint az eredetieké. Igazából túl nagy különbséget nem fogunk észlelni: Neo és Smith ügynök hangja épp olyan lesz, mint a játékokban, illetve a játék általános minőségét tekintve a kamu szinkron már annyira nem is zavaró. Egyedül az kifejezetten illúzióromboló, amikor egy filmbetét után, ahol még az eredeti színészt hallhattuk, megszólal az utáztat...

A zene szodával elmegy, de azt viszont nem értem, hogy miért nem tudták a filmek pörgős, dögös muzsikáit a játékba préselni. A pisztolyok és puskák döbbenései, illetve az egyéb effektek viszont tényleg ott vannak a színen.

A GÉPEK GYŐZTEK...

Mint külső nézetes akciójáték, a *The Matrix: Path of Neo* az átlagost súrolja alulról, eléggé közepes, néhol kifejezetten rúttal grafikával. A veredős rész igencsak ütős, hála a kiváló animációnak, viszont nem nevezem az interaktivitás csúcsának, hogy a bal

egérgombot és a control-t nyomkodva gyakorlatilag végig tudok szalozni az egész játékon, ebben maximum az egyébként idegesítően gyenge irányítás akadályoz csak meg.

Ha pedig a *Path of Neo*-ra, mint a *Matrix* várva várt „igazi” adaptációjára gondolok, akkor bizony hatalmas csalódás. Az, hogy a Wachowski testvérek először a Shiny-ra bízták a filmjeik adaptációját, csak pech volt, hiszen nem tudhatták, hogy az MDK-val elhíresült csapat ennyire alulmúlja önmagát, másodszor viszont már kimeríti a baklövés fogalmát...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD64 3000 MHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
GEF3 VAGY ATI8500	RADEON 9800 PRO

Ha a renderinet a maximumra húztam, akkor időt grafikus bugok jöttek elő, más problémám nem volt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kiválóan újravágtott mozi-részek	GRAFIKA	6
↑ Kitűnő kung-fu animáció	HANGOK	8
↓ Rendkívül gyökér irányítás	IRÁNYÍTÁS	4
↓ Monoton játékmenet	HANGULAT	6
↓ Idétlen poénok	KIHÍVÁS	4
	SZAVATOSSÁG	5

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Hiába reménykedtem, a Shiny másodsorra sajnos még inkább kiábrándított, mint az Enter the Matrix esetében. A *Path of Neo* nem kifejezetten rossz, inkább csak közepes, de az nagyon.

71%

ÉS A TÖBBI:

Max Payne 2	95%
Enter the Matrix	80%
Blood Rayne 2	81%



Keanu, mint fogpiszkáló kispáros.

ahol a főhős magyar hangja Józsi volt a nyóckerből. A modellek kifejezetten rémesen néztek ki: szegény Neónak például olyan kiugró, időnként hullámzó ádmárcsutkája és polipszerű karja van,

tas, homályos – komolyan mondom, helyenként a PlayStation 1 minőségét súrolta a látványvilág...

Egy kicsit helyreütik a sok csúságot a filmet idéző, rendkívül látványos,

MÁSÍK BEFEJEZÉS

Annak idején óriási csalódást okozott, hogy a *The Matrix: Revolutions* vége túlságosan is patetikus és tragikus volt, ezért szerintem sokan örömmel veszik, hogy a játék másképpen fejeződik be. Hogy pontosan hogy végződik Neo sorsa, azt persze nem áruljuk el...

Megjelent Bösztörményi Gyula
legújabb Álomfogó regénye!

A **GameStar**
ajánlásával!

RÚVEL hegyi legenda



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



3D | VFX | DTP | CAD

államilag akkreditált szoftveroktatások
hivatalos tréningközpont
adóvisszatérítés, munkaügyi támogatás

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

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





EXTRA
KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N

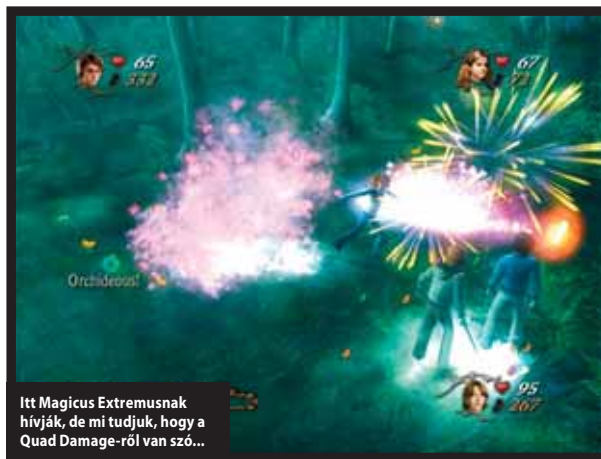
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Újabb év, újabb Harry Potter-játék... együtt öregszünk, együtt komolyodunk, csak a játékmenet célozza idén is ugyanazt a képzeletbeli, alsós kissrácot, aki nem nő fel soha. Miért, óh, miért?

KATEGÓRIA PLÁTFORM-JIGRÁBUBEMUTATÓ KÖRNYEZET HARRY POTTER KIS VILÁGA
 KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ ELECTRONIC ARTS
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI HARRY POTTER-SOROZAT
 GYORSLINK
1264

Ezúton szeretnék köszönetet mondani: úgy látszik, sokéves kemény munkával, kitartással, hittel és lelkesedéssel sikerült kiharcolnom, hogy évről-évre én tesztelhessem a Harry Potter-játékokat – egészen meg vagyok illetőde, már csupán egyetlen fránya gondolat motoszkál bennem: meghatottságtól fátyolos szemeim mintha valami gonosz elégtételt vélték volna felfedezni Bad Sector orcáján, amikor

elhelyezte asztalomon a telepítőlemez. Sebaj, felvállalom ország-világ előtt: fan vagyok. De bármennyire is szeretem a regényeket, eddig minden évben sikerült lelomboznia az Electronic Artsnak: náluk valaki, valamiért szentül meg van győződve arról, hogy a Harry Potter-könyveket kizárólag kis ribizlik olvassák, akik a számítógép előtt ülve már annak is örülnek, ha egyenes vonalban tudnak haladni. A játékok ennek megfelelően nem igazán kedveztek az idősebbeknek



Itt Magicus Extremusnak hívják, de mi tudjuk, hogy a Quad Damage-ról van szó...



Először azt akartuk írni, hogy nahát, mennyire hasonlítanak... De félünk, hogy Ron perelne ezért

– bár a legutóbbi epizód mintha már felcsillantott volna valami halovány reménysugarat, most újból behúzták a kézféket. Csak egyszerűen, srákok, ne bonyolítsuk, van a csöppségeknek épp elég baja, még a környezetismeret házit is meg kell írni, nehogy már gondolkodni is kelljen egy játékban. Ha így haladunk, lassan eljutunk arra szintre, hogy a következő játék már egy rolling demó lesz, ahol mindössze a Space billentyűt kell nyomogatni és Harry magától fut, varázsol, győz.

NEM MESE EZ, GYEREK

A sztori vázolásával ne is raboljuk egymás drága idejét, aki eddig is elvszerűen távol tartotta magát a Harry Potter könyvtől-filmektől, valószínűleg nem most gondolja meg magát (például Szittyó, aki talán még Piton professzornál is jobban utálja szegény Harryt – *régen gondoltam is rá, hogy Szittyóval iratok pár Harry Potter játékesztet muhahaha – Bad Sector*). Aki viszont benne van a Harry Potter scenerben (kém...) az tudja, miről van szó. A sorozat egyre sötétebb hangulatú és egyre



Természetesen Harry-t választjuk. Mindenki Harry-t választja.

durvább dolgok is történnek – rendszerben, ez még mindig nem a F.E.A.R. vagy a The Suffering, de meseregényekhez képest azért merész, hogy a negyedik résztől kezdve már sorban halnak a különféle szereplők. Ez persze nem baj, mert ahogy az a kedves szerzősszony is lépten-nyomon hangzottatta, az olvasók együtt nőnek fel Harry-vel, később a meredekebb részeket is fel tudják dolgozni. A filme-

ken szintén érezhető ez a tendencia, ám az Electronic Arts másképp gondolta. Bár van akció dölgivel, a játékmenetet a harmadik részhez képest sikerült érezhetően lebütíteni. A nyitott játéktér, a hatalmas, ös-szefüggő, szabadon bejárható helyszínek eltűntek, most teljesen kötött pályákat találunk. A varázslatok között nem kell válogatnunk, ugyanazt a két gombot használjuk végig, és mindig az adott

helyzet dönti el, hogy pontosan milyen abrakadabra lesz a vége. Mindössze annyi az agymunka, hogy jó időben nyomjuk a gombot, aztán balra-jobbra mozgással nagyjából egyenesben tartjuk a varázspálcát. (Vicces, hogy a játék a pályák végén valami homályos rendszer szerint értékeli is a teljesítményünket, melynek

» MINDÖSSZE ANNYI AZ AGYMUNKA, HOGY JÓ IDŐBEN NYOMJUK A GOMBOT. «

eredményképp új lapokat vehetünk varázspálcához – erről külön dobozban olvashattok.) Ha például egy kődarab van előttünk, felkapjuk és elhajítjuk (Vingardium Leviooosa!) ha egy égő valami, vizet idézünk rá. (A mágusok úgyis ebben a legjobbak, nem igaz?) Jópofa a közös varázslás: ha egy nagyobb kődarabbal, vagy nagyobb lángtengerrel találkozunk, valamelyik társunk (akár mindkettő) beszáll a mókába. Mert egyedül nem mindig megy.



Kösz szépen, Ron beaggrózta az impekett...

VÁLL A VÁLLHOZ, KÉZ A KÉZBE

Erről érdemes kicsit bővebben is nyilatkozni: bár menet közben csak egy karaktert irányítunk, társaink szinte végig ott vannak velünk (kivéve bizonyos speciális helyzeteket, mint a végső fájtot Voldemorttal – jaj, kimondtam). Ha sikerül egy bale... jaj, nézzenek oda, milyen butus vagyok,



Harry kidolgozta a nagyszerű tervet, melyet a csapat többségi szavazással elfogadott.

BEMUTATÓ HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

NYÍLT LAPOKAL

A játék egyik elmés csúcscsavarja a különféle kártyalapok bevezetése, mely kisé emlékeztet a... nos, talán a Painkillerre. Keserves munkával összegyűjtött csodadrázsainkból új és új lapokat vásárolhatunk, és minden pályá előtt meghatározhatjuk, hogy adott menetbe mely karakter mely három lapját használja fel. A lapok teljesen eltérőek, akad köztük, amely megnöveli használója stamináját, erősíti különféle varázslatait, vagy védettséget ad bizonyos lények ellen. Ahogy haladunk a játékban, egyre erősebb – és egyre drágább – lapokat találunk. Ha valamiért nem sikerülne az egyik pálya (ami nehezen elképzelhető) akkor a lapok csereberéjével tudunk leginkább taktikázni.



majdnem balekot írtam, szóval ha sikerül egy remek cimborát találunk, átveheti valamelyik másik karakter irányítását – talán nem kell részletezni, hogy ez csak gamepad használata mellett javallott, különben sértődés, verekedés, örihari lesz a vége. (A játék az egeret egyébként nem használja, valószínűleg az is csak megzavarná a szegény játékosokat.) Azért ha egymagunkban vágunk a nagy kalandnak, akkor sem kell aggódnia: a gép viszonylag jól irányítja társainkat. Igaz, hébe-hóba meghalnak (következőmenye nincs), nem mindig jönnek rá azonnal, hogy pontosan mit is akarunk, néha pedig túl messze cövekelnek le, de azért... elviselhető. Nos, ez nem hangzott túl biztatóan, de... tényleg nem veszés. Billentyűzetről azonban kinszenvedés az irányítás, valószínűleg a fix kameranézeteknek köszönhetően. Persze, klassz, hogy az Electronic Arts megpróbált valami újat (legalábbis mást, mint az előző részekben) bizonyos helyzetekben pedig tényleg sztájlós, sőt, filmszerű egy-egy szituáció, de nincs annál bosszantóbb, mint amikor a látómezőn kívülre lövöldözünk kétségbeesetten, vagy nagyobb távolságokon röptetünk át egy tárgyat, közben pedig háromszor vált a kamera.

800X600, MINT A RÉGI SZÉP IDŐKBEN

Ami pedig a grafikát illeti, nos, hümm-hümm. (És ezt vehetitek hivatalos szakvéleménynek.) Bár összességében szebb, mint az eddigi részek, a felbontás mindössze 800x600. Hogyan? – kérdezhetné az, aki számon tartja, hogy 2005-öt írunk. De ez van, ezt kell szeretni, én kérek elnézést. Amikor bementem az „Options” menübe, hogy nagyon gyorsan átállítsam valami uniós normáknak megfelelő felbontásra, csupán egy árva „Subtitles: ON/OFF” pontot találtam, majdnem meg is sirattam szegényt, olyan szomorúan árválkodott egymagában. Ha ettől az „apróságától” eltekintünk, akkor azért el kell ismerni, hogy a modellek jóval kidolgozottabbak, mint eddig, jobban animáltak, a varázslatok effekjei pedig kétségkívül nagyon dögösek. A helyszínek

is szépen ki vannak dolgozva, de ugye ez nem olyan nagy mutatvány, lévén már fix nézőpontú a kamera. Sójaj. Kicsit talán lehangolóak voltak az eddigi, de azért el lehet játszogatni ezzel a résszel is, az ifjabb rajongók pedig bizonyára szeretni fogják összes gyengeségével együtt. (Benne van Harry Potter, yay!) Kétségkívül ez a legjobban „megcsinált” epizód, a pazar átvezetőktől kezdve egészen addig, hogy ezúttal tényleg hasonlítanak a karakterek a film szereplőire. Kár, hogy meging lebütítették a játékmenetet, de azért így is akad benne néhány jó ötlet, ami megmenti.

MAZUR

HARDVER

MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
PIII 700 MHz	P4 3000 MHz
256 GB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800XL 256

800x600 a max felbontás, hova fokozzam? Fut.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

remek találás	GRAFIKA	7
néhány jó ötlet	HANGOK	7
alacsony felbontás	IRÁNYÍTÁS	5
lebütített játékmenet	HANGULAT	7
túl könnyű	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	7

MAZUR VÉBSZAVA:

Bár a sztóri egyre érettebb, a játékmenet továbbra is a kisebbeknek kedvez. Harry Potter FPS-t nekünk, railgunnal! Talán majd jövőre.

78%

ÉS A TÖBBI:

Harry Potter - Sorcerer's Stone	89%
Harry Potter - Prisoner of Azkaban	88%
Harry Potter - Chamber of Secrets	75%





Farmer és bokszkésztyű: a kalandor ideális felszerelése



Az a morc kapu meg pukkadjon meg: neki nincs ilyen aranyos tündibündije!



ROSE ONLINE

Amennyiben bárki azt hiszi, hogy virágtermesztő MMO-val van dolga, csalódní fog. De akinek valaha is volt Nintendója, rajongani fog érte. Ez a ROSE Online első epizódja...

Azok a kedves olvasók, akik röhögőgörcsöt kapnak klasszikus, Nintendo (pl. Mario) típusú figuráktól, akik nem bírják nevetés nélkül, hogy vigyorgó kukacokkal, vagy gonosz virágokkal harcoljanak, esetleg nem hiszik el, hogy egy tök rájuktámad, azok lapozzanak. A ROSE Online nem nekik való. De akik elfogadják ezt a tündéri mesevilágot, jót fognak szórakozni.

ÉN VAGYOK A GONOSZ BABI!

Igen, kicsit mulatságos az első találkozás a ROSE Online világával: egy apró szigeten egy szál karddal hadakozhatunk ugráló babok és kis kukacok ellen abban a reményben, hogy egyszer, hős szellemként (ugyanis nem élünk) az egész világot megszabadíthatjuk a gonosztól: a képi világ és az animációk totális távol keleti származást takarnak, hiszen még a harc is olyan, mintha egy platformjátékból ugrott volna ki a 90-es évek hajnalán (a fejek felett repkedő látványos számok, Critical vagy Miss feliratok mintha a Mortal Combatból jöttek volna át). Én magam elsőre szétröhögtem magam a velem szemben ugráló hős zöld babon, akinek a homlokán dicső samurájóseinek fejdisze látható, s aki nem fél megküzdeni velünk. Szemesnek áll a világ (hehehe)! Hardcore MMO rajongók most elszörnyülködve gondolhatnak arra, hogy hova lettek az orkok, elfek vagy hasonló kreatúrák, hogy kerülhetnek ide babok, virágok, kukacok, méhecskék vagy tökök, esetleg vicces plüsskutyák szakácssapkában. Mindenkit megnyugt-

tatok, a vicces plüsskutyá tuti röhögve gondol arra, egy játékban hogy lehet elf meg ork. Persze a csúcs akkor is az első tekikatoná felfedezése volt (gondoltam, indítok vízvezeték-szerelő karit, kár, hogy azt nem lehet). Egyébként a játék képi világa tökéletesen illeszkedik a konzolok platformjátékaihoz: ehhez az univerzumhoz jobbat nem is csinálhattak volna, nagyon hangulatos – miután kiröhögöttük magunkat.

JÁTSSZ A TÖKKEL, KISFIAM!

Szerencsére a játék elején a szokásos „ölj meg 10 ezt”, vagy a „gyűjts 20 amazt” küldetések hamar véget érnek, elindul a komoly élet, ahol lehet nyomozni démoni erők után, ami nagyon izgi. S persze, mivel látogatóként kezdünk, ahhoz, hogy befogadjon a világ, el kell érni a 10-es szintet, amikor fog-

» A VICCES PLÜSSKUTYA TUTI RÖHÖGVE GONDOL ARRÁ, EGY JÁTÉKBAN HOGY LEHET ELF MEG ORK «

lalkozást választunk, amelyek abszolút MMO alap foglalkozások, mint a soldier (közel-harc), hawker (távható harc), muse (mágus), trader (tradeskillező). „Varázslatainkat” könyvek formájában vehetjük és tanulhatjuk meg, mint minden más hasonló játékban. A vendorok (kereskedők) pedig aránylag jó árat fizetnek még a levetett holminkért is. A sztori folyamatosan bontakozik ki, különböző interaktív párbeszédkekből tudunk meg fontos részleteket a világról és szereplőiről. S a jó hangulat mellett egy szülő sem szólhat be az ellenfe-

lek látva: hiszen ki is álmogna éjjel vérengző tökökről? Én kb 20-30 perc szenvedés után totál rákattantam: nagyon addiktív és nagyon tetszik a világ.

VALAMI MINDIG KÖZBEJÖN...

Ez az a játék, amelyben az irányítással lehetnek gondjaink. Miért? Ugyanis itt nincs FPS mód, nincs billentyűzetes irányítás: mindent az egérrel kell. Ahova kattintok, a drága aranyos karakterem oda megy. Útkeresés azonban nincs beépítve, magyarárn, ha a kiindulási pont és a végpont között bármilyen akadály van, kis hősünk lazán elakad benne. S ilyenkor oldalra sem lehet kitérni, csak hátulra. Hmm... olyankor a legrosszabb ez, amikor spirális emelkedőn megyünk fel, ahol van korlát. Ember legyen a talpán, aki nem akad el semmiben egyszer sem. A játéknak ez a rossz tulajdonsága

kedves és bájos, pedig valamilyen szinten ugyanolyan MMO, mint bármelyik másik, s a vicces autók, meg repülő hajók tényleg különlegesek: igazi Mario-feelingű tökök-babos cucc. Érdemes azért komolyan venni.

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	X800 XT PE 256 MB

Néha be-be akadt, mivel azonban ablakban játszottam vele, lehet, hogy ennek más oka volt. De lehet, hogy nem.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gondosan megtervezett világ	GRAFIKA	8
↑ Érdekes küldetések	HANGOK	6
↑ Jópofa járművek és extrák	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Nehézkes irányítás	HANGULAT	9
↓ Komolytalannak tűnő ellenfelek	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

GYŰ VÉBSZAVA:



Aki bírja gyomorral, hogy tekikatonák és karatéző babok az ellenfelek, annak jó móka lesz.

» 80%

ÉS A TÖBBI:

World of Warcraft	97%
AO: Shadowlands	92%
EverQuest II	84%



BEMUTATÓ DEAD TO RIGHTS 2, DRAGONSHARD

DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY

Mindig van egy indok arra, hogy feltámasszanak olyan hősokeket, akikre igazából senkinek nem volt már szüksége. A Max Payne-utánérzés ismét reneszánszát éli, mi pedig mit tehetnénk, elővesszük a lefűrészelt csövű puskát, és öldöklünk. Ész nélkül.



Jack Slate és társa, a K9-es Shadow tutya ismét visszatér, hogy rendet tegyen a bűnös városban! Bár előzőleg Grant City összes bűnözőjét a jégre tették már, most ismét elharapódzott a bűnözés az utcákon és magasabb körökben egyaránt. Jack megfogadta az előző rész végén, hogy soha nem tér vissza a bűnös városba, de egy ártatlan kislány arra kéri, hogy segítsen neki, mert félelemben kell élnie az utcáinkban. Az érzelmes hős pedig repül is vissza a régi kalandok színhelyére, és alaposan megdorgálja a környék rosszfűit. Dióhéjban ennyi, persze a dorgálás ránk vár majd egy TPS akciójáték keretében, ahol Jacket és kedvenc kutyáját, Shadow-t irányíthatjuk. A Max Payne-es hangulat egy az egyben adott, az újítást talán csak a 25 féle lefegyverzési mozdulat, és a K9 bevetetősége adja, de ez is csak kb. 20 percig tölti el az embert izgalommal, utána csak a bamba öldöklés lesz osztályrészünk.

A BAMBA AGY ÉS A KÉT FÜSTÖLGŐ PUSKACSO

Tovább rontja a helyzetet, hogy a grafika is csak erős közepesnek mondható, és a bullet-time effektek sem jöttek be igazán. De nem is hápognánk annyit, ha lenne

valami felsőbbrendű cél – persze egy ártatlan kislány hívó szava is elég nagy eszme, de azért erre alapozni egy egész játékot, több mint könnyelműség –, de a Dead to Rights II: Hell to Pay nem is kíván több lenni, mint ami, csupán egy agyatlan lövöldözés, csupa olyan elemmel tarkítva, amelyet gondosan összelopkodtak más játékokból. Persze ha valaki szereti ezt a stílust, annak nem lesz komolyabb gondja a Namco legújabb alkotásával, pláne, hogy igen komoly fegyverarzenált biztosítanak a stílusos vérfürdőhöz. Még RPG-t is kapunk, ami talán az utcai lövöldözésekhez kicsit durva, de sokat látott vérengzőknek talán már ez sem szúr szemet. Na pontosan nekik való ez a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

49%

FEJLESZŐ:
NAMCO

KIADÓ:
NAMCO



Harc a köregetett Disney karakterek ellen

DRAGONSHARD

Kétségtelenül figyelemre méltó alkotás az Atari legújabb stratégiai játéka, amely a fantasy és a stratégiai játékok világát ötvözi, bár lelkesedésünkől sokat veszítettünk a hosszú várakozási idő miatt.

Hosszú hónapokon át vártuk, hogy a Dragonshard elérkezzen hozzánk, de a nagy beharangozó után csak méla csend honolt a kiadó háza táján, és a lelkesen várt játék végül szinte észrevétlenül csúszott be a boltok polcaira. Kár, mert maga az alkotás sokkal nagyobb figyelmet érdemel, tekintve, hogy a Liquid Entertainment igyekezett egy új, hibrid műfajt világra segíteni a népszerű D&D (Dungeons & Dragons) világ adottságait, valamint a hagyományos RTS játékok menetét felhasználva, nem is rossz keverésben. Azt állították, hogy a Dragonshard lesz a világ első D&D valós idejű stratégiája, és a végeredményt szemlélve azt kell mondanunk, hogy nem túloztak sokat a srácok, valóban sikerült ötvözni a két műfajt.

NYERGELI LOVÁT A BARBÁR

Kezdjük ott, hogy a játék Eberon nevű világát maga Keith Baker segítette megalkotni, aki a Dungeons & Dragons könyvek olvasói számára igen ismerős lehet. A mágia és a technika tökéletes elegyéből álló világban hatalmas

háborúk dúlnak, és a mi feladatunk lesz, hogy hőseinket, és hadseregeiket vezetve Eberon urai legyünk. A hagyományos fantasy forma szerint alakíthatjuk ki karaktereinket, az alkotók minden részletre odafigyeltek, hogy a műfaj rajongói azonnal otthon érezzék magukat. A labirintusos, kincskeresős és sárkányölős kalandok azonban csak a játék harmadát teszik ki, mivel a felszínen hatalmas seregek is várnak arra, hogy irányításunk alatt meghódítsák az egész világot, szóval lesz dolgunk bőven, hosszú órák tapasztalata kell ahhoz, hogy teljesen kiismerjük a játék irányítását, és megérezzük annak kissé bonyolult menetét. Bár grafikai szinten semmi kiemelkedőt nem kapunk, a hangulat mégis a magasba reppen, de türelem kell ahhoz, hogy ráérezzünk a Dragonshard ízére. Érdemes kipróbálni, tényleg valami új született, és nem is rossz a végeredmény.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80%

FEJLESZŐ:
LIQUID ENTERTAINMENT

KIADÓ:
ATARI



NYEREMÉNYJÁTÉKI

Dobozos UFO Aftershock játékokat sorsolunk ki azok között, akik helyesen válszólnak az alábbi kérdésre:

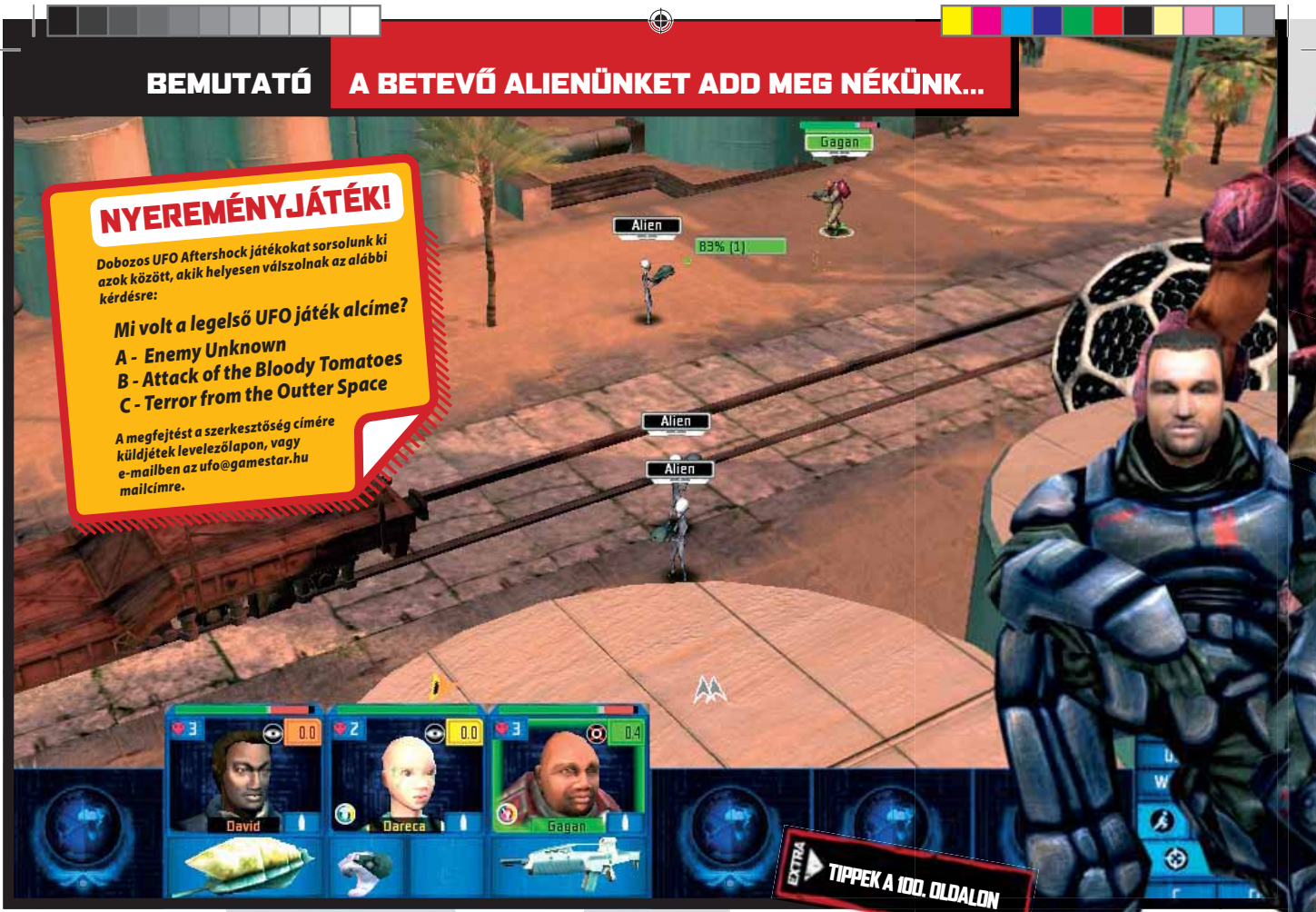
Mi volt a legelső UFO játék alcíme?

A - Enemy Unknown

B - Attack of the Bloody Tomatoes

C - Terror from the Outer Space

A megfejtést a szerkesztőség címére küldjétek levelezőlapra, vagy e-mailben az ufo@gamestar.hu mailcímmre.



EXTRA TIPPEK A 100. OLDALON

UFO: AFTERSHOCK

UFO-k, idegenek, szürkék – mindegy, hogy hívjuk őket, a legtöbb játékosnak az X-Com sorozat valamelyik epizódja jut az eszébe róluk. Az idegenekből persze sosem elég (elvégre Mulder is belőlük él), így aztán a sorozat rajongói 2003-ban kaptak egy *Aftermath*-t, sőt, az *Aftershock*nak köszönhetően a vállalkozó kedűiek a 2005-ös Karácsonyt ismét vidám UFO gyilkolászással tölthetik.

Egy legendával mindig nehéz felvenni a versenyt, különösen, ha az a legenda minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiája, az XCom sorozat. Sebjaj, az Altar-os srácok vették a bátorságot és elkészítették az *Aftermath*-t, majd annak vegyes fogadtatása után még egyszer nekifutottak a dolognak. A helyszín és a játékmenet ezúttal is ismerős lesz, de az *Aftershock* történeten azért picit csavartak a fiúk.

BEFORE AFTER

Az *Aftermath* vége felé, amikor a biomassza már rendszeren betérítette a Földet, az idegenek – rájövén arra, hogy az emberek még legyőzve is roppant sok kellemetlenséget tudnak okozni nekik – egyfajta kompromisszumos megoldást kínáltak fel a túlélőknek; elhagyjátok a bolygót, mi adunk nektek életert az űrben és

szépen békén hagyjuk egymást. Amennyiben a játékos elfogadta ezt a javaslatot, úgy ott el is veszítette a játékot, érdekes módon azonban az *Aftershock* pontosan ezen a szálon indul el. Az első rész vége óta már több, mint ötven év telt el, az emberek orbitális pályán keringő űrállomásokon (ún. Laputákon) tengetik mindennapjaikat, és legtöbbször igazából nem is emlékszik már, hogy pontosan mi történt a Földön fél évszázaddal ezelőtt. Az idegenek se nagyon hallatnak magukról, mígnem aztán szakadárook egy csoportja elköt néhány hajót és egy lakatlan Laputára költözve azt veszi a fejébe, hogy márpedig ők megnézik

maguknak közelebről is ezt a nagy kék golyóbist. Nagyjából itt kapcsolódunk a történetbe, célunk pedig természetesen a Föld feletti irányítás visszaszerzése lesz, no meg kideríteni, hogy pontosan mi is történt az elmúlt évtizedek alatt.

» ...HA ÉPPEN VALAHOL RAKONCÁTLAN KODNAK AZ ÉLIEGENEK, AKKOR ODAMEGYÜNK ÉS AZ ORRUKRA KOPPINTUNK JÓL... «

Lévé az idegenek voltak oly kegyesek, és fércmunkát végezve egy rakás embertársunkat a bolygón felejtették, amikor a Laputákra költözést menedzselték, nem meglepő, hogy biomassza ide vagy oda, továbbra is van emberi élet a Földön. Legalábbis emberszerű, már amennyiben a különböző mutánsokat, kiborgokat vagy éppen a pszionikus képességekkel rendelkező csókákat annak tekintjük.

Mert bizony belőlük szép számmal hemzsegnek mindenfelé, így adódik is a feladatunk, hogy őket – így vagy úgy – jobb belátásra bírjuk és szövetségesséjük (avagy vazallusunkká) tegyük. Ez a játék politikai része (a fejlesztők rendszeresen merítették az X-Com: Apocalypse-ből), hiszen mindegyiküknél „reput kell farmolnunk” (értsd: a megítélésünket kell javítani náluk), ami jelen esetben azt jelenti, hogy ha gáz van, segíthetünk nekik. Vagy nem, és akkor akár meg is támadhatjuk őket, így szervezve meg az irányításuk alatt álló értékes területeket. Igen-igen, területeket kell szerezniük, ami jelen esetben kisebb ország méretű mezőket jelent, ahonnan aztán háromféle nyersanyagot gyűjthetünk be kutatásaink és gyáraink költségeinek fedezésére. Ezekre az alapanyagokra amúgy nagyon is szükségünk lesz, lévén elképesztő mennyiségű kifejlesztésre váró találmányon kell dolgozunk, arról nem is beszélve, hogy ebben a játékban lényegében



HOGYAN TOVÁBB ALTAR?

Jól emlékszem, 1993-ban még óriásplakátokon hirdették Londonban az *UFO: Terror from the Deep*-et, és akkoriban senki sem gondolta volna, hogy a nagy hírű Microprose egyszer csődbe mehet. Idővel ez is megtörtént, az *UFO*-t fejlesztő cég vezetőinek nagy része pedig új állás után nézett. Néhányuk az ezredforduló környékén kapcsolatba került az Altar-ral, és bár hivatalosan soha nem került *UFO* licenc északi szomszédaink kezébe, a „szellemi atyák” hathatós segítségével köszönhetően mégiscsak megszülethetett az *Aftermath*, az ezredév első *UFO*-klónja. Az *Aftershock* még egy lépéssel tovább ment, de fejlődés ide vagy oda, még mindig elmaradt a nagy elődök játékélményétől. És hogy hogyan tovább? Nos, ez nagy valószínűséggel az *Aftershock* eladási eredményein múlik. Bár szerintem a srácok már most agyalnak rajta, hogy vajon milyen értelmes szökepet lehetne még az After után biggyeszteni...

őket), katonákat azonban sajnos nem állomásoztathatunk bennük, ergo minden küldetésre a mozgó Laputánkról kell indulnunk. A bázisokat ugyan felszerelhetjük védelmi rendszerekkel, de egy idő után komolyabb létesítményeinket mégsem hagyjuk majd szívesen magunkra. Az alaphelyzet tehát változatlan; ha kedvünk tartja, „bázismenedzselgetünk”, amikor pedig a szükség úgy hozza, leküldjük az embereinket a felszínre, hogy tegyenek rendet (mehetünk magunktól, vagy ha éppen valahol rakoncátlanok az élienek, akkor odamegyünk és az orrukra koppintunk jól).

AFTER X-COM

Míg az eredeti *UFO*-klasszikus körökre osztott stratégia volt, mind az *Aftermath*, mind pedig az *Aftershock* RTS elemekre épül – igaz, az időmegállítási lehetőség miatt sokkal több múlik tényleges stratégiánkon, mint reflexeink gyorsaságán.

Igen lényeges előrelépés az *Aftermath* óta, hogy az egyes épületekbe be tudunk menni, sőt, végre emeletekben is gondolkodhatunk. Szinte csak „menj és ölj meg mindenkit”, illetve „menj és mentsd meg őket” típusú küldetésekkel találkozhatunk, ami sajnos gyorsan uncsivá válhat. Lévéen a program nem használ pályagenerátort, szomorú, de rövid időn belül a helyszínek is ismétlődővé válnak – nagy kár, egy *Diablo*-szerű rendszerrel sokat dobhattak volna az egészen. Az *M1* amúgy elég kemény (néha talán túl kemény is), így még alacsonyabb nehézségi szinten is képes megizzasztani az embert. Az egyet-

len problémám ezen a téren az volt, hogy míg az eredeti *UFO*-ban szétszóródtak az ellenfeleink, itt általában egy kupacban várnak minket – ha tehát egyet látsz, jó sanszsal a haverjai is a közelben lesznek. A kezelőfelület is átesett egy ráncfelvarráson, így aztán rengeteg olyan apróbb finomítással találkozhatunk, amelyek talán nem olyan látványosak, ellenben nagyot dobhat a játékélményen. Vesszőparipámot kiemelve, az *Aftershock*-ban végre tudunk egy helyben állva is forogni embereinkkel! Ami a játék technikai megvalósítását illeti, vegyes érzelmek kavarnak bennem. Egyfelől ott a grafika, ami se nem csúnya, se nem különösebben szép. Igaz, stratégiáról beszélünk, ahol ez talán nem is annyira fontos szempont (és összességében még így is nagyságrendekkel szebb, mint az *Aftermath*), szóval egyezünk ki egy „rendben van”-nal. A felbontás ugyanakkor csak és kizárólag 1024x768, ami ugye a TFT-k korában nem a legbölcsebb döntés (lehet, ha natív felbontáson nézhettem volna, nekem is jobban tetszett volna az egész). Aztán ott a kamera kérdése, ami néha önálló életre kel, megy amerre kedve tartja, vagy éppen hadakozni kell vele, ha egy bizonyos pontot szeretnénk megnézni – nem mindig jön elő ez a probléma, de annál azért sokkal gyakrabban, hogy szemet hunyjak felette. A hanghatások is hasonlóképpen közepszerűek, vagyis se a zene, se az átvezetők nem rengetik meg az embert, a szereplők hangjai rendben vannak. Tudom, stratégia... Mindez persze még rendben is lenne, hiszen izlések és pofonok, az viszont már kevésbé bocsánatos bűn a szememben, hogy a játék telis-tele van kisebb-nagyobb bugokkal. Ez magában még nem újdonság, de az olyan bugokat, amelyek képesek mentésekbe beleszemetelni, nagyon nehezen viselem. A győztes csata utáni fagyások vagy a vissza nem tölthető játékállás az én szememben kapitális vétség, márpedig itt ez is előfordul. A cikk írásának pillanatában ugyan már érkezett hír az első javítócsomagról, de hogy mindez mennyit tud majd orvosolni a problémákból, az még a jövő zenéje.

BEMUTATÓ UFO: AFTERSHOCK

AFTERWORD

Egy biztos, az *Aftershock* jelen formájában is sokkal élvezetesebb és kiforrottabb játék az *Aftermath*-nál, úgy mondanám, az Altar néhány lépéssel még közelebb került a nagy elődhöz. Komplexitásával nincs gond, rengeteg idő és türelem kell hozzá (lévén nagyon sok repetitív küldetéssel találkozhatasz benne), de ha túl tudtok lépni azokon a problémákon amiket az előbbieken említettem, idővel az ember egészen megszereti. Az irányítása rengeteget fejlődött, bőven van benne tennivaló, kellemesen nehéz (ergo jó stratégia) és persze nem utolsó sorban mégiscsak egy *UFO*-klónról beszélünk, ami sokaknak már magában is elegendő ok a kipróbálásra. A hangulatán ugyan lenne még mit csiszolni (csakúgy, mint a történeten és a látványvilágon), no de sebjaj, majd talán az AfterAfter-ben...

Del

Hát Veer, ezt nagyon benézted



mindent nekünk kell előállítani, a löszért a puskáig. Elég komoly erőforrás-menedzsment került tehát a programba, annál is inkább, hogy a gyártókapacitásról is nekünk kell gondoskodni. Elméletileg sok bázisunk lehet és ezek mind szimultán gyárthatnak és fejleszthetnek (mi több, kedvünkre építhetjük

Nos, a távol-kelet roppant problémáinak tűnik...



Ratbone, remélem örülsz az új páncéltörődnek

HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
PIII 1 GHZ	P4 2 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Meglepo, de a visszafogott grafika ellenére is képes volt beszagatni, ha egyszerre 10-15 emberrel több volt látható a képernyőn...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Bázisépítgetés, bázismenedzselés
- ▲ Hosszú, összetett játékélmény
- ▼ Gyakran ismétlődő pályák és küldetések
- ▼ Gyengus kamera mozgás

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

DEL VÉGSZAVA:



Sokkal szebb, jobb és élvezetesebb, mint az *Aftermath*, de még mindig nem érzem az igazi „UFO feeling”-et...

82%

ÉS A TÖBBI:

UFO: <i>Aftermath</i>	80%
XCOM: <i>Enforcer</i>	69%
<i>Jagged Alliance: UB</i>	64%



EXTRA NAGYTÍPPEK A 108. OLDALON
TRAINER A CD/DVD-N

KATEGÓRIA MOZIGYÁRTÁS MENEDZSER KÖRNYEZET HOLLYWOOD
 KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ LIONHEAD STUDIOS
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA BLACK & WHITE 1-2, FABLE
 GYORSLINK
213

THE MOVIES

Ha Lionhead, akkor valami különlegességre számíthat az ember. Nincs ez másként a The Movies című próbálkozásukkal sem, hiszen moziigényes mogulként ritkán próbálhattuk ki magunkat. Ám sajnos a jó ötlet nem garancia a kiemelkedő minőségre...

Lehet, hogy a bevezetőben kicsit elvettem a sulkyot, hiszen a *The Movies* egyáltalán nem sikerült rosszul. Az igazság az, hogy a játék alapelemeit külön-külön vizsgálva egész szép osztályzatokat oszthatunk ki, ám teljes egészé csak nem akar összeállni az anyag. De menjünk szépen sorjában, a verdikttel várhatunk néhány oldallal későbbig is.

OSCAR-DÍJAS ÖTLET

Mint azt Peter Molyneux-tól már megszokhattuk, a szokványos utakat igyekszik kerülni. A sima menedzser programba ágyazott filmkészítési lehetőség bizony mindenképpen megérdemel egy mezei piros pontot, bár a beharangozó híreket olvasgatva az embernek erős kétségei támadtak a megvalósíthatósággal kapcsolatban. Szerencsére az ismerkedési fázisban ebből semmi nem igazolódott be. A játékter menürendszere egyszerű, viszonylag könnyen kezelhető.

Stúdióink területe kezdetben hatalmas foci pályának tűnik, de a paragon heverő földdarabot néhány perc alatt betelepíthetjük a legfontosabb épületekkel, amelyek kiválasztását és elhelyezését a kifejezetten hasznos segítség-ablakoskák „felügyelik”. A reménybeli sztárok és az egyéb alkalmazottak kiválasztása ekkor még gördülékenyen megy, s ha közelebb zoomolunk a kamerával, két dolgot állapíthatunk meg. Egyrészt félelmetesen simán (mondhatnók gördülékenyen, de ezt már az előbb elsütöttük, úgyhogy maradjunk a simánál) megy át a kép a madártávlatból egészen a szereplők arcáig. Itt azonban már szembesülünk a negatívumokkal is, hiszen a szereplők feje igencsak baltával faragott, ráadásul meglehetősen bambán tudnak az emberre nézni, ami filmszínészeknél nem (sem) kifejezetten előnyös tulajdonság.

» MEGLEHETŐSEN BAMBÁN TUDNAK AZ EMBERRE NÉZNI «

EGY FILMGOGL HÉTKOZNAJAI

A menedzser rész sajnos meglehetősen átlagosra sikeredett. Szereplőválogató épületet húzunk fel, kutatási részleget állítunk, újabb és még újabb forgatási színhelyeknek szorítunk helyet, miközben próbáljuk kialakítani a megfelelő infrastruktúrát (utak, mellékhelyiség, szórakozási lehetőségek...). Nem érdemes megfellekedni a szépítő elemekről sem, hiszen ki szeret olyan munkakörnyezetben

dolgozni, ahol kétméterekenként nincs szökőkút? Ugye. Ez még csak a kisebbik probléma, az alkalmazottakkal sokkal több gondunk lesz. Elsőként illik említeni a színészeket, akiket ugyan nekünk kell – divatos szóval élve – felépítenünk, de ez nem zavarja őket abban, hogy folyamatosan problémázzanak valamin. Hol új kocsit kell prezentálnunk a színészlakuk mellé,

hol fizetési követelésekkel állnak elő, s megesik, hogy annyira sok stressz éri őket (szegények, néha forgatni is kell), hogy azt csak valamilyen szenvedélybetegség mélyebb átélésével tudják feldolgozni. Aki bővebben is kíváncsi a rigolyáikra, az legyen kedves keretes írásunkat is átböngészni – ott részletesen foglalkozunk a témával. Külön öröm, hogy a rendezők legalább annyira követelőzők, mint színészeink, így ember legyen a talpán, aki 6-7 ilyen külön figuránál többet képes folyamatos munkavégzésre bírni.

GONDNOK GONDOK

És akkor még nem tárgyalhat a segéderőket, amely csoport a szövegről a kertészig mindenkit





BEMUTATÓ THE MOVIES

FELESÉGÜL NE VEGYELEK?

Szupersztárokkal dolgozni nem egyszerű baleset. A Story, Sztár, Sorry és egyéb sziszegős magazinok olvasói nyilván tudnának mesélni, de a *The Movies* is szolgál néhány kellemes élménnyel. Az szinte már közhelyszerű, hogy a reflektorfénytől megszedült színészek italba, ételbe, egyéb csúnya dolgokba fojtják felgyülemlett frusztrációjukat. Ezeket – igaz, nem kis időbefektetéssel – orvosolni tudjuk, ha elküldjük az eltévedt bárnyit egy jó kis rehabilitációs túrára. Ezzel azonban még nem merül ki a kedvenceink pályolgtatásával kapcsolatos munkakörünk: ugyanis minél nagyobb királynak érzik magukat, annál több és fárastóbb követeléssel állnak elő. Egyrészt rendszeresen figyelni kell



az öltözködésükre, s időről időre újra-designolni ökelmét/önagságát. Aztán külön lakhelyet követelnek, amelyet természetesen a legszebb, legmenőbb cuccokkal kell körülbástyáznunk, hogy az óhajtott színvonalat megüsse a sztárvár. Ez még mindig nem a vége, hiszen egy alsó középkategóriás sztárocska is elengedhetetlen szükségét érzi egy személyi asszisztensnek, aki aztán lesi minden kívánságát, hogy lehetőleg azonnal teljesítse is az aktuális óhajt. Akinek még ez se lenne elég, az még beleveheti magát a házon belüli kapcsolatok szövvényébe, s ügyes párosítással azon mesterkedhet, hogy a mélyseges megvetést legalább a megváltó közönyt szintjére tornássa fel két áskálódo kollégánál. Jó szórakozást!

magában foglal. Nem szerencsés, hogy például a forgatókönyvek írását egyesével kell „megrendelnünk”. Jól jött volna egy előre programozható feladatlista, ahol mondjuk egyszerre öt feladattal is elláthatjuk írói vénával megáldott munkatársainkat, akik aztán ezt szépen sorjában kipipálhatnák. A mellékszereplők, a karbantartók és a tisztaságért, rendért felelős egyének ugyan maguktól végzik a teendőket, de egy idő után beleütközünk egy érthetetlen problémába: nem lesz kit felvenni. Ez így elsőre furcsának hathat (talán még másodikra is), de sajnos igaz. Hiába dúskálunk

a dollárszázerekben, hiába adunk ki egyre jobb filmeket, stúdiónk munkaerő-vonzási képessége előbb-utóbb elfogy, mint hó végén a kosztpréz. Mi meg csak állunk bután, és nem értjük, hogy miért pont egy olyan országban élünk, ahol 1000 dolláros fizetésért (és most a játék kezdetéről, azaz a '20-as évekről beszélünk) senki nem hajlandó füvet nyírni. Ez a fajta korlát nyilván a játékfejlesztői koncepció része, de talán ettől eltekinthettek volna Molyneux-ék.

AZOK A BÖLDOG HUSZAS ÉVEK

Ha már a kort említettük... A kampány a huszas évek Amerikájában indul, az



Csak még egy pohárral...



Hopp, Molyneux ebből sem tudott kimaradni...



Valaki a stábot is öltöztethetné, mert ez így tragikus...



Nem elég, hogy nem dolgoznak, még a bányu párbeszédet is el kell viselnünk

Az oké, hogy a vajszin a divat, de azért ez túlzás



SZTÁRGYÁR

Tapasztalt Sims-tolók számára nem újdonság, hogy a játékban használt karaktereket saját szánk íze szerint alakíthatjuk. Valami hasonlóra tesz kísérletet a *The Movies* is, ugyanis egy külön kis programmal (*StarMaker* névre keresztelték a drágát) megalkothatjuk önálló sztárpalántánkat. Itt is a legapróbb részletekig szöszölhetünk a szemek állásával, a fül pozicionálásával és az egyéb, rendkívül érdekes, de felettébb időrabló dolgokkal. Ami jópofa, az az egyetlen csúszka arébbtolásával elérhető öregedés, illetve fiatalítás. Ha valakinek nagyon sok ideje van, elkészítheti virtuális alteregóját, s egyetlen mozdulattal megtudhatja, hogy fog kinézni 30–40 év múlva. A mellékelt képen egyébként a híres pankrátort és a harmatos teljesítményű színészt, Hulk Hogant próbáltuk összerakni – be kell lássuk, mérsékelt sikerrel...



sem ad. Igen, nekünk kell a legjobb, legterményesebb, leglegleg stúdióknak lenni, és az aktuális filmes gálán lehetőleg az összes elismerést besöpörni, de ettől azért kicsit több, részletesebb feladatot várna az egyszerű játékos. Az sem dob sokat a dolgon, hogy különleges bónuszokat kaphatunk, amennyiben néhány előre meghatározott kritériumnak sikerül megfelelnünk. A játék menete csak úgy folyik lassan,

akkori technológiai háttérrel. Kezdetben tehát burleszkszerű produkciókkal kápráztathatjuk el a közönséget, akik ezt természetesen jó étvágygal kajálják is. Ahogy haladunk előre az időben, úgy válnak elérhetővé új technológiák, vívmányok. Ebbe nekünk is lesz beleszólásunk, hiszen a már említett fejlesztési részleg azért van, hogy mi mindig kicsit előrébb járjunk a konkurenciánál. Egy-egy idejében kifejlesztett színhely, filmes megoldás, nagyban növeli aktuális mozink elfogadottságát. De az évek múlásával az ízlés változásait is nyomon követhetjük, hiszen a főbb szereplők öltözködéséért is mi felelünk. Nincs is annál jobb, mint amikor a mi színészünk teremt új divatot. Ehhez az imázsért felelős épületbe kell pottyantanunk a delikvenst, s attól függően,

hogy melyik szobába ejtjük, lehet kézi vezérléssel, illetve automatikus stylingolással tuningolni a kinézetét. A pottyantásos dolog nyilván magyarázatra szorul. Arról van szó, hogy karaktereinket a grabancuknál fogva felvehetjük, majd a számunkra szimpatikus helyen egyszerűen leejtjük. Ha tehát a fizetését akarjuk újratárgyalni, akkor a gazdasági ügyeket intéző szobához húzzuk, s ott elengedjük, erre feljön a menü, ahol a fizetésekkel babrálnhatunk. Ezt nagyon mókás megoldásnak vélhetnénk, de

van vele egy kis probléma: az igaz, hogy a munkatársakat egyetlen kattintással megkereshetjük, bárhol is legyenek éppen, viszont az is igaz, hogy egy kiterjedt stúdióban irtózatosan macerás a kívánt helyszínre vonszolni az illetőt. A terület ugyanis hatalmas, és még a legtovábbi nézet is viszonylag kis területet mutat.

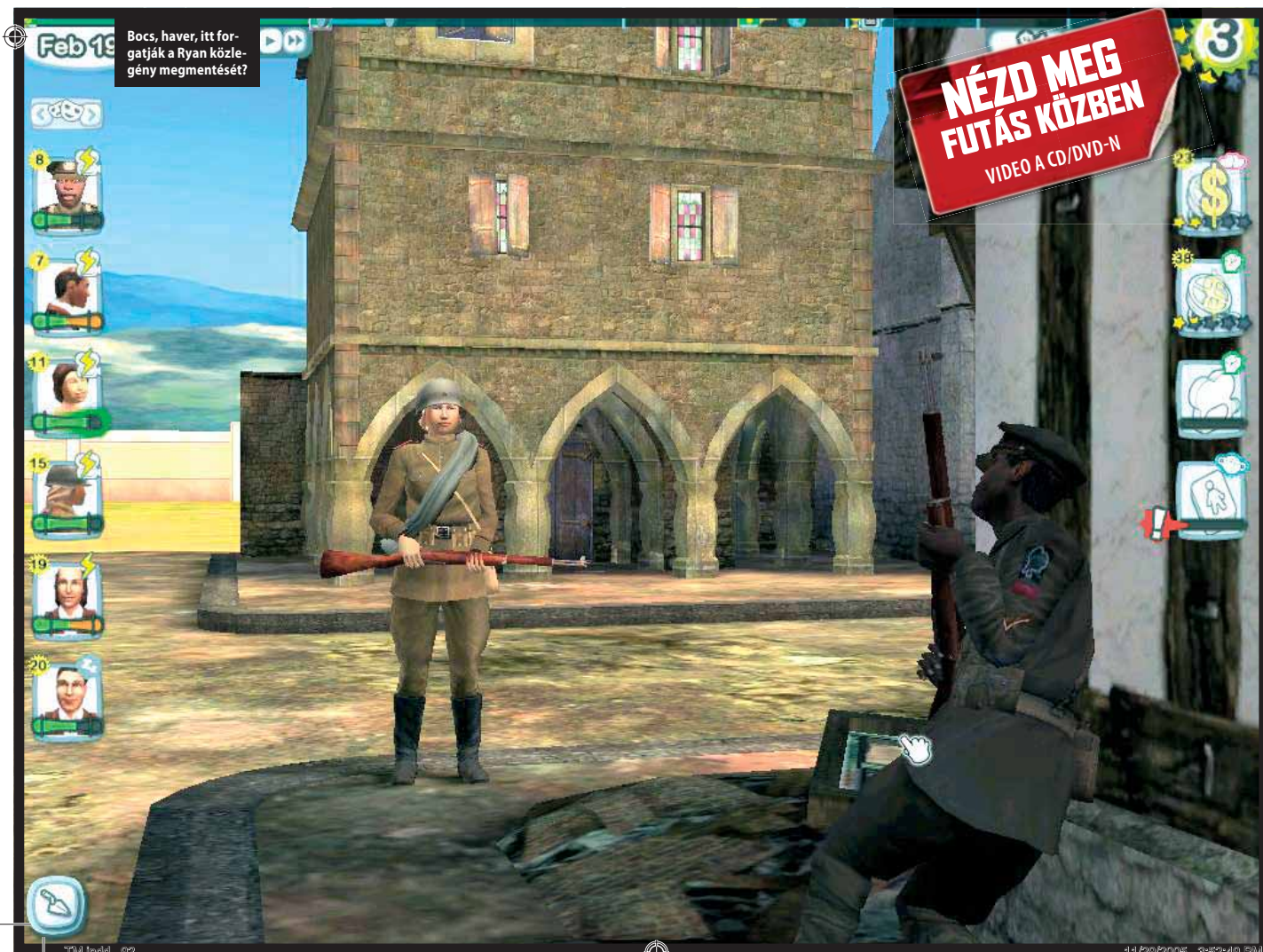
mintha sandbox módban nyomulnánk. Pedig utóbbi is van, és leginkább abban különbözik a kampánytól, hogy bekapcsolhatunk több, munkánkat könnyítő funkciót, valamint abban, hogy a „komoly” játékban már aktivált fejlesztéseket itt egyből használhatjuk.

» A DOLOGNAK EGY BUKTATÓJA VAN: AZ IGÉNYES MUNKA ELKÉPESZTŐEN SOK IDŐT RABOL ÉLETÜNKBŐL. «

CSAPÓ... TESSÉKI!

Ideje a játék lényegéről, a mozikészítésről is regélni. Két eset lehetséges. Az első az egyszerűbb, de kevésbé intuitív változat. Ekkor első teendődnek az lesz, hogy a rendelünk egy forgatókönyvet egy – remélhetőleg – divatos témában. A típusok az akció, horror, vígjáték, sci-fi és romantikus film kategóriákból kerülnek ki, s nekünk nem árt odafigyelni nemcsak arra, hogy jelenleg mi a trendi, hanem hogy a közeljövőben

CÉLTALANSÁG
Fájó hiányossága a játéknak, hogy igazán komoly célokat még a kampány





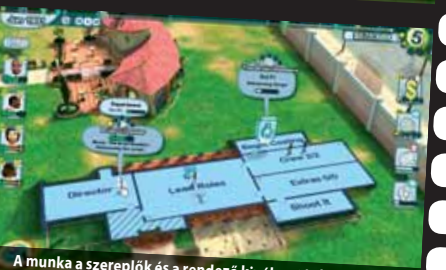
BEMUTATÓ THE MOVIES

nem várható-e valami gyökeres fordulat a közlésben (ezt a fent fut idődiagramon csekkolhatjuk). A további lépéseket szépen végigvesszük a kicsit lejjebb található mozcikón, így itt most bővebben foglalkozhatunk a játék egyik legjobb részével: a saját film készítésével. Aki a komolyabb kihívásokat kedveli, annak bizonyára nagy öröm lesz, hogy szinte teljesen saját (kis)filmeket is eszközölhetünk. Azért mondtam, hogy szinte, mivel a jeleneteket azért egy előre elkészített listából válogathatjuk ki, de a sorrend kigondolásával, a fényekkel, a kameraállással, a háttérrel nagyon sokat változtathatunk ezeken – sőt a későbbiekben saját feliratokkal, illetve home made hangalámondással is gazdagíthatjuk szellemi gyermekünket, hogy aztán Franco Zeffirelli is rimánkodva dörömbölgjön az ajtókon a tehetségünk titkát követelve. Jó, talán az öreg mágnusnak nem kell konkurenciától tartani, de az azért mindenképpen jó mókának ígérkezik, hogy az elkészült opusokat hagyományos videoformátumban is elmenthetjük, s kedvünkre fázaszthatjuk velük ismerőseinket. A dolognak egy buktatója van: az igényes munka elképesztően sok időt rabol életünkben – még úgy is, hogy a kezelőfelület tényleg barátságosnak mondható. Mi több,

GSWOOD IN ACTION



Minden kasszasajker a forgatókönyvírással kezdődik. Ha szakemberünket a szobák fölé látgatjuk, láthatjuk, hogy aktuálisan mit komál a nép. Jelenleg a sci-fi a menő, úgyhogy úgy döntünk, Drakula helyett inkább valami űrhajós témára gyúrunk.



A munka a szereplők és a rendező kiválasztásával folytatódik, akik bőszen nekilátnak, hogy átírják a kész forgatókönyvet. Mert ugye az kizárt, hogy véletlenül minden stimmeljen benne, és mindenki áldását adja rá...



Ha kész a javítás, irány a forgatási helyszín! A kopaszodó, mackóba öltözött figura nem a kellékes, hanem a rendező, de a filmvilágban ez talán nem is olyan szokatlan jelenség. A főszereplő pedig éppen a parancsnoki hidat készülő elfoglalni.



Miután az összes jelenetet rendben leforgatták, eldől, mennyire sikerült új filmpozsunk. A végső értékelés a résztvevők tudásától és hangulatától, a felhasznált eszközök és technika minőségétől, valamint a galaktikus együttműködéstől függ (utóbbitól nem annyira).

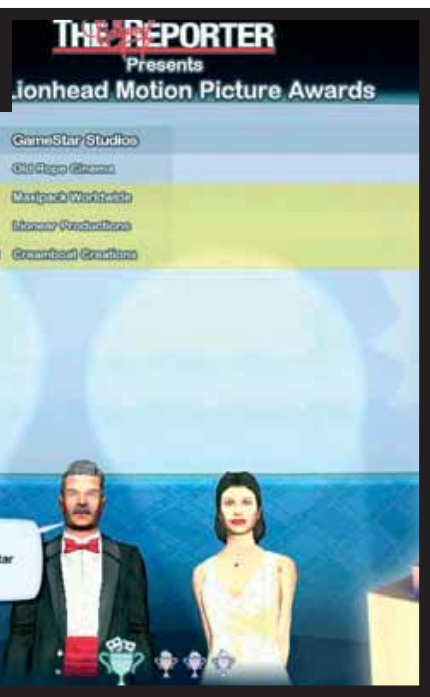


A kész mozit meg is tekinthetjük, bár ne számítsunk A Gyűrűk Urához hasonló időtartamra. A képminőség nem a monitor hibája: a '30-as évek technikai színvonalán már az is nagy szó, hogy nem csak fekete-fehérben látjuk az afroamerikai főszereplőt.

A végén pedig jön a feketeleves, azaz a kritikások. Nem is tudják elképzelni, mennyire rosszul esik, ha aprólékos műgonddal elkészített mesterművedet egy-két dilettáns firkász lehúzza a vérbe, csak azért, mert aznap bal labbal kelt fel – ismerős ez a szitu valahonnan...



Tuti, hogy már megint minden le van zsírozva, és mi semmit nem kapunk



nem lesz szükségszerűen jobb alkotásunk fogadtatása annál, mint ha automatikusan legyártatnánk egy mozit, hiszen a gép meglehetősen gépies (nohát...) módszerrel számítja ki a közönség reakcióját. Tehát molyolhatunk mi órákat azzal, hogy ne onnan és ne úgy vegyük a jelenetet, ez a menedzseres részre kábé nulla befolyással lesz.

MINDD, TE MIT VÁLASZTANÁL?

S akkor meg is érkeztünk oda, ahonnan kiindultunk. Adva van egy tisztességgel összerakott, néhány bosszantó hibával megvert menedzseres rész, illetőleg egy nagyon mókás, rengeteg lehetőséget rejtő filmkészítő szekció. A baj csak az, hogy ez egyetlen játékba lett csomagolva, aminek – ebben a formában – semmi értelme. Mert aki sikeres filmkiadói atyáúr-isten szeretne lenni, annak egyszerűen nem lesz ideje, kedve, satöbbi arra, hogy akár néhány mozit is saját kezűleg rakjon össze. Aki viszont élvezni, hogy órákat tölthet azzal, hogy saját hangjait csempéssze a gondosan megkomponált miniatűr filmjébe, annak nem valószínű, hogy sok élvezetet jelent a gazdasági, személyi és egyéb felmerült problémák folyamatos megoldása. Tehát kicsit szomorúan kell

megállapítanunk, hogy – hasonlóan a *Black&White 2*-höz – a Lionheadnek most sem sikerült igazán ütőképes játékot kovácsolni a sok, reménykeltő ötletből. A megrögzött menedzser-játékosok és az önjelölt filmrendezők persze ettől még remekül szórakozhatnak vele – csak ne felejtsetek elválasztani a szezont a fazontól.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	ÉZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHz	P4 2,4 GHz
256 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	GEFORCE FX 5600

Nem max. beállítással egész jól futott, bár a húzóabb részeknél még így is beszaggattott.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Az alapötlet remek	GRAFIKA	8
Csinálhatunk (majdnem) saját filmeket	HANGOK	8
Korszaksajátosságok	IRÁNYÍTÁS	7
A menedzseri teendők meglehetősen sablonosak	HANGULAT	9
Kezelési problémák	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

CSONTI VÉGSZAVA:

A kiváló filmkészítő és a meglehetősen átlagos menedzseres rész összetéve messze van a jelestől.

84%

ÉS A TÖBBI:

The Sims 2: Éjszakák	85%
RT 3: Soaked	78%
Playboy: The Mansion	64%



Ec-pec-kimehecc... te vagy a gyilkos!



És hol van a kaja? És hol vannak a vendégek?



Biztos, hogy itt akar szunyó-kálni, hölgyem? Nem menne inkább fel a hálószobájába?

AND THERE WERE NONE

„Tíz kicsi angol éhes lett egyszer; s vacsorázni ment/Egyik rosszul nyelt, megfulladt, s megmaradt kilenc./ Kilenc kicsi angol későn feküdt le, s rosszat álmódott,/ Egy el is aludt másnap, s nem maradt, csak nyolc./ Nyolc kicsi angol sétára ment egy szép kis szigeten,/ Egy ott is maradt örökre, s így lettek heten. . .”

Így is kezdődhetne a hírhedt versike, amely Agatha Christie világhírű regényében, a *Tíz kicsi négerben* szerepel. Az angol úriembereket/hölgyeket vacsorára hívják egy titokzatos szigeten álló házba, és épp a versnek megfelelően hullnak el, szép sorjában: van, aki megfullad, van, akit álmában ér el a vég, van, aki tengerbe veszik, van, aki méhcsípéstől halálozik el. Amikor megérkezik a rendőrség a szigetre, már mindenki halott és a példátlan bűneset csak egy palackpostával érkező üzenet alapján fejthető meg. A regényből egyedül Angliában több mint egymilliárd (!) példány fogyott el, ami minden idők egyik leghíresebb krimijévé avasztálta.

Mr. U.N. Owenről pedig kiderül, hogy a neve nem mást jelent, mint Mr. V. A. Laky. És még aznap este megkezdődik a rejtélyes haláleset sorozat...

„EGY KICSI ANGOL MÁGÁRA HAGYVA, ÁRVÁN TÉNFEREG...”

Tekintettel arra, hogy a regény végén mindenki kinyuvadt, a játék forgatókönyvírói egy új karaktert találtak ki főszereplőnek. Egy bizonyos Mr. Patrick Narracott-ot alakítottunk, aki akaratán kívül keveredik a gyilkos vacsora közepébe. Narracott foglalkozásra nézve szerény kis motorcsónakvezető, akinek annyi az összes dolga, hogy elvigye a vendégeket a szigetre. Miközben azonban segít a bőröndök cipelésében, valaki aljas módon tönkreteszti a motorcsónakját. Ott ragad hát ő is a tomboló vihartól elzárt szigeten és magánnyomozásba kezd a gyilkosságokat illetően... Szerencsére a pixelvadászat nem annyira jellemző a játékra, ugyanis a fontosabb helyszíneket közelebbről is szemügyre vehetjük, így a tárgyakat nagyban látjuk. Az inventory két részből áll, ezeket az egérrel, vagy a billentyűvel hívhatjuk elő. A bal oldali rekesz a tárgyak tárolására és kombinálására szolgál. A bizonyítékok között rendkívül sok szöveges dokumentum található (levél, könyv, kivágott újság, naplórészlet) melyeket főhőünk jegyzetfüzetébe ír. A villa bejárása után, a gyilkosságok elharapódzásával szerencsére kiszar-

badulhatunk a ház fogságából és más helyszínek is sorra kerülnek, például a sziklás partvidék, vagy a közeli, elhagyatott halászfalu. Ahogy halad előre a történet, bizonyos helyzetekben döntési kényszer elé kerülünk (pl. ki kell választanunk, melyik szereplőt mentjük meg a biztos haláltól) és ennek megfelelően a játéknak öt befejezése is van.

„...FELKÖTI MAGÁT, ÉS VÉGE IS, MERT TÖBBEN NINCSENEK.”

Krimi lény, a játékban nagy szerep hárul a szereplőkkel való beszélgetésre és az információgyűjtésre. Sajnos ez egy idő múlva monoton tevékenységgé válik. Minden haláleset után egyetlen végig kell járni a villa különböző pontjain összegyűlő, kandalló előtt hűmögő, vagy ablaknál állva merengő szereplőket, ugyanazokat a körkérdéseket kell feltenni nekik, amelyekre ugyanazokat a sablonválaszokat kapjuk. A

Erosen közepes játék született tehát. Az alapanyag remek, a történet jól megírta, a logikai feladványok érdekesek, az inventory ügyes, a többfajta befejezés pedig ad némi változatosságot. A kissé unalmasra sikerült prezentáció azonban lerontja a színvonalat. Ha nem is kerjük fel magunkat játék közben, mint azt a tizedik kicsi néger tette, hamar ásitolni kezdünk és előbb-utóbb az ágyban kötünk ki.

Berrr

MEGHÍVÁS EGY GYILKOS VACSORÁRA

A történet helyszíne a misztikus-esős Devon csücskében található Shipwreck Island (Hajóroncs-sziget), mely különös alakjáról kapta a nevét. Itt, a szakadó esőben, a cikázó villámok alatt áll Mr. U. N. Owen hatalmas villája, melybe Anglia különböző helyszíneiről sereglenek össze, rejtélyes meghívóleveleket követve a vendégek. Van közöttük egy bíró, egy orvos, egy volt rendőr, egy öreg tábornok, egy aranyifjú, egy vénkisasszony, egy tornatanárnő, és egy kalandor. Egyetlen bökkenő, hogy a vacsoráról, a házból és egyáltalán a szigetről is hiányzik maga Mr. U. N. Owen, vagyis a házigazda. Így a vendégek egymásra, valamint az öreg inasra, és feleségére, a szakácsnőre vannak utalva. A vacsora után az inas, ura levelének értelmében felrak egy gramofonlemez. A hangfelvételt Mr. U. N. Owenről származik, aki szörnyű bűnök vádját olvassa a vendégek fejére. A vendégek elsápadnak, a vénkisasszony alájul,

» A GYILKOSSÁGOKAT KOMMENTÁLÓ SZÖVEGEK MEGMARADNAK A „SZEGÉNYKE, EZ MOST MEGHALT, NA SZÍVJUNK EL EGY CIGIT...” SZINTNÉL. «

tempó belassultságával elvileg nem lenne baj, hiszen kalandjátékról van szó, de egy krimittől azért némileg több izgalmat várna el az ember. Ezen sajnos a szereplők monoton beszédmodora, és a grafika sem változtat. Bár a helyszínek kifejezetten szépek, a tárgyak aprólékosan, jól megrajoltak, a szereplők kidolgozása kissé elnagyoltra sikerült. Becsülendő az angol hidegvér, de a gyilkosságokat kommentáló szövegek általában megmaradnak a „szegényke, ez most meghalt, na akkor szívjunk el egy cigit...” színvonalánál.

HARDVER

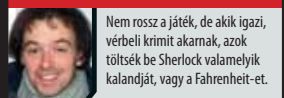
MINIMUM	ÉZZEL TÖLTUK
PIII 733 MHz	P4 3 GHz
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Az átvezető moziknál néha furcsa mód „berezonált” a kép.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Agatha Christie-feeling	GRAFIKA	6
Megalszik az ember szájában a tej	HANGOK	8
	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

BERRR VÉGSZAVA:



» 70%

ÉS A TÖBBI:

Fahrenheit	93%
SH: The Case of the Silver Earring	87%
Return to Mysterious Island	85%

GYORSLINK KATEGÓRIA 3D POINT 'N CLICK NYOMÓZÁS KÖRNYEZET AGATHA CHRISTIE KRIMI KIADÓ THE ADVENTURE COMPANY FEJLESZTŐ AWE GAMES FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI - 1445

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY IRIVER MULTIMÉDIÁS MP3 LEJÁTSZÓT!

AJÁNDÉKCSOMAG LEÍRÁS:

H-320 (20 GB) / H-340 (40 GB)
260 000 színes TFT kijelző
MP3, WMA, ASF és OGG
formátumok lejátszása
JPG és BMP formátumú
képek megjelenítése
Host funkció, melynek segítsé-
gével a digitális fényképezőkről
áttölthetjük a képeket az iRiver-re
Felvételi lehetőség az FM rádióról is
USB 2.0 csatlakozó
Elektronikus könyvek olvasása zene-
hallgatás közben (text formátumban)
Felhasználói EQ és SRS tér-
hatású hangzáskép
Direct Encoding – közvetlen felvé-
tel külső forrásból (PC nélkül)
Hangvezérelt diktafon üzem-
mód, külső mikrofon
Lithium-Polymer akkumulátor
Lejátszási idő max. 16 óra

KÉRDÉS:

Mit jelent a Direct Encoding?

GS A – Közvetlen felvétel külső for-
rásból, PC nélkül
GS B – Birodalmi kódrendszer
GS C – R2-D2 program nyelve

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

iriver

FAST Hungary Kft.
Cím: 2046 Törökbálint,
Depo, Pf 102
Tel.: 06-23-330-830
Web: www.iriver.com



GameStar

Infopatika

MP3 DIGITAL

TIÉD A VÁLASZTÁS

De miért választanál?

Az INFOPATIKÁNÁL mindkét MP3-as lejátszót megkapod!

WWW.INFOPATIKA.HU

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



BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Mi tehetne még jobbá egy toplistás játékot? Merre érdemes továbbfejleszteni egy GTA és Counter-Strike játékmenetet ötvöző egyedi stílust? Kár lenne ezeken filozofálni. A Digital Illusions már sejtí a választ.

A statisztikai adatok állítólag kimutatták (értsd: a játékos közösség ***** más pályákat szeretne igénybe venni), hogy a hatalmas pusztákban való száguldozás huzamosabb ideig nem annyira mulatságos, mint eredetileg azt mindenki hitte. Az igazán érdekesítő és trendi dolog urbanus környezetben, kis utcákban fedezékről-fedezékre osonva osztani az áldást, lehetőleg minél több taktikai lehetőséggel. Nyilvánvaló ellentmondás van a sok játékoskal és járművekkel szűfolt hatalmas mapek, valamint a fenti scenario pályatervezési és egyéb igényei között, és fogalmazzunk úgy, hogy ez sajnos nem éppen erős oldalát képezte a *Battlefield 2* alapjátéknak, még ha nem is állt messze tőle. A helyzet ezúttal – hála az égnek – nem egy hadjáratnak álcázott unalmas mappack-kerül

orvoslásra, hanem valódi, mélyre nyúló profilváltással. Elég hát a szomorkodásból, mindenki szuperkatona lesz, még az is, aki nem akar! És pontunk!

JÓL VAN, KILÓRA MEG LESZ EZ...

Nézzük is meg, hogy mink van: az eredeti 3 mellé 6 új frakció, 12 új fegyverrel, 8 új térképen, melyet mintegy 10 újfajta járművel hintettek meg. Szódával elmegy. Ha azonban azt is hozzáteszem, hogy az általam tesztelt verzióban lévő hat mapból úgymond mind a hat a kiegészítő célját képező építményekkel és fedezékek agyonszűfolt urbanus jellegű volt, valamint hogy a játékban szereplő összes egység kivétel nélkül mind automatikusan rendelkezik éjjellátóval, gázálarccal, valamint a mászókampó, illetve a kilöhető csörölő-gyorslift egyikével, akkor már mindjárt jobb lesz a leányzó fekvése. Az új egységek „felszabadítási stratégiája” még a mai napig sem eldöntött, azaz

nem garantált, hogy az új dolgokat használhatjuk majd a régi kedvenc pályáinkon is, de a végleges döntésig legalább még semmi sincs veszve. Annyi azért bizonyos, hogy új rangok és medálok érkeznek majd szép számmal, ami mindenképpen dicséretes dolog.

MINDENKI MINDEGY KI ELLEN

A hat új frakciót többek között az eredeti játékban szereplő Kínai Néphadsereg és MEC terrorista osztag mellé bekerülő US Navy SEALs (az alapjátékban lévő US Marine Corps mellé biztos jól jön), a mindig is nagyon futurisztikusan, egyszóval ütősen kinéző, faja kis sci-fi-be illő fegyverekkel felszerelt brit SAS különítmény, és a folyamatosan lökött orosz rizsájuk által már most kedvenceimet képező egyedi hangulatú Specnaz alkotja. A maradék három úgymond „fikcionált terrorista” jellegű, mint pl. a MEC speciális különítménye, valamint két egyéb távol keleti hadúr



NA NEHOGY MÁR GYALOG MENJÜNK

Ahhoz mérten, hogy gyalogság-orientált a kiegészítő, eléggé elkényeztetet majd minket új járművekkel. A hagyományos civil gépkocsik, illetve felfegyverzett páncélozatlan teherautók mellett olyan finomságok is bekerülnek, mint az izraeli tervezésű homokfutó, a kétéltű orosz BMP3 páncélozott személyszállító, vagy épp a közismert amcsi Hummer TOW rakétavetővel szerelt változata, ahol a sofőr mellett már csak a rakási kezelőjének van hely.

Heli fronton – közkívánatra – Apache Longbow és MI 35 Hind a kínálatbővülés, bár ezeket még nem volt módomban kipróbálni. Az egyszemélyes és fegyvertelen, de annál gyorsabb kategóriát a szárazföldön a kis négykerékű homokfutó (ATV), vizen pedig a szintén még csak ígéret szintjén létező Jet Ski képviseli, igaz James Bond hangulatot teremtve (vagy harmadrangú amcsi akciófilmét, izlés kérdése...) A vízi ugratókkal állítólag igazi show-elemeket is bevethetünk majd, amit a terroristák gondolom AK lövésekkel pontozhatnak.

Abdul mindig biztosra ment: ma lepkére vadászunk.

saját bejáratú terror brigádja. Ezek mindegyike rendelkezik mind a hat választható alaposztállyal, a tucatszámú új fegyver pedig az alap gyilkolóeszközzel vegyítve oszlik el közöttük.

A kombinációs lehetőségeket azért némileg csökkenti, hogy ezek az új háborús felek az új pályákon jelennek csak meg, és ott is fixált felállásban. Mike Doran producer korábban azt merte vetíteni, hogy ez a megkötés a pályadesignhoz kötött egyensúly miatt nem rúgható fel – hát ha ő mondja, elhisszük, bár azért volna tippünk ennek a kiküszöbölésére...

PŐKEMBER BEÁJULNA

A hangsúly tehát úgy tűnik a gyalogsági élményen lesz, és bár a játék alapvetően arcade sebzsérrendszere miatt azért én

egyelőre nem igazán éreztem magam a marketing gépezet által sulykolt „szuperkatonának”, de az kétségtelen, hogy az univerzális mászóeszközök miatt már most meglepően sokat javult

...EZUTÁN MÁR AZT FOGJUK LESNI, HOGY HOVA LŐJÜNK KI KÖVETKEZŐNEK A MÁSZÓKAMPÓT...

az eredetihez képest is a játékelmény. Ezután az új pályákon, melyek néhol vertikális irányban is eléggé

elburjázottak, illetve létrákkal, egyéb átjárókkal megspékeltek, már azt fogjuk lesni, hogy hova lőjük ki a következő menekülési/camp helyet az ellenség alázására. A mászókampó ugyanis feldobható bármely vízszintest közelítő építménynek látszó tárgy szegélyére, melyet igénybe vehetnek társaink is mind le, mind pedig felfele irányban, használat után pedig vissza is szedhető újrafelhasználás, illetve nyomeltakarítás céljából. Még mókásabb a tetszőleges alacsonyabb helyre egész nagy távolságból is kilőhető drótkötél, melyen aztán az egész osztag sorra lezúdulhat – meglepően nagy sebességgel.

Ha mégse SAS kommandós volt, akkor nézhetek megint új kertész után...



Már most látszik, hogy az sem válik majd hátrányára a kiegészítőnek, hogy a pályákon vannak mozgatható ajtók, liftek, számos elpusztítható objektummal karöltve, ellenben jóval kevesebb a jármű, és azok is inkább szállító jellegűek. Nem is hiányzik a több, mert a használati értékük a fedezékekkel agyonhíntett kanyargós szűk sikátorokban – valljuk be – meglehetősen korlátozott. Az általam tesztelt hat pályán egyébként nem is volt légi egység. Ebből számomra egy dolog következik: a két hátralévő map valószínűleg hagyományosabb BF2 skálázású lesz, legalábbis a két új heli reméljük valahol azért csak megjelenik...

FÉNYES ÖTLETEK

Speciális csapat tagja révén játszódhatunk majd vakítógránáttal, illetve a (szinte csak a *Global Ops*-ban elfogadhatóan megvalósított) könnygázgránát-gázalárc kombóval is. A gázalárc itt meglepő módon nem igazán korlátozza a látási viszonyokat, ellenben légzési nehézségek miatt nem lehet futni benne, sőt, alapsebességünk is csökken némileg, ami egész korrekt megoldás, nagy mókának ígérkezik. Két éjjeli pályát is volt módomban kipróbálni, ahol az egy idő után lemerülő, de lassan újratöltődő éjjellátó a főszerep. Ez az eszköz itt kivételesen nem annyiban nyilvánul meg, hogy zöld árnyalatban, némi mákostesztáttal karöltve, de némileg világosabban mutatja meg tükögyan-

azt. Az eredeti változat működéséhez vélhetően sokkal inkább hasonló módon a létező fényforrásokat erősíti, azaz a sötét még sötétebbnek tűnik, a világos pedig extrém mértékeket is ölthet, ha nem vigyázunk. A terepen ennek megfelelően az égdarta világos semmit sem láttam vele, ellenben házak között gyér világítás mellett sokkal jobb, mint nélküle – egészen addig, míg erős fényforrás nem érkezik, mint pl. jelzőrakéta, vagy egy jó kis felénk irányuló toroklötű. Ha valakiben kétségek támadnának, hogy ezt mind meg tudná valósítani, azok után, hogy az eredeti is oltári bugokkal szenved néha, azt megnyugtathatom: a kiegészítőt a DI-nek az a kanadai szekciójá készíti, amely a *BF Vietnam*ot is elkészítette. Az alapjátékot készítő svéd mesteremberek így továbbra is folytathatják az alapjáték esetleges problémáinak hegesztését.

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,7 GHz	AMD 2100+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	GEFORCE 6600GT

1024-ben korrekt részletesség mellett sok esetben már élvezhetően volt a tesztkonfiguráció.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Sosem látott mozgásszabadság	GRAFIKA	8
Urbánus pályák ezernyi fedezékkel	HANGOK	7
Elég kimérten adagolt az újdonság...	IRÁNYÍTÁS	9
Még mindig irreális gépigény	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

KECSKE VÉBSZAVA:

Világrengetésnek a gondolatát sem kockáztatták, de azért sok fontos apróságot hozt be, és jó az irányvonal is, hozzáteszt jócskán az alapjátékhoz. És rá is fért.

85%

ÉS A TÖBBI:

Battlefield 1942	90%
Battlefield: Vietnam	88%
SWoWWII	85%



Nézzétek milyen szép tiszta a kardom

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

A tavaly ősszel megjelent Rome: Total War megjelenése után egy év kellett ahhoz, hogy újra átélhessük az erőszakos birodalomalapítás örömeit.

Azon kevesek, akik egyáltalán végig tudták játszani a Rome: Total War-t, most bizonyára örülnek, hogy újabb kihívás érkezik, a nagy tömeg azonban valószínű-

mások) önálló tulajdonságokkal rendelkeznek, és más taktikai célokat kell elérni velük.

ERŐT, S ERÉNYTI!

Ha sikeresen vesszük az akadályokat, még több extra népcsoport is bekerülhet a listára, de feltehetően elég kevesen lesznek, akik végig tudják vinni a játékot. Bár az alkotók igyekeztek jobb menüszerkezetet kialakítani, és a csaták átláthatósága is mintha jobb lenne a Barbarian Invasion-ban, mégis nagyon könnyű elvérezni, mivel egyszerűen képtelenség valós időben követni a többképernyős csatákat. Bár a Tutorial igyekszik minden lehetséges eszközt bemutatni (fejlesztés, parancsok kezelése, vallás, építkezés, diplomácia), az éles helyzetekben inkább kudarc vár a játékosra. Pedig a látvány tökéletes, az élmény garantált, de csak a legkeményebb RTS örültek veszik majd elő egy hónap múlva is, hogy újra próbálkozzanak a reménytelennek tűnő feladatokkal.



Srácok most mire is várunk?

leg még mindig az első játékkal küszködik, mivel a Creative Assembly történelmi stratégiája iszonyatosan nehézre sikeredett. Nos, a kiegészítő lemez sem lesz könnyebb, már az első néhány küldetés is keményen megizzasztja az embert. A Barbarian Invasion története 350-ben játszódik, amikor is a Római Birodalom utolsó dicsőséges napjait éli. A gyarmatok lázadoznak, nehéz fenntartani a rendet, ráadásul a római vezetés sem egységes, így új hadvezérként nekünk kell menteni, ami még menthető. Természetesen a másik oldalt is választhatjuk, és a tiz teljesen új törzs élére állva kényszeríthetjük térdre az egyik legnagyobb birodalmat. Mind a tíz barbár népcsoport (hunok, gótok, frankok, perzsák, és még sokan

VIETCONG 2



Romok a szélben

Ismét lehetőségünk van arra, hogy a vietnámi háború borzalmait saját élményként könnyelhessük el, még akkor is ha ez az élmény olyan langyos lesz, mint egy nyugdíjasklub vasárnapi ebédje.

Pedig az alkotók tényleg igyekeztek mindent megtenni, hogy másodszor is elhithessék velünk: érdemes még háborús FPS-eket a piacra dobni. Reális helyszíneket kreáltak, korhű fegyverek, járművek és katonai viseletek kerültek a játékba, de még Vietnámot megjárt katonákkal, történésekkel és szakértőkkel is konzultáltak a hitelesség kedvéért. Ez egyébként meg is látszik a végeredményen, nem agyatlan henteles vár ránk, valódi háborús atmoszférát sikerült teremteni, amely már önmagában is eredmény.

A Vietcong 2 az 1968-as „Tet Offensive” nevet viselő hadművelet történetét dolgozza fel, amelynek végkimenetelle természetesen csak és kizárólag rajtunk múlik. Hue városának bevételét, majd védelmét kell véghezvinnünk, összesen 14 nagy helyszínen, akár egyedül, akár kooperatív módban, ami igen kellemes adalék lett az egyébként tragikusan rövid játékmenehez.



Ugye nem csak a testem kell Joe?

ami ideig-óráig kellemes szórakozás, de hiányzik a kihívás, amiért összességében megérné játszani a Vietcong 2-vel. Sajnos a grafikai megvalósítás is igen langyos lett, még az ajánlottnál jóval erősebb konfiguráció esetében is hajlamos akadozni a játék, ráadásul néhány buggal is összefutottunk a teszt alatt. Kiegészítőnek remek lett volna ez a kiadás, de folytatásként sokkal többet vártunk volna ettől a neves játéktól. Most megint várhatunk egy újabb részre, hogy megjöjjön a harci kedvünk. Ne már!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

»» **85%**

FEJLESZŐ:
CREATIVE ASSEMBLY

KIADÓ:
SEGA EUROPE

DZSUNGELHARC NÉHÁNY ÓRÁBAN

Az ellenfelek és csapattársaink MI-je elég meggyőzőre sikeredett, de látunk már okosabb játékot is. A harci jelenetekkel nincs semmi gond, a baj ott kezdődik, hogy fél óras gyakorlás után nem vár ránk jelentősebb kihívás, és az egyjátékos mód nagyon hamar véget is ér. A multplayerben összesen 64-en csapathunk össze, több mint 50 fegyvert durrogatva,

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

»» **62%**

FEJLESZŐ:
PTERODON

KIADÓ:
ZK GAMES

textboy

www.textboy.hu



Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!!
FANTASZTIKUS
ÁRLESZÁLLÍTÁS!*



Top Csengőhangok

	polifon	mono
Maria Carey - It's Like That	GS190908	GS93495
Mario - Let Me Love You	GS190909	GS93496
Megaszűr - Ne ébressz fel	GS190768	GS93497
Moby - Life Me Up	GS190782	GS93513
Natalie Imbruglia - Shiver	GS190783	GS93505
Nelly - Over and Over	GS190910	GS93484
Nox - Százszor ölelek	GS190911	GS92970
Rob Thomas - Lonely No More	GS190784	GS93506
Royal Gigolos - California Dreamin'	GS190735	GS93238
R-port - Ne félj te kis bolond	GS190920	GS93187
Sossor Sisters - Filthy Gorgeous	GS190771	GS93518
Scooter - Shake That	GS190914	GS93424
Scooter - Suavemente	GS190781	GS93504
ShapeShifters - Back to Basics	GS190772	GS93519
Snoop Dogg ft. J.Timberlake - Sign	GS190788	GS93510
Süti a sárkány	GS190921	GS90274
The Game - Hate It or Love It	GS190774	GS93520
Titanic	GS190346	GS90476
Uniting Nations - Out of Touch	GS190775	GS93521
Usher ft. Lil Jon & Ludacris - Yeah!	GS190916	GS92899
Vision - Bártsak újra itt lennél	GS190777	GS93522
V-Tech - Homokba írt szerelem	GS190917	GS92923
V-Tech - Merre jár a boldogság?	GS190426	GS92699
Will Smith - Switch	GS190778	GS93523
Zsedenyi Adrienn - Mindhalál mellett	GS190779	GS93524
Zsedenyi Adrienn - Szeres most	GS190919	GS92698
50 Cent ft. Olivia - Candy Shop	GS190801	GS93474
A profi (Ennio Morricone)	GS190167	GS92497
Arash - Boro Boro	GS190751	GS93514

Színes hátterek

GS180125	GS183272	GS184011	GS184016	GS184064	GS184072	GS184095	GS184152
GS184206	GS184209	GS184213	GS184215	GS184218	GS184220	GS184256	GS184268

Real Tone Java játékok

45-ös colt	GS199020
boó	GS199018
dísznőrófóg	GS199036
ébreztőóra	GS199014
elektromos gitár	GS199012
géppuska	GS199032
hagyományos telefoncsörgés	GS199017
harangszó	GS199003
kakas	GS199005
kakukkos óra	GS199007
karambol	GS199013
kiskutya	GS199011
lónyertés	GS199009
örjátek	GS199016
riasztósziréna	GS199021
számáróbógés	GS199023
tropusi őserdő	GS199015
madárhang	GS199048

MY MOBILE POCKET
Van életed a mobilodon!
Válassz 14 karakter közül - legyél sportoló, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres!

JAMAICAN DICKSTA
A legjobb kalendárjában egy jamaica rasta vagy - add és vedd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, halgassd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágus!

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög - mit főzöl ki a nagymamának? Egy kis kórmós spagetti? Chi! szemogyókkal? A nagyi kedvenc receptjeit extra pontokat kapsz!

Logók - Képzük

Hogyan töltsd le!

Info: SMS-ben küldd **GS183592**



már a telcsiden is van!

Színes háttér - Csengés - Logó/képzük - 1795
Mini Mozi - Java Játék - Real Tone - 06-90-629-333

HA LOGÓT VAGY KÉPZÜT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: S45, S45, S45, C45, MS0, MTS0, CL50, AS0, A45, ME45) a logóképzük sorozama után írd SI és utána a modellszámot. Pl. S45, S150, S85, • TOBBSZÁLMU ÉS REAL TONE CSÉNGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTETHET LE: Nokia (N01, 3510, 3510i, 3650, 5110, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (D1, C55, S55, Samsung (S30) S100, S105, T100, T400, V200, V205, E330, N400, A500, Motorola (M01) T720, T720i, C336, C339, A835, C350, E350, V600 Sony-Ericsson (E91) T300, T310, P800 Panasonic (P1A) G067, G267 Sharp (S10) G210, • SZÍNES HÁTTÉREK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTETHETEK LE! A többzámú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfaSMS. Operátorlogók és képzükre csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthető le! • Polifónus csengés, mini mozi, java játék, színes háttérkép és real tone csak aktív nappal tölthető le! • A mini moziknál, real tone csengéseknél és java játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfaSMS • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetőek le • A http://wap.textboy.hu/jatek/ WAP oldalon megtekinthető, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékok és polifónus csengés, mini mozi és színes háttérkép Vodafone-nál csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. képzükjele: 06-14855-7202 • További info: www.textboy.hu

* az árleszállítás a színes háttérképre és a polifónus csengésekre vonatkozik!

Küldd el SMS-ben a GSHOR kódot és születésed évét, hónapját és napját a



06-90-622-522-RE
ÉS NAPONTA
SMS-BEN
MEKAPOD
SZEMÉLYES
HOROSZKÓPOD!

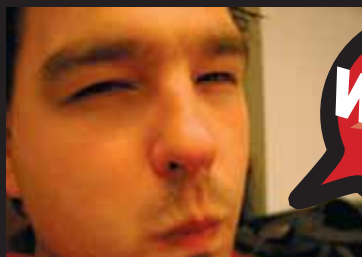
ha a születési dátumod pl. 1970. január 7.
akkor az legyen az SMS szövege:
GSHOR 1970 01 07
SMS díja: 160 Ft+400 Ft áfa/naponta SMS
Mindon elküldöd SMS eljuttatás

Ügyfélszolgálat: 061-455-72 84, TeleMedia Kft.
A szolgáltatás csak Pannon, illetve T-Mobile hálózaton érhető el!
A szolgáltatás lemondásához elég elküldöd a STOP GSHOR parancsot a 06-90-622-522-re

Mini Mozik

TIPPEK TRÜKKÖK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Tél van, hó esik, jönnek az ünnepek – énekelhetnénk némiképp aktualizálva a hazai rocktörténelem megható, érzelmes klasszikusát. Ám nem tesszük, mert itt kérem újság készül, csak Malachit énekelhet, ő a mi kis megasztárunk. De hol is tartottunk... ismét ömlenek a tippek-trükkök, ezúttal jobban igyekeztünk, hogy ne csak a legfrissebb játékokhoz adjunk némi okosítást, hanem retrospektíve is, úgy mond. Aki mégsem találja meg, amit keres, ne habozzon: azonnal tárcsázza a kavesznet@gamestar.hu-t, ahol segítségnyújtásra szakosodott hős Berkenyének minden kedves olvasónak ellátja a baját. Úgy értem, megoldja. És még valami: hogy az e-mailek mezőjébe írjátok be a „VIAGRA” szócskát, csak vicc volt. Nem kell. Helyette megteszi a „PenIs 3nlargm3nt” is. (Ez is vicc volt!) De még mielőtt végleg elásnám magam remek vicceimmel, csatlakozom a többi drága kollégához, és – száncsengó csinglingling – boldog Karácsonyt, hovatovább boldog új évet kívánok Nektek!!!!1sHIFT



Miután becéloztad az ellenfeledet, ne felejtsd el ráuszítani Shadow-t!



A HÓNAP EASTER EGG-JE QUAKE 4



A játékban több apró poén is található, például a „Raven Squad” tagjai, akik a fejlesztők logóját viselik páncéljukon, illetve tőlük kölcsönzött nevekkel szaladgálnak – még bizonyos (Tim) Willits szanitéccal is összefuthatunk. Kedvencünk azonban az éttermi üzenőfal, melyet közelről megvizsgálva (magasabb felbontás esetén) látható, hogy a hős katonák az utóbbi időben nemigen voltak meglepődve az ellátmánnyal. Sőt, egy bizonyos Carl még bajba is került kritikus megjegyzései miatt...

UFO: ATER-SHOCK

1 Újra együtt

Mielőtt még belekezdünk egy misszióba, érdemes többféle csapatot összeállítani. Nem elég ha csupán egyetlen „übertáp” osztágnak van a legjobb fegyverekkel. A különböző típusú küldetésekhez különböző típusú felszerelés kell.

2 Időhúzás helyett

A kutatást mindig célirányosan végezzük. Először azt fejlesztjük ki, amivel utána kezdeni is akarunk valamit. Ne fejllesszünk ki olyan fegyvert, amit amúgy sem használunk.

3 Készülj fel

Bevetés előtt mindig érdemes átnézni az embereink felszerelését. Nincs-e esetleg valami új fejlesztés, amivel tápolhatjuk a cuccaikat. Nem szenvednek-e hiányt lőszerben?

4 Roham nélkül

A csapatunkat ne tömegesen mozgassuk! Külön-külön irányítsuk az embereinket, így elkerülhetjük azt, hogy a mesterlövész lesz elől, a puskás pedig hátul. Figyeljünk oda arra is, hogy ne legyenek túl közel egymáshoz a

katonák, mert akkor egy területre ható fegyverrel könnyedén kilövöld mindet.



Nézzük meg a katonánk tulajdonságait, mielőtt a kezébe adjuk a fegyvert.

DEAD TO RIGHTS 2

1 Színesek

Mikor az ellenfelekre célzol, mindig figyelj a célkereszt színére. A zöld a könnyen eltalálható célpontot, a piros a nehezet míg a szürke a lehetetlent jelöli.

2 Hajolj be

Saroknál mindig álljunk meg, és nézzük meg, mi van a sarkon túl. Ilyenkor is be tudjuk célozni az ellenfelet, és rá tudjuk küldeni hűségű társunkat.

3 Elbújhatsz...

Figyelj az ellenség lépéseinek a zajára, és eszerint búj el. Így sokkal könnyebben el tudod őket intézni, mintha rögtön észrevennének.

GT LEGENDS

1 Nézzük az utat

Figyeljük mindig az úton látható keréknyomokat. Ezek igen hasznos tájékoztatást szolgáltatnak a fékezési pontokról és a ideális kanyarívról.

2 Ingyenes oktatás

Egy apróbb trükkel gyorsan kitanulhatjuk, hogy vegyük a pá-

lyákon az ideális íveket. Indítsunk egy sima versenyt a legmagasabb MI-fokozaton, majd aktiváljuk rögtön a startnál az autópilótát. Ezután csak végigmozzuk, hogy merre-hogyan mennek a profik, és máris könnyebb lesz az életünk.

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

1 Vessük be a tüzérséget

A birodalmi egységek tüzérsége kiválóan alkalmas arra, hogy segítségével pillanatok alatt szétszed-

CHEAT DV ZE MONZ CALL OF DUTY 2

Az Optionsban kapcsoljuk be a konzolt. Nyomjuk le a [-] billentyűt, majd pötyögjük be: „developer 1”. Ekkor megjelenik a „Load” felirat, klikkeljünk rá, majd válasszuk ki a pályát. Miután betöltődött, ismét hívjuk le a konzolt és írjuk be: „devmap”. Játék közben bármikor begépelhetjük a kódokat a konzolba.

god	sérthetlenség
give all	minden fegyver töltéssel, max élet és pajzs
give ammo	lőszer dögivel
ufo	repülés
notarget	megbénítja az MI-t

jünk ellenséges csoportosulásokat. Használjuk a „Támadás” parancsot – ennek segítségével az ellent mindig távolságon kívül tartják.

2 Páncélosokkal a gyalogság ellen

A birodalmi páncélosok a gyalogság ellen hatásosak különösen. A „Hellhound” a talpasok demoralizálására kiváló, míg a „Bane Blade” páncélos egy igazi csúcspajzsos gyalogság megtizedelésében. Emellett bázisvédelemre is igen praktikus, tekintve, hogy rengeteg életerőponttal rendelkezik, miközben ágyúival szanaszét tüzel.



Először a tüzet oltsd el, Harry! Hagyd, hogy arrébb másszon onnan a szalamandra!”

HARRY POTTER AT-GOF:

1 Bogyót gyűjtök

A létező legkülönfélébb tárgyakra is szórj varázslatot, mert a belőlük kipukkanó színes draszták közül a kékek a varázsmértet, a pirosak meg az életed növelik – egyébként a gyűjtőkártyák megszerzéséhez van rájuk szükséged.

2 Együtt szövetségben!

A barátaid, Hermione és Ron – bár elsőre talán nem látszik – tudnak segíteni az ellenségek legyilkolásában. Ez főként a tüzes szalamandráknál jöhet jól: először a padlón található tüzes körmöket oltsd el, majd foglalkozz a szalamandrákkal. Lebegtesd őket, addig barátaid támadhatnak.

3 Kártyázzunk!

A begyűjthető kártyák nagyobb sebést, több egészségi pontot, stb. adhatnak minden karakternek, ezért aztán érdemes Herminét és Ront is irányítani néhány pályán, hogy velük is gyűjthesd a kártyákhoz szükséges színes babokat.

TOTAL OVERDOSE

1 A rakétavető használata

A rakétavető a körülményekhez képest igencsak gyengusra sikerült. A maximális hatást úgy érhetjük el vele, ha az ellenfél lába alá, a földre célzunk. Ilyenkor a robbanás ereje felborítja, míg viszont, ha a testére célzunk, jó eséllyel odébb mozdul, mielőtt eltalálna egy raksi.

2 A bikaviadal-aréna

Igazán kemény rész a bikaviadal-aréna. Itt idővel harcosokkal kerülünk szembe, akik baseball ütővel próbálnak minket megpuhítani. Itt egyetlen megoldás, hogy folyamatosan mozgjunk, így elkerülhetjük a sérüléseket.

3 A gránátvető alkalmazása

A gránátvető legjobb bevetési módja, ha álló célpontra tüzelünk vele. A másik lehetőség, hogy sorban, egymás mögött futókra lövünk: ha a gringók szép sorban loholnak felénk, akkor adjunk az arcuknak – ha az elsőt nem is találtuk el, a célzófej rámelegíti a mögötte talpaló rosszarcúra, mi pedig időt nyerünk a sikeres küzdelemhez.

4 Boss-ellenfelek

A legtöbb boss-t már jóval azelőtt meglátjuk, hogy meg tudnánk őket sebezni. Ezért érdemes gyorsan meg előtte összetoldoznunk magunkat,

VEGYES CHEATEK

BLITZKRIEG 2

Miközben játszunk, nyissuk meg a konzolt [-] billentyű – és máris írhatjuk a kívánt kódot:

@password(„Barbarossa”)
@God(0,1)
@God(0,2)

aktiválja a cheat módot
sérthetlenség
sérthetlenség plusz
egy lövés-egy halál
azonnali győzelem
a kód ki/be kapcsolása

@Win(0)
@ChangeWarFog(0) vagy (1)

VIETCONG 2

Játék közben hívjuk le a konzolt ([`] gomb) és máris írhatjuk a kódot:
cheat.god
cheat.heal
cheat.opencv

cheat.openus

cheat.nextmission
cheat.saveunltd
cheat.erikgun

sérthetlenség
max. életerő
minden VC küldetés
megnyitása
minden US küldetés
megnyitása
küldetés átugrása
végtelen mentési lehetőség
örült puska

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Nyomjuk le egyszerre a [CTRL]+[SHIFT]+[C] billentyűkombinációt. Az „exit” beírásával zárhatjuk le ezt az ablakot. A családokat akkor írjuk be, amikor éppen megy a játék.

kaching
maxmotives
motherlode
Motivedecay [on] vagy [off]

+1000 dollár
a 8-ból 7 igényt kielégít
+50000 dollár
befagyaszítja
a szükségesletek csököt
kiírja az összes csalást

help

MADDEN NFL 06

Menj a „My Madden” részben a menüben, majd a „Madden Cards”-ba. Válassz ki a „Madden Codes”-ot, és máris írhatod a

555128
614897
J3318F
8Q2J2X

minden stadion
klasszikus csapatok
Bingo!
Donovan McNabb
Arany Kártyája
emberi eke

3H3U7F

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Állítsuk be a játékban a billentyűket ahogy nekünk kényelmes, majd lépünk ki belőle. Nyissuk meg jegyzetkönyvvel az „EiB.ini” fájlt, ami a játék könyvtárán belül a System mappában található. Itt írjuk át a „ConsoleKey=” utáni számot 0-ról 192-re. Mentjük el a fájlt, és tegyük írásvédetté (jobb gomb - tulajdonságok). Ezek után játék közben már le tudjuk hívni a konzolt a [`] billentyűvel, és beírhatjuk a kívánt kódot.

god
fly
allweapons
allammo
Invisible 1/0

sérthetlenség
repülő mód
minden fegyver
rengeteg lőszer
láthatatlanság
be/kikapcsolása
mindenki meghal, muhaha

killall

KING KONG

TIPPEK



Útba esik jövet, menet...

Attól, hogy lószérhez jutunk, még ne kezdjünk el ész nélkül puffogatni – ha egyesével jönnek a szörnyek, minden esetben dárdával intézzük el őket. Ha ugyanis többen rontanak ránk egyszerre, ott csak fegyverrel boldogulunk majd.

Taktikák a T-Rex ellen

Először is ne essünk pánikba, gondolkodjunk hideg fejjel. Képzeld meg, hogy az oviban kergetőzünk Kovács Petivel. Másodszor: ne tartózkodjunk nyílt tereken túl sokat egyhuzamban, mert bekapnak. Mindig tendáljunk a terepadályok felé, amiken mi keresztülsusszanhatunk, a dinónak viszont meg kell kerülnie.

A szűk helyek... az az igazi!

Ha van a közelünkben szűk repedés, amikor több kisebb szörny támad ránk, húzódjunk vissza, hogy csak egyesével érhessenek el minket.

Low on ammo, low on spear

Ha már dárdából sincs több körülöttünk, s még mindig nem halt meg az aktuális páciens, trükkös módon a már testébe állított darabokat is kihúzhatjuk belőle, hogy aztán újra beléállíthassuk. Ha már meghalt, azért álljunk le a transzírozással.

Friendly fire: off

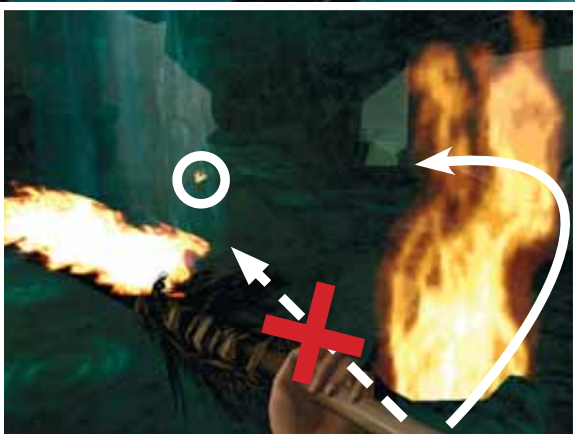
Saját csapatársainkat nem sebezhetjük fegyverrel, nyugodtan puffogtassunk a dolgok sűrűjébe.

Kong dühös, és szertecsap

Minden bossfight legelején menjünk át rage-módba. Enélkül néhány szituáció megoldhatatlan. Ne mindig hallgassunk a tooltip-re, a Denevérszörny ellen például az ajánlott kétkezes ellökést (egy görgetés hátra) nagyon nehéz jó ütemben végrehajtani, helyette használjuk a sima ütést, vagy elkapást (bal, illetve jobb klikk).

Nem ám csak állni, meg bámolni!

Mindig figyeljünk csapatársaink mondandóira, néha ugyanis nem csak kommentálnak eseményeket, hanem feladatokat is osztanak, melyeket általában azonnal végre kell hajtani, ha túl akarjuk élni a kérdéses szitot.



Tüzetes vizsgáldás

Néhány helyen a továbbjutást blokkoló akadály felégetéséhez szükséges tüzet csak trükkös módon juttathatjuk el a célterületre a lándzsánk végén (pl. dobálni kell, mert ha visszük, eloltja egy vizesés). Ha így sem tudunk tüzhöz jutni, fejünket az égnek szegezve keressünk felfüggesztett „tüztartókat”, melyeket megdobva lándzsával, azok lepottyannak.



Tátott szájjal

Ne tévesszen meg bennünket, ha egy szörny mondjuk szájával elkapja lábunkat, és a halálanimáció (vörös kód) alatt ráncigál minket: ilyenkor még miénk az irányítás! Üssük, rúgjuk, verjük pofán puskatussal, ilyenkor még kiszabadulhatunk!



Animal-kannibalizmus

Skull Islanden mindenki megeszi a másikat: saját fajtársat csak akkor, ha az is meghal, nem saját fajtársnak viszont élve is nekimegy mindenki. Ezt tartsuk észben, jó figyelemelterelő lehet némely esetben.



Egy csomag C4-es bármilyen járművel csodákat művel, főleg ha szűk utcában áll, vagy tele van utasokkal.



Platós teherautón utazni nem mindig életbiztosítás...



Ne bonyolítsuk: minél magasabb egy kemp hely, annál jobb.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES TIPPEK

A választandó stratégia mindig terep-, és oldalfüggő is egyben, 16 fős leosztáshoz adunk pár alaptaktikát kedvcsinálónak.



Devil's Perch, MEC SF

A legfontosabb: a templomot minden körülmények között meg kell tartani a hátulról az ide lopakodóktól! Ha ez megoldott, végig felülről támadhatunk és vak-sötétből, az alulról terjeszkedő ellenfelet drótkötélről gyakorlatilag bárhol oldalba lehet kapni. Alacsonyabban fekvő zászló – alacsonyabb visszafoglalási prioritás.



Ghost Town, Spetznaz

A legfontosabb a magasban fekvő építmények belakása, főleg a pálya közepe táján. Ezzel mindennemű gyalogosforgalom felett nagyjából át lehet venni a vezérlést, plusz középső zászló stabilan űnved. A tér is belátva.



Surge, bármely fél

A nagy tömegű fedezék ellenére a sok út és a kvázi szimmetrikus felépítés miatt ez bizony jármű map. A három középső zászlóból csak kettőt kell tudni megtartani a győzelemhez. Ha a bázis stabil.



Warlord, SAS

Érdemes minden áron életben tartani a masszív APC-keket, a palotakert nem dűskál fedezékben, így tarolhat az egész környékben. A palota mögötti kert emiatt felejtős, örüljenek neki.

Vezetés tömegben

Szűk utcában nagy sebességű jármű elől elég nehéz félreugrani. Igaz, nem a legszebb módja a killek megszerzésének a tömeges gázolás, de látott már rosszabbat is a történelem.

Száguldó páncélozott bomba

Mozgó és folyamatosan tüzelő ellenséges páncélozott járművet szűk helyen sem életbiztosítás kivégezni, de egy C4-es birtokában összetákolhatunk házi ellenszert: a plasztikot bedobjuk egy gyors járműbe, és beleszáguldunk vele a célpontba. Utolsó pillanatban azonban ki kell kiugrani, rohanva kissé eltávolodni járművünk fedezékében – és most a piros gomb.

Felülről minden szebb

Alapigazság, hogy magasabban fekvő löpőpozíció mindig előnyt jelent, főleg ha annyival magasabban van, hogy gránátot sem tudnak feldobni. Veszély esetén ilyenkor hátrébb lehet húzódni, végső esetben, ha forró lenne a talaj, hátul létrát dobva meg is lehet lépni.



CIVILIZATION 4

7 vallás, 18 nép, 26 talajtípus, 28 csoda, 32 nyersanyag, 41 előléptetési mód, 83 egységtípus, 102 különböző épület, 125 technológia... röviden ennyi mindent tartalmaz a játék. Mindent megismerni és irányítani nem könnyű, de nem is lehetetlen.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A játék elején, miután felépítettük első falunkat, induljunk felfedező útra, akár harcosunkkal, akár egy erre a célra gyártott felderítővel. Így könnyen megismerhetjük a pályát, és a környező népeket. Ügyeljünk az utunkba eső falvakra, hiszen ezek extra dolgokkal látnak el minket – néha extra ellenségekkel.



Felfedezéskor érdemes dombról dombra haladni, mert a magaslatról sokkal nagyobb területet lehet belátni.

NAGYSZERŰ EMBEREK

Amikor egy híres embert „termel ki” a városunk, jól gondoljuk meg, hogy mire használjuk fel. Ha nagyon el vagyunk maradva a többiek mögött, csak akkor érdemes a technológiát választani. Amennyiben városunkat szeretnénk kiterjeszteni, válasszuk az életmű elkészítését. Akik minden szempontból jól állnak, be is költöztethetik a városba a hírséget, így folyamatosan kapunk tőle némi bónuszt, ha pedig igazán nagyok akarunk lenni, több nagy ember együtt elhozhatja az aranykort. Ezen időszak alatt gyorsabb lesz termelésünk és kutatásunk is. Ahhoz, hogy minél több hírség szülessen nálunk, érdemes speciális városokat létrehozni. Ezekben csak olyan épületek találhatóak, melyek egy típusú hírség születési esélyét növelik.

NEMZETKÖZI EGYHÁZ

A játéknak a vallási része nem csak népünk jólétében, de a diplomáciában is kulcsfontosságú szerepet kap. Ha két

ország népe ugyanahhoz az istenhez imádkozik esténként, akkor azok valószínűleg jó kapcsolatban lesznek. Persze ennek az ellentéte is igaz: ha egy partnerünk mást vall, akkor nem fog annyira szeretni minket, hiszen az ő szemében hitetlenek vagyunk.



Hálózunk be a területünket utakkal, így a katonáink gyorsabban mozognak, és a kereskedelemmel sem lesznek gondjaink.

VALLÁSI VERSENY

Kezdetben mindig érdemes a vallási versenybe beszállni, és megpróbálni elsőnek kifejleszteni valamelyiket. Ha ez sikerül, akkor a mi egyik városunk lesz a Szent Város (véletlenszerűen lesz kiválasztva). Ez nem csak népünk hitét erősíti, de még az államkasszáját is gyarapítja. Amikor egy másik nép áttér a mi hitünkre, akkor a nagyobb egyházi épületei folyamatosan aranyat termelnek a Szent Város tulajdonosának.

HIRDESD AZ IGÉT

Nem elég megválasztani az államvallást, terjeszteni is kell. Papjaink segítségével minden egyes városunkban terjeszthetjük az igét, cserébe értékes vallási bónuszokat kapunk. A szövetséges országokba is érdemes átlátogatni, és az ottani városokat is megtéríteni.

RENDFENN-TARTÓ ERŐK

A barbár támadások – különösen az első pázezer évben – igen kellemetlenek tudnak lenni. Mindig, minden városunkban legyen 1-2 katona, lehetőleg íjász. Ezen kívül érdemes a határvidékekre véletlenszerűen kihelyezni néhány hadtestet. Ha látjuk, hogy ellenfél közeleg,

mielőbb támadjuk le, így nem tudja lerombolni a nyersanyag-lelőhelyeinket, farmjainkat.

MOTORIZÁLT OSTROM

A városi őrsegek általában rengeteg harci bónuszt kapnak, így nehezítik meg a hódítók munkáját. Ahhoz hogy kiegyenlítsük a mérleg nyelvét, és ne legyen hatalmas az embervesztésünk, mindenképp vigyünk ostromgépeket. Mielőtt támadunk, áldozzunk pár kört arra, hogy távolról szétbombázzuk a várost.



Az [ALT] billentyű lenyomásával megtudhatjuk, a csapatunknak mennyi esélye van legyőzni a kiszemelt áldozatot.

ELIT ALAKULAT

Sose állítsunk össze alakulatot úgy, hogy csak 1-2 típusú katona van benne. Hiába van belőlük sok, közel nem érnek annyit, mint egy változatos sereg. Ennek legfőbb oka a sebészbónusz, ami egységként változik. Az aktuális korhoz tartozó katonák minden fajtájából gyártsunk egy keveset, és őket rakjuk egy csapatba. Így bárkivel futunk össze a hadi ösvényen, jó eséllyel meg tudjuk ölni.

ÁGYÚVAL SZEMBEN

Ha ellenfelünk gondatlan volt, és őrizenlenül hagyta az ostromgépét, sose támadjuk meg csapatosan. Erre szerkezetek ugyanis területre sebeznek, így csak egyetlen emberrel érdemes nekik rontani. Persze, ha mi támadunk, beáldozhatunk pár katapultot, hogy az elpusztítandó sereg felének bevigyünk

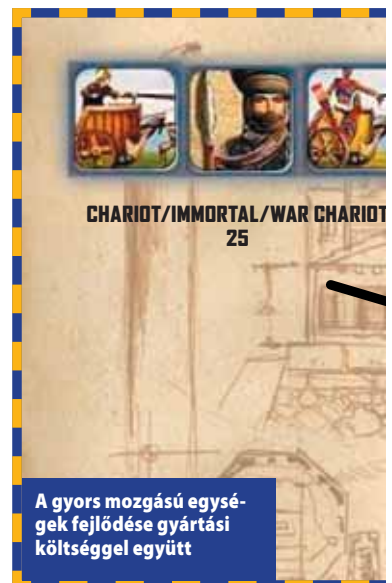
némi sebzést – ami akár el is döntheti a csata kimenetelét.

ALKUDJ!

Amikor minket keres meg valaki egy-egy kereskedelmi ajánlattal, mindig kezdjük el alkudozni. Akkor is tegyük, ha jó üzletet ajánl, hiszen még jobbat csinálhatunk belőle. Persze ezt is csak mértékkel tegyük, ne úgy, mintha a kínai piacon lennénk. Ha technikailag elől járunk, viszont anyagi gondjaink vannak, adjuk el a fejlesztéseket. Jól nézzük meg, kinek mit kínálunk megvételre, nehogy ellenségünknek adjuk oda az atombombát...

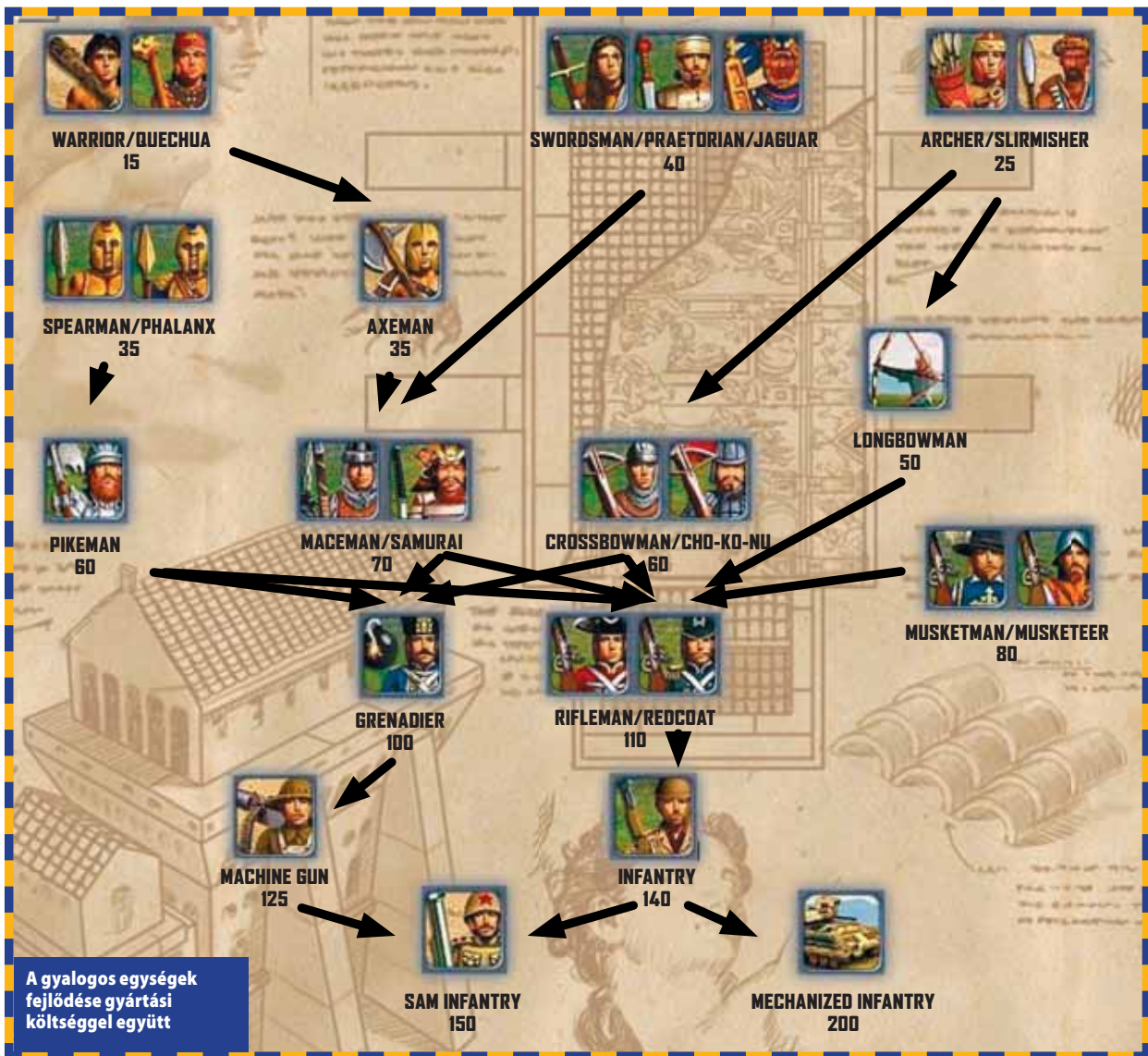
NAGYSÁG ADÓ

Ha a ranglista elején állunk, könnyen juthatunk némi extra pénzhez. Keressük fel a nálunk jóval kisebbeket, és követeljünk tőlük pénzt. Ilyenkor azzal is számolnunk kell, hogy romlik velük a kapcsolatunk, de ha már amúgy is rossz volt... Akik körülöttünk állnak a listában, azokkal érdemes nagyon jóban lenni, hiszen könnyen rávehetők közös háborúra, technológia-cserére.



CHARIOT/IMMORTAL/WAR CHARIOT
25

A gyors mozgású egységek fejlődése gyártási költséggel együtt



THE MATRIX: PATH OF NEO



Ha bekábulunk, mindig térjünk ki a [CTRL] lenyomásával ellenfeleink elől



A pálya rejtettebb zugaiban jó eséllyel találunk titkos táskát vagy gyógyító csomagot.



A toronyból legkönnyebben mesterlövész puskával tudjuk kiszedni az embereket. Itt figyeljünk, hogy csak az ágyú fölé célozzunk!

Jedi csak egy van Ha netán összefutunk egy gonosz jedivel vagy egy kedves sith lovaggal, ne kezdjünk el reszketni a félelemtől. A jedi is csak ember (vagy valami hasonló)! Igaz, nem hal bele egy szimpla lövésbe, de egy kis trükkel könnyen ártalmatlanná tehetjük. A trükk neve: akna. Válasszuk az aktuális rakétás embert, és másodlagos fegyverként készítünk be az aknát. Amikor meglát minket a jedi

lenyomásával tegyünk egy 180 fokos fordulatot. Ha nyomunkban van egy vadász, akkor még további manővereket hajthatunk végre az [ALT]-tal.

Hőskorszak Ha netán neten mi töltenénk be az aktuális helyi szuperhős szerepét, véletlenül se menjünk a frontvonalba. Helyette inkább foglaljuk el az ellenfél távolabb eső

Pihenőidő

Ugyan Neo nem halhatatlan, mégis van egy egész különleges képessége: magától gyógyul. Akár csak a Call of Duty 2-ben, itt is csak le kell pihennünk egy kicsit. Figyeljünk arra, nehogy egy eltévedt golyó eltaláljon minket.

Földhöz ragasztva

Ugyan Smithéknel nagy a familia, mégis könnyedén elbánhatunk velük. Miután benyomtuk valamelyiknek egy kombót, dobjuk el. Mielőtt még felállna, kezdjük bele egy újabb sorozásba, majd megint dobunk rajta egyet. Ha elég ügyesen csináljuk, akkor ezt örök időig folytathatjuk – vagy amíg meg nem hal a másik. Tömegben is jól alkalmazható,

mert amíg valakit befogva ütünk/dobunk, a többiek nem támadnak ránk.

Vírusos vonat

A hibás metrószerelevényről (Smith elől menekülés közben) leszállni sokkal nehezebb, mint felszállni. Amikor meg kell húzni a megállító kart, két fontos dologra kell figyelni. Jókor húzzuk meg, azaz amikor a sofőr bejelenti az állomást, és jó helyen húzzuk meg. A kocsinak ugyanis teljesen normális állapotban kell lennie. Ezt úgy tudjuk megoldani, hogy többször ki-be szaladgálunk belőle – minden egyes belépésnél 90 fokkal fordul el a vagon.

Tetőharc

Amikor először sikerül Neonak elhajolgatnia az ügynök golyói elől, jó párszor meg kell ütköznünk egy ügynökkel. Ha nincs kedvünk/erőnk ledobálni az öltönyös urat a tetőről, választhatjuk a kényelmesebb megoldást is. Egyszerűen csak hajolgassunk el a golyók elől addig, amíg Trínity szét nem lövi az ellenfelünket.

KOMBÓK, HALÁLOS ÜTÉSEK

A játékban rengeteg kombó található, de ki tudja mindet megjegyezni? Összeírtunk néhány fontosabbat, úgyhogy innen tudtok puskázni!

Jelmagyarázat: M1/2 = Egér elsődleges/másodlagos gomb; S = Shift; Sp = Space; X = valamenyiszer lenyomni egymás után; NY = folyamatosan nyomogatni; + = együtt lenyomni

Fegyver elvétel: M2, M1
Terület dobás: Kábitsuk be az ellenfelet majd: S, M2, Sp
Halálos csapás: földön nyomva tartani S+M2
Levegőből halálos csapás: levegőben nyomva tartani S+M2
Kódtörő: S+M2, NY M1, M2, NY M1
Az Egyetlen: M1x5, S+M1, M1+M2, NY M1, S+M2, NY M2, M2, NY M1m Sp (aki ezt nem rontja el, jó nálunk egy sörre).

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

és a nyomunkba ered, egyszerűen dobjuk le magunk elé a szerkezetet. Csak ne felejtünk el futni, mert akkor mi is vele halunk.

Bombázó Egy bombázó repülő sok dologra jó, többek közt az űrcsaták megnyerésére is. Egyszerűen szálljunk be a pilótafülkébe, és irány az ellenfél hajója. A sikeres bombázás titka a folytonos manőverezés. Amint kiszörtük jóságainkat a célpontra, a [C] és a [W], [S], [A] vagy [D]

bázisait. Ezzel értékes spawn pontokat veszünk el tőlük, és némi plusz pontozhó juttatjuk magunkat.

Ne a fejét! Ugyan rendesen van testrészlövés a játékban, mégsem érdemes fejre célozni (kivéve persze a mesterlövész puskát). Lévéen néhány droid esetében nem is olyan egyszerű megtalálni a kobakot, másrészt nem elég pontosak hozzá a stukik. Inkább a mellkas magasságába helyezzük a célkeresztet, és úgy lövjünk. Jobb ma két mell lövés, mint holnap egy fej (persze csak ha nem mi kapjuk!).

Grand Theft Tank

Minden oldalon választható egy műszerészre hajazó mókus, aki puskával, HP csomagokkal, robbanó táskával, és egy benzinkútról lopott fecskendővel rohangál. Ez a fecskendő, szakszerű

néven fúziós vágó nem csupán a járművek javítására, de az ellopásukra is alkalmas. Menjünk közel egy ellenséges tankhoz, és nyomjuk le a tűz gombot. Ekkor elkezdjük bevágni magunkat a masinába. Amint eléri a 100%-ot a mutató, az ellenfél emberei kipotyognak a gépből, és mi rögtön be is tudunk szállni. Űrben nem alkalmazható!



Érdemes ellopni az ellenfél vadászgépet, és azzal löni őket. Ezzel nem kis felfordulást okozhatunk multiban, hiszen aki nem használja a célzórendszert nem fogja tudni, hogy az ellenfél vezeti a gépet.





ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Édfővös 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 95.960 119.990 17" Q70U 67.360 81.200
4 ms Samsung TFT-k (3 év garancia, Pivot, DVI)
19" 930BF 84.960 108.200 17" 730BF 62.800 76.900
3 nyár slágere: Samsung 913 N (8ms) 69.960 87.400
Daewoo 711S 46.960 58.700 Acer 1951 79.200 94.000
Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI 99.960 124.900

Az akcióról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást!
Házhozszállítás az ország egész területén !!!
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot!

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!
Számítógépek munkahelyre, otthonra
Különleges kiépítési konfigurációk:
csúcsgépek játékra, videószerkesztésre,
grafikai munkára; szerver gépek

**SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
DECEMBERBEN IS AKCIÓS ÁRON !!!
csak bruttó 95 Ft/A4, 100 oldalról 80 Ft**

Sulinet expressz konfigok, notebookok
továbbra is 50% (max. 60 eft) kedvezményrel

Acer, Albacom, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + kiegészítők
részletek, árlistán a WEB-oldalunkon

**ÉV VÉGI NOTEBOOK,
PDA, GPS AKCIÓ -3%!**

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia!)
új csúcsmoдел: Nvidia 7800 GTX 106.800 131.200
7800 GT 81.760 102.200 NV6600GT 29.960 37.400
Új X1800XT 104.960 131.200 X1800XL 88.800 111.000
X800RX 33.360 41.700 X800XL 50.800 63.900
Sapphire X800 GTX 2 év garancia 40.960 51.200
Sapphire X1800 XL 2 év garancia 86.560 108.200
GForce 6800 XT 36.960 46.200 6800GS 52.960 64.200
Asus 12.3.3 ARN-E 21.600 27.000 P5LD2 23.800 29.700
Logitech MX1000 11.600 14.500 M518 9.560 11.000
G7 condense laser 17.960 22.400 G5 Laser 13.520 16.000

3 év garancia Western Digital HDD-k, akciók!
80GB 33M 11.320 14.100 320GB SATA 26.800 33.000
SATA2, 200G 18.760 22.400 250G 16M 22.960 28.700
AMD Athlon64 5939 OEM Venice 3500+ 39.960 49.700
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore 87.960 109.000
Intel Pentium4 630 3GB/2MB cache 36.960 46.200
640 3.2G 44.960 56.200 SB-X-Fi Extreme 24.200 30.200
Pioneer H10D 8.400 10.800 NEC 4550 8.960 11.200
Kingmax DDR2 667 512M 9.600 12.000 1G 19.520
A-DATA 512/500 12.640 15.000 512/566 20.800 25.000
Corsair 512/400 9.200 11.500 1024/400 20.960 25.200
Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) 21.960 27.400
rápok: 400W 8.700 10.800 450W silent 12.520 15.600
Samsung 1610 lézeryomató 16 l.p. 16.800 21.000
A-Data, Enermax, Zalman s.b. tuning és modding

Karácsonyi Canon akció!!!
Nagyszerű nyári akciónk után
új termékekkel bővült a kínálat:
10-60% KEDVEZMÉNNYEL
AMIG A KÉSZLET TART !!! RÉSZLETEK A WEBEN!

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csoecsminőség, 3 év garancia!!!
Értelemmel kiemelt márkaközpont, a legjobb árakkal,
választékkal (hálozati eszközök is!), akciókkal
RN SLI Pro 23.520 28.400 GA-RI 945-P 20.240 25.000
7800GTX turbo 107.520 134.000 6600GT 30.240 37.800

User's Számítástechnika

A megbízható számítástechnikai partner

Folyamatos akciókkal várjuk vásárlóinkat már 5 helyszínen!



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

WWW.USERS.HU



http://www.fix.tv

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

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

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

GameStar

Mert most, helyes válasszal a Tíéd lehet a igazán szórakoztató nyeresemény 3 egyike!

KÜLDÖD A **GSJÁTÉK** szót SMS-ben a **1784-re** és válaszolj legalább 1 kérdésre helyesen!

SMS: bruttó 300 Ft
játék vége: 2006. jan. 4.
Sorsolás: 2006. január 5.,
Infó és adatvédelmi szabályzat: www.telefor.hu
Ugyfélszolgálat: 061/472-3490

1 NOKIA 2650 mobiltelefon
Pannon Praktikum előfizetéssel, hogy bárkit, bármikor órákon át szórakoztathass!

1 Daewoo MP3 discman
ami viszont téged szórakoztat ameddig csak akarod.

De pályázhatsz a **Kodak digitális fényképezőgép**re is, amivel tökéletes minőségben, meg is örökítheted, ahogy szórakozol vagy veled szórakoznak!






THE MOVIE

Ha nem csak nézni szeretnél, mint a moziban, hanem térdre kényszerítenéd az egész filmipart, nem lesz könnyű dolgod. Az alábbiakban adunk néhány tippet, melyeket minden kezdő filmmogulnak érdemes megfontolni.



Mindig figyeljünk az infóbuborékokra, sok hasznos információval látnak el minket.

ÚJÍTS, FEJLESSZ!

Mindig figyeljünk a hangosbemondóra, hiszen innen tudhatjuk meg, milyen újdonságok nyíltak éppen. Ha egy új fejlesztés került a laborunkba, essünk neki fejleszteni! Az újabb épületeket is mindig húzzuk fel. Amikor valamiből egy jobb verziót kapunk – szövegíró iroda – akkor a régit érdemes lebontani, így több helyünk marad.

SPECIALIZÁLÓDJ!

Érdemes egy, maximum két típusú filmre specializálódunk. A színészeket eszerint válogassuk össze és a díszletek közül is csak a témához kapcsolódóakat érdemes megépítenünk. Így garantáltan minden filmünk kasszasiker lesz!

KÜLVILÁG

Miközben mi békésen fejlesztgetjük filmkészítő vállalatunkat, a világban



Ha sikeresek szeretnénk lenni, mielőbb teljesítsük a „díjátadós” feladatokat.

zajlanak az események. Figyeljünk ezekre – különösen, ha többféle művét forgatunk – hiszen módosítják eladásainkat. Érdemes kiszorgálni az igényeket, a még több pénz reményében. (Ez persze nem biztos, hogy jót tesz nekik – ahogy a Bonanza Banzai is megénekelte egykoron.)

STRESSZ-OLDÁS

Ha embereink már belefáradtak a sok munkába, küldjük el őket ebédelni-

rossz szokást megelőzendő, felváltva küldjük őket pihizni: egyszer kocsmá, egyszer étterem.

JÓMUNKÁS-EMBEREK

Mi is embereket dolgoztatunk, akik nem mindig dolgoznak olyankor, amikor kéne. Jó főnök lévén ránk hárul a feladat, és nekünk kell unszolnunk mindenkit: a forgatókönyvírásnál és a kutatásnál is nekünk kell munkára fognunk embereinket.



Soha ne csökkentsd a fizetéseket, mert mindenki jajgatni fog miatta

italozni a VIP részlegbe. Érdemes mindig párosával pakolni őket az asztalokhoz, így nemcsak kipihenik magukat, de még dumálni is tudnak egy jót. Ha van kedvünk, ki is hallgatjuk beszélgetésüket.

DROGOK HE- LYETT ÉTEL ÉS ITAL!

Sajnos a sok stressz hatására néhány színészünk-rendezőnk könnyen rászokhat az evésre vagy az ivásra. Ez nekünk különösen nem jó, hiszen forgatás közben is úzni akarják majd kedvenc hobbijukat, és itt-ott lecsúszik egy csirkecomb, feles. Ha valaki már rászokott, küldjük el a rehabilitálóba. Igaz, hogy egy évig küszködik ott a szerencsétlen, de utána már jobban fog figyelni magára. A

Ami még ezeknél is fontosabb, az a javítás, különösen akkor, amikor már hatalmas a stúdióknak. Érdemes néha-néha végigjárni az egészet, és mindent megjavíttatni. Különös figyelemmel legyünk a budikra és a lakókocsikra, ezek nagyon gyorsan tönkremennek.

PAPARAZZIK

A filmstúdióknak bejáratánál gyülekező fotósok csak az engedélyünkre és a segítségünkre várnak. Fogjunk meg egy színészt, és csináltassunk vele valamit – pl. bírjuk beszélgetésre egy munkatársával. Ezután fogjuk meg a kedves sajtóst és rakjuk oda hozzájuk, hogy ellölessen egy fotót. Vigyázzunk, ne a rossz állapotú – pl. részeg – színészünket fotóztassuk, mert akkor rossz kritikát fog kapni.

LAKÓKOCSI UPGRADE

Munkásainknak szükségük van lakókocsira, amiket minél jobb környezetbe kell helyezni. Ha nem akarunk pepecselni a dologgal, rakjunk le néhány új típusú autót a hatáskörzetébe. Bár ez többre kerül mintha gondosan elrendezett kertet alakítanánk ki, de jóval több bónuszt ad, és kevesebb időt kell vele foglalkoznunk.

HA MINDEN KÖTÉL SZAKAD

Vigyázat, ha színészeink sorra elkezdnek panaszkodni filmforgatás közben, az időnkél már csak a pénzünk kevesebb, csakis akkor alkalmazzuk ezt a lépést! A lázongó filmeseket bírjuk rá... erőszakkal a forgatásra. Ezt úgy tehetjük meg, hogy jó erősen megragadjuk őket, és a forgatás helyszínére visszük. Itt látni fogunk egy karikát, ahova ha letesszük őket, újra nekilátnak a munkának. Sajnos nem értik a dolgot, és csak egy jelenetet fognak felvenni. Megint lázadnak, mi pedig megint adjuk a nyaklevest és munkára fogjuk őket.

A SIKERES FILM TITKAI ...AVAGY NE CSAK A HOTEL LEGYEN ÖTCSILLAGOS.

Ahhoz, hogy egy film igazi kasszasiker legyen, sok követelménynek kell megfelelnie. Íme néhány tanács, hogyan hozzuk ki mindenből a maximumot!



- Minél több különböző helyszín és kosztüm szerepel a filmben, annál boldogabbak lesznek a nézők is.

- Alkalmazzunk minél több extrát a filmhez.

- Csak olyan díszleteket alkalmazzunk, amiknek nagy az újdonság (novelty) százaléka.

- Ne kösd magad a műfaj környezetéhez, újíts! Egy sci-fi is játszódhat egy panellakásban, vagy akár a II. világháború közben is...

- Mielőtt belekezdünk a forgatásba, javíttassuk meg a hozzá használt díszleteket

- Mindig figyeljük, mire kíváncsi éppen a nagydémű és olyan típusú darabot forgassunk (már ha megtehetjük)

- Hosszabb forgatásokba csak remek állapotban lévő színészeket kezdjük bele

- Ha van időnk még forgatás előtt, dobjunk be a forgatókönyvet a PR irodába

- Mindig egy összeszokott színészgárdát alkalmazzunk a filmekhez, így könnyebb lesz fejleszteni az egymással való kapcsolatukat.

A SZTÁROK IGÉNYEI

Minél nagyobb sztárt csinálunk valakiből, annál nagyobbak lesznek az igényei. Kutyaharapást szőrével (azt mondják...) embereinket igényeik kielégítésével gyógyíthatjuk. Lássuk csak:



stress: Ez az egyik leggyakoribb probléma. Ilyenkor küldjük el egy VIP helységbe inni-enni.

boredom: Unalom ellen adjunk neki valami munkát – akár filmkészítést.

salary: Ilyenkor növeljük a fizetését.

image: Adjunk rá új ruhákat, mert ami most van rajta, az már nem divatos.

trailer: Fejlesszük a lakókocsiját.

entourage: Adjunk neki asszisztenseket.



GYORSBILLENTYŰK

Insert: Pénzügyek
Home: Fizetések
PageUp: Stúdió toplista
M: Térkép
P: Pause

1: Forgatókönyv iroda
2: Casting iroda
3: Forgatási helyszínek
4: Kiadói iroda
5: Utómunka
6: Filmkészítő stúdió
7: HR (itt vesszük fel az embereket)
8: Setek

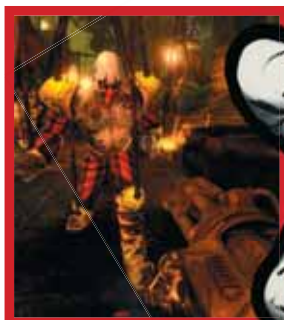


madjon, aminek következtében egy gölem jelenik meg, ami Alastor felé veszi az irányt. Te addig vond el Alastor figyelmét. A végén használd a kártyádat is, ha tudod.

TOMI ???

Hy! Hogy menne a Counter-Strike Zero interneten kösz?

Őő... Szevasz, Hurley. Hogyne hogy hogyha?



FAQ

P. Attila

A Fable-ben ott járok, mikor másodjára vagyok az arénában és a lelkeket begyűjteni. Hanyadrészenél járok?

Ez valami beugratós kérdés? Valahol az eleje és a vége között. Pontosítva inkább a végefelé.

Zs. Miklós

Hogyan lehet átállítani a Need For Speed: Most Wantedben a mérföldet km/h-ra?

Options menü, Gameplay, Units menüpont.

I am The Ghost

Azt nem tudod véletlenül, hogy a Harry Potter and Goblet of Fire hova rakja a save fájljait?

Ha a megszokott helyen nem található egy játék mentéseit tartalmazó könyvtár, akkor általában a rendszermeghajtó Documents and Settings mappán belül a saját felhasználói fiókodban valamelyik rejtett könyvtárban tárolja őket a játék. Például Application Data. Az Eszközök, Mappa beállítása, Nézet fülön tudod a rejtett fájlokat és mappákat megjeleníteni.

N. Csaba

A Black & White 2-ben hogyan lehet több házat építeni, több embert gyártani? Ha a második szigeten a templomnál megépítem a varázslatok színhelyét, akkor gyorsan fogyni kezdenek. És hogyan lehet őket elszedni onnan? Mert hiába adok nekik más feladatot, mindig visszatérnek a templomhoz.

Emberről „breed”-eléssel tudsz „gyártani” és ha más feladatot adsz neki, akkor azt kell csinálnia – legalábbis amíg nem végez vele.

K. Kristóf

Azt szeretném kérdezni a Black & White 2-ről, hogy hogyan kell ajtót építeni a városhoz? Most kezdtem a játékot, és nagyon érdekelne, mert a harmadik vagy hányadik szigeten van egy ajtaja a városnak, és olyat akarok.

Válaszd ki a Gate épületet. Ha ezzel megvagy, már csak falat kell köré húznod.

R. Gorán

Le tudnád írni a Quake-sorozat történetét?

Kétezersokszázban jönnek az idegen stroggok. Le akarják igázni az embereket, de azok nem adják magukat és bolygójukat olyan könnyen, szóval visszavágnak. Igyekeztem bő lére fogni...

Raul13

Madden 06-ban hogy lehet Superstar módban csapatot váltani?

Szerintem sehogy, ugyanis ha draftolt valaki, akkor Te egy alkalmazott vagy, és ameddig el nem adnak, magadtól nem bonthatod fel a szerződést. Ez a draft lényege: aki lefoglalja a jogaidat, azé vagy.

P. Attila

Mi a vége a Prince of Persia 2-nek, ha kigyűjtöm az összes életfeltöltőt?

Kapsz egy táposabb kardot és más lesz a főellenség.

asbi

Egy kérdésem lenne a FIFA 2006-al kapcsolatban: hogyan lehet ollózni? Szituációtól függően ollózol. A játék dönti el, hogy mikor.

Balázs

A The Sufferingben mit kell csinálni, amikor az utolsó pályán jön a nagy dög és elragadja a hasonmásomat?

A mellkasán található piros körbe kell tüzelned. Akkor taláod el, amikor elektromos kisülések futnak végig a testén.

AMIKOR TÍPESZITEK KÉZBE...

Ti tippeket adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a kavesznet@gamestar.hu címre!

S. PÉTER

GTA: SAN ANDREAS

1. Ha valamelyik csajodat randira viszed és egy „fun” meter jelenik meg a képernyőn, akkor érdemes valamilyen védett helyre húzódni és körbe-körbe pörgetni a kocsí farát, ettől gyorsan feltöltődik a funmeter.

2. Ha eljutsz Fierróba (legálisan), látogass el a szárazdokkba. Ott találni fogsz egy motort (NRG-500). Ez a létező leggyorsabb motó. Ebből parkolj be párat a garázsodba.

3. A nagy hegyről igazi öröm leugratni. Persze előbb vegyél fel ernyőt.

MUMMY

FABLE

1. (Gonosz karaktereknek) Az Oaklave melletti területen, Barrow Fieldsnél van néhány civil és katona. Itt lehet nyugodtan irtani őket, mivel az örök újratermelődnek. Én itt szereztem egy 500 ezres büntetést, amit 250 ember gyilkolásáért kaptam. (szüleid tudnak erről? – mazur)

2. (Jó karaktereknek) Twinblade legyőzése után, táborába később visszatérve a banditák mindig ott lesznek, és bár nem termelődnek újra, néhányszor érdemes beugrani oda.

3. Lady Grayt érdemes elvenni feleségül, mivel 15K-t kapunk és a szobájában egy ezüstkulcs található (ágy). Ennyi lenne, ja és a dicsékvés: 13000g-os halat fogtam (30-as láda mellett).

RAVENX

PSI-OPS

Miután megölted Wei Liut és valami fúziós toronyba kell bejutnod, itt a legegyszerűbb megoldás: járjunk szobáról-szobára és öljünk meg minden gépfegyveres őr, ill. aki rántámad. A kékrühásokat hagyjuk békén!

Töltsük fel psi energiánkat és menjünk abba a szobába, ahol van egy ajtó (még be van zárva). Figyelem! Ne kapcsoljuk le a kart. Vegyük át a kék ember fölött az irányítást, majd vele járjunk szobáról-szobára és húzzuk le a karokat. A sugár egyre gyorsabb lesz! Miután 3 kapcsoló megvan, hagyjuk abba a tudatirányítást és Nickkel kapcsoljuk le azt a kart, amelyik abban a szobában van, ahol mi. Az ajtó ezután kinyílik.

SZ. PÉTER

FABLE

A Fable-lel kapcsolatban szeretnék segíteni azoknak, akik gonoszok akarok lenni. Ha elmész Oakvale-be a fegyver/ruha boltba, beállsz a kandalló mellé, és megvan a lopás képessége, akkor onnan bármit el lehet lopni, majd utána a boltosnak eladni. Az ugyanoda visszapakolja a cuccokat, és ismét el lehet lopni őket anélkül, hogy észrevenne. Ez sok pénzt és rossz pontot ad. A lényeg, hogy ne álljunk közel a boltoshoz, és figyeljünk az ajtócsengőre, nehogy véletlenül egy rakodómunkás meglásson.

M. ATTILA

MOH: PA

Azoknak szeretnék segítséget nyújtani, akik elakadtak a Medal of Honor: Pacific Assault hírhedt repülőgépes pályáján. Érdemes külső nézetben repülni [Ctrl], ugyanis így könnyebben észre lehet venni a japán vadászgépeket. Mikor végeztél a toronnyal és a japán bombázókat is tönkrevágtad, egy hajóflottát kell megsemmisítened. Először a hordozóval kezd. Mihelyt meglátod, tüzelj rá a géppuskáddal. Ezzel elsőre el kell hogy süllyedjen, vagy ha nem, torpedót küldj rá. A hordozó után jön a kis tartályhajó.

E. GERGELY

FAHRENHEIT

Ha elakadtatok annál a résznél, amikor Lucas irodájában Tyrel egy hosszabb kérdéssorozatot tesz fel, és Lucasnak megkezdődnek a korábban már megjelent óriásrovaros rémképei, cselekedjétek pont fordítva, mint ahogy a játék elvárná! Itt bizony hibáznunk kell, ugyanis a játék valamiért épp ellenkezőleg számolja a pszichikai állapotot. Eleve rossz lelkiállapotban kezdünk, ami folyamatosan csökken, ha jó választ adtok. Ha pedig nem, akkor stagnál és túléljük.



madjon, aminek következtében egy gölem jelenik meg, ami Alastor felé veszi az irányt. Te addig vond el Alastor figyelmét. A végén használd a kártyádat is, ha tudod.

TOMI ???

Hy! Hogy menne a Counter-Strike Zero interneten kösz?

Őő... Szevasz, Hurley. Hogyne hogy hogyha?



FAQ

P. Attila

A Fable-ben ott járok, mikor másodjára vagyok az arénában és a lelkeket begyűjteni. Hanyadrészenél járok?

Ez valami beugratós kérdés? Valahol az eleje és a vége között. Pontosítva inkább a végefelé.

Zs. Miklós

Hogyan lehet átállítani a Need For Speed: Most Wantedben a mérföldet km/h-ra?

Options menü, Gameplay, Units menüpont.

I am The Ghost

Azt nem tudod véletlenül, hogy a Harry Potter and Goblet of Fire hova rakja a save fájljait?

Ha a megszokott helyen nem található egy játék mentéseit tartalmazó könyvtár, akkor általában a rendszermeghajtó Documents and Settings mappán belül a saját felhasználói fiókodban valamelyik rejtett könyvtárban tárolja őket a játék. Például Application Data. Az Eszközök, Mappa beállítása, Nézet fülön tudod a rejtett fájlokat és mappákat megjeleníteni.

N. Csaba

A Black & White 2-ben hogyan lehet több házat építeni, több embert gyártani? Ha a második szigeten a templomnál megépítem a varázslatok színhelyét, akkor gyorsan fogyni kezdenek. És hogyan lehet őket elszedni onnan? Mert hiába adok nekik más feladatot, mindig visszatérnek a templomhoz.

Emberről „breed”-eléssel tudsz „gyártani” és ha más feladatot adsz neki, akkor azt kell csinálnia – legalábbis amíg nem végez vele.

K. Kristóf

Azt szeretném kérdezni a Black & White 2-ről, hogy hogyan kell ajtót építeni a városhoz? Most kezdtem a játékot, és nagyon érdekelne, mert a harmadik vagy hányadik szigeten van egy ajtaja a városnak, és olyat akarok.

Válaszd ki a Gate épületet. Ha ezzel megvagy, már csak falat kell köré húznod.

R. Gorán

Le tudnád írni a Quake-sorozat történetét?

Kétezersokszázból jönnek az idegen stroggok. Le akarják igázni az embereket, de azok nem adják magukat és bolygójukat olyan könnyen, szóval visszavágnak. Igyekeztem bő lére fogni...

Raul13

Madden 06-ban hogy lehet Superstar módban csapatot váltani?

Szerintem sehogy, ugyanis ha draftolt valaki, akkor Te egy alkalmazott vagy, és ameddig el nem adnak, magadtól nem bonthatod fel a szerződést. Ez a draft lényege: aki lefoglalja a jogaidat, azé vagy.

P. Attila

Mi a vége a Prince of Persia 2-nek, ha kigyűjtöm az összes életfeltöltőt?

Kapsz egy táposabb kardot és más lesz a főellenség.

asbi

Egy kérdésem lenne a FIFA 2006-al kapcsolatban: hogyan lehet ollózni? Szituációtól függően ollózol. A játék dönti el, hogy mikor.

Balázs

A The Sufferingben mit kell csinálni, amikor az utolsó pályán jön a nagy dög és elragadja a hasonmásomat?

A mellkasán található piros körbe kell tüzelned. Akkor taláod el, amikor elektromos kisülések futnak végig a testén.

AMIKOR TÍPESZITEK KÉZBE...

Ti tippeket adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a kavesznet@gamestar.hu címre!

S. PÉTER

GTA: SAN ANDREAS

1. Ha valamelyik csajodat randira viszed és egy „fun” meter jelenik meg a képernyőn, akkor érdemes valamilyen védett helyre húzódní és körbe-körbe pörgetni a kocsí farát, ettől gyorsan feltöltődik a funmeter.

2. Ha eljutsz Fierróba (legálisan), látogass el a szárazdokkba. Ott találni fogsz egy motort (NRG-500). Ez a létező leggyorsabb moci. Ebből parkolj be párat a garázsodba.

3. A nagy hegyről igazi öröm leugratni. Persze előbb vegyél fel ernyőt.

MUMMY

FABLE

1. (Gonosz karaktereknek) Az Oaklave melletti területen, Barrow Fieldsnél van néhány civil és katona. Itt lehet nyugodtan irtani őket, mivel az örök újratermelődnek. Én itt szereztem egy 500 ezres büntetést, amit 250 ember gyilkolásáért kaptam. (szüleid tudnak erről? – mazur)

2. (Jó karaktereknek) Twinblade legyőzése után, táborába később visszatérve a banditák mindig ott lesznek, és bár nem termelődnek újra, néhányszor érdemes beugrani oda.

3. Lady Grayt érdemes elvenni feleségül, mivel 15K-t kapunk és a szobájában egy ezüstkulcs található (ágy). Ennyi lenne, ja és a dícsékvés: 13000g-os halat fogtam (30-as láda mellett).

RAVENX

PSI-OPS

Miután megölted Wei Liut és valami fúziós toronyba kell bejutnod, itt a legegyszerűbb megoldás: járjunk szobáról-szobára és öljünk meg minden gépfegyveres őr, ill. aki rántkátamad. A kékrühásokat hagyjuk békén!

Töltsük fel psi energiánkat és menjünk abba a szobába, ahol van egy ajtó (még be van zárva). Figyelem! Ne kapcsoljuk le a kart. Vegyük át a kék ember fölött az irányítást, majd vele járjunk szobáról-szobára és húzzuk le a karokat. A sugár egyre gyorsabb lesz! Miután 3 kapcsoló megvan, hagyjuk abba a tudatirányítást és Nickkel kapcsoljuk le azt a kart, amelyik abban a szobában van, ahol mi. Az ajtó ezután kinyílik.

SZ. PÉTER

FABLE

A Fable-lel kapcsolatban szeretnék segíteni azoknak, akik gonoszok akarok lenni. Ha elmész Oakvale-be a fegyver/ruha boltba, beállsz a kandalló mellé, és megvan a lopás képessége, akkor onnan bármit el lehet lopni, majd utána a boltosnak eladni. Az ugyanoda visszapakolja a cuccokat, és ismét el lehet lopni őket anélkül, hogy észrevenne. Ez sok pénzt és rossz pontot ad. A lényeg, hogy ne álljunk közel a boltoshoz, és figyeljünk az ajtócsengőre, nehogy véletlenül egy rakodómunkás meglásson.

M. ATTILA

MOH: PA

Azoknak szeretnék segítséget nyújtani, akik elakadtak a Medal of Honor: Pacific Assault hírhedt repülőgépes pályáján. Érdemes külső nézetben repülni [Ctrl], ugyanis így könnyebben észre lehet venni a japán vadászgépeket. Mikor végeztél a toronnyal és a japán bombázókat is tönkrevágtad, egy hajóflottát kell megsemmisítened. Először a hordozóval kezd. Mihelyst meglátod, tüzelj rá a géppuskáddal. Ezzel elsőre el kell hogy süllyedjen, vagy ha nem, torpedót küldj rá. A hordozó után jön a kis tartályhajó.

E. GERGELY

FAHRENHEIT

Ha elakadtatok annál a résznél, amikor Lucas irodájában Tyrel egy hosszabb kérdéssorozatot tesz fel, és Lucasnak megkezdődnek a korábban már megjelent óriásrovaros rémképei, cselekedjétek pont fordítva, mint ahogy a játék elvárná! Itt bizony hibázní kell, ugyanis a játék valamiért épp ellenkezőleg számolja a pszichikai állapotot. Eleve rossz lelkiállapotban kezdünk, ami folyamatosan csökken, ha jó választ adtok. Ha pedig nem, akkor stagnál és túléljünk.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Boe, ender és Bad Sector után valószínűleg én vagyok a negyedik, aki szép Karácsonyt, és – jobb híján – boldog új évet kívánhat Neked. Akár össze is foglalhatnám, hogy mi minden történt ebben az évben, taglalhatnám, hogy a grafikusártyák mennyire fejlődtek, hogy egyre olcsóbbak az alkatrészek, és hogy a boltokban gyakorlatilag már csak TFT monitorokat lehet kapni... ám nem teszem.

Inkább elmondom, hogy mi mindent sikerült bezsúfolni a 2005-ös esztendő legutolsó számába. Minden év végén egy nagyobb tesztet szoktunk összehozni, amely segíthet Neked vagy szüleidnek a megfelelő ünnepi ajándék kiválasztásában. Most sincs ez másképp, ám a lassan már megszokottá vált komplett konfigurációk tesztje helyett ezúttal kiderítettük, egyes alkatrészek fejlesztése mennyivel növeli gépünk teljesítményét. Egy raklapnyi hasznos számadattal támasztjuk alá állításainkat.

Egyre népszerűbb „Mesterfogások” rovatunk ezúttal két gyöngyszemmel színesedett (persze Mady sziporkázó tanácsai sem maradhattak el) megmutatjuk, miként lehet a leg-egyszerűbben feliratot csinálni kedvenc videóinkhoz, illetve utánajártunk, a neten hol érdemes leginkább rádiózni.

Végül, de nem utolsó sorban Gyu mester megáhozagadta a Creative legújabb és egyben legbecsebb fejlesztését, hogy megvizsgálja, hosszú munka után vajon mit sikerült összehozniuk.

ZeroCool

MEREVLEMEZ-STOP

Eljött egy korszak vége: műszakilag most már nem lehet 500 gigabájtól többet egy merevlemez-tányérra elhelyezni, mert adatvesztés léphet fel. Ezt a határt egy ideig nem tudják majd felülmúlni, hiszen többre nem képes a jelenleg használt Longitudinal Recording eljárás, amellyel az adatokat a lemezzel párhuzamosan írják fel, így új technológia kell, hogy áttörhessék a lemezenkénti 1 terabájt kapacitást. Ehhez az általunk is már emlegetett Perpendicular Recording módszer segítheti hozzá a fejlesztőket, amely az adatokat nem csak horizontálisan hanem a lemezfelületre merőlegesen is képes rögzíteni. Így könnyen növelhető az adatsűrűség, és az első ilyen merevlemezeket már be is jelentette a Seagate és a Hitachi.



NÉGYMAGOS AMD OPTERON PROCESSZOROK 2007-RE

Az AMD bemutatott egy új magfelépítési tervet, ami nagyon hasonló a jelenleg Opteron és Athlon 64 processzorokban alkalmazotthoz. Az új processzor lehetővé teszi egyszerre négy mag összekapcsolását és üzemeltetését a Hypertransport eljárás új verziójának segítségével. A chip már DDR3 kompatibilis lesz, szerverváltozata egy harmadik szintű gyorsítótárat is kap, így akár 16 vagy 32 processzort is összekapcsolhatnak.

A jelenlegi Opteronokat és Athlon 64-eket is megújítják jövőre, így például 2006 közepére beépítik a DDR2 támogatást. A chipke ugyanakkor új tokozást (M2) kapnak, amely eltér a jelenleg használtaktól.

Az Intel mellett jövőre az AMD is hardveresen támogatni fogja a virtualizációs technológiát, amely Pacifica fantáziánévvel illetnek. Emellett a Presidio biztonsági technológiát is beépítik majd a chipkebe, amely lehetőséget biztosít a kritikus adatok biztonságos területre történő tárolására.



ADSL2 SZOLGÁLTATÁS INDULT!

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már működik Magyarország első ADSL2 alapú szolgáltatása, amelynek legfőbb jellemzője az akár 12 Mbit/s sebességű ADSL hozzáférés, amely egy esetleges ADSL2+ kódolásra történő átállással akár 24 Mbit/s-ig bővíthető. Az ADSL2 hatalmas előnye, hogy ugyanazonokon a jelenleg is alkalmazott vezetékeken keresztül lehet használni, mint elődjét, csak bizonyos típusú hálózati egységeket kell lecserélni hozzá. Az ADSL2 segítségével már nagyfelbontású (HD) videó anyagokat is nézhetünk online. A szolgáltatás jelenleg Budapest belső kerületeiben érhető el, de várható gyors országos terjedése.



112

JÖNNEK AZ ÉKEZETES E-MAIL CÍMEK

Eleddig lehetetlen volt olyan e-mail címet választani, mint cipofuzo@korkorcsin.hu (ehelyett lehetett a fantáziátlan cipofuzo@korkorcsin.hu-t), amelyek tartalmazták a magyar nyelv ékezetes betűit. azonban az IETF (The Internet Engineering Task Force) és az IEE (Internationalized Emails and Extensions) azon dolgozik, hogy nemzetközi karakterek is szerepelhessenek az e-mail címekben, az á-tól az ő-n és ű-n át olyan jellegzetes, országfüggő karakterekig, mint a német umlautos vagy a cseh és lengyel speciális betűk. Ehhez annyi kell, hogy a levelezőrendszerek egy új, bővített szabványrendszer szerint teljesen pontosan ismerjék fel az összes speciális karaktert, hiszen ennek hiányában a küldött levél egyáltalán nem érkezik meg a címzetthez – még egy hibaüzenet formájában sem. (Elég rossz ötlet ez véleményem szerint, mert hibba lehet beütni német, vagy lengyel speciális karaktereket a mailcímbé, ha a billentyűzetről amúgy nem tudjuk őket előhozni... Kíváncsi lennék például Bill Gates vagy Steve Jobs mennyi idő alatt találja meg egy „ü”-t: ezazotlet@szornyu.hu - ZeroCool).

P.A. SEMI AZ ÚJ TRANSMETA?

A kaliforniai P.A. Semi vállalat a jövőben olyan, 25 wattot fogyasztó 64 bites processzort szeretne piacra dobni, amely két maggal rendelkezik és 2 gigahertzen működik. A PWRficient processzorok alapja az IBM által kifejlesztett Power architektúra, a P.A. Semi ezt vásárolta meg saját chipjéhez.

A PWRficient termékcsaládot úgy tervezték meg, hogy akár nyolcmagos processzorok is egyszerűen előállíthatóak legyenek, így a chipeket sokféle területen lehet majd alkalmazni, a hálózati eszközöktől kezdve a szórakoztató készülékeken át a szerverekig. Egyelőre kevés részlet áll rendelkezésre a PWRficient procikról, azt azonban már most biztosan lehet tudni, hogy a csipek integrálva tartalmazzák a northbridge-et és a southbridge-et is. A P.A. Semi szerint az integráció révén hely és költség takarítható meg. Reméljük ez a cég nem jut a Transmeta sorsára.



ÚJ MICROSOFT OPRENDSZER?

2005-ben még mindig negyven éve kifejlesztett programnyelveken alapuló operációs rendszereket használunk – ez a Microsoft Singularity projektjének alap gondolata. Az új kezdeményezés célja az, hogy a régi alapok foltozgatása helyett teljesen új megközelítéssel írjanak számítógépeinkre kezelőfelületeket, melyek jóval megbízhatóbbak és gyorsabbak lehetnek a jelenlegiekénél. A Microsoft fejlesztői a C# programnyelv kiegészítői, a Sing# és Spec# segítségével már túl vannak a mikrokernél első verziójának megírásán. Ez lényegében egy alrendszer, mely a legfontosabb hardvereszközöket és folyamatokat kezeli: a redmondi fejlesztők háromszázezer sornyi kódot raktak már össze. A projekt célja az, hogy biztonságosabb és sokkal jobb hatásfokú operációs rendszer szülessen, amelynek fejlesztését teljesen az alapoktól kezdték és SIP (szoftveresen elszigetelt folyamatok) rendszerű lesz.

Ez azt jelenti, hogy a rendszerben futó különböző folyamatok egymástól és a rendszerfolyamatoktól is elkülönítve futnak, így növelve a megbízhatóságot. Az eddigi tesztek szerint például egy folyamat elindítása alig tizedannyi processzorciklust igényel az új rendszerben, mint a jelenlegi Windows-verziók esetében. A Singularity egyelőre még nem növi ki magát önálló rendszerré: még túl korai stádiumban van a fejlesztés, és az sem eldöntött, egyáltalán be akarják-e fejezni a projektet vagy csupán egyes részeit fogják majd felhasználni későbbi operációs rendszerekben.



CYBERKESZTYŰ AZ ÚJ CSODAESZKÖZ?

Fejlesztők, grafikusok és művészek sokszor panaszkodtak már, hogy bármennyire is érzékeny egy egér, a kéz komplett mozgásait akkor sem képes teljesen átvenni. Mostantól teljesen más módszereket használhatnak azok, akiknek sok pénzük van. Az Immersion Corporation cyberkesztyűjét minden egyes kézhez egyénileg kell kalibrálni. Ezután egy program segítségével a kesztyűvel készített 3D-s ábrákat Mayaba vagy Alias-féle Motion Builderbe lehet átvinni. Egy ilyen kesztyű segítségével a fejlesztők például sokkal emberibbnek látszó kézmozdulatokat építhetnek programjaikba. Mielőtt bárki a boltokba rohanna, a cyberkesztyű ára 12 300 dollár (zsinóros: 2,58 millió forint) vagy 17 800 dollár (zsinór nélküli: 3,73 millió forint).



INGYENES WINDOWS?

Ez a hír mindösszesen egy kiszívárogatott pletyka, az érintettek nem erősítették meg, de nem is cáfolták. A hírek mindenesetre alapot ad, hogy nemsokára megjelennek a Microsoft hirdetésekkel fenntartott internetes szolgáltatásai, és a szoftver-gigásznál már azon gondolkodnak, miként lehetne hirdetésekkel fenntartott ingyenes programokat adni a felhasználóknak.

Egy kiszívárogatott belső e-mail szerint ingyenes szoftverekre van szükség, mert a fogyasztók egyre kevesebbet költenek, és ezt a bevételt valahogy pótolni kell: erre lenne jó az egyre növekedő internetes reklámpiac. Ez az ötlet a cég három alkalmazottjának jutott eszébe az évente kétszer megrendezett Thinkweek eseményen, amelyen a cégvezetés új ötleteket gyűjt új bevételi forrásokról. A kiszívárogatott levél hitelességét a Microsoft elismerte, de csak annyit fűzött hozzá, hogy ez csupán egy ötlet a sok közül, és az ingyenes szoftverekkel kapcsolatban semmilyen döntés nem született. Olyan programok, mint a Works, Money vagy a OneNote potenciális reklámhordozók és a Windows is az lehet, hiszen a levél írói szerint a felhasználónként évente 9 dollár bevételt könnyen lehetne pótolni reklámból. Ezzel a rendszerrel csak egy a probléma, hogy világszerte egyre jobban nő a reklámellenesség és egyre többen inkább kifízetnek négy-öt évente száz dollár egy hirdetésmentes szoftverért (ez persze a Microsoft esetében lényegtelen, nekik csak a bevétel számít – ZeroCool).

CHIPSET HÍREK ÉS ÚJ INTEL LOGO

Mivel a piacon jelenleg elég nagy a hiány, belépő-szintű PC-s chipsetekben a többi gyártó is aktiválta magát. Mind a SIS, mind a VIA erősen rá fog gyúrní az Intel 915G-nek megfelelő modelljeire 2006 első negyedévében, miután az ATI is belépett erre a piacra a Radeon Xpress 200-zal. A 945G problémái ellenére kisebb tesói, a 945P és 945PL elérhetőek a gyártóknak. Az Intel mindeközben új, 65 nanométeres technológiával készült egymagos Celeron D procikat fog megjelentetni, amelyek a jelenlegi 90 nm-es Prescottról a 65 nm-es Cedar Mill magra való áttérést jelentik. A D352 és D356 jelű procik 3,2 illetve 3,33 gigahertzes órajelen 512K L2 cachet tartalmaznak majd, és 2006 második negyedévében kerülnek piacra.

Ugyanígy az Intel új, virtualizációs technológiát vezet be a jövőben megjelenő Pentium D9xx és Pentium EE 955 procijaiban a Pentium 4 672 és 662 megjelenését követően. Az új, felső kategóriás procik januárban érkeznek.

Érdekes hír, hogy nemcsak a procik változnak, hanem minden bizonnyal az Intel logó is. az x86-secret honlap által kiszívárogatott, nem hivatalos új logóból csak egy gyenge minőségű változatot sikerült megszerezniünk, de ezen is látszik a lényeg...

Rövid hírek SZOFTVER

Aki szereti az úgynevezett LIVE CD rendszereket (amelyek CD-ről bootolva teljes, működőképes operációs rendszert jelentenek), örömmel vehetik a hírt, hogy megjelent a magyar fejlesztésű UHU-Linux v1.2 Live. www.uhulinux.hu

Jó hír az ingyenes MMORPG-k rajongóinak, hogy immáron elérhető és letölthető a kereskedelemre kihegyezett, arab-kínai motívumokat tartalmazó 3D-s Silkroad Online európai változata. www.silkroadonline.net

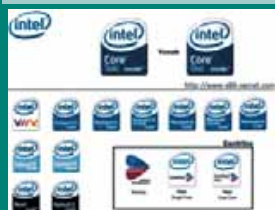
Azoknak, akik nehezen látják Windowsuk részleteit nagy segítséget jelenthet a virtuális nagyító új verziója. A Virtual Magnifying Glass v2.36 beállítható nagyítással, koordináta kijelzéssel és számtalan egyéb szolgáltatással rendelkezik. magnifier.sourceforge.net

Sokadalú naptárprogramot kap az a felhasználó, aki letölti a MindenNAP v2.0-t. A program rengeteg funkciója között lottószámok, napok, hónapok, régi hónapnevek, névkeresés, feljegyzés, kalendárium, évforduló, regiszter, bioritmus, bébiszóp, jelszónyilvántartó található. www.origo.hu/szoftverbazis/

Az ismert és elismert CD és DVD emuláló prog, a Daemon Tools is vadíj változattal jelentkezik. A v4.0 teljesen újírt, legeszevethetőbb újdonsága a Daemon Taskbar illetve a hirdetések megjelenése. Emellett persze még rengeteg újdonságot tartalmaz. www.daemon-tools.cc

A sokak által nagyon kedvelt audió és videó lejátszó, a Winamp is frissült, v5.112-es változata immáron letölthető. www.winamp.com

Aki esetleg fel akar állni a gép elől és mozogni szeretne, annak bátran ajánlhatjuk a myCoach v1.2-t, amely egy edzésterv és edzésnapló alkalmazás sportolóknak és sportolni vágyóknak. Elérhető magyar változata is. www.sportspositive.com



NAGYTUDÁSÚ KOMMUNIKÁTOR A VODAFONE-TŐL

Németországban már kapható a Vodafone VPA IV kommunikátor, mely a mobil-PDA kombók terén jelenthet alternatívát. A készülék mindent tud, amit ma elvárhatunk egy csúcskategóriás 3G készüléktől. Kinézetre leginkább egy miniatűr notebookhoz hasonlít, tudása egy PDA-val vetekszik. 520 megahertzű Intel procit, 128 megabájt memóriát, Bluetooth, Wi-Fi, QWERTY billentyűzetet, 1,3 megapixel-es kamera és videókhöz optimalizált fekvő QVGA kijelző csábitja vásárlásra a vevőket. Nem kell nagy jósnak lenni, ahhoz hogy kitaláljuk, hamarosan itthon is találkozhatunk a VPA IV kommunikátorral.

www.vodafone.com



SAMSUNG 3D KAMERA ÉS KIJELZŐ NOKIA N92 TV VEVŐVEL

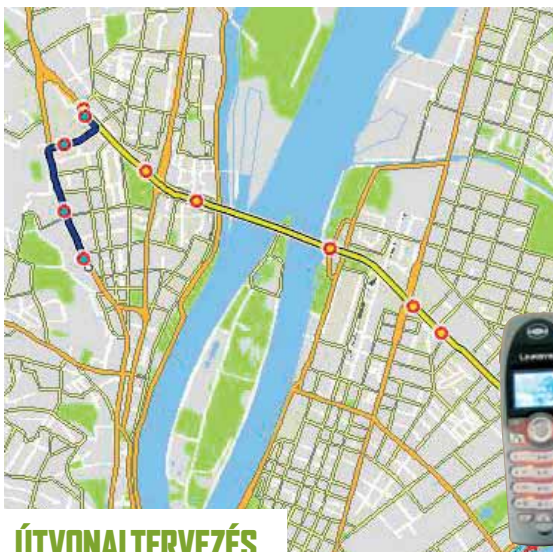
Párszor már beszámoltunk Nektek a mobil tévészéről és arról, hogy a nem is olyan távoli jövőben ez már éppoly hétköznapi szolgáltatás lesz egy telefonban, mint manapság a digitális kamera. Úgy tűnik, Európában a Nokia fogja megtörni a jeget a jövő évben debütáló N92-essel. A készülék elsőként tartalmazza majd a televízióadást vevő, beépített DVB-H technológiát. A tervek szerint 2006 közepén várható az első kereskedelmi mobiltévé-szolgáltatások elindulása, év végére pedig újabb csatornára számíthatunk. Egyelőre nem lehet tudni, hogy Magyarországon mikor lesz elterjedt az igazi mobil tévészé, de sejteni lehet, hogy ezen a területen sem szeretnénk majd lemaradni a fejlődésben.

www.nokia.com



HA REMEG A KEZÜNK

A jövő év számos érdekességet tartogat a mobilok iránt érdeklődőknek. Az idehaza ismeretlen PiTech smartphone igazi csemegének ígérkezik. Elsőként kínál 3 megapixel-es beépített digitális kamerát, mellyel már tényleg kiváló minőségű képeket lehet kattintani. Az auofokus mellett olyan extrákkal is rendelkezik, mint a képstabilizátor, melynek segítségével bármilyen helyzetben éles marad a kép.



ÚTVONALTERVEZÉS BÁRHOL, BÁRMIKOR

Nincs szükség méregdrága csúcskészülékekre, hordozható GPS vevőre és egyéb fölösleges kutyúre. Az idehaza újtúra indított mobil útvonaltervezés lényege, hogy MMS-ben vagy akár sima SMS-ben is pillanatok alatt kézhez kaphatjuk a szükséges útvonaltervet. Ha MMS-ben kérünk segítséget, úgy egy megfelelő térkép is érkezik a mobilunkra, mely segít a még könnyebb eligazodásban.

www.innenoda.hu

INGYEN BESZÉLGETÉS SKYPE MOBILLAL

Az egyik legnépszerűbb csevegőprogram, a Skype nagy fába vágta fejszéjét. Speciális mobilokat fejlesztettek, melyeken megtalálható a Skype mobil változata. A dolog igazi érdekessége, hogy a CIT200-asról bárkit elérhetünk majd, aki Skype-ot használ, így gyakorlatilag ingyen telefonálhatunk majd 2006 második felétől. Egyetlen hátránya, hogy az adatforgalomért viszont fizetnünk kell (ami viszont jóval kevesebb, mint egy átlagos telefonbeszélgetés díja).

www.skype.com

SZOFTVER

ITT A MOBIL QUII

A Quake 4 megjelenése ellenére sokan inkább a kevésbé gépigényes Quake III Arena-val játszanak. Nemrég kaptuk a hírt, hogy már PDA-ra is elkészült az 1.0-ás verzió. A készítőket nagy erővel dolgoznak az okostelefonokra optimalizált változatot is, ami jövő év elején jelenhet majd meg.

www.noctemware.com



WOLFENSTEIN 3D

Az igazi klasszikusok közül nem hiányozhat a Wolfenstein 3D sem. A Series 60 alapú mobilokon mostantól bárhol újból játszhatjuk az említett játékot, ha ránkötörne a retró filing. Az alábbi címről ingyenesen letölthetjük a szükséges szoftvert.

wolf3d-s60.sourceforge.net

ÚJ ÜZLETÁG LETT A MOBILHAMISÍTÁS

Azt hinnék, hogy a márkás sportcipőket, ruhákat érdemes csak hamisítani. Leleményes kínai üzletemberek rájöttek arra, hogy a mobiltelefonok másolása a legjobb üzlet. Jelen pillanatban a Sony Ericsson W800i készülék miatt folyik pereskedés. A W800i másolata ugyanis logót és a nevet eltekintve szinte milliméterre pontosan meggyegek a Sony Ericsson készülékével. A Music King W800c névre keresztelt másolat egyébként fele annyiba kerül, mint a W800i, így nem csoda, hogy rengeteg vevőt csábított már el, mely komoly anyagi kiesést jelenthet az eredeti kifejlesztőnek.

www.mobilmag.com

Rövid hírek HARDVER

A közelmúltban Magyarországra is betört Foxconn új, Intel 975X chipsetes alaplapot jelentett be, márkajele 975X7AA-8EKRS2. Ez a chipset is csak az elmúlt napokban jelent meg az Intel honlapján.

www.foxconn.com

A Sun új processzort mutatott be. Az UltraSparc T1 chip erősebb, mint elődei, s mindezt kevesebb áramfogyasztással éri el. A cég reméli, hogy az új megoldás újra nagy nyereséget és bevételt hoz a viszonylag nehezebb időszakok után.

www.sun.com

Az NVIDIA új chipet jelentett be. A GeForce 6800 GS célja nem más, mint az ATI X1600XT-vel való verseny. Elvileg 12 pixelfutószalagjával a GS gyorsabb, mint az a modell, amelynek leváltására piacra dobták: ez pedig a 6800 GT.

www.nvidia.com

A Panasonic bejelentette, hogy kifejlesztette az első chipsetet BluRay meghajtókhöz. A BD (4x), DVD-Multi (DVD-RAM, DVD-R, DVD-RW, és DVD-ROM), +R, +RW, és minden CD formátumot ismerő chipet ATAPI és Serial-ATA felületen át is kommunikálni képesek a PC-vel. *(na egy ilyen ide nekem most - ZeroCool)*

www.panasonic.com

Az IOmega új Micro Mini Hard Drive-okat jelentett be. A 4 és 8 gigabájt kapacitású, 4200 fordulat számú meghajtók USB 2.0-ás csatlófelülettel rendelkeznek és 50 grammot nyomnak.

www.iomega.com

A Sony egy új, Compact Flash Type II foglalatot használó, 5 gigabájtos meghajtót jelentett be. A CompactVault 12 megabájt/másodperces átviteli sebességgel rendelkező hordozható merevlemez.

www.sony.com

A Creative új billentyűzettel rukkolt elő. A ProKeys PC-MIDI Dual-Function Keyboard nemcsak a megszokott billentyűket tartalmazza, hanem egy zenei klaviatúrát is, ami MIDI kontrollerral van egybeépítve.

www.creative.com



CSÖKKENŐ ELADÁSOK

A szakma számára valószínűleg nem jó hír, hogy az Egyesült Államokban az előző év azonos időszakához képest 24 százalékkal csökkentek a videójáték eladások. Ez az NPD felméréséből derül ki, akik az összes eladás 60 százalékát követik nyomon. A szakértők szerint ez nem váratlan, ugyanis tavaly ilyenkor olyan nevek, mint a GTA sorozat, SW: Battlefront vagy a Halo sorozat vezette a listákat, míg ebben az évben ilyen meghatározó játékok nem születtek. Idén az októberi húzónevek a Madden NFL 06, a SOCOM 3: US Navy Seals, a Far Cry Instincts és az NBA Live 06 voltak, amelyek bár kiváló játékok, mégsem akkora nevek, mint a tavalyiak.

A hírrel együtt jött az EA bejelentése, amely friss sikereinek amerikai árát 50 dollárról (10 ezer forint) 40 dollárra (8 ezer forint) csökkenti. Az októberi adatok elbizonytalanították az elemzőket, akik eddig azt állították, hogy 2005 új eladási csúcsot hoz majd a történelemben.

AZ S3 NEM ADJA FEL

A valaha piacvezető grafikus-chip gyártó bár visszatért a „küzdőtérre”, túl nagy sikereket nem tudott elérni az Intel, az ATI és az NVIDIA mellett. Most új, olcsó kategóriájú videókártyákat jelentett be a cég (legyenként a VIA saját becslése szerint a cég a VGA piacon 8,9 százalék részesedéssel rendelkezik). Az új, 100 dollár (20 ezer forint) kategóriájú kártyák a legjobb teljesítmény/watt adatot ígérnek a piacon. Az S20 sorozat új tagjai a 90 nanométeres S25 és S27 „mindössze” 50-70 millió tranzisztort tartalmaznak (a legújabb ATI és NVIDIA chipek 300 milliónál is többet). Az S27 700 megahertzen fut és legfőképp az NVIDIA 6600 és az ATI X1300 Pro kártyákkal harcol majd a piacon. A belépőszintű S25, amely

600 megahertz körüli értéken kegyel, kevesebb, mint 10 wattot fogyaszt, ezt a Transmeta Longrun2 technológiájával érték el. Az S25-ös kártyák várhatóan 50-60 dollárba (10-12 ezer forint) kerülnek majd.

10 MILLIÓ ALAPLAP FELETT

Míg a videójáték piac csökkent, addig az alaplap-piac nőtt 2005 októberében. Az elsődleges gyártók (ASUS, ECS, Gigabyte és MSI) a tavalyihoz képest 23,7 százalékkal több, 10,95 millió alaplapot szállítottak októberben. Ez a szám a szeptemberi 10,1 milliós adatokhoz képest is növekedés. Az ASUS októberben új rekordot ért el 5,1 millió alaplap és 1,05 millió VGA kártya leszállításával, míg az MSI és az ECS is beállította eddigi saját, 2 milliót meghaladó havi csúcsát. A Gigabyte 1,75 millió alaplappal csatlakozott a „négy nagy” csapatához.

Ugye a jók mindig győznek?



gamesrouter
www.GamesRouter.com

GATES ÉS A SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEK

Manapság a Microsoft is új utakat keres az informatikán belül, mint mindenki más. Így kerülhetett sor Bill Gates beszédére a SuperComputing 05 konferencián, amelyen vázolta a szoftvergigász terveit, mellyel a szuperszámítógépek piacára is betörne. Mr. Gates szerint természetesen sokkal olcsóbb és jobb lenne a piac a Microsoft segítségével. Ennek szellemében a jövőben kisebb szuperszámítógépek részére saját Windows változattal jelentkeznek a cég, sőt, tíz egyetemi kutatóközpontot fog finanszírozni az Egyesült Államokban, Európában, Ázsiában, ahol operációs rendszereket, köztes programokat és eszközöket, fejlesztőeszközöket készítenek majd. Az egyik jelenlegi legnagyobb probléma nem más, mint a futtatott kód optimalizálása több processzoros környezetben. Természetesen ezek a felhasználások előbb-utóbb megjelennek ipari környezetben is, például fogyasztói termékek dizájnjának tervezésére, vagy autós ütközések szimulációjára. Az új rendszerek akár a legnagyobb számítógépek felé is megnyithatják a Microsoft útját. Azonban ez az egész fejlesztés előbb-utóbb kihatással lesz a PC-s világra is, mint ahogy a Forma-1-es autók fejlesztései is megjelennek a civil szférában. A PC-n ez azt jelenti, hogy tovább fejlődhetnek a felhasználói felületek, akár hanggal, akár klasszikus eszközökkel, sőt, a számítási teljesítmény is tovább nőhet a szoftveroptimalizálási tapasztalatok miatt. Az egész történet legnagyobb haszna pedig nem más, hogy skálázhatósága miatt a legkisebb rendszertől a legnagyobbig használható lesz. Ez az egész program egyrészt lehetőséget nyújthat a Microsoftnak arra, hogy versenyezzen a Linux-szal az úgynevezett „cluster” azaz fűrtzési technológiák piacán, amely segítségével olcsó PC-ket lehet összekötni, így szuperszámítógép-teljesítményt produkálva. Másrészt a cég már most felkészülhet arra az időszakra, amikor a mai szuperkomputerek teljesítményével megegyező PC-k kerülnek majd a felhasználók kezei közé. Ez az idő pedig már nincs messze...



RÖVIDEN

Ausztrál tudósok új módszerrel, Hasfelmetsző Jack régi leveleinek DNS elemzésével szeretnék rájönni arra, ki is volt a híres-hírhedt gyilkos valójában. Az új technológia akár egy darab, 160 éves emberi sejtől is képes adatokat szolgáltatni.

Amerikai tudósok érdekes szabályosságot mutattak ki a földrengéseknél: ennek segítségével a legelső rengésből meg lehet becsülni a fő rengés erejét, ezzel esetlegesen sok ember életét megmentve. Az első rengés bekövetkezése utáni azonnali figyelmeztetéssel akár 20 másodperc ideje is lehet az esetleges kárvallottaknak, hogy reagáljanak.

A japán Hayabusa szonda, amely egy kisbolygót vizsgál, mintát próbált venni a bolygóból. Azonban a 40 méter távolságból ledobott apró mintavevő bár hozzáért a bolygó felszínéhez, az irányítás mégis elvesztette a kapcsolatot a szondával több, mint három órára. Ez már nem az első kudarca volt a japánok kisbolygó-kutató expedíciójának.

Indiában dinoszaurusz kővületeket kutató tudósok több, mint ötféle fűvet mutattak ki az egykor élt hullók étrejében. Ez azért meglepő, mert eddig elvetették azt az elméletet, hogy léteztek fűevő dinók, ugyanis a földtörténet azon időszakára még nem gondolták a fűfélék széleskörű elterjedését.

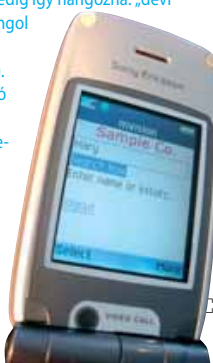
A NASA legújabb mars-hajója, a Mars Reconnaissance Orbiter félúton tart a vörös bolygó felé: márciusi érkezése után több információt szolgáltat majd a naprendszer negyedik bolygójáról, mint az összes eddigi szonda együttvéve. Az MRO minden idők legjobb felszerelt űrszondája, eddig sosem látott csúcstechnológiákkal. Teleszkopikus kamerája segítségével például nagy felbontásban az egész bolygót feltérképezi majd, vizet keres és új leszállóhelyek után kutat a jövő robotikus missziói számára.



AUTOMATIKUS BIZTONSÁG A REPTÉREN

2B? NT2B? SHAKESPEARE MOBILNYELVEN?

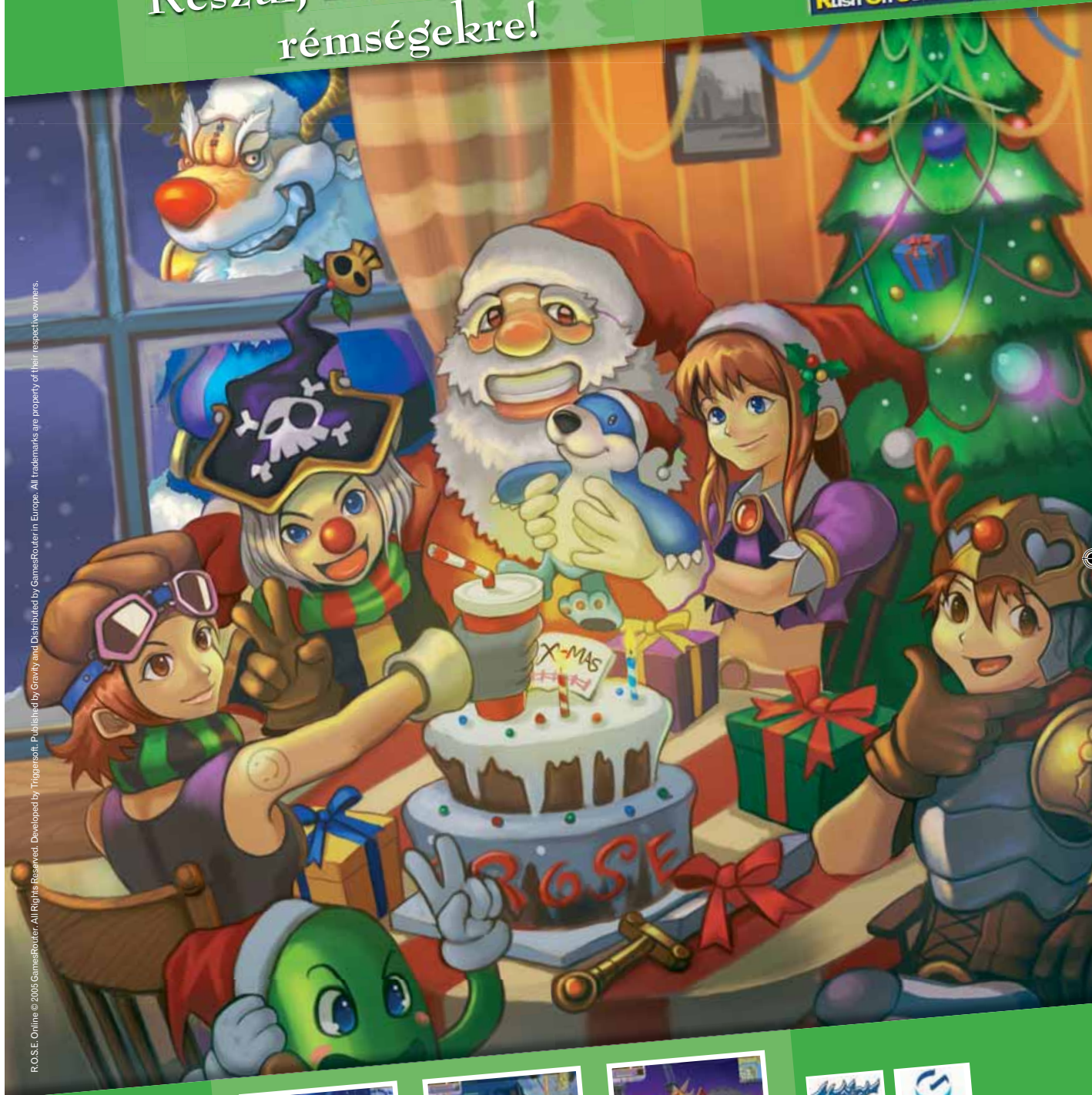
Egy angol cég borzalmas nyelvi merényletre készül: angol diákok segítségével internetes és SMS-es rövidítési technológiákkal próbálják Shakespeare-t és más irodalmi klasszikusokat érthetőbbé (?) tenni a fiatalság számára. Így a híres To Be, or Not to Be egyszerűen 2B? Nt2b? Lenne. John Milton híres verse a Paradise Lost kezdőszóra pedig így hangozna: „devil kikk outa hevñ coz jesus of jesus&strts war.” (angol fordításban The devil is kicked out of heaven because he is jealous of Jesus and starts a war). Ezt a borzalmat nagy üzleti lehetőségként és jó tanulási esélyként tartják számon, így például Charles Dickens és Jane Austen művei is megjelennek majd zanzásítva és modernizálva. A BBC szerint az irodalomnak pont a lényege veszik el azzal, ha szépségét és egységét csorbítják.



Akik valaha is repültek (legalábbis az utóbbi években) biztosan hallották a figyelmeztetést: ha örizetlen csomagot látnak, az veszélyes, szóljanak a biztonságiaknak. Eddig elég nehéz volt azonosítani egy elhagyott tárgyat, azonban most egy ausztrál kutatócsoport olyan automatikus rendszert fejleszt, amely segítségével a megfigyelőkamerák képesek felismerni a különböző elhagyott bőröndöket, veszélyforrásokat. Az elgondolás nagyon egyszerű: arra épül, hogy a nem mozduló tárgyakat figyeli. A rendszer jelenleg is fejlesztés alatt áll, így még beépítésre várnak olyan funkciók, mint a tárgy elhelyezkedésének követése: ezzel már ki lehetne szűrni azokat, akik letették az objektumot és elhagyták az épületet. Szintén hiányzik a tárgyak biztonsági besorolása, de mindezen technikák segítségével sokkal egyszerűbben automatizálható lesz a repülőterek biztonsága.

De nem most.
Készülj fel a karácsonyi
rémségekre!

ROSE
ONLINE
Rush On Seven Episodes



ROSE Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Triggerbyte. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.

12+
www.pegi.info



PC

gamesrouter
www.GamesRouter.com

www.gamesrouter.com

PIACTÉR

MÉDIALEJÁTSZÓ

Már éppen le akartuk zárni a Piacteret, amikor hirtelen befutott szerkesztőségünkbe az iAUDIO U családjának legújabb tagja. Arra gondoltunk, átcsúsztatjuk januárra, de mivel kiderült, hogy a nyomtatott hazai lapok között elsőként tesztelhetjük, nem volt szívünk elpasszolni a lehetőséget. Igazából már meg sem lepődünk, hogy ez a gyártó is csatlakozott a miniatűr médialejátszók egyre erősödő piacához. 260 ezer színű kijelzőjén az általános információk mellett képeket, és igen, videókat is nézhetünk. A kezelőfelület színezetét (skinjét) megváltoztathatjuk. Kétféle külső kidolgozásban, feketén és fehérén juthatunk hozzá. Ami igazán tetszett benne, hogy egyetlen feltöltéssel akár 20 óráig üzemre is képes. Mindemellert kifejezetten jó hangása van, végre nem csak hitegetnek minket a marketing dumákkal.

A mélyek megvannak, a magasak is, egyszerűen remekül szól! WMA, ASF, WAV, OGG, és FLAC formátumokat is ismeri, USB 2.0-n keresztül csatlakozik a géphez, így gyorsan megtölthetjük az 1 gigát. Ha esetleg még így is kevés lenne a zene, a beépített FM rádió sokat dob a hangulaton. Ebből, vagy akár mikronjának segítségével fel is vehetünk, ezen funkciókat időzítővel is konfigurálhatjuk. Más lejátszóját közvetlenül rákötve valós időben kódolhatunk vele MP3-at. Szoftverét neten keresztül frissíthetjük, Linux és Mac rendszerekkel is együttműködik, vagyis tényleg minden lehetséges felhasználási területet levédtek vele.

- Remek hang és képminőség
- Drága

5/5

iAUDIO U3

Infopatika Bt. | 59 900 Ft | www.infopatika.hu

BILLENTYŰZET

Már több profi, átlagos, vagy éppen jópofa billentyűzetet próbáltunk, az utóbbi csoportba sorolhatjuk a Sharkoontól érkezett szeretetsomag ezen darabját. A Luminous Keyboard egy viszonylag átlagos, 89 gombos mini billentyűzet (a Keyboard II-es elnevezésű a többiek által használt 105 gombos változata), némi extrával – modding örültek előnyben. Ahogy a képen is jól látható, a készülék háttére szépen világít, segítve ezzel a jobb tájékozódást, ha mondjuk nem találnák egy-egy gombot a sötétben (ha például áramszünet van? – mazur). Csillvili elemekkel felturbózott gépházak tulajdonosainak biztosan tetszik majd, ha pedig bizonyos

esetekben zavaró lenne a fénye, egy gombnyomással kikapcsolhatjuk azt. Használata közben leginkább notebook billentyűzet érzését kelti, de ez érthető, csökkentett mérete miatt. Legnagyobb bánatunkra még csak bevezetés alatt van, de biztosak vagyunk benne, hogy hamarosan nem csak ez, hanem más Sharkoon termékek is eljutnak hazánkba – akkor pedig újra felvillanyozhatjuk gépünket egy rakat világító kiegészítővel.

- Kényelmes kezelés
- Nem magyar kiosztás

4/5

SHARKOON LUMINOUS KEYBOARD

Bevezetés alatt | www.sharkoon.com

ALAPLAP

Most akár ódákat is zenghetnénk az ASUS-ról, elmondhatnánk, hogy mennyi ideje gyártja már a jobbnál jobb termékeket, és így tovább. De most nem tesszük ezt. A lényeg, hogy ismét valami érdekeset alkottak, ezúttal egy alaplap képében. Az általános részletek dióhéjban: LGA775-ös P4 interfész, NVIDIA nForce 4 SLI chipset, 1066/800/533 megahertzes FSB támogatás, akár 1200 megahertzes memória kezelés, 1 megahertzenként növelhető tuningolási lehetőség, 1 négyszeres, 1 egyszeres PCI-E, 2 normál PCI slot, SATA 2, RAID, 9 USB 2.0, Firewire, Dual Gigabit LAN, 8 csatornás audió.... Heeeee, nagy levegő! Ja nem, az nincs hozzá. Az extra pedig csak

most jön: megoldották, hogy egyszerre két, teljes értékű 16-szoros PCI-E kártya tudjon működni benne SLI módban! Igen, ez egy olyan valami, amiért valóban érdemes pénzt kiadni, ha már egy igen komoly rendszert akarunk építeni. A speciális energiaellátásnak köszönhetően pedig nem is melegszi annyira, mint sokan mások. Ez az alaplap egyszerűen kiváló!

- Dupla 16-szoros PCI-E támogatás
- Szokásos ASUS árszint

5/5

ASUS P5N32-SLI DELUXE

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 61 000 Ft | www.ramiris.hu



MÉLYVÍZ PIACTÉR



HANGFAL

JBL DUET

Absolut Sound Kft. | 06-1-204-1721 | 13 990 Ft | www.absolutsound.hu

AJBL nevet nem tudni pontosan, hogy hány kedves olvasónk ismeri. Leginkább komolyabb hangrendszerek esetében, valóban hatalmas megoldásoknál láthattuk már, koncerteken, vagy hasonló helyeken. Egy ideje már asztali – természetesen jóval megfizethetőbb – megoldásokat is alkotnak. Ilyen futott most be tesztlaborunkba, a JBL Duet képében. Csatlakoztattuk a géphez, illetve a konnektorba, és indult a zenebona. Első pillanattól kezdve kellemes volt hallgatni, de valahogy az volt az érzésünk, hogy az eddig jól bejáratott minőséget „kicsiben” nem sikerült tökéletesen hozniuk. Gyanúnk beigazolódott, amikor némi mély

hangzást akartunk kicsalni belőle. Mélyláda hiányában, egy kicsit több kakaót rátekerve sajnos már torzított is egy kicsit, annak ellenére, hogy még ezen a ponton sem adott ki magából iszonyatos hangerőt. 12 wattos tényleges teljesítménye mellett egyébként teljesen elfogadható ár-érték arányban van – és igen, bármilyen hihetetlen, ők rá merték írni a tényleges teljesítményt, és nem kábitanak teljesen valótlan értékekkel.

- ↑ Kellemes a hangzása
- ↓ A mélyeket nem szereti

4/5



MÉDIALEJÁTSZÓ

IPOD 30 GB

Starking Óbuda Kft. | 06-1-439-3333 | 97 900 Ft | www.starkingnet.hu

Volt ugyebár az iPod Shuffle (512, vagy 1000 megabájtos), aztán jött az iPod Nano (2 vagy 4 gigás), a közelmúltban pedig befutott az iPod. Ez a csöppség egy jól irányzott marketingszál legújabb tagja, amely már beépített merevlemezrel rendelkezik és 30, illetve 60 gigabájtos tárolókapacitással bír. Előbbire 7500, utóbbira pedig akár 15 ezer muzsikát is másolhatunk – anyám, de minek? Ki hallgat ennyi zenét? Hát senki, és ezt nagyon jól tudja az Apple is. Eppen ezért egy nagyon jó minőségű, 2,5 inches képernyőt is pakoltak rá. A vékony kütyü elég könnyű, kezelése egyszerű, és már most is van hozzá magyar felület!

Ugyanazokat a hangállományokat ismeri, mint az iPod Nano, viszont ez már .m4v, .mp4, és .mov videókkal is megküzd. Hangzása kiváló, valóban nagyon kellemes médialejátszó lehet mindenkinek. Egyetlen komolyabb hátlütője a vételára, mely még az általunk tesztelt 30 gigabájtos változat esetén is igen magas. De hát az Apple sosem az olcsóságról volt híres, viszont legalább tényleg minőséget adnak.

- ↑ Kiváló kijelző és hangzás
- ↓ Nagyon drága

5/5

BLUETOOTH ADAPTER



TRUST BT-2200TP

Procomp | - | 6 250 Ft | www.procomp.hu

Akorábban csak egyszerűen (már elnézést) gagyigávosnak indult Trust mára igencsak kinötte magát. Egyre meglepőbb, és egyben hasznosabb eszközökkel árasztja el a piacot, rákényszerítve a nagyobb gyártókat az áraik csökkentésére, illetve hasonlóan furfangos ötletek kitalálására – ami lássuk be, nekünk, végfelhasználóknak csak jó lehet. Ezúttal egy kis Bluetooth adapterrel álltak elő, mely első ránézésre semmi extrát nem mutat. Kipróbálva rájöhettünk, hogy egy igen komoly szerkezetéről van szó, mely (nem vicc), körülbelül két és félszer, háromszor gyorsabb adatátvitelt biztosít, mint a hasonló termékek.

Először persze nem hittük el, aztán láttuk, hogy vannak még meglepetések... Akár 2 Mbps-os adatátvitelre is képes, egy időben akár hét eszközzel is kommunikál (mobiltelefonok, notebookok, nyomtatók, és így tovább) és optimális esetben (betonfalak nélkül) akár 100 méter távolságban is sugároz. Egyetlen negatívumaként csak azt említhetnénk, hogy még nincs mindenkinek a gépében.

- ↑ Akár 2Mbps-os adatátvitel
- ↓ -

5/5

ZENELEJÁTSZÓ



IRIVER T10

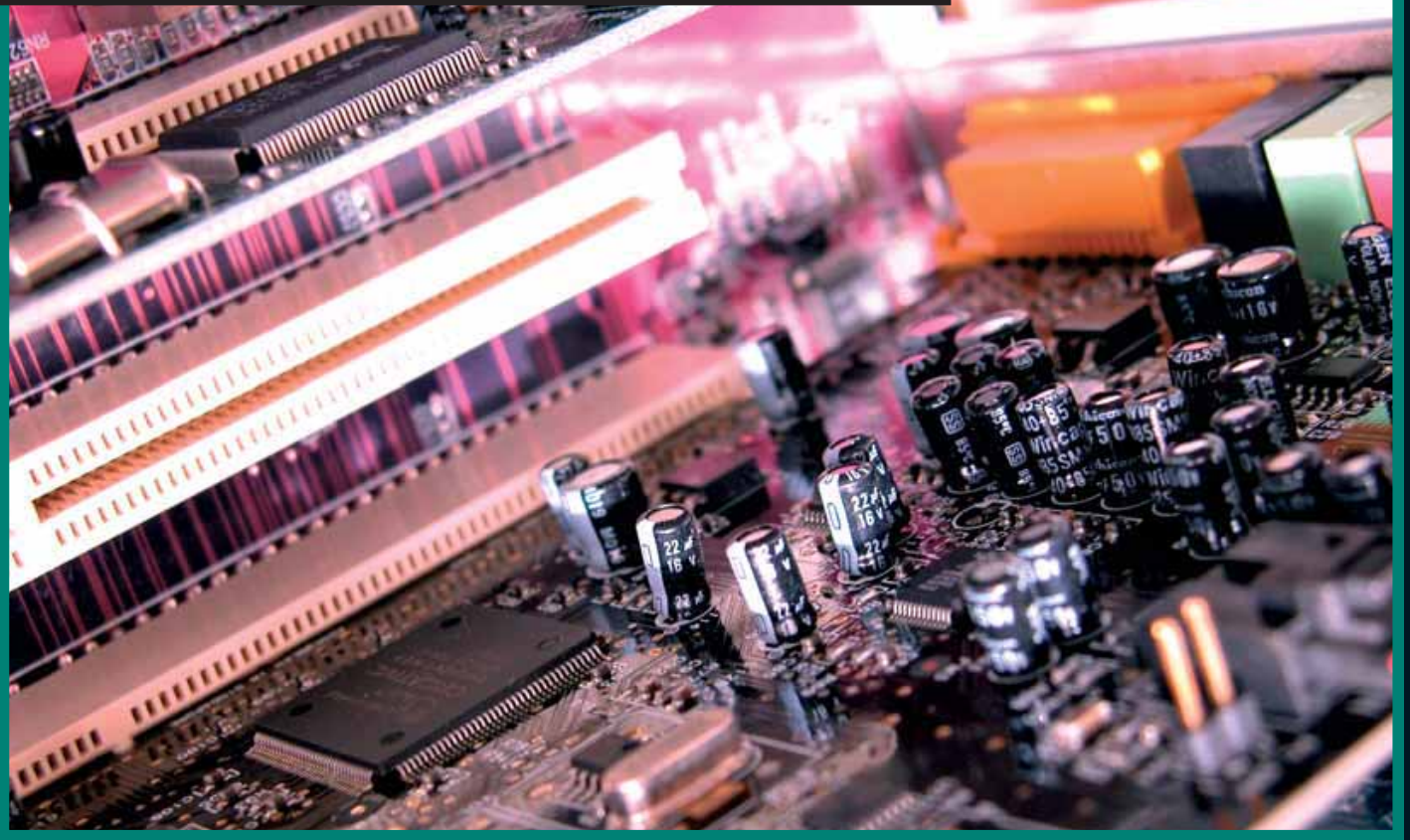
Fast Hungary Kft. | 06-23-330-830 | 59 900 Ft | www.fasthungary.hu

Afolyton designos és igen trendi megjelenéssel bíró iRiver zenelejátszók újabb generációhoz érkeztek. A T10-es széria amolyan divatmániákusoknak jöhet be leginkább, lévén igencsak figyelemfelkeltő, élénk színekben lehet hozzáfutni. 256, 512, és 1024 megás változatban készült el a termék, funkcióikban semmiben sem térnek el egymástól. 65 ezer színű kijelző áll rendelkezésünkre, mely mostanság már lassan tényleg alapnak számít majd. MP3, WMA, ASF és OGG fájlokkal képes megküzdni, FM rádió lejátszás és felvevő funkcióval is bír. Sajna csak BMP képeket tud megjeleníteni, ami egy ilyen minőségű lejátszó

esetén súlyos rossz pontot jelent. Windows és MAC rendszerek alatt működik, a géphez USB 2.0-n keresztül csatlakoztathatjuk. Hangzása a szokásos kiváló szintet hozza, ebben nincs is semmiféle meglepetés. Ha az iRiver márka megszálottja vagy, nem valószínű, hogy ebben csalódnál – bár egy-egy említett apróság azért ténylegesen hiányzik belőle...

- ↑ Nagyon szép hangzás
- ↓ Kevés extra

4/5



AGP PCI-E ÉS TELJESÍTMÉNYTESZT

A karácsonyi „őrület” valószínűleg már javában folyik, mikor kezdedben tartod a lapot. Azonban még ilyenkor sem késő felkészülni az év végi játékdömpingre. Segítségképpen utánajártunk, hogy jelenleg mit is érdemes fejleszteni.

Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de én mindig halogatom a gépfejlesztést. Így, Karácsony előtt viszont úgy döntöttem, saját kezembe veszem az irányítást és meglepem magam egy új VGA kártyával, elvégre nem várhatjuk el a Jézuskától, hogy képben legyen a hardverek terén. Persze, ilyenkor felmerül a kérdés, hogy esetleg jobban járnánk egy erősebb procival? Netalán memóriát kéne még venni? Esetleg csak procit és memóriát? Igen, elég nehéz a döntés, gondolom sokan így vagytok vele, hisz jönnek a legújabb játékok és ugyan ki akar 10 fps-nél száguldozni egy agyontuningolt verdával? Mivel kevés az olyan ember, aki havonta rendszeresen gépet

fejleszt, ezért könnyen kimaradhatunk a hardverek fejlődésének hihetetlen gyors áramlatából. Úgy döntöttünk, utánanéznünk, jelen pillanatban milyen lehetőségeink vannak a fejlesztésre, legyen szó AGP-s rendszerekről vagy a most terjedőben lévő PCI-E-ről.

MINDENT MÉR-TÜNK, MINDENNEL

Elsőre talán furcsának tűnhet az ötlet, bár aki hosszabb ideje olvassa a GameStart, már találkozhattott komplett rendszerteszttel, melyben minden hardveregységet kipróbáltunk, különféle kombinációkban. Ez a megoldás ugyan jóval hosszadalmasabb, mint egy hagyományos teszt, azonban

világosan kiténik, hogy a három legfontosabb elemnek (processzor, grafikusártya, memória) mely kombinációja lesz a lehető leggyorsabb, figyelembe véve persze az ár/teljesítmény arányt is. Alapfelvetésünk tehát, hogy van egy adott PC-nk, melyet fejleszteni szeretnénk. Ezt az alapgépet igyekeztünk a ma kapható átlagos szintnek megfelelően összeállítani. Először érdemes megnézni az alapgép eredményeit a táblázatban. Tettünk bele még ramot és ismét lemértük. Ezek után megnéztük, hogy ha csak VGA-t cserélnénk, akkor mi változna. Kipróbáltuk azt is, hogy ha mindkettőt lecseréljük, milyen eltéréseket

tapasztalunk. Hogy tovább bonyolítsuk a dolgot, ezek után megkínáltuk a rendszert egy erősebb processzorról is. Persze nem is igazán azt kell nézni, hogy adott meghazterzen, adott memóriával és adott típusú VGA-val mit lehet elérni, ugyanis a fejlesztés általános érvényű. A gyengébb gépeknél is az eredmények szerint érdemes elgondolkodni a beruházáson. A teszteket PCI-E rendszeren is elvégeztük, hogy lássuk az esetleges különbséget. Így nem csak az derül ki, hogy egy adott rendszeren belül milyen hardverelem módosításával csáltható elő a legnagyobb teljesítmény, de az is világosan látszik majd, hogy megéri-e esetleg a komplett AGP-s rendszert lecserélnünk.

AZ „ALAPGÉPEK” ÖSSZEÁLLÍTÁSA

**AGP - Celeron 2,6 GHz,
512 MB RAM, GF6600**

Alapgépünket megpróbáltuk úgy összeállítani, hogy átlagos hardverelemek kerüljenek bele. A Socket 478 foglalatra egy Northwood magos, 2,6 gigahertzes Celeron processzort választottunk, mely szinte a ma kapható legkisebb Intel proci. Memóriának egy – ma átlagosnak számító – 512 megabájtos modult szereltünk, ennyi már mindenki gépében van (illetve kellene lennie), aki játszik. Végezetül egy közepes, GeForce 6600 (128 MB DDR) VGA kártyát pakoltunk a tesztkonfigba. Itt megjegyeznénk, hogy Intel, AMD, NVIDIA vagy ATI, a teszt szempontjából lényegtelen, hisz fejlesztés szempontjából ugyanazokat a szabályokat kell figyelembe vennünk.

**PCI-E - Celeron 2,66 GHz,
512 MB RAM, GF6200**

A PCI-E alapgép majdnem hasonló hardvereket tartalmazott, mint az előbb említett. Itt az LGA775 foglalásban egy 2,66 gigahertzes Celeron csúszult, melyet egy DDR2-es, 512 megabájtos Corsair memóriával kínáltunk meg. Kíváncsiságból videóártyának betettünk egy ASUS N6200-ast, gondolva azokra is, akiknek kisebb pénz áll a rendelkezésükre.

ALAPGÉP + MEMÓRIA

**AGP - Celeron 2,6 GHz,
1GB RAM, GF6600**

Elsőnek kipróbáltuk, hogy milyen hatással van gépünkre, ha plusz 512 mega memória vásárlására adjuk a fejünket. A játékoknál rögtön lászik jótékony hatása a töltögetési időre. A Doom 3-nál volt a leginkább érezhető, bár az elején a textúrák betöltésénél egy hangyányit el-elgondolkodott a gép. Ez betudható a 128 meg-

ás VGA-nak, bár ehhez képest Ultra High-ban igen jól teljesített a konfiguráció.

**PCI-E - Celeron 2,66 GHz,
1GB RAM, GF6200**

A PCI-E rendszer – hasonlóan, mint az AGP – jóval gyorsabban kezelte a textúrákat. Azonban itt sem okozott olyan jelentős teljesítménynövekedést, mely miatt nyugodtan dőlhetnénk hátra székünkben. Az 1 gigabájt DDR2-es memória érezhetően többet hoz ki a rendszerből, a VGA kártya azonban a határait feszegeti. Persze nem szabad elfelejteni, hogy maximális grafikai beállítások mellett zajlottak a tesztek. Valószínűleg egy átlagosnak mondható konfiguráción mindenki beáldozza a részletgazdagságot, és akkor még inkább javulnak az eredmények.

ALAPGÉP + VGA

**AGP - Celeron 2,6 GHz,
512 MB RAM, GF6800 GT**

Ha egy picit nagyobb keret áll rendelkezésünkre, akkor mindenki szívesebben

játszik el az új VGA kártya gondolatával. Manapság a felső-közép kategóriában elhelyezkedő GeForce 6800-as család GT tagja tűnik egy igen vonzó alternatívának. A teljesítményen látszik is, hogy érezhető a plusz 128 mega videómemória és a magasabb mag/memória órajel. A kártya igen jótékony hatással van a gépre. Még azt is elnézzük, hogy csak 512 RAM-unk van. A sebességnövekedés minden téren érezhető!

**PCI-E - Celeron 2,66 GHz,
512 MB RAM, GF7800 GTX**

A PCI-E gépnél kicsit eljártunk a gondolattal, mi lenne, ha megvennénk a csúcskártyát egy átlagos gépre. Érdekes volt látni, ahogy egy 120 ezer forintos kártya szinte megtuningolja a gépet. Az Inno3D-től származó GeForce 7800 GTX soha nem látott sebességet produkált a Celeron procival és az 512 megabájt memóriával. Fejlesztés szempontjából csak azt mondhatjuk, mint a 6800 GT esetében. Gyengébb procival, kevés memóriával is érezhetően nagyot üt egy komolyabb kártya.

ALAPGÉP + VGA + MEMÓRIA

**AGP - Celeron 2,6 GHz,
1 GB RAM, GF6800 GT**

Persze, nem kell jósnak lenni, hogy megmondjuk előre, ez még jobban oda fog vágni, mint az előző teszt. Ebben a felállásban is maradt a Celeron processzor, melyből minden egyes csepp erőt kiprésel az "1 giga memória-erősebb VGA" kombó. Tisztán kijön, hogy az alapgéphez viszonyítva 30-40 százalékos körüli teljesítménynövekedést is elérhetünk, ráadásul egész barátságos áron.

**PCI-E - Celeron 2,66 GHz,
1 GB RAM, GF7800 GTX**

Érdekes volt látni, hogy a VGA mellé betett 512 mega memória kevésbé érezhető, mint az első esetben. Ezt

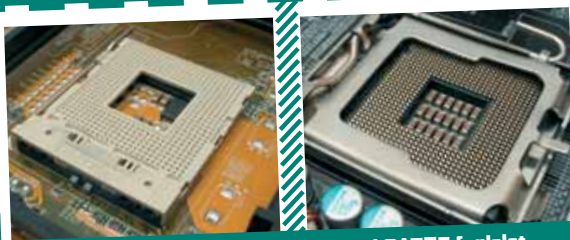
elsősorban a 7800 GTX-nek köszönheti a gép, hisz kevésbé támaszkodik a rendszermemóriára, mint egy gyengébb kártya. Megoldja ugyan "izomból", mindazonáltal akik komoly, százalékos kiadásokban gondolkodnak, azoknak célszerű hosszú távon kiegészíteni a rendszert 1 gigás modullal.

ERŐSEBB PROCESSZOR

**AGP - P4 3,4 GHz,
512 MB RAM, GF6600**

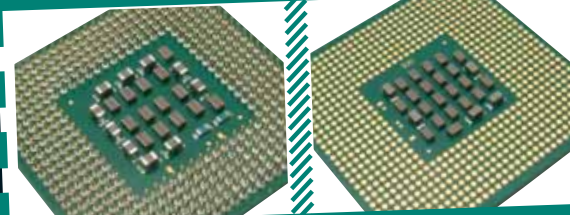
Az igazán érdekes harc akkor bontakozott ki, amikor alapgépünket megajándékoztuk egy másik processzorral. Előfordulhat, hogy úgy döntünk, itt az ideje lecserélni erősebbre. Lássuk, mit tud egy erős processzor kihozni az átlagos 512 mega memóriából és a szintén átlagos 6600-asból. A táblázatokban is jól látszik, szinte teljesen újjászületett a gép. Persze érezhetően jóval erősebb VGA-ért kiált a rendszer, de anélkül is

AGP ÉS PCI-E KÜLÖNBSÉGEK



Socket478 foglalat

LGA775 foglalat



Celeron 2.6 GHz

Extreme Edition 3.7 GHz



400 MHz-es DDR memória

667 MHz-es DDR 2 memória



AGP csatló

PCI-E csatló

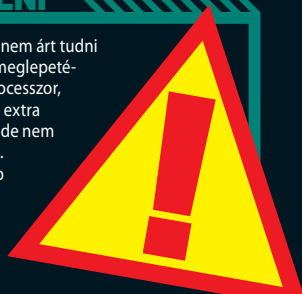


Hagyományos tápcsatlakozás

Speciális tápcsatlakozás

AMIRE JÓ ODAFIGYELNI

Ha PCI-E rendszer mellett döntenénk, akkor nem árt tudni egy-két fontos dolgot, mielőtt kellemtelen meglepetések érnének minket. Először is az alaplap, processzor, memória, grafikusártyán kívül vannak még extra kiadások, amiket ugyan meg lehet spórolni, de nem célszerű. Talán a legfontosabb a táp kérdése. Mivel a PCI-E rendszereknek jelentősen több energiára van szükségük, ezért felejtjük el a 250-300W teljesítményt. Erdemesebb egy komolyabb, 450W-ost választani. A házat is érdemes körültekintően megválasztani, a komolyabb VGA-k elég zavaró hangot képesek kiadni. A 7800 GTX hűtése például nagyon hangos terhelés alatt. Nem csak a csendességre, de a megfelelő hűtésre is figyelnünk kell. Komolyabb rendszernél értelmet nyer a memóriamodulok hűtése és a plusz rendszerhűtők beszerelése is.





megszoron-gatja az alapgép plusz erősebb VGA kombót.

PCI-E - P4 3,7 GHz, 512 MB RAM, GF6200

Kíváncsiak voltunk arra is, hogy vajon a legerősebb Intel proci, az aranyárral vetekedő Extreme Edition vajon tényleg annyira gyors-e, mint mondják? Az az igazság, egy kicsit csalódtunk, önmagában egyáltalán nem volt akkor a különbség, mint azt várni lehetett az ár alapján. Az alapgéppel sajnos nem tud mit kezdeni, látszik, hogy erősebb hardverek kellenének mellé, szóval abszolút nem éri meg egy brutális processzor, csak akkor, ha szintjének megfelelő hardverek társaságába kerül.

PROCESSZOR + MEMÓRIA

AGP - P4 3,4 GHz, 1 GB RAM, GF6600

Szinte ugyanaz a helyzet, mint előbb. A berakott 512 MB memória ugyan segít a

processzoron, de önmagában nem sokat ér. A mérhető változás elfogadhatónak tűnik, mindenki maga döntse el, hogy bevállalja-e a 15-20 ezer forint pluszköltséget. Érdemes figyelembe venni, hogy a processzorra is elköltötünk már egy komolyabb összeget. Érezhető az erősebb VGA hiánya.

PCI-E - P4 3,7 GHz, 1 GB RAM, GF6200

Az Extreme Editon viszonylag jobban érzi magát az 1 gigabájt memória társaságában, de még mindig zavaró az alapgépünk VGA kártyája. Tökéletes példája annak, mennyire fontos, hogy a hardverelemek megfelelően szinkronban legyenek. A játékok egyébként meglepően jól futottak ezzel a kombinációval is, de ilyen szintű kiadások mellett van értelmesebb megoldás is.

PCI-E - P4 3,7 GHz, 512 MB RAM, GF7800 GTX

Az igencsak leszólt Intel Extreme Editon megemberelte magát, és végre hajlandó volt szóba állni a 7800 GTX-szel. Az eredmény magáért beszél, azt hiszem, ez a párosítás még jó ideig megállja majd a helyét. Körülbelül négyszeres teljesítménynövekedést lehet így elérni, más kérdés, hogy ehhez négy alapgép árát kell elköltenünk – ami finoman szólva is nevetséges.

PRO-CESSZOR + VGA

AGP - P4 3,4 GHz, 512 MB RAM, GF6800 GT

Mivel úgy tűnik, az erősebb konfiguráción nem annyira életbevágó a több memória, mint a komolyabb VGA kártya, így kipróbáltuk azt a verziót is, amikor erősebb proci mellett lecseréljük alsó kategóriás videokártyánkat. A játékoknál is érezhető volt, hogy egymásra találtak a gép sebességet meghatározó elemei. Még az sem volt zavaró, hogy ennek a konfigurációnak csupán 512 megás memóriával kellett gazdálkodnia. Az eddigi legideálisabb megoldásnak tűnik.

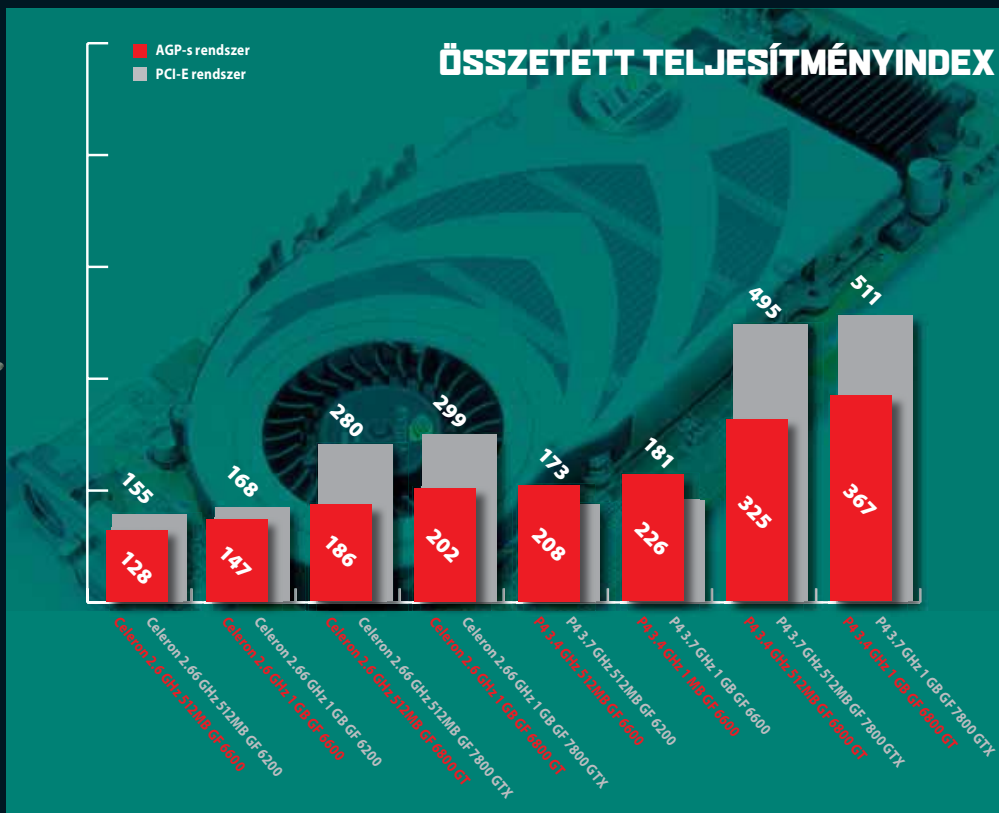
PROCESSZOR + VGA + MEMÓRIA

AGP - P4 3,4 GHz, 1 GB RAM, GF6800 GT

Minden játékos álma az olyan fejlesztés, mikor processzort, videokártyát és memóriát is bővíteni lehet. Sebeség szempontjából egyértelműen ez az etalon. Elmondhatjuk, AGP-s

AGP-s rendszer			3DMark 05	Doom 3 (Ultra High)		Far Cry (Ultra High)	
Processzor	Memória	VGA	1024x768	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
Celeron 2.6 GHz	512 MB	GF 6600	1875	24	22	32	31
Celeron 2.6 GHz	1 GB	GF 6600	1940	29	27	37	35
Celeron 2.6 GHz	512 MB	GF 6800 GT	3238	33	29	49	43
Celeron 2.6 GHz	1 GB	GF 6800 GT	3371	36	32	54	46
P4 3.4 GHz	512 MB	GF 6600	2014	40	29	69	50
P4 3.4 GHz	1 GB	GF 6600	2033	48	34	73	51
P4 3.4 GHz	512 MB	GF 6800 GT	4889	72	65	74	65
P4 3.4 GHz	1 GB	GF 6800 GT	4920	85	81	78	74

PCI-E rendszer			3DMark 05	25	24	53	38
Processzor	Memória	VGA	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024	1024x768
Celeron 2.66GHz	512MB	GF 6200	1540	25	24	53	38
Celeron 2.66GHz	1 GB	GF 6200	1549	33	25	56	39
Celeron 2.66GHz	512MB	GF 7800 GTX	5300	54	52	62	59
Celeron 2.66GHz	1 GB	GF 7800 GTX	5495	59	55	66	64
P4 3.7GHz	512MB	GF 6200	1550	35	27	57	38
P4 3.7GHz	1 GB	GF 6200	1558	39	28	59	39
P4 3.7GHz	512MB	GF 7800 GTX	7495	111	102	105	102
P4 3.7GHz	1 GB	GF 7800 GTX	7514	115	107	109	105



MÉRD LE TE IS!

Érdekes minknek kipróbálnia aktuális gépe teljesítményét, hogy ennek megfelelően bővíthessen. Doom 3 teszt: A teszthez a játék saját demóját használtuk, melyet Ultra High beállítások mellett futtattunk. Az elindításhoz be kell gépelni a konzolba a „timedemo demo1.demo” parancsot. Far Cry: A teszteléshez szükségeset lesz a játékon kívül egy ingyenesen letölthető Far Cry Benchmark tesztprogramra. Itt szintén a lehető legmagasabb grafikai részletességet érdemes kiválasztani a Training pályával. 3DMark05: A demó verziót a www.futuremark.com oldalról tölthetitek le. Cél szerű a javítást is leszndni!



rendszerénél is majdnem igaz, hogy a gép teljesítményének növekedésével arányosan kell a költségekre számolni. Itt jelen pillanatban háromszoros árról és körülbelül ennek megfelelő teljesítménynövekedésről beszélhetünk az alapállapothoz képest.

PCI-E - P4 3,7 GHz,
1 GB RAM, GF7800 GTX

Ezt a megoldást már szinte csak kíváncsiságképpen próbáltuk ki. Nem mondhatnám, hogy 512 RAM társaságában a Doom 3 sokat gondoldozott volna, de így egyenesen megésszi reglire az Ultra High beállítást, és ez igaz még az

1280x1024-es felbontásra is! Ritkán látni 100 fps fölött Doom 3-at maxon.

KELL NEKÜNK A PCI-E?

A válasz igen egyszerű. Elsősorban a gazdaságosságot kell szem előtt tartanunk, mikor vizsgáljuk az áttérés lehetőségét. Annak, akinek van pénze és megteheti, mindenképpen ebben kell gondolkodnia. Az AGP és PCI-E között van némi teljesítménykülönbség, érdemes a grafikont jobban szemügyre venni, főleg az alapállapotot. Más kérdés azonban, hogy az áttérési költséget látva mindjárt másként fogjuk szemlélni a helyzetet. A plusz sebesség egyáltalán nincs összhangban a ráfordítással, tehát nem éri meg! Mivel az áttérés proci-, memória-, alaplap-, videokártya-, illetve tápcserével is jár, a legjobb esetben is 150-200 ezer forintos kiadással kell számolnunk!

AMIŰ GÉL-SZERŰ FEJLESZ-TENI

Talán épp az előbb leírtak miatt jelent még mindig megfelelő alternatívát az AGP. Ha jelenlegi rendszerünk fejlesztése mellett döntünk és kevés pénzünk van, akkor tisztában kell lennünk azzal, hogy bármit is válasszunk, kompromisszumot kell kötnünk.

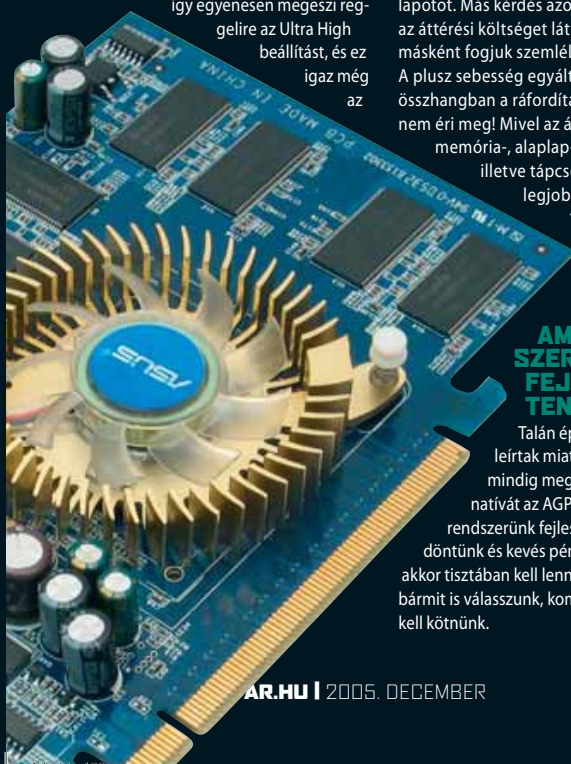
A tesztek alapján a lehető legjobb megoldásnak az tűnik, hogy meglévő processzorunk és gyengébb VGA-nk közül inkább az utóbbit cseréljük le erősebbre. Látszik, hogy például egy közepes proci és jobb VGA

(Celeron 2,6 GHz, GeForce 6800 GT) kombinációja igen szépen teljesít. Így akár 30-40 százalékos teljesítménynövekedést is kicsalhatunk mostani alapgépünkkel. Ha esetleg több pénzt szánunk gépfejlesztésre, akkor érdemes lenne az említett kártya mellé egy jóval erősebb, 3 gigahertz körüli proci-t is beszerezni. Ezzel a plusz 30-40 ezer forintos beru-

házással kihúzzuk még egy jó darabig. Az is kiderült, hogy gépünk jobban díjazza az előbb említett hardverek

cseréjét, mint csak a plusz 512 mega memória beszerelését. Igaz, ez utóbbi manapság már nem akkora tétel, de figyelembe kell venni, hogy pont ez a 15-20 ezer forint hiányozna az erősebb videokártya megvásárlásához. Egy mezei 6600 és a 6800 között épp ennyi a különbség. Akárhogy is döntünk, tudnunk kell, hogy az AGP-s rendszer, mint olyan, kihálólébelben van, ám most még lehet érdemlegesen bővíteni.

Mady



Télapó, tudsz követni?

Tvnet
www.tvnet.hu
Euroexpert csoport tagja

Akciók 2005. november 1-től december 31-ig

Otthoni ADSL „S” csomag 512 kbit/sec + 3 ajándék:
Fix havidíj bruttó **5.999 Ft** - 2006. év végéig

További részletek: www.tvnet.hu ☎ **Telefon: 1258**

UNIVERZÁLIS TÁVIRÁNYÍTÓK

Minden nap tévézel, videózol, hallgatsz zenét. Volt már olyan alkalom, hogy megszámoztad a nappaliban, mindezt hány távirányítóval teszed? Van akinek 4-5 ilyen kütyüje is van. Szükséges mindez a boldoguláshoz? Távolról sem!

Legtöbbször minden bizonnyal imádunk számítógépen filmet nézni, zenét hallgatni, vagyis kikapcsolódnival. Az igazi, kényelmes lazítást azonban mégis a nappaliba

képzeltük el. Szépen elhelyezkedünk az ágyon vagy a fotelben, megnyomjuk a gombot, és lazítunk. Bekapcsoljuk a tévét, kiválasztjuk a megfelelő csatornát, állítgatjuk a hifit, kiválasztjuk a DVD-n, mely nyelven szeretnénk megnézni a mozit, majd a sok vacak

távirányítótól dührohamot kapunk.

Bizony, nehéz az élet, sokszor gondot okozhat, ha túl sok ketyere van körülöttünk. Egyrészt idegesítő, másrészt gondoljunk csak bele abba is, mennyire sok elemet kell mind-ezen szerkezetek életbentartásához magunknál tartani. Már egy jó ideje több cégnek is feltűnt, hogy ez valóban zavarja az embereket. Olyan univerzális távirányítók fejlesztésébe kezdtek hát, melyekkel helyettesíteni lehet szinte mindegyik másikat. Sajnos hazánkban még egyelőre kicsit nehezen lehet hozzájutni ezekhez a készülékekhez, éppen ezért a rendelkezésre álló rövid idő alatt három ilyen megoldást sikerült beszerezni. Mindegyik egyedi valamilyen szinten, céljuk azonban megegyező: megkönnyíthetik az életünket, pontosabban a szórakozásunkat – hamarosan pedig látni fogod, hogy ennél azért jóval többet is segítenek.

AZ „EGYSZERÜBB” VÁLASZTÉK

Testünket ezúttal a talán nem annyira ismeretes Sunwave SRC-7000-es ter-

mével kezdtük meg (40 ezer forint – Origami System's – 06-1-460-9865). Első ránézésre mindent elmondhatunk róla, csak azt nem, hogy elegáns. Még azt sem mondhatjuk, hogy „majd megszokjuk” – de igazából ez izlés kérdése, nem érdemes annyira belemerülni. Lényegében egy olyan készülékről van szó, melybe összesen 64, egymástól teljes független távirányítás berendezés kezelését programozhatjuk bele. Bekapcsolása után megismerkedhetünk érintőképernyőjével, melyen a főbb funkciók máris megjelennek. Ezek mérete éppen jó, nem túl kicsi, nem túl nagy, pont akkora, amit könnyedén eltalálunk. Kijelzője alatt helyezkednek el a legfontosabb, minden nap legtöbbször használt funkciók billentyűi. Nagyon sokan úgy használják a távirányítókat, hogy memorizálják az egyes gombok helyeit, hiszen ránézés nélkül is remekül lehet irányítani azt. Éppen ezért jó pont, hogy ezek a fontosabb gombok (kikapcsolás, elnémítás, lejátszó funkció, hangerő, csatornaváltás, menü, illetve funkciók aktiválása) elszeparálva megtalálhatóak. Kis próbálkozás után kiderült, hogy a készülékben egy egyszerű mozgásérzékelő van. Ha letesszük, kikapcsol, hogy ne fogyassza a működéséhez szükséges akkumulátor elemeket. Ha felvesszük, azonnal bekapcsol. Használata előtt muszáj konfigurálnunk, hogy megismerhesse a lakásunkban található készülékeket. Beépített adatbázisából kikereshetjük a termékeinket, aktiváljuk azokat, és a készülék innentől kezdve tudja, milyen funkciókat kell kezelni. A makrók segítségével programozhatjuk is, így különféle funkciókat sorozatban, mindössze egy gomb megnyomásával is előcsalhatunk. A PC-vel összekötve még kezelőfelületét is megváltoztathatjuk, ha éppen nem vagyunk megelégedve a gyárilag bepakolttal. Használata egyszerű, de sajnos nem minden kipróbált eszközt tudta irányítani.





AZ EGYSZERŰ- SÉG KEDVEÉRT

Tegyük fel, hogy totálisan hidegen hagynak a különlegességek, az extrák, és tényleg csak egyszerűsíteni szeretnéd az életed. Barátod, barátod nem tudja, vagy nem is akarja megismerni a TV távirányítót, mert ötnél több gomb van rajta. Vannak olyan, alig pár ezer forintért kapható megoldások, melyeken tényleg csak a lényeg van. Ilyen a hazánkban is kapható (www.meur.hu) Simplex megoldása is. Ki/bekapcsoló, hangerőszabályozó, és csatornaváltó. Mi kell még? Azért egy-egy dolog lehet, hogy ellkelhet, de biztos, hogy ez is elég valakinek.



Második versenyzőnk a Logitech-től származik, egészen pontosan a Harmony 680-as megoldásáról van szó (37 ezer forint – Pilot-Comp – 06-1-321-0408). Első ránézésre kijelenthetjük, hogy a készítő nem az egyszerűsége törekedett. Összesen 50 gomb található rajta, plusz a közepén elhelyezett többirányú kapcsoló, közvetlen az OK gomb körül. Kicsiny kijelzőjén nem igazán jól, de végülis láthatóak az események, hogy mégis mit nyomkodunk, mit csinálunk. A legjobb tulajdonsága talán, hogy igazán egyszerű konfigurálni. A mellékelt kábellel csatlakoztathatjuk a géphez, ellátogatunk a Logitech honlapjára, kiválasztjuk azt a média eszközt melyet irányítani szeretnénk, és máris feltöltődik rá a megfelelő driver. Innentől kezdve pedig használhatjuk az eddig is jól ismert funkciókat. Az adatbázis természetesen folyamatosan nő, egyre több és több berendezést telepíthetünk. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem igazán sikerült olyan valamit találni a teszt alatt, amit nem ismert meg. Nyilván az adatbázisból már csak az olyan, hazánkban talán meg sem található készülékek meghajtói hiányoznak, melyeket általunk sosem hallott gyártók készítették... Összefoglalva: elég sokat tud, kialakítása jóval „távirányítósbab”, mint a Sunwave, és a sok gomb ellenére még mindig egészen jól kezelhető.

NEM MEGLEPŐ, HOGY ITT IS MEGJELNIK A SZÍNES KIJELZŐ

Miután a Logitech kezébe került ezen üzletág egyik vezető

MÉLYVÍZ UNIVERZÁLIS TÁVIRÁNYÍTÓK

cége, várható volt, hogy szép lassan elárasztják a piacot ilyen multifunkciós távirányítókkal. Egyértelműen az ímént tárgyalat Harmonynak is van nagyobb testvére. A jelenlegi csúcsmoделl nem más, mint a Logitech Harmony 885 (62 ezer forint – Pilot-Comp – 06-1-321-0408). Akármennyire is futurisztikusnak hangzik, ennek a távirányítóknak már színes kijelzője van (mint manapság egyre több kis készüléknek – gondoljunk csak a korábban síma MP3 lejátszóként megismert kettyerékre). Nem annyira szép és nagyfel-

» SZÉP JÖVŐKÉP: SZÍNES KIJELZŐS TÁVIRÁNYÍTÓ «

bontású a képe, mint mondjuk az elég újnak számító, ezen számunkban a Piac térben kipróbált Médialejátszó parányi képernyője, de összességében teljesen elfogadható. Kicsit vicces, hogy amíg mellékelt szoftverét nem telepítjük a PC-nkre, a bemutatkozáson kívül nem is tudunk mást megtekinteni rajta. Mindegy, feltesszük a progit, és ahogy az előbbi Harmony esetében, ennél is szépen kiválasztjuk, hogy milyen készülékeket szeretnénk irányítani. A kifejezetten mobiltelefonra emlékeztető kialakítás hasonlóan sok gombot tartalmaz, mint kistestvére, és ez is mozgásérzékeny, vagyis gyakorlatilag érintésre bekapcsol. Kezelése elsöre kicsit bonyolultnak

tűnhet, de kis tanulással remekül bele lehet rázódni. Érdekes, hogy sokkal inkább hasonlít a kezelése egy egyszerűbb Pocket PC-re, mint egy bármennyire is univerzális távirányítóra. A netes frissítés mellett természetesen ezúttal is a különféle makrók alkalmazása adja az igazi extrát, mellyel elég sok funkciót irányíthatunk „egyszerre”. Félholtan, félalomban (mmm... Tequila? – ma-zur) például jól jöhet, ha egy klikkre lekapcsolódik a TV, a videó, a hifi, be-záródik a garázsajtó, a macska kaját kap a szintén

egyre több háztartásban megtalálható C3PO droidtól, és így tovább. Egyértelműen kijelenthetjük, hogy ezen készülékek mindegyike valóban remek segítséget nyújthat a mindennapokban, már abban az esetben, ha olyan valaki vagy, aki szokott videózni – nem, nem a számítógépen. Az árakat figyelembe véve az is kiderült, hogy még az egyszerűbb termékek is inkább luxus-cikknek számítanak. Tény, hogy sok másféle is akad, olyat is találhatunk a piacon, melyen összesen öt gomb van, nem tud semmi extrát, nincs rajta színes kijelző, sőt, még csak nem is mozgásérzékeny, de a szó szoros értelmében vett „létfunkciókat” ellátja.

ZeroCool

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



X-FI TESZT

Őszinte leszek. Hosszú évekig hatalmas rajongója voltam a TerraTec hangkártyáinak és rendszereinek, a Creative egy terméke sem tehette be „lábat” a gépembe. De most az X-Fi megjelenésével új barátság kezdődött.

Amióta a PC-mben egy X-Fi adja a hangot, szegény TerraTec kártya csak a port gyűjti a fiókban: ki kéne szerelnem a gépből a külső egységét is, csak lusta vagyok. Az elején úgy gondoltam, kiprobálok az X-Fi-t aztán majd visszarakom a TerraTecet, de azóta az X-Fi végleg beköltözött.

TELEPÍTÉS ÉS MEGHAJTÓK

Annak idején minden Creative hangkártyával a legnagyobb problémám az volt, hogy a nehézkes driver folyamatosan bosszantott. Néha 110 megabájtot kellett felraknom csak azért, hogy megszólaljon az egész, néha saját drivere nem ismert fel a hangkártyát, máskor az egész Windows-t úgy összekuszálta, hogy kő kövön nem maradt. A tapasztalataim rettenetesek voltak minden Creative hangkártyával, és ezek drivereivel. Az Audigy korszak sem hozott megváltást, mert bár a hangminőség érezhetően változott, a stabilitási gondok megmaradtak. Ezért féltem az X-Fi-től is nagyon, mert hiába a jó marketingmunka, meg az ígéretek, ha összeomlik tőle minden, vagy az életem keseredik meg. Azonban csoda történt, mert az X-Fi egy modulattal telepíthető, a driverei gond nélkül felmennek, a felület tökéletes, a vezérlés megbízható: egyedüli gondom a

kártyával az volt, amikor porszívózáskor odébb húztam a gépet és a külső egység kábele kimozdult. Szóval az X-Fi robusztus, megbízható és gond nélkül működik, csak a csatlakozó kábelre kell hogy ügyeljünk az Elite Pro esetében.

TELJESÍTMÉNY ÉS MÉRÉSI ADATOK

Eddig minden szép és jó, és bátran állíthatom, hogy a szubjektív hallási teszt során iszonyatosan jó hangot produkált az X-Fi: mind az Xtreme Music (önálló kártya) mind az Elite Pro (nagy külső egységgel) telt, dinamikus, tiszta hangon szólal meg: bátran állíthatom, hogy átlag PC-hez szánt hangkártyától illet még nem hallottam. De hát ez ugye szubjektív, így ideje volt egy kis méretegetnek. A RightMark

Audio Analyzer 5.5-öt használtam, méghozzá kétféle mérésre.

Egyrészt a már ismert LoopBack tesztre, amikor a hangkártyát önmagával teszteli az ember, illetve a legutolsó hangkártya tesztben használt külső FireWire TerraTec hangkártyával mértem mindkét terméket. Eredményt azonban csak az egyikhez, az Elite Pro-hoz közlünk.

Miért? Ugyanis a két kártya igen hasonló teljesítményt nyújtott, az Elite Pro egy hajszállal jobbat, de gyakorlatilag maguk a kártyák megegyeznek egymással, csak a memória gyorsasága más.

A loopback teszt eredménye:
Zajsztint **dBA -101.4**
Dinamika tartomány **dBA 101.3**
Totál harmonikus torzítás **0.0015%**
Intermodulációs torzítás **0.0074%**
Sztereoó áthallás **dBA -96.9**
Intermodulációs torzítás **10kHz-en 0.015%**

Nem tudok mit mondani, csak a lehető legmélyebb elismeréssel kommentálom az eredményeket: a 100 feletti abszolút értékek mind a zajsztint, mind a dinamikai

tartományban a nagyon jó minőségű Hi-Fi eszközökkel összevetve is megállja a helyét. A torzítás abszolút elenyésző, így bátran állíthatjuk, hogy „torzításmentes” a kártya, sőt, a sztereoó áthallás 90db. Az e feletti abszolút értéke is azt jelzi, hogy mindkét csatorna tiszta. Magyarán zaj-

	X-Fi	TerraTec	Audigy
Jel-zaj viszony	-97.8	-61.6	-61.6
Dinamika	+98.2	+61.1	+61.4
THD %	+0.0069	+0.066	+0.018
IMD +zaj %	+0.0094	+1.546	+1.311
Sztereoó áthallás	-93.6	+73.1	-74.2
IMD 10kHz	+0.02	+13.415	+0.054

talán, torzításmentes, igen dinamikus megszólaló hangrendszerrel van dolgunk, amely akár egy 100 ezer forintba kerülő erősítőt is kiválthat alkalomadtán.

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TerraTec teszt eredményei (előző, olcsó hangkártyás tesztünk legjobbjaival hasonlítva). A különbség magáért beszél (loopback tesztnél gyengébb eredményeket a gyengébb TerraTec hangkártyának köszönhetjük). Minden kategóriában döbbenetes a különbség... Azt hiszem, elég a táblázatra nézni, nem kell magyarázni semmit. Még egy mérés végeztem, méghozzá a RightMark 3DSound segítségével, amely a hang kiadás CPU terhelését figyeli. Ebben lett picit gyorsabb az Elite Pro: míg ez 4,94%, addig az Xtreme Music 5,01% processzor használatot regisztrált a 32 hangos tesztnél (a TerraTec FireWire kártyánál ez az érték 5,13% volt). A 127 hangos tesztnél pedig 5,96% (Xtreme Music 6,05%, TerraTec 6,32%). Mit is mondhatnék még? Az X-Fi tisztán szól, torzításmentesen, kevésbé terheli a CPU-t mint versenytársai: jelenleg nincs ellenfele a mezőnyben. Lehet, hogy egy jó ideig nem is lesz. Nagyon várjuk már a TerraTec választást...
Gyu

Mono csengés, polifonikus csengés, színes háttérkép bruttó 500 Ft/SMS. Valódi csengőhangok, „4in1” Akció, Jva játék: bruttó 1000 Ft/SMS. Akció Java játék bruttó 500 Ft/SMS. Akció Rally Factor Java játék készletei: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx Series, Motorola V660 Series. Akció Traffic Java játék készletei: Nokia Series 30, series 40, Siemens S55, MS, SL55, CG, MC60. További csengőhangok, képzészetek, optikák a TV2 TELEXT 800. oldalán. Telefon Kk. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználók adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akciókról szóló - SMS fogadásához.

STARLOGO az én mobilom

Karácsonyi háttérképek

06-90-635-545



Színes háttérképek

06-90-635-545



FANTASZTIKUS AKCIÓ!!! 4in1

Most 1 CSOMAGBAN, 1 SMS-sel megszerezheted a két legjobb háttérképet és csengést MINDOSSZE 1000 Ft-ért !!!

- Ákos - Keresem az utam
- Hofi - Próbáld meg lazítani

Küldd el SMS-ben a **GSTRENDI** kódot a **06-90-629-444**-re és máris TIED a négy legjobb tartalom! A szolgáltatás igénybevételéhez WAP hozzáférés szükséges! Az akció érvényes: 2004. december 9-től 2006. január 12-ig

Hihetetlen akció! Fantasztikus Java játékok FÉLÁRON!

Küldd a játék kódját a következő száma: **06-90-635-545**

Regisztráld magad a megújult Lamour társaságunkban!

Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Küldd el SMS-ben a **GSREG** szót a **1781-re!**

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámot senkinek sem adjuk ki! Társaság csak bruttó 95 Ft/SMS!

Valódi csengések 06-90-629-444

Küldd el SMS-ben a **GSREG** szót a **1781-re!**

KARÁCSONYI

Hull a pelyhes	GS16002
Ho ho ho Merry Christmas	GS16196
Szivesedti dudu	GS16197
Várakozás	GS16198
Jingle bells instrumental	GS16201
Mennyből az angyal	GS16203

HANGEFFEKTEK

Elynyújtó modernizálás	GS16193
F16-os repülő	GS16194
bíránybégelés	GS16195
baromfiakör	GS16196
bülféj (szómy)	GS16197
brókings	GS16198
chopper beindul	GS16199
csínylogás	GS16200
cross motor gyalog	GS16201
cross motor nehéz tempen	GS16202
crossmotor - gátrócsok	GS16203
FORMA 1 grand prix	GS16204
gépészek irrogépen	GS16205
humániz	GS16206
I'm your DJ	GS16207
kocsihappagás	GS16208
képzés	GS16209
készletes vesztéshang	GS16210
kutyapark	GS16211
lány - Árk me	GS16212
lány-csoporsó orgazmus	GS16213
Lamin hangja	GS16214
lemezpály	GS16215
maszkoscsengés	GS16216
malackalógás	GS16217
ragguki	GS16218
női nyögés	GS16219
nyertes	GS16220
Porache	GS16221
Racemotor ducati	GS16222
ragg hangja	GS16223
Star Wars Zenekar	GS16224
strelitzia	GS16225
szelvény	GS16226
szeszárny	GS16227
Székelyi Árpád szimfonia	GS16228
vadracska bírány	GS16229
We-óóóóó	GS16230

MAGYAR ZENÉK

Borossa B-Live - Valami véget ért	GS16039
Anima Sound System - Tokend	GS16040
Edda - A hűtlen	GS16041
Edda - Elhagyom a város	GS16042
Edda - Ejjel énekezem	GS16043
Edda - Gyere örül	GS16044
Edda - Kölyök voltam	GS16045
Emil Ruzic - Zsuzs az ajtóban	GS16046
Ganesta - Gentle Funk	GS16047
Groovehouse - Ha újra látlom	GS16048
Hagy H - Becsi-becsi-nálk	GS16049
Hagy H - Nem szívesek a nátkál	GS16050
Hajós György - Hosszú éjszaka	GS16051
Hagy H - Száz útszög 50 a tén	GS16052
Lajcsi - Majd ha nőnek sok	GS16053
Lajcsi - Össze, össze, össze	GS16054
LGT - Ringasztal magad	GS16055
LL Junior - Füllet vagy	GS16056
LL Junior - Gettószó	GS16057
Való Világ	GS16058

INDULÓK

A Szavtajtörő himnusz	GS16029
Amelj partizán	GS16030
Intercosmopolis	GS16031
Köszömjék néked Rákóczi ehéls	GS16032
Mint a mókás lenn a tén	GS16033
Poljska	GS16034

KÜLFÖLDI ZENÉK

Beethoven - Für Elise	GS16035
Gerzhwin - Rhapsody in blue	GS16036
O-Zone - Dragostea din tei	GS16037
Pangabi MC - Yoz	GS16038
Waldvi - 4 évig	GS16039

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-os tartalmak (POLIFONIKUS és VALÓDI CSENGÉS), SZÍNES HÁTTÉRKEP, JAVA JÁTEK, „4in1” Akció: Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alaplapon számmal. Az érvényes wap-címlet töltés a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférés és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon meg tudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono és Polifonikus csengések

06-90-635-545

KARÁCSONY VAN !!! Mono Pail

Csendes Éj	GS28591	GS37308
Holly Jolly Christmas	GS28602	GS37396
Jingle Bells	GS28597	GS37397
Kis karácsony	GS28598	GS37394
Mennyből az angyal	GS28600	GS37395
Oh, Tannenbaum	GS28604	GS37365
Pásztorok, pásztorok	GS28619	GS37306
Rudolf, the red nose reindeer	GS28605	GS37800
Santa Claus is coming to town	GS28606	GS37801
We wish you a Merry Christmas	GS28615	GS37307

TOP 10 Mono Pail

Rómeó és Júlia	GS28487	GS37147
50cent - Candy shop	GS28737	GS37545
K-Maro - Femme like you	GS28704	GS37513
Arash - Boro boro	GS28777	GS37576
DJ Szatmari-Jucus - Egysz el	GS28708	GS37218
Küsterhán Tánczenekar - Szajbér gyerek	GS28753	GS37569
Crystal - Összetört a szívem	GS28792	GS37593
Fresh - Félig örök, félig anyá	GS28883	GS33749
Rory - Anyá ill	GS28839	GS37655
Ingy Hónaljnyomj - Numerikárj	GS28717	GS37464

Dance - Trance - Techno Mono Pail

Daniel Hope - Love and pride	GS28778	GS37577
Danzel - Pump it up	GS28477	GS37180
Danzel - You are all of that	GS28738	GS37547
DJ Tiesto - Rain down me	GS28709	GS37522
DJ Tiesto - Traffic	GS28540	GS37041
DJ Tiesto - Adagio for strings	GS28832	GS37652
DJ Wajko-DJ Szatmari - Balatoni nyár	GS28840	GS37653
Eris vs Spigiboy - Régy vírók valakre	GS28852	GS37692
Groovehouse - Csendj mellettém	GS28853	GS37693
Internal - From Paris to Berlin	GS28876	GS37472
Moby - Lift me up	GS28748	GS37566
Nakci-Brunner - Budapest szíll	GS28483	GS37192
Nakci-Brunner - Rodina	GS28870	GS37326
Nakci-Brunner - Szivárvány	GS28881	GS37367
Peat Jr Fernando - Almog egy szob világj	GS28871	GS37327
Peat Jr Fernando - Végtelen nyár	GS28859	GS37307
Scotler - One always hardcore	GS28687	GS37469
Scotler - Shake that	GS28682	GS37288
Scotler - Suavemente	GS28780	GS37578
Spy the goat - Ejjel érkezem	GS28712	GS37349

Magyar POP Mono Pail

Agnos Vanilla - Csak egy éjszaka volt	GS28530	GS37209
Akcs - Ilyenek voltunk	GS28255	GS37049
Anton - Párizban szép a nyár	GS28828	GS37642
Crystal - Hajnali lény	GS28629	GS37315
Crystal - Két utazó	GS28376	GS37870
Crystal - Nincs több lénc	GS28377	GS37871
Csonka Andris - Szeretem a szemed	GS28379	GS37873
Desperado - Add nekem az almog	GS28830	GS37645
Desperado - Gyere és almog	GS28831	GS37646
Desperado - Tied a kiscserp	GS28832	GS37884
Desperado - Torombj	GS28833	GS37885
Max - A tél dala	GS28670	GS37380
Max - Ezzel fel	GS28444	GS37082
Nex - Szívesor dielj még	GS28569	GS37711
V-Tech - Nem akarom újra	GS28639	GS37456
Zsuda - Mindhalálj mellettém	GS28823	GS37475

R'n'B - RAP TOP 10 Mono Pail

LL Junior - Gettószó	GS28679	GS37326
LL Junior - Mr. Pagamollin	GS28680	GS37259
LL Junior - Rubalczagalány	GS28681	GS37343
LL Junior - Vigyáz	GS28657	GS37380
Majka - Mondt amit történt	GS28835	GS37649
Majka - Történt amit történt	GS28878	GS33744
Majka - Tündi-büdi	GS28575	GS37281
Sub Bass Monster - 4 ütem	GS28435	GS37927
Sub Bass Monster - Gyulafráter	GS28436	GS37928
Sub Bass Monster - Nincs ná, nincs sár	GS28437	GS37929

Magyar Rock - Metal TOP 10 Mono Pail

Edda - Isten az úton	GS28833	GS37654
Hooligans - Királylány	GS28544	GS37706
Hooligans - Nőben a bűbölögj	GS28841	GS37659
Hooligans - Szabadon	GS28751	GS37562
Hooligans - Szenczió	GS28804	GS37170
Machine Mouse - Jébkös	GS28838	GS37663
Supernem - Hangosabban	GS28439	GS37931
Supernem - Surfnap	GS28441	GS37933
Tankcsapda - Be vagyok rugva	GS28445	GS37983
Tankcsapda - Örökké tart	GS28494	GS37186

FILM TOP 10 Mono Pail

Forever Batman - Seal-Kiss from a roses	GS28071	GS33713
Gladiator	GS28872	GS37851
Játszókat	GS28749	GS37700
Keresztapa	GS28141	GS37058
Mission impossible	GS28144	GS37126
Mohó Sapiens - Anyalábrben	GS28847	GS37675
Star Wars 3 - Battle of heroes	GS28842	GS37657
Surda	GS28627	GS37300
Szik és New York	GS28773	GS37712
Vez	GS28321	GS37079

Mono csengéses letöltések, ind a kód után készülődj típusra: Nokia SA, Samsung SG, Sanyam SA, Motorola MO, Siemens SL, Ericsson ER, Alcatel AL, (P, GS28644 AL). A mono csengések letölthetők minden Nokia-ra és fenti készülékek közül azokra, melyek dallamrészkeztelővel rendelkeznek. Dallamkint is letölthető: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, MeS, MS50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

MESTER

...AVAGY „CSÚNYA NÉNI, MOST MEGHALNI - MONDANI SZÖRNY”



KÉSZÍTSÜNK FILMFELIRATOT

Az öreg rókák emlékezhetnek a felültöltős, mázsányi videómagnók és a másolt, mákossá nézett Forró Rágógumi filmek korszakára, amikor amatőr hangalámondók szenttelen hangja hebegte a hevenyészett fordításokat.

Manapság, ha csak angolul tudjuk letölteni a kisfilmeket, egyszerűbb és elegánsabb módszerrel is magyarázhatjuk az egyes jeleneteket. A ma elterjedt videólejátszó programok legtöbbször támogatják a feliratok megjelenítését. Ezek leginkább .srt vagy .sub kiterjesztésben érkeznek. Ha igazán pengének érezzük magunkat filmünk eredeti nyelvéből, és van jó adagnyi fölös időnk, magunk is megalkothatjuk a fordításokat és feliratokat. Az egyszerűség kedvéért a feliratkészítés hogyanjait egy magyar fejlesztésű freeware programon keresztül mutatnánk be, amellyel jómagam is túl vagyok néhány személyes munkálaton. A nemes egyszerűséggel SRTeditor névre keresztelt programocskának a lapleadáskor épp 1.5-ös verziója figyelt a www.wittmannsoft.hu címen.

VIGYÁZZ...

Mire van szükségünk tehát? Nem hátrány, ha van egy filmünk, amit feliratoznánk. Persze legyenek meg a megfelelő kodekek is a lejátszáshoz, hiszen a feliratozó is ezeket használja ugyanúgy, mint a lejátszó. Nem árt egy angol szótár (normál könyv, vagy netkapcsolat esetén például a SZTAKI-

féle: szotar.sztaki.hu/angol-magyar) és némi türelem, kávé, üdítő, szendvics. Ha elindítjuk az editort, látunk egy filmlejátszó ablakot, egy kisebb hangképbetűablakot és egy szövegszerkesztő felületet. Ha betöltjük a filmet, a szerkesztő automatikusan megnézi, van-e mellette feliratfájl.

Ha például meg szeretjük az angol (német, szuahéli, urdu) nyelvű feliratot, valamivel könnyebb dolgunk lesz, csak a már leírt, időzített szöveget kell fordítgatnunk. A legtöbbször azonban nincs felirat, tehát elindul egy pár percig tartó folyamat, amikor az SRTeditor „beszkenneli” a film hangsávját, és a már említett hangképbetűablakban, a wav-szerkesztőkben megszokott formában grafikusán megjeleníti.

KÉSZ... (AVAGY ITT MÉG BONYOLULTNAK TŰNHET)

Most kezdetünk el igazán dolgozni. Egy gombnyomással elindíthatjuk a filmet, egy másikkal szüneteltethetjük is a lejátszást, természetesen tekerhetünk

előre-hátra (e progitban például az F5 a lejátszás, az F6 a szünet ki-bekapcsolása). A filmre itt csak „fél szemmel” figyelünk, a másik szemünkkel érdemes az audio sáv képét nézni, ahol hirtelen nagy csúcsok tűnnek fel, ott bizonyára mondanak valamit. A hang kezdetekor

egy újabb gombnyomással elindíthatjuk az időzítőt, a hang

végével pedig ugyanezzel a gombbal állíthatjuk (alapértelmezésben a Space hivatott erre). Hopp, felbukkant egy kis ablak, mely jelzi a beszéd elejét és végét, valamint egy szövegmező, amelybe beírhatjuk a lefordított mondatot. Az ablak beállításakor máris kész az első feliratunk! A következő hang kezdetekor újra space, és így tovább...

RAJTI! (AVAGY MINT A KARIKACSA PÁS)

Innen már nincs más dolgunk, mint türelmesen bejelölgetni a szövegrészeket és írogatni a fordítást. A „műszaki” rész csupán ennyi, csak elkezdni volt nehéz. Már csak pár stilisztikai szabály van hátra a profizmushoz:

érdemes kisebb részekre tagolni a párbeszédet. Ha egy szereplő hosszabban beszél, ne próbáljuk besűríteni a mondatot egy feliratba, mert csak betűvel lesz tele a kép. Használjunk inkább pár soros, gyakrabban változó szövegrészeket. A „nem hivatalos feliratozó kódex” szerint két sornál több ne legyen egyszerre a képernyőn, és 32-nél ne legyen több karakter egy sorban (így elkerülendő, hogy az ablakban nézett filmeknél kilógjon a felirat a képből). Párbeszédkor, ha két sorban két különböző karakter beszél, jelöld kötőjelekkel, hogy társalgásról van szó. Nem érdemes oxfordi pontossággal fordítani. Egyszerre olvasni és filmet nézni nem nagy élmény, ezért mozifilmeknél is tömörítik valamelyest a mondanivalót a feliratban.

Persze érdemes körülnézni, hátha másik feliratozó progi jobban kére áll. A divx.lap.hu címen akad pár egyéb lehetőség (SubRip, Subtitle Workshop, Subtitle Studio és a többi). A lehetőségek innen kezdve kimeríthetetlenek: kedvenc öcsikém például karaoke-bulikhoz csinál klip-feliratozást, de jegyzetelhetek akár saját készítésű videókra is.

BZ

FOGÁS

EHHEZ KÖNNYEN HOZZÁ-SOKOL!

INTERNETES RÁDIÓK

Emlékszem, talán tíz éve jelentette ki kedvenc öcsém, hogy elege van az egyhangú rádiókból. Ugyanaz az ötven slágernyal minden nap, meg az idióta műsorvezetők... Akkor még nem volt más megoldás, mint barkácsolni egy kalózárdió-adót. Ma viszont már itt van nekünk az internet is...

A világháló hatalmas. Megfér rajta a szilikonciktól a bombagyártás részletes leírásáig bármi, így bőven van hely a különböző rádióadásoknak is. Kategorizálhatjuk őket többféleképpen, a legegyszerűbb felosztás szerint vannak ingyenesek és fizetősek. Más kategóriákat a lejátszás módja szerint alkothatunk. Sok web-rádió közkedvelt médialejátszóinkat használja, egy tulajdonképpeni távoli lejátszási listát küldve WinAmpunkra vagy Windows Media Playerünkre. Itt aztán a megszokott felületen fűlelhetjük a műsorokat. Más adásokhoz webes lejátszófelület is jár, ahol böngészőnkben, vagy egy frissen megnyíló böngésző-fülben bújik meg a virtuális készülék.

Mivel a webben már kifejezetten könnyen és olcsón lehet rádiót indítani,

az elérhető állomások hatalmas számban és változatosságban úgy bukkannak elő mindenfelé, mint a gombok. Bár több „normál sugárzású” rádió is megjelent már webes formában is, de ezekre most nem pazarolnánk betűket, hisz épp az alternatívákat keressük. Akár kedvenc keresőprogramunkban is gyors eredményeket érhetünk el, csak beírjuk, hogy „internetes rádiók”, és máris egy tonna csatornát találhatunk. Ha még tovább finomítjuk a keresést stílusmegjelölésekkel, könnyen rátalálhatunk új fül-kényeztetőnkre. De van még egyszerűbb alternatíva is: akadnak olyan gyűjtőoldalak, ahol a lehető leggyorsabban magozhatjuk ki a nekünk tetsző adásokat. Lássunk hát néhány példát.

AZ EGYIK LEGJOBB HELY: SHOUTCAST

A shoutcast (www.shoutcast.com) egy, a Nullsoft által kifejlesztett technológia. Nem véletlen, hogy az illyetén módon

sugárzott csatornák lejátszásához is a WinAmpot ajánlják, de hibátlanul fut a legtöbb egyéb progival. A shoutcast főoldalára érkeve kapásból egy tekintélyes listát láthatunk, mely népszerűség szerint sorolja fel a legtöbbet által hallgatott adásokat. Innen akár lenyíló menüben navigálhatunk kedvenc zenei stílus szerint, de beírhatunk kifejezett előadót vagy más jellegzetes keresőszót, ami lehet akár országmegnevezés (a magyarra is akadnak találatok). A hallgatók száma (lát-szik az aktív és az átlagos felhasználószám is) jó irányadó lehet, valószínűleg gyenge kezdők adásait nem hallgatják túl sokan. Fontos még a bitsűrűség is, melyet szintén okosan kijelez az oldal. Itt az MP3-aknál megszokott módon osztá-

lyozódnak a csatornák, 128-tól már élvezhető, 192 környékét pedig

kifejezetten jól szól a zene. Persze kapcsolatunk sebességét is figyelembe kell vennünk, mivel értelemszerűen lassabban csordogálnak, könnyebben akadnak meg a minőségibb kódolású adások. A legtöbb adás linkje alatt még az aktuálisan játszott dal is elolvasható. Így már igazán könnyű, nem?

MINDEN MÁS, MENYEGZŐ LAJOSTÓL A KANNIBÁL HULLÁKIG

Magyar vonalon is van kínálat rendezésben. Itt van például a Mellesleg FM (www.mellesleg.fm), ahol egy szép menüválaszték fogad. Egy szerkesztett, válogatott stílusú „fóadó” mellett tematikus adóra is rákattanhatunk. Szintén látjuk az épp aktuális dalokat, de gondolva a hazai sávszélesség-mizériára, minden egyes csatornát hallgathatjuk jó és alap minőségben is. Még olyan szélsőségek is akadnak, mint a magyar mulatók „zenéket”

játszó csatorna. Úgyes független kezdeményezés a szintén magyar Stations (stations.uw.hu), mely saját lejátszót is kínál egyre gyarapodó adásaihoz. Most pedig már csak arra van hely, hogy további kipróbálható helyeket ömlesszünk ide: ProgRock Radio (www.progrock.com), ProgRadio (www.progradio.net), Virgin Online

(www.virginradio.co.uk), Sportrádió (sporthírek és zene – www.sportradio.hu), Mogyoró (www.mogyoro.hu), Világrádió (www.vilagradio.hu)... Az olyan extra kutyúkre meg már nem is maradt hely, amelyekkel PC nélkül „foghatunk be” netes rádiókat. Majd legközelebb. Addig is, hálóra full!

BZ

VÉGE A JÁTÉKNAK?



Készülj fel a legváratlanabb áramellátási problémákra!

KEBO
SZÜNETMENTES ÁRAMELLÁTÁS

Forgalmazó boltok listáját keresd a www.kebo.hu/boltlista weboldalon!



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.

Csaba Barebone gond

Helló Mady! Egy furcsa kérdéssel fordulok hozzád, remélem, tudsz segíteni. Úgy alakult, hogy vettem egy barebone gépet, amivel nagyon megvagyok elégedve. Leszámitva egyetlen dolgot. A gépben egy vinyóhely van, viszont IDE kábelben lenne még egy plusz hely. Ez azért is bosszantó, mert két merevlemezem van, egy 60 GB-os és egy új 120 GB-os. Ebből az egyiket használom jelen pillanatban, de jó lenne a másikat is valahogy betenni, mert videóvágással foglalkozok és kell a hely. Gondoltam, hogy simán kipárnázva, valahogy beszerkesztem a másik vinyót is. Azért megkérdezlek, mielőtt nekiállok barkácsolni. Bármilyen ésszerű megoldás érdekel.

Ha meg szeretné tartani mindkét vinyót, akkor a legegyszerűbb, ha veszel egy külső USB-s raket valamelyikhez. Ennek az ára márkától függően változhat, egy jó minőségű példány 15-20 ezer forint is lehet. Ennél azonban lényegesen olcsóbb megoldást is tudok, ha fixen szeretné beépíteni a gépbe. Létezik egy spéci, PCI foglalatba illeszthető merevlemez kártya, melyre rácsavarozhatsz egy vinyót. Így a PCI foglalatból kapja majd az energiát. Egy ilyen kártya ára 6-8 ezer forint körül mozog. Netről meg tudod rendelni.

Tyb WLAN

Helló Mady! Még régebben olvastuk a WLAN-ról szóló cikked és mivel most vettünk új gépet, már figyelembe vettük a vezeték nélküli hálózat lehetőségét is. Az alaplapon található egy vezeték nélküli adó-vevő egység. Vettünk egy Dlink DI-514-es WLAN routert is, most arra van rákötve az ADSL. Az a nagy gondom, hogy két szobával arrébb van a gép, és gyakran megszakad az internet kapcsolat. Nem tudom, hogy a gépem, vagy a router hibája-e. Van valami ötleted?

Az internet szolgáltatók is az említett Dlink 514-est adják sok esetben, ha WLAN igény merülne fel. Nem hiszem, hogy gondot okozna neki pár fal. Tapasztalatból

mondok, mert nálam otthon is egy ilyen készülék van beüzemelve és nem hogy a szomszéd szobában, de ha akarnám, akkor az utca végén is netezhetnék. Két dolgot nézz meg, az első, hogy a beállításoknál milyen teljesítményre van állítva a WLAN router. Elképzelhető, hogy kis teljesítményen van, ilyenkor értelemszerűen kis hatótávolságban működik csak. De nagyobb valószínűségét látom, hogy a gép körül lesz a probléma. Nem írtad, milyen alaplapod van, de azt tudom mondani elsőre, hogy keress hozzá a neten WLAN drivert, mert gyakorlati frissítenek a különféle inkompatibilitási gondok miatt.

Panafan VGA kártya kérdések

Üdv Mady! Tegnap este összertertem a malacperselyem és meglepődve vettem észre, hogy összegyűlt annyi pénz, hogy végre fejleszthessem a VGA kártyám is. Mostanában már csak a baj volt vele, inkább el sem áruolom, milyen van. A gondom, hogy nem igazán tudom már, hogy melyik kártya, hogy viszonyul egymáshoz teljesítményben. Egyébként most van jelenleg 46 ezer forintom és egy 2,8 GHz-es Intel proci mellé kellene társat találni. Ha lehet, ATI kártyát javasolj, és PCI-E foglalatosat. Tudom, hogy ezért a pénzért ne várjak csodát, de már szinte mindent cseréltem és a megmaradó keretből ennyi futja.

Nos, ebben az árkategóriában szerintem egy X700Pro kártyával járnál a legjobban. Egy 256 megabájtos változat ára körülbelül beleesik az általad említett keretbe. Sapphire-t tudok ajánlani, az a legolcsóbb, esetleg MSI terméket, bár ez 5-6 ezer forint plusz költséget jelenthet. Teljesítményben nem kell alábecsülni ezt a vasat, a GeForce 6600-assal van körülbelül egy szinten, talán egy hajszállal gyorsabb is. Esetleg ha valami csoda folytán egy kis plusz pénzhez jutnál, akkor az X700 XT-t is javasolhatom, ez jó 20 százalékkal gyorsabb az említett kártyáknál.

Balogh Ferenc Egér mizéria

Gyors leszek! Egér vásárlás ügyében írok neked. Most egy vezetékes és egy vezeték nélküli egeret szemeltem ki, de nem tudok dönteni. Az egyik a Logitech G5 Laser Mouse, a másik a Logitech G7 Cordless Mouse. Szerinted melyiket érdemesebb megvenni? Megéri a különbséget a G7? **Az egér téma szerintem az, amiben nem lehet kijelenti, hogy márpedig ez és ez a legjobb. Az általad említett mindkét egér nagyon jó. Tulajdonságait tekintve mindkettő 2000 dpi felbontású szenzorral rendelkezik, ami játéokra és grafikai munkára egyaránt kiváló, tehát ilyen értelemben pont ugyanazt tudja mindkét rágcsáló. Bármelyiket is választod, jól fogsz járni. Én személy szerint a G5-öst ajánlom, mert kapsz hozzá egy súlykészletet és így gyakorlatilag testreszabhatod az egered. Játéknál ez nagyon jól jöhet, és engem speciálisan soha nem zavart a zsinór sem. A G7 jóval drágább, cserébe viszont elfelejtheted a zsinórt örökre.**

Ákos CPU vásárlás

Helló! Processzor vásárlásra adtam a fejem, miután a gépemből elkezdett dőlni a füst. A szerelő szerint előfordul, hogy megadja magát olykor egy processzor. Persze amekkorá mázlim volt, a gari 2 hónapja járt le. Most a gépem a szervízben van addig, amíg el nem döntöm, mi legyen vele. Ár/teljesítményben mit érdemes választani? Gondolkozok erősen egy 3.0 Ghz-es P4-esen, de árban ez azért már jóval feljebb van, mint egy Celeron. Meg aztán még 512 RAM-ot akarnék a gépbe tenni.

Én azt mondom, hogy a processzornál érdemesebb az ár/teljesítmény

viszonyból kiindulni. Vegyünk alapul egy 2,8 gigahertzes Celeron proci, ami jelenleg adott árárt a legjobb teljesítménnyel rendelkezik. Ehhez képest az általad említett P4 picit magasabb órajellel, körülbelül két és félszer annyiba kerül, holott teljesítménynövekedésben ez jó, ha 20-25 százalékkal körül mutatkozna meg. Ráadásul ez is csak egy kellően erős gépben, amiben megfelelő mennyiségű memória van. Szerintem vegyél egy 2,8 gigás Celeront és így még a keretbe befér a plusz 512 mega memória is.

Geri Házimozit olcsón

Helló Mady! Mostanában egyre többet gondolkozok a házimozit építésen. Mondjuk lehet kapni bevásárlóközpontban 40-50 ezer forintért már komplett rendszert, lejátszót, hangfalakat, mélyládát. Van aki azt mondja, hogy inkább vegyek a gépre hangfalat és van, aki a komplett rendszer mellett áll. Érdekelne, hogy te 50 ezer forint környékén melyik variációt választanád inkább. Ja, TV-nem annyira érdekes, mert van egy 19 inches monitorom.

Szerintem a legnagyobb butaság előre összeállított rendszert venni PC mellé. Egyrészt problémás a rákötése a monitorra, másrészt szerintem sokkal olcsóbban megúszhatod az egész műveletet. A hangminőségről pedig már ne is beszéljünk! Vegyünk például egy Genius SW-5.1 Surround Home Theater hangrendszert, körülbelül 25-27 forint, és állítom, egy 15-20 négyzetméteres szobába bőségesen elegendő. Megfelelő kakaóval rendelkezik, hogy zenehallgatás, filmnézés vagy játék bevezet felcsalja a szomszédokat.

Mady

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:
kv@gamestar.hu



NYERJEN A beate uhse MAGYARORSZÁGGAL!
Többin is egy mobilhívást és részt vesz az ajánlott szolgáltatásokon. Havi 80.000 Ft értékben nyerhet ajándék utalványt, amelyet a BEATE UHSE MAGYARORSZÁG boltjában válthat be a 06-199 Törzs Kártya 18. szám alatt.

Borítsa minden hívás hívása, a nyertesek listájában feltüntetve.

VIP Exkluzív

HANGOS VIDEO

Küldd el a kiválasztott lány kódját a megadott sms számról és élvezd a hangos videó! Amennyiben nem vagy benne biztos, hogy készüléked alkalmas a videó lejátszására hívd fel ügyfélszolgálatunkat!

06-90-629-329

ÚJDONSÁGI!

Michella GSX 98
MAYA GSX 86
DORA GSX 82
SEXY GSX 136
SEXY GSX 140
SEXY GSX 129

MOBIL VIDEO

06-90-629-329

Mobil Video GSJ 415
Mobil Video GSJ 146
Mobil Video GSJ 547
Mobil Video GSJ 143
Mobil Video GSJ 285
Mobil Video GSJ 408
Mobil Video GSJ 512
Mobil Video GSJ 545
Mobil Video GSJ 513
Mobil Video GSJ 99

Mozgó HÁTTÉRKÉPEK

Az SMS díja bruttó: 475 Ft.

06-90-626-026

GSA 251 GSA 271 GSA 269 GSA 253 GSA 133 GSA 249

Rendeléshez küldd el a kiválasztott tartalom kódját a megadott SMS számról. A választék érkező szolgáltatói, vagy böngésző hírvézen tartalmazza a wap címet ahonnan automatikusan letöltheted a kért tartalmat. Kizárólag wap-os készülékekre! Ajándékba is küldhető ha a kód után egy szóköz kihagyással beírod a címzett telefonszámát. Példa: GSJ 50 0620123456

A szolgáltatásokat minden T-Mobile, Pannon és Vodafone ügyfél igénybe veheti. Az SMS díja: 799 Ft+Áfa (199.-) bruttó: 999.-
Nonstop ügyfélszolgálat: 06-1-371-4820 vagy
ügyfeliszolg@iknewmedia.hu

További mobil tartalmak a www.mobilszimo.hu web oldalon, vagy az RTL KLUB Telexet 500. oldalán találhatóak.

Valóságghú

06-90-629-329

Hangok-effektek:

- Ablektörő GST 34
- Babanevetés GST 23
- Báránybegetés GST 305
- Béka GST 17
- Cicányávogás GST 432
- Duda GST 35
- Elgyorsulás GST 37
- Kacsa hápogás GST 331
- Kislányos botfógés GST 433
- Klasszikus vekkerhang GST 254
- Kotkodacsolás GST 332
- Kutyaugatás GST 333
- Lézerkard suhogás GST 334
- Ló GST 18
- Madár GST 19
- Malacrotfógés GST 434
- Mennydörgés GST 435
- Metro GST 338
- Női sikoly GST 253
- Szellentés GST 24
- Taps GST 33
- Vadmacska GST 22
- Szerintem GST 86
- A csajod szerintem GST 87
- Apus anyus hívás szerintem GST 89
- Csajos lebukós hívás szerintem GST 90
- Édes kedveses hívás szerintem GST 91
- Fereteges partis hívás szerintem GST 92
- Főnökös lebukós hívás szerintem GST 93
- Na ez egy lebukós hívás szerintem GST 94
- Nem felelvös szerintem GST 95
- Szerintem csörög szerintem GST 224
- A főnökod szerintem GST 230
- Ne vedd fel szerintem GST 232
- Szerintem az anyósd
- Legmenőbbiznek:
- A kis tétén GST 67
- A Szovjetunio himnusza GST 358
- Angel city-Love me rights GST 360
- Anima_sound_system_Tekerd GST 361
- Bárány és Jován - Perfect harmony GST 235
- Barátok Közé GST 195
- Beethoven Symphony No 9 GST 364
- Bonanza Banzai - Induljon a Banzáj GST 236
- Bonanza Banzai - Valami véget ért GST 237
- Charlie & Áttrai 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 - Elhagynom a várost GST 240
- Andrewboy - Sunday mornings GST 569
- Budai and Vic - Ayayo GST 570
- Danzel - Put your hands up in the air GST 571
- Dj Newl és Jay Cortez - 429 GST 572
- Hamvai P.G. and Hauber - A világ végén GST 574
- Shane 54 - Vampire GST 575
- Emil Rulez - Zazie az Ágyban GST 548
- Frank Popp-Hip teens GST 372
- Freestylers-Push up GST 373
- Fresh - Félig ördög, félig angyal GST 549
- Ganxsta Z & Kartel-Gerilla 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 - Becsi becsi GST 145
- István a Király - Te kit választanál GST 563
- J.Winchester és Hrutka R. - Its your life GST 382
- Kimnowak-Szürreality show GST 383
- Kisbékén tánczenekar - Szajbergeryek GST 558
- Köszönjük néked Rókos elvtárs GST 388
- Ladánybene 27-1 shot the sheriff GST 384
- Lagzi Lajcsi - Schneider Fáni GST 553
- LGT-Szól a rádió GST 385
- Spigiboy-Éjjel érkezem GST 392
- Szécsi Pál - Gedeon bácsi GST 252
- Üttörő dal - Mint a Mókus GST 556

LEGÜJABB JAVA JÁTÉKOK

collin meroo 04 Kód: GSJ 553

Mr. Bean racing Kód: GSJ 555

ExtremE Rally Kód: GSJ 552

Undercover Babes Xmas Kód: GSJ 556

THE GAME Kód: GSJ 371

FOCI, FOCI, FOCII Kód: GSJ 554

Sexplosion Kód: GSJ 549

A Zorro című mobiljátékprémium Kód: GSJ 551

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Ahogy aktuális listánkon látható, árak tekintetében nem történt jelentős változás az utóbbi egy hónapban. Ha azonban nem vagy tökéletesen megelégedve a mostani rendszereddel, valamit cserélni kéne, ellenőrizd, mik a legjobb választások a piacon!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissítés	ASUS N6600 GT 128MB PCIe
Frissítés	HIS X800GT 256MB PCIe
Tipp	Sapphire ATI Radeon X550 MSI NX6200 128MB TD



46 200 Ft
41 100 Ft
18 200 Ft
19 200 Ft

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	Inno 3D GeForce 7800 GTX 256MB
Frissítés	Sapphire X850XT PCI-E 256MB
Frissítés	Club3D ATI Radeon X800 XL 256MB
Tipp	MSI GeForce NX6600GTVTD 128MB



130 200 Ft
117 200 Ft
84 200 Ft
53 200 Ft

Intel alaplap

Frissítés	MSI P4N Diamond
Frissítés	ABIT AA8-DuraMAX
Tipp	Albatron PX915P-AGPe MSI 915G Combo-FR



67 500 Ft
35 200 Ft
31 600 Ft
30 200 Ft

AMD alaplap

Frissítés	MSI K8N Neo4 Platinum
Frissítés	AOpen n250a-FR
Tipp	Chaintech SK8T800 ASUS K8V SE Deluxe



37 200 Ft
24 500 Ft
16 000 Ft
24 100 Ft

Intel processzor

Frissítés	P4 3,2 GHz FSB800
Frissítés	P4 3,0 GHz FSB800
Tipp	Celeron D 2,8 GHz Celeron D 2,4 GHz



54 800 Ft
41 400 Ft
20 490 Ft
16 300 Ft

AMD processzor

Frissítés	AMD Athlon 64 3400+
Frissítés	AMD Athlon XP 3200+
Frissítés	AMD Athlon 64 3000+
Tipp	AMD Athlon XP 2600+



45 100 Ft
36 200 Ft
31 100 Ft
19 900 Ft

Intel processzor hűtő

Frissítés	Coolink Tuning
Frissítés	Zalman CNPS7700-CU
Tipp	Thermaltake Volcano9 Spire CooperStream II S478 SP420B8-2



12 500 Ft
12 000 Ft
4 600 Ft
4 500 Ft

AMD processzor hűtő

Frissítés	Coolink Cool NPH2
Frissítés	Zalman CNPS7000B-AICu
Tipp	Spire Verticoool SPA49B0 Thermaltake Volcano 12



8 300 Ft
8 100 Ft
7 900 Ft
7 500 Ft

Hangkártya

Frissítés	Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro
Frissítés	Terratec Aureon 7.1 Universe
Tipp	Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS TerraTec Aureon 5.1 PCI



61 100 Ft
41 200 Ft
19 400 Ft
7 600 Ft

Merevlemez

Frissítés	Maxtor 300GB 16MB ATA150 SATA
Frissítés	Maxtor 250GB 8MB ATA150 SATA
Frissítés	Samsung 200GB 8MB SATA-300
Tipp	Maxtor 200GB 8MB ATA150 SATA



36 200 Ft
29 800 Ft
26 500 Ft
22 500 Ft

CD-író

Frissítés	Plextor PX-W5224TA
Frissítés	MSI 52/32/52
Frissítés	LG 52/32/52 GCE-8526
Tipp	Samsung 52/32/52



10 600 Ft
6 700 Ft
6 200 Ft
5 800 Ft

DVD-író

Frissítés	LG GSA-4160B
Frissítés	Pioneer DVR-109
Frissítés	LiteOn SOHW-1693S
Tipp	Samsung TS-H552B



17 200 Ft
14 200 Ft
13 200 Ft
12 100 Ft

17" monitor

Frissítés	Philips 107P50
Frissítés	Samsung SyncMaster 796MB
Frissítés	LG Flatron F720B
Tipp	Belinea 10 30 52



42 800 Ft
35 200 Ft
34 600 Ft
31 900 Ft

DVD-olvasó

Frissítés	Plextor PX-130A
Frissítés	Samsung TS-H352A
Frissítés	Sony DVD-Rom 16/48
Tipp	LG GDR-8163B



8 900 Ft
6 100 Ft
6 000 Ft
5 900 Ft

15" TFT monitor

Frissítés	SONY SDM-HS53
Frissítés	Samsung 510M
Frissítés	IYAMA ProLite E380S
Tipp	META 5002L



84 000 Ft
82 000 Ft
76 500 Ft
72 200 Ft

17" TFT monitor

Frissítés	ViewSonic VX724
Frissítés	SONY SDM-HX75S
Frissítés	Acer AL1730
Tipp	Samsung SyncMaster 730BF



116 200 Ft
99 5500 Ft
93 300 Ft
89 200 Ft

5.1 hangfal		2.1 hangfal	
Frisstítés	Logitech Z-5500 Digital 82 200 Ft	Frisstítés	Creative MegaWorks THX 2.1 250D 38 200 Ft
Frisstítés	Creative MegaWorks THX 5.1 550 68 500 Ft	Frisstítés	Logitech Z-2300 36 000 Ft
Frisstítés	Jazz J-9940 5.1 Surround System 49 900 Ft	Frisstítés	Creative I-Trigue 3600 27 600 Ft
Tipp	Logitech X-530 18 900 Ft	Tipp	Logitech Z-3 18 100 Ft

Egér		Billentyűzet	
Frisstítés	Logitech G5 Laser 18 200 Ft	Frisstítés	Logitech Cordless Desktop Optical 8 900 Ft
Frisstítés	Razer Diamondback Chameleon 12 000 Ft	Frisstítés	Genius SlimStar Pro 6 100 Ft
Frisstítés	Logitech MX510 Optical 9 700 Ft	Frisstítés	Samsung HUN PS/2 SDM4510P 2 800 Ft
Tipp	Logitech B58 Premium 3 000 Ft	Tipp	Logitech Deluxe Access 4 100 Ft

MP3 lejátszó		Gamepad	
Frisstítés	MPIO FL350 1GB 41 100 Ft	Frisstítés	Logitech Cordless Rumblepad II 8 700 Ft
Frisstítés	Creative MuVo N200 Micro 1GB 38 100 Ft	Frisstítés	Genius G-12 Twin Game 7 800 Ft
Frisstítés	SanDisk Sansa e140 1GB 31 200 Ft	Frisstítés	Trust 850F VibraForce Feedback SF 5 700 Ft
Tipp	Oracom ORC-800 1GB 36 200 Ft	Tipp	Logitech Dual Action 6 300 Ft

Ház		Táp	
Frisstítés	Thermaltake Soprano VB1000 22 500 Ft	Frisstítés	Cooler Master RS-450-ACLY 450W 21 400 Ft
Frisstítés	Cooler Master CAV-T03 17 500 Ft	Frisstítés	Enermax EG385AX-VHB 380W 20 100 Ft
Frisstítés	Asus TA-210 14 900 Ft	Frisstítés	Chieftech CT420A 420W 19 200 Ft
Tipp	Codegen 3000N 6 900 Ft	Tipp	Chieftech 360W ATX2 9 900 Ft

Aktuális box: 4MP fényképezőgépek	
Frisstítés	HP PhotoSmart M22 34 800 Ft
Frisstítés	Fuji FinePix A345 39 800 Ft
Frisstítés	Samsung Digimax A4 39 400 Ft
Tipp	Olympus C-170 32 600 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 sülyedni a korábbi konzol árak. Ha pedig mondjuk már úgyis vennék asztali lejátszót, esetleg érdemes elgondolkodni egy, valamilyen konzol beszerzésén. Félreértés ne essék, egyelőre még mi sem vettünk egyet sem, kitartóan bővítjük PC-ünket. 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.

JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű bruttó árak melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

	BELÉPŐSZINT		OPTIMÁLIS	
	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Abit AN7 16 300 Ft	MSI 848P Neo-V 17 000 Ft	MSI K8N Neo4 Platinum 37 200 Ft	ABIT AA8-DuraMAX 35 800 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2600+ 19 900 Ft	Celeron 2,8 GHz 20 490 Ft	AMD Athlon 64 3000+ 31 240 Ft	P4 3,2GHz FSB800 55 000 Ft
Hűtő	Thermaltake Volcano 12 7 500 Ft	Spire CooperStream II S478 4 500 Ft	Zalman CNPS7000B-AICu 8 100 Ft	Thermaltake Volcano9 4 600 Ft
Memória	512MB Geil DD 400MHz 16 200 Ft	512MB Geil DD 400MHz 16 200 Ft	2x512MB Geil DDR 400MHz 32 400 Ft	2x 512MB Corsair DDR2 533MHz 46 000 Ft
Videokártya	Inno3D GeForce 6600 GT PCX 41 200 Ft	Inno3D GeForce 6600 GT PCX 41 200 Ft	Club3D Radeon X800XL 256MB 85 000 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	310 540 Ft	343 000 Ft



STARMUSIC

Madonna

Confessions on a Dance Floor

A lemez a cikk írásának idején vezet a amerikai eladási listákat: végül is a mindig meglepetésekre képes művésznő új korszakának kiemelkedő darabjáról van szó, amely a félig ABBA Hung Up kezdeti upbeatje után egy egész estés dance bulit kiválóan kiszolgál. Igazság szerint a dolog azért érdekes, mert egy izig-vérig kiérett stílusba „ugrott” be az énekesnő, aki bármelyik 20 évvel fiatalabb pályatársát lenyomja bármikor. Ettől a lemeztől sem lesznek dance rajongók, de ez legalább jó!

Sieges Even

The Art of Navigating the Stars

Ez a zenekar a technikailag igen briliáns progresszív metál témakörébe tartozik, s szemben előző lemezeikkel ezúttal nemcsak a technika, hanem a dallam is domborít. Rush hangzású muzika ez, amely szerencsére nem csak hangszer-nyekergetést, hanem rengeteg témát, dinamikai váltást, kórust, mindemellett kiváló hangszeres játékot is tartalmaz. Ismertem a társaság eddigi munkáit is, de ez kétségtelenül a legjobb eddig. Mindenesetre Rush, Enchant és általában prog. metál rajongóknak kötelező.

Roine Stolt

Wall Street Voodoo

A Flower Kings kiváló zenésze ismét körbevette magát egy két zseniális pályatársával (Neal Morse, Marcus Lilliequist, Hasse Bruniusson, Slim Pothead, Victor Woof, Gonzo Geffen) ez utóbbi három csak álnév, akiket jogi okok miatt nem lehetett felemlíteni, de mind übertáp zenészek. Ennek ellenére a lemez, bár igencsak kellemes hallgatnivaló, hiányzik belőle az átütő erő: megmarad olyan albumnak, amely például cikkírás közben háttérzeneként kiválóan hallgatható. Na majd a következő Flower Kings!

Jean Michel Jarre

Koncert w Stoczni

A furcsa cím egy Gdanskban adott koncertet takar, ahol a mázlista lengyelek meghallgathatták minden idők legnagyobb szintivarászlóját. Az egyre nagyobbra dagadó életműből ma már egyre kevesebb fér bele egy koncertbe, ezúttal egyik kedvencem, az Oxygene két dallal is képviseltette magát, hallhatunk megemlékezést II. János Pál pápáról és egy Aerology remix is elhangzik. Ami említésre méltó, az a koncert tökéletes hangminősége és a produkció tisztasága.

abszolút profi nem túl „fiatalos” **90%**

briliáns technika néha a dallam kárára **92%**

fantasztikus zenészek Nincs benne átütő erő **82%**

fantasztikus hangminősége Equinox elfelejtve? **87%**

Enya

Amarantine

Ez a csodálatos énekesnő furcsa, misztikus stílusával és az Orinoco Flow című dalával lett világhírű: emellett arról is ismert, hogy nemcsak angolul, hanem más, érdekes nyelveken is dalol: ezen a lemezen például egy japán nyelvű dal mellett három loxian dalt is énekel: ezt a nyelvet dalszövegírója, Roma Ryan alkotta, és igazi fantasy hangzású misztikus csoda. Külön érdekesség, hogy a loxian dalszövegek benne vannak a borítóban: aki tudja, olvassa! Nagyon-nagyon szép lemez.

Fort Minor

The Rising Tied

A Fort Minor (feat. Mike Shinoda of Linkin Park) zenekart (aki lelkes NBA Live 06 rajongó, ismerősként fogja üdvözölni őket) okos hip-hopper fiúk hozták létre: tökéletesen felépített album, szuper dalok, még általam is hallgatható több, mint tíz percig (talán megszoktam a Remember the Name című dalt az NBA Live 06-ban?). Mindenesetre most, hogy jön a Karácsony, minden hip-hop rajongó álma teljesült, hiszen ilyen album is bekerült a Starmusicba: sőt az enyém is, hogy létezik hallgatható hip-hop.

Zsédenyi Adrienn

Ünnep

Szépéséges nő, szépséges borító és egy olyan karácsonyi, ünnepi lemez, amely végre nem az eddig ismert és néha unalomig ismételt karácsonyi dalokat dolgozza fel újra: magyar szerzők kellemes hangzású ünnepi dalait tartalmazza, természetesen mind a télhez, a karácsonyhoz csatlakozik: szeretetről, gyertyákról, harangokról, szánokról, hitről szól. Én nem is akarom ezt a lemezt tovább kommentálni, úgy gondolom minden karácsonyfa alatt, és minden karácsonyi CD lejátészóban ott a helye!

Ákos

Az Utolsó Hangos Dal Rádád

Nahát kérem, ez überbrutál: 3 DVD-s kiadás, amelyen Ákos 1995-ös Indiántánc, 1998-as Ikon és 2005-ös országjáró turnéjának filmje is látható, több egyéb dokumentumfilmmel együtt (az első említett koncerten magam is ott voltam). Ákóst méltatni nem kenyerem, nagyon kedvelem, viszont az nagyon zavar, hogy a kiváló művészt csak úgy leszólják egy népszerű tehetségkutató verseny zsűrijében: szerintem Ákos csak dicséretet érdemelne munkásságáért, és azért, mert annyiónkat szórakoztatta...

szép dalok hiányoztak a gael nyelvű dalok **91%**

NBA Live 06 Soundtrack Azért csak hip-hop. **85%**

Kellemes Ünnepket! Ilyesmivel nem rontom az ünnepet **89%**

Rengeteg Ákos feliratok hiánya **92%**





STARMOVIE



BÖRNYAKÚAK

1990 nyarán Anthony Swoffordot, a 20 éves, harmadik generációs önkéntest elküldték Szaúd-Arábia sivatagaiba, hogy harcoljon az Öböl-háborúban. 2003-ban erről írott emlékirataiból lett a Börnyakúak című bestseller. Swofford olyan kifejezőerővel, közvetlenséggel, őszinteséggel és humorral írt, amelyre csak olyasvalaki képes, aki maga is részese volt az élménynek. Volt egy szépítgetés nélküli történet, egyenesen egy 20 éves kölyök szájából, aki egy teljesen más háborúról mesélt, mint amit a sajtóban vagy a tévében közvetítettek. Volt egy háború, teljesen előlről felfestve, az éjszakai égre földre zuhant üstökösként lángcsóvát lövellő, égő olajkutak képeivel. Hepciás, kanos, koszos bakákkal, akik kimerültek és rettegnek, hogy a következő domb mögött bármelyik pillanatban elkezdődhet a háború... bármennyire is próbálnak háborúkat idealizálni, ez az önéletrajzi ihletésű könyv (illetve film) végre bepillantást nyújt abba, ami lerombolja a szuper amerikai tengerészgyalogos mítoszát, hiszen valjuk be: ők is csak emberek, és még az sem biztos, hogy mindig jó ügyért harcolnak...

Izgalmas téma nézi ezt a Pentagonban valaki? **93%**

BÜSZKESÉG ÉS BALITELET

A kiváló író nő, Jane Austen regényéből készült film a XVIII. századvégi Angliában bontakozik ki. Az öt Bennet nővér élete a férjkeresés jegyében zajlik: anyjuk megszállottan próbálja biztosítani számukra a megnyugtató jövőt valami pénzes – és lehetőleg rangos – férfú mellett. Csakhogy a jó eszű és éles nyelvű Elizabeth szélesebb perspektívákban gondolkodik, és ebben apja is támogatja őt. Amikor Mr. Bingley, a módos agglégény beköltözik az egyik szomszédos birtokra, felbolydul a Bennet-ház élete. A férfi előkelő londoni barátai és a vidékre vezényelt nyalka, ifjú katonatisztek közt bizonyára számos udvarlója akad majd a lányoknak. A legidősebb lány, a derűs és gyönyörű Jane, úgy tűnik, meghódítja Mr. Bingley szívét. Ami Lizzie-t illeti, ő megismerkedik a jóképű, és látszólag igencsak dőlyfős Mr. Darcyval, és máris kezdődik a nemek ádáz csatája... Bár kellemes, szellemes, és feltűnően Keira Knightley-s a film, azok, akik nem rajonganak a viktoriánus Angliáért, vagy nem szeretik az ilyen férjfogós történeteket, a kellemes derűt, ne nézzék meg. Másoknak igen jó szórakozás lesz.

kiváló adaptáció túl viktoriánus? **87%**



HA IGAZ VOLNA...

Amikor David kibérel egy varázslatos lakást San Franciscóban, amire a legkevésbé számít – és vágyik –, az egy lakótárs. Még alig kezdett bele, hogy totális „ereszdelahajamat” csináljon új lakhelyén, hirtelen felbukkan egy csinos, ám kifejezetten dirigálós kedvű fiatal nő, akit Elizabethnek hívnak, és aki váltig állítja, hogy ez az ő lakása. David meg van győződve róla, hogy valami kapitális félreértés történt... mignem a helyes szökevény ugyanolyan titokzatosan eltűnik, mint ahogy feltűnt. David meg van győződve róla, hogy a lány egy kísértet, és megpróbálja átsegíteni Elizabethet a „másik oldalra”. Ugyanakkor a lány – noha tagadhatatlanul van néhány légiyes vonása, például keresztül tud menni a falakon – teljesen bizonyos benne, hogy mégis él, és nem akar átmenni sehová. Egyébként azon mindig gondolkodom, hogy Reese Witherspoon jó nő-e vagy sem... Lényeg, ami lényeg, kellemes kis evi-lági/túlvilági, szó szerint „szellemes” móka kerekedik a dologból, szerelemmel, küzdelemmel, meg egymással, úgy hiszem jó kis szórakozás, igazi kikapcsolódás a film.

kellemes, mosolygató Reese Witherspoon jó nő? **80%**

Csodacsibe

Kotlik Csöpi, a kis csibe hatalmas pánikot okoz, amikor mindenkit riadóztat, mert a fejére pottyant az ég egy darabja. Természetesen senki nem hisz neki, s nagy bánatára még édesapja is azt gondolja, hogy valami nincs rendben nála, és valójában egy közönséges makk esett a fejére. A kisváros lakói a kezdeti pánik után egyszerű bolondnak könyvelik el a jóravalló baromfit, akinek igencsak igyekeznie kell, hogy visszanyerje édesapja bizalmát. Már-már sikerül is neki, amikor megtörténik a baj: már megint furcsa dolgok potyognak az égből, és hamarosan az is kiderül, hogy hatalmas veszély fenyegeti a várost. Ám erről egyelőre csak Csöpi és barátai tudnak, hiszen úgysem hinne nekik senki... Eddig minden szép és jó, azonban bármennyire is meghozta a film a 100 millió dollárt az Egyesült Államokban, amelynek a Disney biztos örül, s bármennyire is korhatármentes, nem érdemes rá 7-8 évnel fiatalabb lurkókat elvinni, mert több számukra félelmetes jelenetet is tartalmaz a film. Én szóltam! Így aztán igazán diből csak iskolás kor felett érdemes ránézni. Egyszer...

Jópofa szereplők ijesztő jelenetek **79%**



ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Szinte érzem a minden befedő pulykaillatot, amint a karácsony előszele megcsapott...csak aztán nehogy a fát süssétek meg és a pulykát díszítsétek fel, mert nem mindegy! S ha már ennyire ünnepi hangulatba igyekezzünk ringatni magunkat hadd kérjek meg mindenkit, hogy a szeretet ünnepeén igyekezzetek félretenni a fájdalomaitokat, utálatokat bárkivel és bármivel szemben: szeressük egymást gyerekek! (Engem inkább csak a lányok, oké?) Azért majd kíváncsi leszek, milyen kellemes karácsonyi élmények értek titeket, ne habozzatok írjátok meg és addig is kellemes hűsvétot...!zéz karácsonyi Ünnepeket és nagyon Boldog Új Évet mindenkinék! Addig pedig jó szórakozást!

A HÓNAP BUGSHOTJA

Íme, bemutatom nektek a terrorista kombót! Ez alapján kéne tervezni karaktert, és máris halálos fegyverekkel találunk szembe magunkat. Nem lenne az, hogy halomszámra gyajuk a botokat, hanem ők gyaknáknak minket halomra:)))))) További jó munkát, alig várom már a decemberi GS-t! (Sajgóvíté)



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

P. Danee

Kérdések

Hi Gyu! Lenne néhány kérdésem.

1. Mikor merült fel benned, hogy játékszágitó legyél?
2. Hány nyelven tudsz?
3. Szerinted melyik a legjobb játék a világon?

Ennyi kérdésem lenne.

1. **Totál véletlenül alakult így a dolog: játéfejlesztőként dolgoztam és egyszer csak felhívtak egy kiváló barátom, hogy nem lenne-e kedvem beugrani az egyik rovatvezetőjük helyett, aki megbetegedett. Volt kedvem, így jelent meg nyomtatásban életem első cikke (miután lemezújság témában már volt tapasztalatom azelőtt is).**
2. **A magyarral együtt három nyelvet beszélek: a másik kettő a spanyol és az angol.**
3. **Hmmm, szerintem a „Bújunk be az ágyba gyorsan egy bombanövel, aki csak minket akar” nevű. S az a legjobb, hogy ez sosem megy ki a divatból az ósdi grafikája miatt ☹...**

Prof

Szenzáció

Tisztelt Gyu mester!
Újabb bulvárhíreket szeretnék közölni veled kapcsolatban. A minap zenét töltöttem le, mikor egy fura névre lettem figyelmes. Gyu. Egyből beugrott, hogy ez is biztos a világmeghódító akciók része, de aztán még egyszer átfutottam a Gyu szócskán látószerveimmel és feltűnt valami: a dalszövegek nem magyar (vagy ha igen, elég érdekesen magyar) nyelven íródtak. Kérdés: Mikor jön ki a magyar verzió? Mert ha már világmeghódító akcióról van szó, hát hódítsatok magyar nyelven is. Tanulság: Gyu, te aztán tényleg univerzális vagy! Filmek, zeneszámok, reklámok tucatjai állnak már a hátad mögött. Most arra lennék kíváncsi, mi lesz a következő akció? Esetleg egy főzőshow, amiben játékok hőseivel együtt konyvasztotok valamit?

Jaj, kedves Prof, megint gondok lesznek. Egyrészt Rád fogják fogni, hogy nyalizol nekem, másrészt belém fognak kötni, hogy miért teszek be engem dicsőítő levelet az Arénába. De! Egyrészt ez egy véleményem rólam, ami jólesik és ezért nagyon szépen köszönöm, másrészt egyáltalán nem dicsőít a levél, csak



A HÓNAP LEVELE

R. Tomi

Miért nem?

Helló Tisztelt GameStar Team!
Mint tudjátok, már előfizető vagyok két éve, és minden mellékletet havonta négyyszer megnézek. Most azt szoktam tenni, hogy egy új mappát csinálok és kigyűjtöm a havi trainereket és honosításokat. Unalmamban feltettem egy friss vírusirtó progit és látom, hogy minden 3-4 trainer, honosítás vírusos, ezért azt szeretném megtudni miért nem ellenőrzitek rendszeren a mellékleteket.

Ezt nevezik téves riasztásnak. Főleg Norton Antivírussal fordul elő ez a jelenség, amelyről beszélsz, ugyanis ez a víruskereső úgynevezett heurisztikus keresést is alkalmaz, amelynek az a lényege, hogy elemzi

a programkódot és abból próbál következtetni arra, hogy vajon az adott progij vírus-e vagy sem. Azonban a trainerek és a magyaritások java része mind memóriát manipuláló programok (hiszen a trainer direktben ír a memóriába, amikor szükségem van rá), így a heurisztikus keresés vírusnak véli, hiszen hasonló módszertart használnak ezek a progik is, mint a vírusok. Valójában a GS mellékleteken nincs vírus, ugyanis minden leadás előtt három különböző vírusirtó legfrissebb változatával is végignézzük. Ezek között nincs Norton Antivírus, mert nem a kedvencünk. Javasolom tehát, ha vírusot talál a programod, akkor nézd meg másik vírusirtóval is (itt egy kiváló ingyenes darab: www.freeav.com). És hoppá, máris nincs ott az a vírus.

végre valóban valaki megismert és felfedezte valójában milyen vagyok. S ez így van rendjén! Mi lesz a következő? Még nem tudom, most egy mélytengeri utazáson és egy világ körüli úton gondolkodom (szponzorsz wanted!). Ha már az egyik kereskedelmi adó beszélni és fogalmazni nem tudó és egyébként sem szép hölgy munkatársát körbe tudják hurcolni a világon, velem jobban járnak: szép én sem vagyok, de kérdezni legalább tudok!

Rara

Quake himnusz

Hi Gyu Mester!
Ihletet kaptam, a Quake 4 kapcsán, és Ákos dala épp jó volt alapnak, bár sosem hallgatom, de most ez beugrott... (ezt úgy olvasd, hogy énekeld dallamra magadban!)

RARA: QUAKEREK VOLTUNK

Előtte nem titok, Hogy nem voltunk klántagok, És úgy mintha nem látna Strogg Marine, Táncoltunk a Necron romjain. S néha Tourny szerveken, Tudtuk hogy vár ránk a győzelem!

Quakerek voltunk, Vadak és jók, Csíterek közt is ártatlanok. Quakerek voltunk, És marad egy jel, Amit futtatunk, Ha Quakezni kell.

Nem féltünk senkitől, Bár száz fraggunk összegyűlt, Mi mégis észrevétlenül, Néztük hogy Fatal1ty elkerül. De néha nightmare alkonyokon, Tudtuk hogy frag vár ránk a lanon!

Quakerek voltunk, Vadak és jók, Csíterek közt is ártatlanok. Quakerek voltunk, És marad egy jel, Amit futtatunk, Ha Quakezni kell.

Ákos, aki maga is nagy játékrongó, remelem olvassa ezeket a sorokat és már készülő híres nótájának Quake-remix változata. Mert ha én énekelném fel, abból tömeghalál lenne, bár Fekete Pákonál így is jobb vagyok. Csak ez nem kategória. Ugye. S már arra sem hivatkozha-

tom, hogy majd bejutok a Megasztárba mert örvendetesen megnőtt a színvonal. Szabó Eszter Pow!

Metal X

Legális/illegális közzététel

Hali Gyu!

Lenne egy nagy kérdésem. Az, ha valaki a neten közzétesz egy DVD-filmet, vagy akár DVD-s koncertfelvételt, videoklipet, az illegális ugyebár. De ha egy TV-csatornáról veszi fel, és azt teszi közzé (úgy, hogy látszik a TV-csatorna jele is), az is illegális?

Előljáróban elárulnám, hogy jogi kérdésekben nem vagyok túl jártas (szerencsére), azonban a TV-csatornáról csak felvenni van jogod magadnak a

műsört, terjeszteni azt nincs jogod, ugyanis azt védik a szerzői jogok: ha egy cég eladja a műsorának sugárzását egy TV csatornának, az nem jelenti azt, hogy Bárki kitheti a netre, mert Bárkinek nem adták el ennek a jogát. Remélem, érthető voltam. Magyarán a TV-ből magadnak felveheted, de ettől kezdve más egyéb tevékenységet (azon kívül, hogy megnézed, vagy letölöd) nem tehetsz vele. Erről azonban szerintem kérdezz meg egy igazi szakértőt: én csak a véleményem írtam le.

Disaster

Rap csapat

Peace Gyu!

Egy nagy kéréssel fordulok hozzád: egy pár hónapja, Vácon alakult egy underground rap csapatunk és hát alakulnak a zenék meg a szövegek is, és má zaklatnak a stúdióból is de: NINCS NEVÜNK!

Semmi értelmes nem jut eszünkbe és nem szeretnénk valami erőltetett névvel kiállni, és hát a te fantáziád hívnánk segítségül plíz help ász! Mindenképpen magyar nevet szeretnénk,

reméljük segítesz, előre is köszl! Ha minden jól megy, tavaszra végzünk a stúdiómunkákkal és küldünk egy tiszteletpéldányt nektek! Ja és bekerülsz a „special thanks”-be! :-)

Oké, lássuk csak: magyar név Rap-Tze Olay (igazi, csúsós név, biodízelnék is kiváló), esetleg a Rap ülábál Na! (totálisan republikánus hangulatú), netán a C'est Rap Válltáska (s közben lehet fransziául repelni, például: megyek az úton, szilvuplé/szembejön egy kis 50%-os szilvalé... abszolút sikervárományos. Még javasolnám a „Lequár Nagymamája”, a „Nagyfater hol a kötél?” illetve a „Rapedt A” nevet.

Amikor a külföldi nevet akartok mindenféleképpen, akkor valami olyasmi legyen, amiben van MC, meg

Gang. Mondjuk MC Gang feat Gang MC. Vagy MC MC feat Gang Gang. Esetleg Feat Feat feat. Gang MC Gang. No persze, ezzel még mindig nincs vége, ugyanis lehet überbrutál művészneveket kitalálni, mint a már régebben ismertetett Inkább nem, vagy a 99.9 Fillér. Bár istenigazából a legjobb az a név lenne, amit egy fórumozótól lestem el: lqnuQ! Sok sikert a bandához!

Gebali

Fura eset

Szia Gyu!

Szeretnék megosztani veled egy furcsa esetet: egyik nap vettem két pár hónappal ezelőtti GS-t, és elkezdtem olvasgatni. Mire hazaértünk, végigolvastam az Arénát mind a kettőben. Másnap megint előveszem, mert meg akartam nézni valamit, erre mit látok: teljesen más levelek vannak benne, mint előző nap! Na, ezt hogyan magyarázod?

Hiba van a Mátrixban! Tudod, amikor egy-egy programcsoportot vagy szubrutint javítanak, olyankor bizonyos dolgok eltűnnek, míg

mások előtűnnek. Csak ez lehet az oka. Esetleg összekeverted az egyik Arénáját a másikkal. Vagy nem lehet, hogy a többi GS-ed közül egy másikat húztál ki?

Mindenesetre ez a rejtély erősen foglalkoztatja az elmémet, de nem találok magyarázatot rá. Meg arra sem, hova a fenébe tűnhetett az az elektromos papír, amit tesztelésre adtak és ami képes a tartalmát változtatni. Nincs Nálad véletlenül?

Mandry

Mese

Íme egy szomorú mese: A balszerencse áradása Mindenkinek van szülinapja. Mandrynak márc. 7-re esett. De nem is ez a lényeg... Épp az egyik kereskedelmi csatornát nézte (FIX, hogy nem emlékszem, melyiket :-)), amikor bemutatták a Pirates-t. Mandrynak nagyon megtetszett a játék, utána is járt a neten. Aztán egy-két óra múlva rá kellett jönnie, hogy a játék még meg sem jelent! Rendben, pár hónap múlva kedvenc játékmagazinjában (ezek vagytok ti) elolvasta a cikket róla. Az ominózus 92% egy kicsit letörte hősünk kedvét. De sebjaj, hisz kijött a játék! Aztán szembe kellett néznie a ténnyel, hogy fogalma sincs róla, hogy szerezze meg a játékot. Hát szülinapra. Letelt a „röpke” 4 hónap. Mandry

lelkedése egy kicsit csökkent, de azért elment. Pár óra várakozás után kinyögték, hogy a játék elfogyott, csak a jövő héten lesz új szállítmány. Letelt az egy hét, hősünk vígan szaladt haza a játékkal, otthon még a sánta nagypapa is táncra kerekedett! Játék be, telepítés fel, játék indítása... nuku. A játék nem indult el. Oké, tíz újratelepítés után vissza az üzletbe. Ott egy manusz kipróbálta a CD-t, természetesen működött. Mandry az idegbajtól szétrobbant fejfel dőcögött haza! Ez még semmi! Nemsokára kiderült, hogy Mandry gépet hackerek támadták meg. Ok, Windows újratelepítés kipipálva, de az a buta játék csak nem akar elindulni! Pedig azok a rohadat hackerek is elhúzták a belüket. Na, ez kellett még Mandrynak! Akkorát üvöltött, hogy még a vastüdeje is belezengett!

Igen, ez egy nagyon szomorú mese. Jelzi azt, hogy egyik PC sem 100 százalékosan kompatibilis a másikkal, hanem csak 99.9999 százalékosan. Ez nem vigasztalja szegény Mandryt, tudom, de én a kedvenc magazinja nevében nagyon büszke vagyok rá, hogy elment és megvette a játékot ennyi várakozás után: ilyen az igazi rajongó. Egyébként erre a történetre visszatérve nem véletlen, hogy a mi teljes játékaink esetén is javasoljuk mindenkinek, hogy ha véletlenül futási gondjai

FORUM.GAMESTAR.HU

„Most mibaj van a belgával... múltkor végig kellett hallgatnom azt a „szerelmes vagyok beléd én” számot... igaz majdnem megfojtottam magam a nyakkendőmmel (vagyis hát az nem volt rajtam... szóval majdnem öngyilkos lettem alatta) de kibírtam Nagy neheze... amugy a belga nagy baromság... jót lehet rajta röhögni (de csak 1x)... Aztán hogy ezel még pénzt is keresnek... arról most inkább ne beszéljünk” - ikufajter :: MÁSVILÁG :: -> Zene -> Ki Milyen Zenei Műfajt Nem Szeret? Topik.

„Üdv mindenkinek, az én véleményem(és előre várom érte a flémet):

1. legyen olyan csajod, akit azért kedvelsz ahogy kinéz...(akárki akármit mond, lehet elhányod magad a gondolkodásmódjától meg egyéb mentál dolgaitól de azért csak számít egy kicsit nemdebár?)
2. legyen olyan csajod, akit azért kedvelsz mert nem néz ki rosszul, meg még azt is mondhatod, hogy egy hullámhosszon vagytok. (Ez az ideális, ha meg emellj jól néz ki, akkor...mesemesemese)
3. de... ha igazán jókat szeretnél beszélgetni, illetve jól akarod érezni magad, akkor ezen igényed egy csaj (szerintem) nagyon, nagyon ritkán tudja csak kielégíteni.

„Szerintem... Pseudo” :: KÖZÖSSÉG :: -> Kultúra -> Kamaszkori problémák topik

„ÚJRA ÖLT A SZÁMÍTÓGÉP! A GORÖIV pereli az Aprópuhát?

A GORÖIV (Gonosz Operációs Rendszereket Ököllel Irtó Vállalat) perrel fenyegetőzik a világszerte elterjedt Ablakok operációs rendszer forgalmazója, az Aprópuha ellen. A cég egyik dolgozója, K. H. (képünkön jobbra) ugyanis behalt sérüléseibe, melyeket az Ablakok új védelmi szoftvere okozott.

- K. H. ex-kollégánk a jól bevált módszerrel járt el - nyilatkozta a GORÖIV vezérigazgatója, miszerint ököllel csépelni kezdte a monitort (képünkön balra). A szoftver azonban visszatámadott, és szegény K. H.-nál azonnal beállt a kék... akarom mondani klinikai halál.

Egyelőre nem tudni, kit terhel felelősség a védekező számítógép tettéért, annyi azonban bizonyos, hogy hamarosan a SzTÉÁIMVSz (Számítógépeket Saját Testi Épségük Árán Is Megvédelmező Szövetség) is felbukkan majd az ügyvel kapcsolatban.”

BilincsJakab, :: KÖZÖSSÉG :: -> Buli, pia, nők! -> Gamestar Bpn Hírdőző topik

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Maldy válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivalókat van bárki számára, ott felírtok 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

Mit kérélnél karácsonyra a télapótól?
Feltétel: 3 ajándék, összérték: 1,5 millió forint. (Nekem az egyik biztosan egy 20 éves Gamestar előfizetés lenne!) (Drewex)
Egy digitális Roland dobszerkő, egy repülőjegyet Venezuelába és egy igazán tápos 5.1-es erősítő + hangfalrendszer.

Egyik Arénában volt benne egy apuka levele melyet rákos kislány nevében írt. Én csak arra lennék kíváncsi hogy mi történt azóta a kislánnyal? (george.exe)
Sajnos nem tudom, mi lehet velük, azóta nem jelentkezett az apuka, aki remélem olvassa ezeket a sorokat és beszámol arról, sikerült-e a műtét.

Tök sz*r az újságokat, ti egy b***k vagytok (K. Attila)
Két dolog: soha ne küldj anyázó levelet a saját neveden, esetleg még poruljársz. Kettő: elfelejtéted az egyeztetni, ugyanis az EGY után egyes számot használunk (nem többes számot, példa: egy b*, két b***, millió b***). Helyesen a mondat így hangzik: Ti b***k vagytok (nem kell az EGY ebben az esetben). Kérlek még a bunkóskodó levélben is ügyelj a pontos nyelvhasználatra. Kösz!**

Mond meg légyszi, hogy mikor lesz tesztelve a Star Wars: Battlefront II???? (Ádi)
Lapozgass csak az ehavi számban és VOILÁ!

Hirdessétek légyszi a *****fw.hu-t (PSJpenge)
Az igazság az, hogy nem vagyunk hírdetési újság, bár ha eleget fizetsz, akár egy oldalas, vagy kihajtható hirdetést is kaphatsz a honlapodonak. Kontaktok a lap végén az impresszumban.

Hello, azt szeretném kérdezni, hogy melyik a legolcsóbb PS2 és hogy az mennyibe kerül? És minőségileg jó-e, de ha van olyan hogy kb. olcsó, de jó is, akkor lécci írjátok meg! (doki V)
Furcsa dolog, a legolcsóbb PS2 az, amelyet a legkevesebb pénzért lehet kapni. Elvileg minden PS2 pont ugyanolyan minőségű (no persze a valóságban lehetnek gyári hibás darabok, de azt előre nem lehet tudni).

Hello. Csak annyi lenne a kérdésem, hogyan kell használni a RTTOHTM nevű progit. Ez .rtf kiterjesztésből csinál .htm(!)-t. Tudtok jobbat esetleg? (R. László)
Én nem értem, miért nem használz HTML-szerkesztőket, miért kell .rtf-ből konvertálni, ami nem épp internetes szabvány... Egyébként nem ismerem a progit és mi ilyesmit nem is használunk.

lennének vele, először próbálja ki más gépen, mielőtt pánikba esne írta vagy telefonálna nekünk.
Remélem azóta rendeződött a helyzet, mert a Pirates! tényleg megér sok mindent!

Z-Demon

Minden :-)

Kedves Gyu, én csak azt szeretném tőled megkérdezni, hogy mi a véleményed ezekről a mostanság oly népszerű filecserélőkről? (Pl. Torrent) Én eléggé aktívan használom a Torrent Lordot (próbáltam leszokni róla, de nem tudtam :-)) Ja igen, teccik az új dizájn, bár néha kicsit áttekinthetetlen, ezen még lehetne finomítani. Ismeritek a DeadHunt nevű shareware játékot? Ha nem, akkor mielőbb nézzétek meg. Ja igen, most pedig egy kis közérdekű közlemény: elég sokan vannak, akiknek a játékok futás közben érthetetlen fagyásokat, hangbeakadásokat produkálnak, ekkor érdemes megnézni a tápot, nem esik-e valahol a feszültség, aztán érdemes, a memtest32 nevű memóriatesztet lefuttatni, ha itt sincs hiba, akkor egyértelmű, hogy a VGA. Ilyenkor érdemes a legújabb, illetve az eredetinel egyel régebbi drivert feltenni, ha ez sem segít, akkor hozd be a BIOS képernyőt, ha ott egy jőpár érdekes karakter jelenik meg, akkor sorry, VGA-csere :-). Ezt csak azért mondtam, mert nekem most ez volt.

A múlt havi GS-ben leírtam, hogy tárgygyítani lehetetlen a PC-ket. Mindenesetre köszönöm Z-Demon tanácsait az egész olvasótábor nevében, így mindenki tudja majd, mit érdemes megnézni legelőször. Erről jut eszembe, valaki azt írta, hogy nagyon felháborodott, hogy CD-s GS-hez DVD-t is adtak, mert hát nem mindenki milliomos, hogy legyen DVD lejátszója. Ezek szerint akinek ma néhány ezrese van, az már milliomos, ugyanis a legdrágább DVD olvasó, amit találtam, 6000 forint volt, s egy DVD író is csak 10000-11000 forint. Mindemellett ma már egyre kevesebb játék jön ki CD-n, szóval mindenféleképpen érdemes 2005-2006 fordulóján venni egy DVD-ROM olvasót (bár szerintem író még eddig nem is).

RavenX

Játéktalalom No. 2

Helló Gyu! Amikor ktib levelét olvastam, felöltött bennem valami. Mэгhózzá az, hogy ha a játékokat egy laza mozdulattal betöltjük, akkor mi van a mesékkel. Tom & Jerry? Ha abban engedik a cenzorok (mert akárhogy leplezik, cenzúra van), hogy a macska megpróbálja lenyészni az egér fejét, vagy egymást szurkálják késekkel, akkor azt mért engedik? Jól van, durvább a gép, de a mesék elsősorban nem nekem (16) készülnek.

De az 5-6 évesek abból tanulnak. Vagy hallottam, olyat is, hogy ott k*rvá anyázzák egymást (nem South Park!) és a hét éves tesóm meg azt nézi a mesecsatornán. Na akkor mi van? Most jól van, a TV szerves része az életünknek, de azért nem kellene annyira elnézni felette. Vagy hagyják békén a játékokat, és legyen a szülők, gondviselők felelőssége az, hogy mivel játszik a gyerek. Nem? Én például most Splinter Cellezek, mégsem öltem meg meg egy embert sem hátulról, késsel! Ktibnek meg üzenem, hogy ha nem javult a helyzet otthon, akkor így mutassa meg a szüleinek a játékot: álljon be CT-nek, és a cél legyen a túszok kiszabadítása. Ha más nem segít, kérdezzen rá, hogy tényleg kinéznek belőle a valódi gyilkolást? Vagy ha van kistestvére, kérdezzen rá, hogy nem miatta nem engedik-e az ilyen játékot.

Igen, totálisan megértem az érveidet. De ez egy örök szemérmes harc lesz/van: ugyanis minden egyes család másmilyen, más nevelési elvekkel és más prioritásokkal: van, aki azért hagyja a gyereket számítógépezni, mert addig sem zajong és rohángszik, van aki azért, mert így kényelmesebb. Én azonban úgy látom, hogy egyre kevesebb idő jut arra, hogy a családban a szülők foglalkozzanak a gyermekükkel, együtt legyenek, közös élményeik keletkezzenek. Ktib esete azért is pozitív, mert órá odafigyelnek. Az esetben ami szomorú, az a szülők értékrendje: de én megbocsátok nekik, hiszen a bulvársajtóból mindig csak a rosszat olvassák a játékok programokról: ugyanis ha egy hétfőig meghal 12 ember az utakon, az „természetes”, de ha egy évben egyszer egy amerikai tini elöveszi apja puskáját (miért is tart fegyvert a fater?) és lövöldözget kicsit, arról máris az agresszív játékok tehetnek. Ez most egy divatos téma, bár, mint többször írtam, igazi bizonyíték nincs. Léteznek ilyen-olyan felmérések mind ellene, mind mellette, azonban akinek stabil a személyisége, mint például neked, az SC után nem áll neki lopakodni és embereket öldösní. Akinek pedig nem az, azt már otthon fel kéne ismerni és jobban oda kéne figyelni rá.

CJ

CJ 2. levele

Hy Gyu mester!
Az lenne a kérdésem, hogy honnan szerzik a kisebb infókat egy-egy játékról? Talán föl hívnak titeket, hogy: Jó napot, azt szeretném mondani, hogy a Gothic 3-ban dinók is lesznek. Ez most csak egy példa volt (ugyanis – én úgy tudom – a Gothic 3-ban nem lesznek dinók).

Közel állsz az igazsághoz: szinte

minden fejlesztő és kiadó cégnek van olyan munkatársa, aki a sajtóval foglalkozik és jelentkezik, ha van valami új információ. De mi sem vagyunk restek felelőlni a telefont, esetleg a Skype-ot, Messengert, ICQ-t vagy e-mailt használni és kérdésekkel bombázní azokat, akikről régen hallottunk és tudjuk, hogy valami izgalmas dolgon dolgoznak. De amikor például jön egy hír a legelső ruha fogas szimulátorról, akkor bocsássatok meg nekünk, de nem jövünk izgalomba. Így lehet, hogy az kimarad. De ha valami igazán izgi jön, az tuti bekerül. Például ha jön egy olyan hír, hogy „JULI Int. Co. felvásárolta a Tsching Tsang Dev. Co.-t, amely a Kia Fax Teerdekel fejlesztő-keretrendszer alkalmazás 16 bites titkosításának feltalálója, s amelyet a jövőben Értelmet Lenni néven árulnak majd” – na, azt nem tesszük be. De ha bejelentenek egy új pályát a Doom 3-hoz, azt igen.

Hypnos

Nem is tudom

Háj!
Olvastam M4ssl4gg levelét és ehhez szeretnék hozzászólni. Nekem az egyik szememen van valami, ami rontja a látásomat. Még látok vele, de már csak homályosan. Azt mondták, hogy ez átterjedhet a másik szememre és akár vakságig is fajulhat. Éz sajnos felborítaná az összes tervemet. Informatika szakra járok, amihez nem ártana látnom is. Azt szeretném, hogy ehhez kapcsolódó munkám legyen. WoW rajongó vagyok. Ha megvakulnék nem is tudom, mit csinálnék.

Ez nagyon szomorú hír, természetesen a legfontosabb szerintem, hogy vigyázz a szemedre. Hidd el, a szemed milliószer fontosabb,

NYERTESEINK

A GS októberi sms nyemreményjátékán egy-egy eredeti F.E.A.R. játékot a következők nyertek:
Gecse Dániel - Gödöllő, Fehér Leó - Vaskút, Wichnalek Tamás - Inárcs, Rendes Zolt - Budakalász, Pusztai Dániel - Budapest, Bence Róbert - Adács, Sztojcssev András - Szentendre, Czechner Ince - Sopron, Kántor Sándor - Kecskemét, Hastó László - Tatabánya.
Szívvel gratulálunk minden nyertesünknek!



CSONTI



Mindig örömmel számolok be olyan eseményekről, amikor valamelyik GS munkatárs új, magasabb szintre jut karrierjében, hiszen ezzel nemcsak őt, hanem minket is elismernek. Most viszont az öröm közös, ugyanis kiváló cikk-írónkat Csontit (alias Csontos Péter) ezúttal sokkal magasabb poszton láthatjátok, mint eddig: megbízott főszerkesztője lett a Computerworld (Számítástechnika) nevű, igen

komoly informatikai lapnak, amely nem mellesleg szintén laptársunk (a PC World mellett) emellett szerencsére marad ideje arra is, hogy magas színvonalú cikkeivel továbbra is megörvendeztesse a GS olvasóit is, aki pedig elég bátor, hogy megismerje munkásságát laptársunkban, annak sok szeretettel ajánlom olvasásra a Computerworld (Számítástechnika) című laptársunkat. És persze gratulálunk, Csonti!

mint a WoW vagy a programozás. Azonban ha rosszabbra fordul a helyzet, akkor annyi vigasztaljon, hogy rengeteg kiváló nem látó vagy gyengén látó informatikust ismerek: bár az eszközeik és a lehetőségeik korlátozottak, ezt erősen kárpótolja hihetetlen eltökéltségük és elhivatottságuk. És ez utóbbi kettő fontosságára felhívnam látó olvasóink figyelmét is: nem szabad feladni az álmokat, küzdeni kell és győzni!

» HAGYJÁK BÉKÉN A JÁTÉKOKAT, ÉS LEGYEN A SZÜLŐK, GONDVISELŐK FELELŐSSÉGE AZ, HOGY MIVEL JÁT-SZIK A GYEREK. «

szinte soha nem használja azt az információt, amelyet a saját szempontjából teljesen feleslegesen beleverték a fejébe (például én a gimi óta nem használtam körzőt, szögmérőt, sőt logarlécet vagy egyéb hasonló matematikai hókuszpókuszokat – sőt egy kémiai kísérletet nem végeztem és nem boncoltam gilisztát és békát sem, Brazília bauxitmezőit sem kell fejből felsorolnom). Én mindössze csak annyit akartam ezzel mondani, hogy azért el kéne gondolkodni azon, milyen hasznos dolgot lehetne tanítani azok mellett, amelyek esetleg nem kellene majd az életben soha semmire. Hogy vajon az a fontosabb, hogy körzővel és vonalzóval megszerkesszek egy 17 oldalú idomot, vagy az, hogy kiismerjem magam az élet buktatóiban... A döntést mindenki hozza meg maga.

K. Attila

Nem igaz!!

Hali Gyu!
A legutolsó számban azt mondtad, hogy a trigonometria, meg a hasonlóknak nem jók semmire... Nemes egyszerűséggel rá merem mondani, hogy ez HÜLYESÉG! És nem alaptalanul! Ez a sok dolog nagyon jó (és ezt nem azért mondom mert az anyukám matektanár, mert ha nem lenne trigonometria, meg a matematikának sok-sok válfaja, akkor bizony nem lenne tévé... Ez még semmi! Nem lenne számítógép se! Na most, ha nincsen számítógép akkor nincsen GameStar sem és ezt már nem tűrhetjük! A lényeg az, hogy ezek a matematikai „dolgok” fontos részei mind a tévének, mind a kocsinak, és még sok mindennek... Erre tudom, mi lesz a válaszod: de én nem akarok zseni lenni, mért tanítják épp Nekem? Erre a válaszom: nem lehet azt megcsinálni hogy mittudomén, 5 éves korban aszongyák a gyerekeknek, hogy: Fiaim! Ki akar zseni lenni? Az jöjjön és megtanítom neki a matematikát... Szóval csak ennyit akartam, remélem egyetértés velem

Nos, abban egyetértünk, hogy az élet számtalan helyzetében és szakmájában hasznos a trigonometria, azonban egy átlagos állampolgár

Razputyn

Hi Gyumester!!!
Mostanában észrevettem, hogy egyre több game jelenik meg magyarul, ez kezd tetszeni, és ha belegondolunk, így többen vesznek meg eredetiben, mert ha már megjelenik magyarul, akkor mért játsszunk az angolul? Én legalábbis így vagyok, főleg mivel nagy RPG-fan vagyok. Amiben majdnem kötelező olyan nyelven játszani, amiben a legjobbak vagyunk. Na szóval ennyi. Ja és ha szabad megkérdeznem, nem tudod, hogy a magyarosítók milyen progit használnak? Ja2: kéne indítani egy olyan csapatot, amik lemagyarosítanak a GS teljes játékokat. Nem jó ötlet?
És ne mondj légsz, hogy tanuljak meg angolul, mert 14 vagyok, és kicsiztek velem azzal hogy németet kell tanulnom. De még nem tudok

olyan jól, hogy simán végigvigyek egy RPG-t. Előre is köszi a választod.

Kétségtelenül nagy öröm mindnyájunknak, hogy egyre több játék jelenik meg magyarul. Ez ugyanis két dolgot jelent: valóban vesznek játékokat az emberek és emiatt a kiadóknak megéri a magyarítás. Mindkettő dicséretes. Ettől azonban még nem árt idegen nyelveket tanulni: sajnos az Európai Unióban tők utolsó vagyunk idegen nyelvek tudásában, és bizony alkalomadtán munkakeresésnél, elhelyezkedésnél, esetleg külföldi munkánál igen fontos a nyelvtudás. Egyébiránt pedig IGENIS mondom, hogy 14 évesen tanulj angolul! Nemrég a WoW-ban együtt csapatoztam egy svéd és egy norvég sráccal, mindketten perfektül beszéltek angolul. És hidd el nekem, minél fiatalabb vagy, annál jobban fog az agyad: annál jobban tanulsz, tehát most kell az idegen nyelveket nyomni, amiből a későbbiekben csak hasznod lehet. S elárulok egy titkot: aki már tud egy idegen nyelvet, sokkal könnyebben tanulja a másodikat, mint az elsőt. Sajnos technikai okok miatt nem lehet GS teljes játékokat magyarítani: amihez létezik magyarítás, azt felteszük a CD/DVD-re úgyis. S hadd ne mondjam, a csajoknál hogy be lehet vágódni, ha tolod a spanyolt...

Duddgi

Régebben

Hello Gyu!
Megfigyeltem, hogy az Arénát mostanában kevésbé viccelődősek, mint régen. Emlékszem az RFT-kre, meg a különböző táborozós mókákra, versekre, sőt, a Shakespeare-idézetes Arénákra is. Mondjuk azokon jókat lehetett röhögni, az új leveleken meg jókat lehet gondolkodni (persze vannak azért buta levelek is). Az utóbbi időben mintha komolyodtál volna Te is, meg az olvasóis. Mi van, csak nem öregszelek?

De, öregszem, hogy a fene enné meg, lassan a humuszt is mamusz-nak mondom (Gyu, nem mertem eddig mondani, de ez nagyon zavaró, amikor a földművelésről beszélgetünk! – mazur). Az Aréna egyébként sosem készült humor-vagy viccrovatnak, s bár minden levélírónak, akit betesznek az Aréna-ba, válaszolok e-mailben is, néha megengedtem magamnak egy kis viccelődést mindenki (vagy legalábbis sokak) örömeire a lap hasábjain. Szerencsére azonban a tényleg értelem nélküli, poénkodósnak szánt, exhibicionista levelek kora – úgy néz ki – lejárt: a mi olvasóinkat is komoly témák kezdik foglalkoztatni (esetleg ők is öregszenek? Időgép powa forevva!), így egyre több ilyen

ARÉNA OLVASÓI LEVELEK

levél jön és lehet komoly témára vicceskedős választ írni? :-)

Sidius

Állás

Hello Gyu!
Szeretném megkérdezni, hogy milyen iskolai végzettség kell a játékfejlesztői álláshoz. Mert a Pirates! játék miatt én is kedvet kaptam a tervezéshez. Válaszod előre is köszönöm.

Elvileg az Egyesült Államokban illetve az Egyesült Királyságban léteznek már játékfejlesztőket képző iskolák, érdemes ezeknek utánanéznünk a neten. Bár nem hiszem, hogy túl olcsó lenne ott tanulni, minden bizonnyal el tudnál helyezkedni egy olyan papírral. Idehaza nem létezik játékfejlesztő-képzés: általában a hazai fejlesztőcégeknek a rátermettség és a tehetség számít leginkább. S persze nem árt, ha vannak jó referenciáid. S majd elfelejtettem: nem árt hozzá jól tudni angolul.

N. Nándor

Hi GS Team!

Sziaztok!
Azért írok mert most próbálgatok egy gamer honlapot készíteni (neve: sithgamer, azért mert már minden normál foglalt volt) és Töletek szeretnék néhány cikket beszúrni, meg Töletek demókat feltenni (vagy belinkelni). És hát mivel money hiányban szenvedünk, ezért azt szeretném kérni, ha lehet, hogy küldjétek el néha 1-2 cikket. Szóval úgy ennyi, előre is köszönöm Nektek.

Nagyon megtisztelő a felkérés, ám sajnos nem tudunk megfelelő tartalmat adni nektek. A GameStarban megjelent cikkek a GS kiadójának tulajdonát képezik, aki jelenleg nem tervezi, hogy más gamer oldalnak továbbadja a mi cikkeinket. Demó témában már jobb a hír, ugyanis a demók nyilvánosak, így ha tőlünk letöltitek és kirakjátok magatokhoz, az nem engedélyköteles. Ennél még jobb megoldás a linkelés, amelyet magad is emlegettél. Sok sikert az oldalatokhoz!

Ez az év is elmúlt szépen, a fene sem gondolta volna, hogy ilyen gyorsan. Sőt, ki gondolta volna egy évvel ezelőtt, hogy a fél világ WoW-ozni fog, 2005-ben szebbek lesznek a lányok, mint valaha, hogy a Sudeki teljes játéunk lesz (akkor még csak arról hallottunk, hogy készül)! Mindenesetre mindenki ünnepeljen hatalmasat, a részemre szánt ajándék dobszerkókat a szerkibe küldjétek, és nagyon nagy bulit kívánok szilveszterkor: egyetek, igyatok, de csak módjával. És vigyázatok magatokra! Jövőre is Aréna! Maximális Tisztelettel, Gyu



KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

+ NAGY
JÁTÉKELŐZETES
2006

GUN

Nem akartuk kis oldalszámon összecsapni ezt a remek kis gyöngyszemet, amely western millióban dolgozza fel a GTA jól ismert játékmotívumát – ezért került át kevésbé zsúfolt következő számunkba. A történet a jól ismert magányos hősé, aki bosszút áll szeretteinek gyilkosain, ám a nagyszerű Volt egyszer egy vadnyugatot idéző hangulat, illetve a teljesen szabad játékmotívum remélhetőleg kárpótol ezért.

Stubbs the Zombie



Az utóbbi idők egyik legbetegbebb és egyben legpoénosabb játéka lesz a Stubbs the Zombie, amelyben egy emberi aggyal táplálkozó zombit kell majd irányítanunk. Saját rothadó testünket fogjuk majd fegyverként használni és célunk, hogy az egész USA-ból zombinemetzet csináljuk... Kicsit zordul hangzik talán, de a játék nagy poén lesz.

American Conquest: Divided Nation



Ujabb részhez érkezett az American Conquest sorozat. Az orosz fejlesztők által készített stratégiai játék maximális realizmust és még nagyobb történelmi hűséget ígér. Hogy maga a játékmotívum mennyiben változik, azt majd meglátjuk...



The Chronicles of Narnia

Egy Walt Disney mozifilm alapján készül ez az akció-kalandjáték, amely némiképp Harry Pottert idézi. A négy főszereplőnek Narnia mesevilágában kell legyőzniük a gonosz Fehér Boszorkát. A látványos grafika erősen a filmre hajaz – reméljük maga a játék sem fogja alulmúlni a várakozásokat.

MEGJELENIK
JANUÁR
13-ÁN!

TELJES JÁTÉK: GHOST MASTER



Következő teljes játékkunk a Ghost Master, amelyben egy kísértház „uraként” kell különböző szellemeket megidézni, hogy a frissen beköltözött lakosokra a frászt hozzuk, míg végül már nem bírják tovább és elköltöznek. A rendkívül „szellemes” valós idejű menedzserjáték a Dungeon Keeper és hozzá hasonló stratégiák rajongóinak egész biztosan felejthetetlen órákat tartogat majd. Részletes leírásunkat a GS 2003/05 számunkban olvashatjátok, 89%-ra értékeltük.

**KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

GameStar

2005. DECEMBER

Javítások:

Area 51 v1.1
Battle of Britain 2 v2.03
Dragonshard v1.1.24
Earth 2160 v1.3.7
F.E.A.R. v1.02
Hearts of Iron 2 v1.3a
Quake 4 v 1.04
Starship Troopers v4.0
Stronghold 2 v1.31
Warhammer 40K: DoW v1.41

Videók:

Age of Conan
Battlefield 2: Special Forces
Condemned: Criminal Origins
Call of Juarez
Dreamlords
Eveon
Exteel
Monster Madness
Pop: The Two Thrones
Hitman: Blood Money
LoRR BFM 2
Monster Madness
Shadowgrounds
SW: Battlefront 2
SW: Empire at War
The Movies
Toca Race Driver 3
Vetcong 2
Wolfschance 1944

GSTV

Civilization IV
Peter's Jackson: King Kong

Prince of Persia: The Two Thrones

Rfactor
SW: Battlefront 2

Jatek kiegesztések:

Battlefield 2
Doom 3
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Quake 4
World of Warcraft

Honosítások:

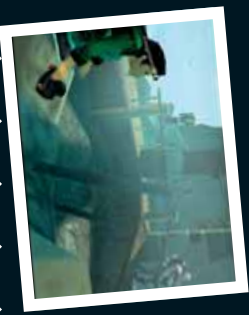
Neverwinter Nights
GTA: San Andreas
Quake 4

Driverok:

ATI Catalyst V5.11
NVIDIA ForceWare v81.94
DirectX 9.0c
DivX v6.0
Xvid 1.03

Mozik:

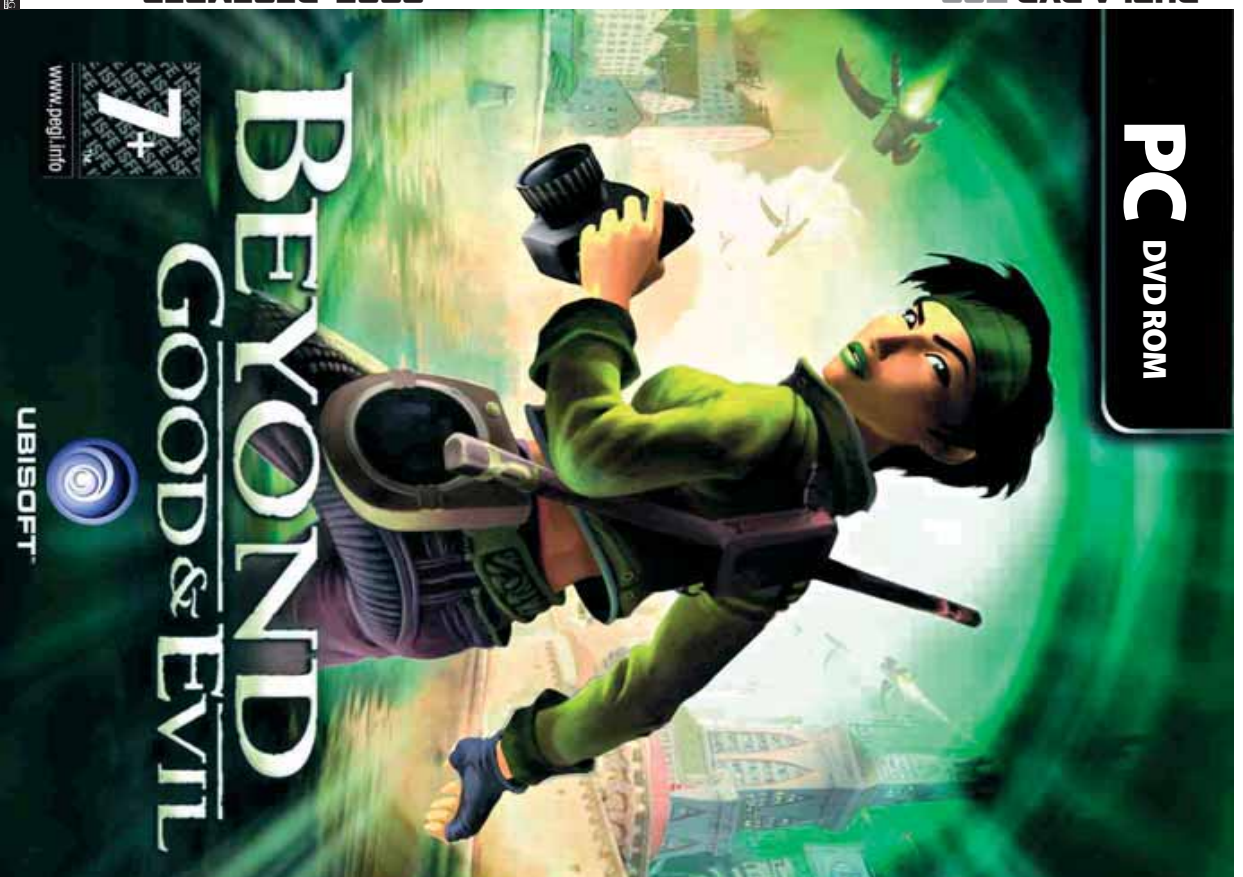
Final Destination 3
King Kong
Memoirs of a Geisha
Monster House
Münich
Sifther
The Fountain
Zathura



DUPLA DVD 72C

2005. DECEMBER

PC
DVDROM



www.pegi.info

BEYOND GOOD & EVIL



UBISOFT



GameStar Beyond Good and Evil 2005/12

EXPOSE THE CONSPIRACY. CAPTURE THE TRUTH.

As the rebellious action-reporter Jade, you must penetrate your leaders' web of lies and expose their dark secrets.

...and breed an evil that must be fought...

...working with your friend's help...

...that has corrupted the harmony of your planet...

...using the only weapon with enough power... the Truth.

GameStar Beyond Good and Evil 2005/12

GameStar Beyond Good and Evil 2005/12

UBISOFT

Beyond Good & Evil™

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) Ujdonságok – ender@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) Mélyvíz – zerocool@gamestar.hu
Virágh Márton (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

Munkatárs(ak):
Beregi Tamás – Berrr (játékos) – beregit@freemail.hu
Csontos Péter – Csonti (játékos) – csonet@freemail.hu
Daubner Tamás – Dauby (játékos) – dauby@digitalreality.hu
Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
Hadházy Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecsse@sn.hu
Lám Gábor – Del (játékos) – deltech@freemail.hu
Máróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
† Szari István – Feworkh (GS TV)

Széchényi János – Sz.JVC (játékos) – szjvc@freemail.hu
Telek Zoltán – Sam (játékos) – sam@idg.hu
Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
Uthle Dániel – Uhu (játékos) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztő:
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:
Lázárfalvy Tamás – szexisokolade@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

Szerkesztési ügyelet: Bíró Ina – ibiro@idg.hu
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343
Internet: gamestar.hu
E-mail: gamestar@idg.hu

Hirdetési referens: Doka Erzsébet – edoka@idg.hu
Telefon: 577-4314

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@idg.hu
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: kerroda@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 történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjesztés: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlepkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlepelofizetes@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 szerkesztési anyag ellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



Scythe Ninja

Mind ventilátoros, mind ventilátor nélküli üzemmódban is használható. Ventilátor nélküli üzemmódban gép építéséhez is felhasználhatjuk, kiegészítő ventilátorral akár a legerősebb processzorokkal is megbirkózik, alacsony fogyasztással. Munkájához képest a Ninja az egyik legkényelmesebb hűtő a piacon. Fel szerelése rendkívül egyszerű, socket 478 esetén csavarokat sem igényel.

Anyag: Réz talapat, alumínium borda
Méretek: 110 x 110 x 150mm
Tömeg: 665g
Zajszint: 0 dB (passzív)

11.990,-+áfa



0dBal

AeroEngine 2

ATX torony ház

- Jet Engine stílusú kialakítás a könnyed és csendes levegőáramlás a ház melegedésének elkerülése érdekében
- 4 LED-es 14cm-es befűző ventilátor a ház elején
- Perforált 5.25"-ös hely takarók az előlapon
- Plexi oldallap, 2x12cm vagy 2x8cm venti. részére
- 2 részre osztott ajtók

30%-al nagyobb oldalplexi

13.990,-+áfa



CoolWatch

LCD kijelzős kártyaolvasó és ventilátor szabályozó

Szoftveresen vezérelt

Nagy LCD kijelző

Futurisztikus kialakítás

20-az-1-ben

kártyaolvasó

USB 2.0 / vonal ki / mikrofon

3 LCD háttérfény szín: vörös / kék / lila /

Hangerőkény kijelző, automata és kézi beállítás

Riasztás túlmelegedés vagy nem megfelelő üzem esetén

Mutatja a hőmérsékleteket, venti. sebességet és rendszerinformációt

Kijelzi és vezérli 4 hőmérséklet érték függvényében

4 ventilátor sebességét

11.990,-+áfa



Super-Flower Tigermax

Plexi elő- és oldallapos számítógépház

ATX nagy torony, 0.7mm fémelem

Helyek:

- 5.25" külső 5

- 3.5" külső 3

- 3.5" rejtett 4

Kivezetések:

- USB Portx2, IEEE 1394x1, S/Px1, MICx1

Méretek: (H,SZ,M) 480x200x485mm

MEGVILÁGÍTOTT ELŐLAP 13.990,-+áfa



Super-Flower 561T2

ATX toronyház oldal és tetejő ablakkal

Oldal- és tetejőablakos számítógépház

- Fluoreszkáló plexi oldalt és elől

- LED-es ventilátor felül

Helyek:

- 5.25" külső 5

- 3.5" külső 3

- 3.5" rejtett 4

Kivezetések:

- USB Portx2, IEEE 1394x1,

S/Px1, MICx1

Méretek: (H,SZ,M)

480x200x485mm

13.990,-+áfa



Sharkoon CCFL-Fan

Magas minőségű UV-reagens anyagból készült. Ed világítja meg a kör alakú CCFL ládalis UV-aktív ventilátor rácsokhoz.

Levegő száll.: 31.76 CFM

Rpm: 2700

Zajszint: 28 dB(A)

89 x 89 x 33.6 mm

1.700,-+áfa



AUDICS 5.1

5.1-es hangrendszer

- Faből készült mélynyomó

- Négy helytakarékos szatellit és egy center hangszóró

- Kijelző (VFD)

- Távirányító

- Jelkapcsoló sztereo 5.1 surround

- 3.5 mm audió kábel csatlakozás

- RCA hangszóró csatlakozás

- Anyékkal magnesek

15.990,-+áfa



Dynamic 5.1

3D hangzás, USB csatlakozás

- 5.1 csatornás fejhallgató

- 8 hangszóró, tökéletes térhangzás

- Dolby Digital / DTS Digital minőség

- Rezgő mélynyomó

- USB-s hangvezérlő

- Magas minőségű erősítő

- Automata sztereo 5.1 váltó

- 4-az-1-ben hangrő szabályozó (minden csatorna külön állítható)

ÖSSZEHAJTHATO

Könnyű szállítható!

14.990,-+áfa



AeroCool ventilátor

Áttetsző keret és lapátok

4 LED-es megvilágítás

ZÖLD-ZÖLD UV

KÉK-ZÖLD UV

NARANCS-NARANCS UV

(keret - lapát)

Méret: 80x80x25mm

Foratatsz.: 2000 RPM

Levegő száll.: 22.9 CFM

Zajszint: 21.8 DBA

Csúszó: 1.090,-+áfa

2 golyós: 1.290,-+áfa



Revotec kábelek

Kábelek főbbfele színben

UV-aktív IDE és S-ATA

Kék, narancs, ezüst, fekete

S-ATA kábelek 50/100cm

IDE kábelek 48/60/90cm

Minőségi kivitel!

S-ATA: 690,-+áfa

IDE: 990,-+áfa

Ventilátor rácsok nagy választékban

Lézerrel vágott fém és UV-aktív plexi 8 és 12cm-es

Fém 8cm-es: 690,-+áfa

UV-aktív plexi: 890,-+áfa

Fém 12cm-es: 790,-+áfa

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

360° forgó

Gamer Bag

"Gamereknek lanparty-ra"

Számítógép hordtáska, gyors felhelyezés

Az összes midi toronyhoz használható!

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

5.590,-+áfa

USB Flexi drive XC+

Hardozható USB-s kártyaolvasó

- 2-az-1-ben: kártyaolvasó és pendrive

- Secure Digital (SD v1.1-ig), Multi Media Card (MMC v1.1-ig) Ezen kívül: miniSD, microSD,

MMCmicro és MMCmobile (adapter szükséges)

- USB 2.0 és 1.x LED-es aktiválás visszajelzés

- kompakt méret és súly

- Nem tartalmaz memóriakártyát!

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

2.290,-+áfa

Media reader 2

30-az-1-ben

kártyaolvasó / író

Nem igényel külső tápot!

Külső és belső használható!

3.490,-+áfa



Partnereink:

Extrém PC Kft.

1039. Bp. Madász J. u. 4. |1|244-0213

Gubó Computers www.gubocomputers.hu

1148 Bp. Órs vezér tér, Sugár útszög. |1|1401-0230

1191 Bp. Dillo út 265. |1|357-6622 Nyitvat: 09-21h

Hornyák PC Trade Kft. www.hpctrade.hu

1065 Bp. Révay köz 2. |1|269-4231

A.G.Y. Software Bt. www.agyssoftware.hu

1032 Bp. Vörösvári út 35. |1|410-6600

Central Computer Kft.

www.centralcomputer.hu |20|952-3893

1211 Bp. Szent Imre tér 19. |1|427-1111

Egri Ászok Kft. www.egriaszok.hu

3300 Eger, Deák Ferenc út 49. |36|412-577

Ocsi-PC Bt. www.ocsiipc.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 Nagykanizsa, Fő u. 7.

|93|536-080

Foramax Computers Bt.

www.foramax.hu |92|318-910

8900 Zalaegerszeg, Biro Miklós u. 19.

Flash Bemutatóterem

Killy-TDR Hungary kft. www.killy.hu

1065 Bp. László 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

|1|788-4028

DSP System Kft.

www.pchardware.hu

1072. Bp. Nagydífa u. 1. |1|341-1111



A hirdetésben feltüntetett árak népháztartó jellegűek, az árak nem tartalmazzák. A hirdetésben szereplő képek illusztrációk.



MINI-FIG

HÁTRAHÜEÖS

FELHÜEHATÓ

PLUSZ

JÁTÉKOK

KÉRD MENÜDET 3D POHÁRRAL
CSAK +299 FT-ÉRT!

STAR WARS

III. RÉSZ
A SITH-EK BOSSZÚJA

A TELJES SOROZAT 21 JÁTÉKKAL MINDEN KÖLYÖK KLUB MENÜHÖZ

Egy menü egy játékot tartalmaz.

**KORLÁTOZOTT
DARABSÁMBAN
A TITOKRATOS
DARTH VADER**

Csak
gyűjtők
-nek!



MEGVÁSÁROLHATOD DVD-N



*Please refer to menu board in restaurant for Kids Meal options. Toys not actual size. At participating restaurants while stocks last for a limited time. Cost of toy is included in the Kids Meal price.
BURGER KING and the Crowned Logo are registered trade marks of Burger King Corporation. ©2005 Burger King Corporation. All rights reserved. STAR WARS™ is a trade mark of Lucasfilm Ltd. and its affiliates. All STAR WARS property © 2005 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.